

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës			
Universiteti	Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj		
Njësia akademike	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës		
Programi	Informatika Industriale me Informatikë		
Titulli i lëndës	CAD I		
Niveli	Bachelor		
Statusi lëndës	Obligative		
Viti i studimeve	II, Semestri III		
Numri i orëve në javë	3		
Vlera në kredi – ECTS	5		
Koha / lokacioni	Kabineti 203		
Mësimdhënësi i lëndës			
Detajet kontaktuese			
Përshkrimi i lëndës	Kjo lëndë do t'i njoftojë studentët për mënyrat e vizatimit në rrafsh (2D) përmes programit AutoCAD.		
Qëllimet e lëndës	Qëllimi i lëndës është aftësimi i studentëve me parimet themelore dhe të avancuara të vizatimit duke shfrytëzuar softuerin aplikativ AutoCAD.		
Rezultatet e pritura të mësimnxënies	Pas përfundimit të këtij moduli, studenti do të jenë në gjendje të: • kuptoj mënyrën e përdorimit të softuerit AutoCAD, • aplikoj komandat në softuerin AutoCAD për vizatim të figurave ndryshme në 2D, • zhvilloj aftësitë për menaxhimin e lajerëve, llojeve të vijave, komandave në shiritat DRAW dhe MODIFY, kritereve OSNAP, komandave për dimensionim si dhe printim, • krijoj vizatime ndryshme, tekste, etj., • zhvilloj me sukses projektet inxhinierike duke përdorur softuerin AutoCAD.		
Parakushtet	Nuk ka parakushte për të filluar të mësuarit e CAD I. Megjithatë, rekomandohet që studentë të kenë njohuri në Grafikë Inxhinierike dhe Matematikë.		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	4	4
Ushtrime në terren			
Kollokviume, seminare dhe projektet	2	9	18
Detyra të shtëpisë			

Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	10	30
Përgatitja përfundimtare për provim	3	8	24
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)	2		2
Projektet dhe prezantimet		1	1
Totali			124
Metodologjia e mësimdhënies	<i>Ligjërata me anë të prezantimeve, si dhe duke e përdorur softuerin drejtpërdrejtë, ushtrime me detyra dhe shembuj konkret, punime seminarike, diskutime.</i>		
Metodat e vlerësimit	<i>Studenti mund të zgjedhë për t'u vlerësuar njërën nga dy format e vlerësimit, dhënë më poshtë:</i> <i>Forma 1: Vlerësimi me kollokviume dhe projekt</i> <i>Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i> Forma 1: <i>Në formën e parë të vlerësimit” Vlerësimi me kollokviume dhe projekt “studenti vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:</i> <i>Kollokvium (70%), vlerësim individual</i> <i>Aktiviteti në klasë (10%), vlerësim individual</i> <i>Detyra grafike (20%), vlerësim individual.</i> <i>Sqarim shtese:</i> <i>Nëse studenti në secilin aktivitet të mësipërm arrin pikët maksimale, atëherë ai do të vlerësohet me 100 pikë.</i> <i>Studentët të cilët e kalojnë provimin sipas formës 1 të vlerësimit, lirohen nga obligimi për t’iu nënshtruar provimit final. Vetëm nëse studenti nuk është i kënaqur me vlerësimin e arritur sipas formës 1, atëherë ai mund t’i nënshtrohet provimit final për të përfituar vlerësim më të lartë.</i> Forma 2: <i>Në formën e dytë të vlerësimit” Vlerësimi me provimin përfundimtar”, studenti do t’i nënshtrohet provimit i cili mbahet pas përfundimit të ligjëratave të lëndës, dhe organizohet në afatet e provimeve, të përcaktuar nga senati i Universitetit. Përmes provimit final studenti maksimalisht mund të arrijë 70% të pikëve nga totali prej 100 pikë.</i> <i>Aktivitetet në klasë 10%, vlerësim individual.</i> <i>Detyrat grafike 20%, vlerësim individual.</i> <i>Provimi final 70%, vlerësim individual.</i>		

	Në Kollokvium dhe provim përfundimtar vlerësimi i studenteve do të bëhet përmes vizatimit të modeleve të ndryshme në 2D nga vet studenti gjatë kohës së kollokviumit/provim. Aktiviteti në klasë-nënkupton angazhimin e studentit në trajtim të çështjeve të diskutuara në klase, gjatë ligjëratave. Detyra grafike (20%): është aktivitet në të cilin studenti zbaton në një projekt konkret njohuritë e fituara. Realizohet nga një student i cili ka për obligim të realizojnë aktivitetin, dokumenton edhe prezanton para profesorit të lëndës. Vlerësimi: 91-100 pikë – vlerësohet me notë 10 (dhjetë) 81-90 pikë – vlerësohet me notë 9 (nëntë) 71-80 pikë – vlerësohet me notë 8 (tetë) 61-70 pikë – vlerësohet me notë 7 (shtatë) 51-60 pikë – vlerësohet me notë 6 (gjashtë) 0-50 pikë – Studenti ri-përsëritë në provim.
Raporti i teorisë dhe praktikës	60% teori me ushtrime dhe 40% punë laboratorike.
Literatura	
Literatura bazë	[1] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (AutoCAD 2008) [2] Lutolli Z. Konjufca E, Autocad 2002 [3] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (praktikum) 2005
Literatura shtesë	[4] Finkelstein E. AutoCAD 2013 and AutoCAD LT 2013 BIBLE.2012 [5] TechASCEND PROJECTS VALENTINO J 2002.
Plani i dizajnuar i mësim	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë	Hyrje në Autocad, koordinatat absolute, relative dhe polare [2] faqe 26,27,33.
Java e dytë	Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 5-14
Java e tretë	Komandat për definimin e zonës së vizatimit dhe për përvetësimin e sistemit matës [1] faqe 23
Java e katërt	Komandat për vizatim (Draw)(komandat: Point, Line, Polyline, XLine, Spline) [1] faqe 27-65
Java e pestë	Komandat për vizatim (Draw) (komandat: Circle, Arc, Ellipse, Polygon) [1] faqe 27-65
Java e gjashtë	Punë operacionale me maus (Zoom, Extend, Pan, Move, Select). Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 27-35
Java e shtatë	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Erase, Copy, Array, Mirror)[1] faqe 67-94
Java e tetë	Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Offset, Rotate, Trim, Extend) [1] faqe 67-94

Java e nëntë	<i>Komandat për përmirësimin e vizatimit (Modify) (komandat: Break, Chamfer, Fillet, Devide)[1] faqe 67-94</i>
Java e dhjetë	<i>Caktimi preciz i pikes në vizatim (Osnap) (kriteret:Endpoint, Midpoint, Center, Quadrant, Intersection, Extenssion, Tangent) [1] faqe 149-162</i>
Java e njëmbëdhjetë	<i>Ushtrime (vizatime nga praktikumi) [3] faqe 27-35</i>
Java e dymbëdhjetë	<i>Komandat për kuotim (dimensionimin e objektit) (komandat: Dimlinear, Dimaligned, Dimradius, Dimdiameter, Dimangular) [1] faqe 109-143</i>
Java e trembëdhjetë	<i>Komanda për krijimin e teksteve dhe editimin e tyre. Tabelat. Komandat për hijezim (Hatch) [1]</i>
Java e katërbëdhjetë	<i>Krijimi i blloqeve dhe eksplodimi i tyre, editimi i dimensioneve, kufizimi i fletës dhe printimi i vizatimeve (plotimi)</i>
Java e pesëmbëdhjetë	<i>Ripërtëritje dhe përmbyllje e lëndës. Kollokvium</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes	
<i>Pjesëmarrja e rregullt e ligjëratave dhe ushtrimeve është e nevojshme, si dhe pjesëmarrja aktive me diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave. Telefonat celularë duhen të fiken ose të vendosen në modalitet të heshtur.</i>	