

Të dhëna bazike të lëndës	
Universiteti:	Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës
Programi:	Informatikë e Aplikuar
Titulli i lëndës:	Hyrje në Ueb teknologjitë
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	I, Semestri II
Numri i orëve në javë:	3
Vlera në kredi – ECTS:	5
Koha / lokacioni:	Kabineti 203
Mësimdhënësi i lëndës:	
Detajet kontaktuese:	_____
Përshkrimi i lëndës:	<i>Kjo lëndë ju siguron studentëve bazat e zhvillimit të faqes së internetit duke përdorur HTML5 për formimin e strukturës së faqes së internetit, CSS3 për stilin dhe JavaScript për dinamikën. Studentët mësojnë se si të krijojnë siç duhet strukturën e faqeve të tyre për të siguruar që faqja e tyre është e respozive për pajisje të ndryshme. Për më tepër, ata praktikojnë zgjedhjen e llojeve dhe ngjyrave të përshatshme të shkrimit, duke krijuar forma dhe elemente të thjeshtë të dinamikës për animacione në webfaqe. Në fund të kursit, studentëve u jepet informacion mbi sistemet e menaxhimit të përmbajtjes. Pastaj studentët krahasojnë disa sisteme të menaxhimit të përmbajtjes më të njohura dhe praktikojnë duke punuar me sistemin e menaxhimit të përmbajtjes WordPress. Aktivitetet praktike të kursit zhvillojnë aftësitë praktike të studentëve në kryerjen e detyrave të caktuara dhe zhvillimin e projektit të tyre, gjegjësisht të website të tyre.</i>
Qëllimet e lëndës:	<i>Qëllimi i kësaj lënde është t'i mësojë studentët të krijojnë një website të thjeshtë, por të dizajnuar mirë, duke përdorur HTML5 për formimin e strukturës, CSS3 për stilin dhe JavaScript për dinamikën. Në fund të kursit, studentët mësojnë të krijojnë një faqe Interneti duke përdorur sistemin e menaxhimit të përmbajtjes 'WordPress'.</i>
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shpjegon funksionet kryesore, qëllimin dhe mundësitë e teknologjive të zhvillimit të faqes së Internetit, të tilla si HTML, CSS, XML dhe JavaScript.</i> • <i>Emëron mundësitë, avantazhet dhe disavantazhet që ofrojnë sisteme popullore të menaxhimit të përmbajtjes, siç janë "Joomla", "Drupal", "ImpressPages" dhe "WordPress".</i> • <i>Emërton parimet e web page usability.</i> • <i>Kupton përbërjen grafike të objekteve të projektimit dhe efektin vizual të elementeve grafike.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Menaxhon krijimin e një website HTML5 dhe CSS3, i cili është i thjeshtë, por i strukturuar dhe i përgjegjshëm ndaj pajisjeve mobile. • Zhvillon aftësitë e menaxhimit të kohës. 		
Parakushtet	<i>Të ketë njohuri bazike të kompjuterikes dhe Internetit</i>		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokviume, seminare dhe projektet	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	7	2	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)			
Projektet dhe prezantimet	3	5	15
Totali			125
Metodologjia e mësimdhënies:	<i>Ligjërata dhe ushtrime të kombinuara me raste të studimit dhe diskutime në klasë si dhe bashkëpunimi aktiv në ekip të studenteve</i>		
Metodat e vlerësimit:	<p><i>Studenti mund të zgjedhë për t'u vlerësuar njërin nga dy format e vlerësimit, dhënë më poshtë:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Forma 1: Vlerësimi me kollokviume dhe projekt</i> <i>Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i> <p>Forma 1: <i>Në formën e parë të vlerësimit” Vlerësimi me kollokviume dhe projekt “studenti vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Kollokvium 1 (30%), vlerësim individual</i> <i>Kollokvium 2(30%), vlerësim individual</i> <i>Aktiviteti në klasë(10%), vlerësim individual</i> <i>Projekti (30%), vlerësim grupor.</i> <p><i>Sqarim shtese:</i> <i>Nëse studenti në secilin aktivitet të mësipërm arrin pikët maksimale, atëherë ai do të vlerësohet me 100 pikë.</i></p>		

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.

Forma 2:

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.

Pjesa tjetër e pikëve prej 30% duhet të plotësohet nga puna grupore në Projekt, aktivitetet e realizuar gjatë ligjëratave.

Në Kollokvium 1, Kollokvium 2 dhe Provim përfundimtar vlerësimi i studenteve do të bëhet përmes një formulari vlerësimi, i cili duhet të plotësohet në mënyrë individuale nga studenti. Formulari i vlerësimit do të përmbajë pyetje objektive dhe subjektive përmes të cilave do të vlerësohen rezultatet e të nxënësve të studentit:

- Pyetjet objektive do të jenë të llojit: (1) Pyetje me zgjedhje të shumëfishta, (2) E Sakte/ Jo e Sakte, (3) Plotësim dhe (4) Kompozim/ Përputhje; pyetje që do të shfrytëzohen për të vlerësuar aftësitë e studentit për të rikujtuar dhe njohur konceptet dhe materialin e lëndës.*
- Pyetjet subjektive do të jenë të llojit Ese/detyre me shkrim që do të shfrytëzohen për të vlerësuar të kuptuarit dhe aftësitë e studentit për të zbatuar njohuritë e fituara në analizë, sintezë dhe vlerësim të problemit, nga përgjigjet e hartuara nga studenti ndaj pyetjes së parashtruar.*

Aktiviteti në klasë-nënkupton angazhimin e studentit në trajtim të çështjeve të diskutuara në klase, gjatë ligjëratave.

Projekti (30%), vlerësim grupor: është aktivitet në të cilin studentet zbatojnë në një projekt konkret njohuritë e fituara. Realizohet në grup prej 2 ose 3 studenteve të cilët kanë për obligim të realizojnë aktivitetin, dokumentojnë edhe prezantojnë para profesorit të lëndës.

Për formën e realizimit dhe dokumentimit të aktivitetit të gjithë anëtarët e grupit do të vlerësohen me pikë të njëjtë (20%), kurse

	<p>vlerësimi i aftësive prezantuese të aktivitetit është individual dhe përfshinë 10%.</p> <p>Vlerësimi:</p> <p>90-100 pikë – vlerësohet me notë 10(dhjetë)</p> <p>80-89 pikë – vlerësohet me notë 9(nëntë)</p> <p>70-79 pikë – vlerësohet me notë 8(tetë)</p> <p>60-69 pikë – vlerësohet me notë 7(shtatë)</p> <p>50-59 pikë – vlerësohet me notë 6(Gjashtë)</p> <p>0-49 pikë – Studenti ri-përsëritë në provim</p>
Raporti i teorisë dhe praktikës:	Teoria 70% me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.
Literatura	
Literatura bazë:	1. "Internet and World Wide Web How To Program", (5th Edition) by Harvey & Paul Deitel & Associates (Author), Harvey Deitel (Author), Abbey Deitel (Author), (2012)
Literatura shtesë:	2. J. N. Robbins (2012). Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media; 4 edition. 624 p.
Plani i dizajnuar i mësimit	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	Internet. HTML dhe XHTML.
Java e dytë:	Tipografi.
Java e tretë:	Skema e ngjyrave.
Java e katërt:	Struktura e faqes dhe përdorshmëria.
Java e pestë:	Bazat e internetit (HTML).
Java e gjashtë:	Bazat e CSS.
Java e shtatë:	Test 1
Java e tetë:	Vendosja dhe pozicionimi.
Java e nëntë:	Dizajni i menysë.
Java e dhjetë:	Format. Mundësitë shtesë të HTML5 & CSS3.
Java e njëmbëdhjetë:	Bazat JavaScript.
Java e dymbëdhjetë:	Bazat JavaScript.
Java e trembëdhjetë:	Sistemet e menaxhimit të përmbajtjes.
Java e katërbëdhjetë:	Sistemet e Menaxhimit të Përmbajtjes "WordPress".
Java e pesëmbëdhjetë:	Test 2
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes	
Pjesëmarrja e rregullt e ligjëratarave dhe ushtrimeve është e nevojshme, si dhe pjesëmarrja aktive me diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave. Telefonat celularë duhen të fikën ose të vendosen në modalitet të heshtur.	