

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	Dizajnimi dhe Zhvillimi i Produkteve		
Niveli	Bachelor		
Statusi lëndës	Obligative		
Viti i studimeve	III, Semestri VI		
Numri i orëve në javë	3		
Vlera në kredi – ECTS	4		
Koha / lokacioni			
Mësimdhënësi i lëndës			
Detajet kontaktuese			
Përshkrimi i lëndës	Dizajni i Produkteve paraqet një integrim të menaxhimit dhe zhvillimit të produktit me aftësi të teknike e artistike të dizajnit të produktit. Gjatë kësaj lënde studentët do të përballen me analizën dhe vlerësimin e dizajneve, principet e dizajnit, si dhe aplikimin e programit Solid Works për dizajnimin dhe animimin e funksioneve të produktit.		
Qëllimet e lëndës	Ky modul ka për qëllim të japë njohuri të reja të procesit të krijimit të produkteve plastike, kombinimi i produktit dhe parimet e saj të themelimit, modelimit dhe hartimin e formës së produktit.		
Rezultatet e pritura të mësimnxënies	Pas përfundimit të këtij moduli, studentët do të jenë në gjendje të: • kuptoj metodologjinë e projektimit dhe zhvillimit të produktit • përputhë nevojat e përdoruesve me teknologjinë të cilën e ka në dispozicion • aplikoj programin Solid Works në dizajnin e produkteve • kuptoj ekonominë e produktit si dhe kërkesat ergonomike, estetike dhe të marketingut.		
Parakushtet	Studenti duhet të ketë njohuri në lëndët Grafika Inxhinierike, CAD dhe Inxhinieri kthyese dhe 3D modelim..		
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	5	5
Ushtrime në terren			

Kollokviume, seminare deh projektet	20		20
Detyra të shtëpisë	1	15	15
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	15	15
Përgatitja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)			
Projektet dhe prezantimet	1	3	3
Totali			103
Metodologjia e mësimdhënies	<i>Ligjërata dhe ushtrime të kombinuara me raste te studimit dhe diskutime në klasë</i>		
Metodat e vlerësimit	<i>Studenti vlerësohet si në vijim:</i> <i>1. Projekt 80 % : vlerësim individual</i> <i>2. Provim Final 20%: vlerësim individual</i> Sqarim shtesë: <i>Nëse studenti në secilin aktivitet të mësipërm arrin pikët maksimale, atëherë ai do të vlerësohet me 100 pikë.</i> <i>Projekti (80%): 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.</i> <i>Vlerësimi me Provim Final (20%), 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.</i> <i>Provimi final përmban:</i> <i>Pyetje teorike nga materiali i lëndës</i> <i>Vlerësimi:</i> <i>91-100 pikë – vlerësohet me notë 10 (dhjetë)</i> <i>81-90 pikë – vlerësohet me notë 9 (nëntë)</i> <i>71-80 pikë – vlerësohet me notë 8 (tetë)</i> <i>61-70 pikë – vlerësohet me notë 7 (shtatë)</i> <i>51-60 pikë – vlerësohet me notë 6 (gjashte)</i> <i>0-50 pikë – Studenti ri-përsëritë në provim.</i>		
Raporti i teorisë dhe praktikës	<i>60% teori me ushtrime dhe 40% punë praktike.</i>		
Literatura			
Literatura bazë	<i>1. Materiale te ofruara nga mesimdhënesi</i>		
Literatura shtesë	<i>1. Integrated product and process design and development, E.M. Magrab, B. Ration, CRC Press 1997</i> <i>2. Product Design. Techniques in reverse engineering and new product development, Prentice Hall, 2001</i>		

Plani i dizajnuar i mësimit	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë	<i>Cikli i dizajnit të produktit</i>
Java e dytë	<i>Metodologjia e projektimit të produktit</i>
Java e tretë	<i>Shumëllojshmëria e produkteve dhe parimet e formimit të tyre</i>
Java e katërt	<i>Identifikimi i nevojave të konsumatorëve</i>
Java e pestë	<i>Hulumtimi i tregut</i>
Java e gjashtë	<i>Modelimit dhe dizajni i formës të produktit</i>
Java e shtatë	<i>Reflektim/konsultime</i>
Java e tetë	<i>Dizajni industrial dhe faktori njeri</i>
Java e nëntë	<i>Analiza e kostos</i>
Java e dhjetë	<i>Menaxhimi i produkteve</i>
Java e njëmbëdhjetë	<i>Aplikomi i softëverëve në dizajn</i>
Java e dymbëdhjetë	<i>Solid Works I</i>
Java e trembëdhjetë	<i>Solid Works II</i>
Java e katërmëdhjetë	<i>Prezantime</i>
Java e pesëmbëdhjetë	<i>Prezantime</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>	