

<b>Të dhëna bazike të lëndës</b>	
<b>Universiteti:</b>	<b>Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj</b>
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës</b>
<b>Programi:</b>	<b>Informatikë e Aplikuar</b>
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Inxhinieria softuerike</b>
<b>Niveli:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>III, Semestri V</b>
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>3</b>
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	<b>5</b>
<b>Koha / lokacioni:</b>	
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<a href="#">_____</a>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	<i>Kjo lëndë ju siguron studentëve njohuri themelore të metodave të inxhinierisë së programeve, mjeteve dhe aplikimit të tyre në procesin e projektimit dhe zhvillimit të sistemeve inxhinierike. Nxënësve u mësohet të dizajnojnë një sistem nga vizioni i projektit dhe dokumentacioni i kërkesave për implementim dhe mbështetje të plotë, pra gjatë këtij moduli janë përgatitur dokumentet e kërkesave të projektit, dokumentin e arkitekturës së sistemit, testimi i sistemit dhe vlerësimi.</i>
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	<i>Të prezantojë studentin me metodat dhe masat e Inxhinierisë së Programit dhe zbatimin e saj në krijimin e produkteve programore.</i>
<b>Rezultatet e pritura të mësimnxënies:</b>	<i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përdor konceptet kryesore, standardet e inxhinierisë së programeve dhe përkufizimi i procesit të softuerit.</li> <li>• Përdor në mënyrë efektive masat e programimit CASE të ndërtimit automatik dhe dokumentacionit.</li> <li>• Kuptoj proceset e specifikimit të kërkesave dhe analizave, aftësinë për të modeluar dinamikën dhe strukturën statike të fushës së lëndës, asimilimin e gjuhës modeluese UML të orientuar nga objekti.</li> <li>• Komunikon me njerëz të tjerë në grupin e punës, të organizoni punën tuaj dhe të zhvilloni aktivitetet e planifikuara në kohë duke fituar aftësinë për të punuar në një ekip.</li> <li>• Aplikon metodat e specifikimit të kërkesave dhe validimin gjatë zhvillimit të sistemeve të programeve.</li> </ul>
<b>Parakushtet:</b>	<i>Njohuri themelore në fushën e inxhinierisë së kompjuterëve dhe programimit.</i>
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>	

Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokviume, seminare deh projektet	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak 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
<b>Totali</b>			<b>125</b>

<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<p><i>Lënda zgjat 15 javë me 1.5 orë leksione dhe 1.5 orë ushtrime javore individuale dhe grupore.</i></p> <p><i>Ushtrimet do të mbahen në formën e punës individuale dhe grupore në të cilën do të diskutohen shembuj konkretë.</i></p> <p><i>Pjesëmarrja aktive është jashtëzakonisht e rëndësishme, kështu që studentët inkurajohen që të ndjekin rregullisht leksione dhe ushtrime dhe të kontribuojnë në diskutimet që zhvillohen në leksione. Ligjërata, stërvitje, punë individuale, diskutime dhe punë grupore.</i></p>
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<p><i>Studenti mund të zgjedhë të vlerësohet një nga dy format e vlerësimit, të dhëna më poshtë:</i></p> <p><i>1. Forma 1: Vlerësim me kolokviume dhe projekt</i></p> <p><i>2. Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i></p> <p><b>Forma 1:</b></p> <p><i>Në formën e parë të vlerësimit “Vlerësimi me kolokviume dhe projekt” studentit vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Kolokviumi 1 (35%), vlerësim individual</i></li> <li><i>2. Kolokviumi 2 (35%), vlerësim individual</i></li> <li><i>3. Veprimtaria në klasë (10%), vlerësim individual</i></li> <li><i>4. Projekti (20%), vlerësim në grup.</i></li> </ol> <p><i>Nëse studentit nuk është i kënaqur me vlerësimin e arritur sipas formës 1, atëherë ai mund t'i nënshtrohet vlerësimit sipas formës 2 për të marrë një vlerësim më të lartë.</i></p> <p><b>Forma 2:</b></p> <p><i>Nëpërmjet provimit përfundimtar studentit mund të arrijë maksimumi 70% të pikëve nga gjithsej 100 pikë.</i></p>

	<p><i>Pjesa tjetër e pikëve prej 20% duhet të plotësohet me punë në grup në Projekt, aktivitet që kryhet gjatë ligjëratave.</i></p> <p><i>Në Kolokviumin 1, Kolokviumin 2 dhe provimin përfundimtar, vlerësimi i studentëve do të bëhet përmes një formulari vlerësimi, i cili duhet të plotësohet individualisht nga studenti. Formulari i vlerësimit do të përmbajë 5 detyra përmes të cilave do të vlerësohen rezultatet e të nxënës të studentit.</i></p> <p><i>Aktiviteti në klasë nënkupton angazhimin e studentit në trajtimin e çështjeve të diskutuara në klasë, gjatë ligjëratave.</i></p> <p><i>Projekti (20%), vlerësim në grup: është një aktivitet në të cilin nxënësit zbatojnë njohuritë e marra në një projekt konkret. Realizohet në grupe me nga 3 ose 4 studentë të cilët janë të detyruar të kryejnë veprimtarinë, ta dokumentojnë dhe t'ia paraqesin pedagogut të lëndës.</i></p> <p><i>Vlerësimi:</i></p> <p><i>91-100 pikë – nota 10 (dhjetë)</i>  <i>81-90 pikë – nota 9 (nëntë)</i>  <i>71-80 pikë – nota 8 (tetë)</i>  <i>61-70 pikë – nota 7 (shtatë)</i>  <i>51-60 pikë – nota 6 (gjashtë)</i>  <i>0-50 pikë – Studenti përsërit provimin</i></p>
<b>Raporti i teorisë dhe praktikës:</b>	<i>70% teori me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i>
<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	<i>1. PRESSMAN, Roger S.; and MAXIM, Bruce R. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach. Boston, Mass: McGraw-Hill, 8th edition, 976 p. ISBN 978-0078022128.</i>
<b>Literatura shtesë:</b>	<i>1. SOMMERVILLE, Ian (2010). Software Engineering. Harlow: Pearson Education, 9th edition, 792 p. ISBN 978-0137035151.</i>
<b>Plani i dizajnuar i mësimit</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata që do të zhvillohet</b>
<b>Java e parë:</b>	<i>Hyrje.</i>
<b>Java e dytë:</b>	<i>Përkufizimi i inxhinierisë së programit (PE). Menaxhimi i projekteve kompjuterike. Analizat dhe fazat e projektimit të një produkti programues: proceset, metodat dhe mjetet.</i>
<b>Java e tretë:</b>	<i>Modeli i orientuar në objekte. Dizajni i orientuar në objekte- Gjuha e UML-së: përdorni diagramin e rastit. Qëllimi i inxhinierisë së kërkesave.</i>
<b>Java e katërt:</b>	<i>Biseda me klientin: dialog, intervistë, etj. Mjete CASE.</i>
<b>Java e pestë:</b>	<i>Dizajni i orientuar në objekte- Gjuha UML: diagrami i klasave.</i>
<b>Java e gjashtë:</b>	<i>Dizajnimi i arkitekturës së programit.</i>

<b>Java e shtatë:</b>	<i>Test 1</i>
<b>Java e tetë:</b>	<i>Modelimi i ndërfaqes UML: sekuenca dhe diagramet e komunikimit. Dizajni me orientim objekti - Gjuha UML: diagramet e realizimit: komponentët dhe modelet e përbërjes.</i>
<b>Java e nëntë:</b>	<i>Faza e realizimit të programeve (e kodimit dhe gjenerimit të kodeve) dhe integrimi i punëve.</i>
<b>Java e dhjetë:</b>	<i>Teknikat e testimit dhe vlerësimit të softuerit.</i>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<i>Koncepti i menaxhimit të projektit.</i>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<i>Metoda agile në Inxhinierinë e Softuerit.</i>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<i>Përmirësimi i një projekti.</i>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<i>Teknologjitë e reja të inxhinierisë së programeve.</i>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<i>Test 2</i>
<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes</b>	
<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>	