

Të dhëna bazike të lëndës	
<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>Programimi në Ueb</b>
<b>Niveli:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>II, Semestri III</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 ofron një hyrje në botën e World Wide Web duke përfshirë detyrat fillestare si ngritja e një serveri web dhe shkrimi i faqeve të parë të internetit. Kursi konsideron Modelin e Objektivit të Dokumenteve për të përshkruar strukturën e faqeve të internetit si diagrama pemë. Studentët mësojnë se si të bëjnë faqet më interaktive duke përdorur JavaScript dhe bibliotekën jQuery, si dhe transferimin e të dhënave midis klientit dhe serverit duke përdorur JSON dhe AJAX. Pjesa tjetër e lëndës fokusohet në konceptet e shërbimeve të internetit të RESTful duke përdorur një gjuhë programimi të përshtatshme në server, siç janë Java Server Faces ose node.js. Lënda gjithashtu përfshin kontrollin e versionit me git dhe github, vendosjen e serverit në një platformë cloud, përdorimin e bazave të të dhënave për të ruajtur të dhënat e vazhdueshme, si dhe një analizë të teknologjive të bazave të të dhënave si NoSQL dhe SQL në kontekstin e faqeve të internetit.</i>
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	<i>Kjo është një lëndë për studentë me përvojë paraprake të programimit. Qëllimi kryesor i kursit është që studentët të fitojnë përvojë praktike me zhvillimin e Ueb-it "të plotë". Studentët do të eksplorojnë arkitekturën e aplikacioneve të Internetit dhe teknologjitë që përdoren në tre komponentët kryesorë: klienti, serveri dhe dyqani i të dhënave.</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>• Kuptoj arkitekturën e aplikacioneve të Internetit dhe teknologjive të Internetit që mbështesin klikimin në një lidhje dhe marrjen e një faqeje Interneti.</li> <li>• Përdorë gjuhët e duhura të programimit për logjikën e aplikimit në shfletues dhe në server.</li> <li>• Përdorë teknologjitë e bazës së të dhënave për të ruajtur të dhëna të vazhdueshme për një aplikim në Internet.</li> <li>• Përdorë mjete për kontrollimin dhe vendosjen e versioneve.</li> </ul>

<b>Parakushtet:</b>	<i>Njohuri bazike të programimit dhe zhvillimit të faqeve në Internet.</i>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>
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>Kursi 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>  Nëpërmjet provimit përfundimtar studenti mund të arrijë maksimumi 70% të pikëve nga gjithsej 100 pikë.</p> <p>Pjesa tjetër e pikëve prej 20% duhet të plotësohet me punë në grup në Projekt, aktivitet që kryhet gjatë ligjëratave.</p> <p>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 nxënësve të studentit.</p> <p>Aktiviteti në klasë nënkupton angazhimin e studentit në trajtimin e çështjeve të diskutuara në klasë, gjatë ligjëratave.</p> <p>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.</p> <p>Vlerësimi:</p> <p>91-100 pikë – nota 10 (dhjetë)  81-90 pikë – nota 9 (nëntë)  71-80 pikë – nota 8 (tetë)  61-70 pikë – nota 7 (shtatë)  51-60 pikë – nota 6 (gjashtë)  0-50 pikë – Studenti përsërit provimin</p>
<b>Raporti i teorisë dhe praktikës:</b>	Teoria 70% me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.
<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	1. "Internet and World Wide Web How To Program", (5th Edition) by Harvey & Paul Deitel & Associates (Author), Harvey Deitel (Author), Abbey Deitel (Author), (2012)
<b>Literatura shtesë:</b>	1. Hogan, B.P., Warren, G, Weber, M., Johnson, C. and Godin, A., 2012. Web Development Recipes.
<b>Plani i dizajnuar i mësimit</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata që do të zhvillohet</b>
<b>Java e parë:</b>	Hyrje në World Wide Web, detyrat e para duke përfshirë ngritjen e një web server dhe shkrimin e faqes së parë të internetit.
<b>Java e dytë:</b>	Modeli i Objektivit të Dokumenteve dhe si faqet e internetit paraqiten si diagramë peme.
<b>Java e tretë:</b>	Bërja e faqeve më interaktive me JavaScript dhe bibliotekën jQuery.

<b>Java e katërt:</b>	<i>Transferimi i të dhënave ndërmjet klientit dhe serverit me JSON dhe AJAX.</i>
<b>Java e pestë:</b>	<i>Software si një Shërbim: shkrimi i shërbimeve të internetit të RESTful.</i>
<b>Java e gjashtë:</b>	<i>Konceptet do të ilustrohen me një gjuhë programimi të përshtatshme në server, për shembull: Java Server Faces ose node.js.</i>
<b>Java e shtatë:</b>	<i>Test 1</i>
<b>Java e tetë:</b>	<i>Kontrolli i versionit me git dhe github.</i>
<b>Java e nëntë:</b>	<i>Vendosja e një serveri në një platformë cloud.</i>
<b>Java e dhjetë:</b>	<i>Vendosja e një serveri në një platformë cloud (vazhdim)</i>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<i>Dyqani i të dhënave: duke përdorur një bazë të dhënash për të ruajtur të dhënat e vazhdueshme.</i>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<i>Dyqani i të dhënave: NoSQL vs krahasim SQL.</i>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<i>Një teknologji e përshtatshme e bazës së të dhënave do të zgjidhet për shembuj praktikë.</i>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<i>Analizë në internet.</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>	