| Të dhëna bazike të lëndës | |
|---|---|
| **Njësia akademike:** | **Fakulteti i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit** |
| **Programi:** | **Arkitektura e Interierit dhe Dizajnit të Mobilieve** |
| **Titulli i lëndës:** | **Informatikë e Aplikuar** |
| **Niveli:** | **Bachelor** |
| **Statusi lëndës:** | **Obligative** |
| **Viti i studimeve:** | **I** |
| **Numri i orëve në javë:** | **3** |
| **Vlera në kredi – ECTS:** | **6** |
| **Koha / lokacioni:** | **USHAF** |
| **Mësimëdhënësi i lëndës:** | |
| **Detajet kontaktuese:** | |
| | |
| **Përshkrimi i lëndës** | Informatikë e Aplikuar do t'i ofrojë studenteve njohuri gjithë përfshirëse në shkencat e informatikës, duke ekzaminuar kompjuterët në nivele të ndryshme: prej harduerit të kompjuterit e deri tek aplikimi i tyre në industrinë e dizajnit dhe Arkitekturë interieri.<br>Lënda përmban temat themelore mbi shkencat kompjuterike: Përshkrim i shkurtër i kompjuterëve, hardueri dhe softueri i kompjuterit, Rrjetat kompjuterike dhe Interneti, teknologjitë e aplikuara për dizajn mobileve dhe arkitekturë interieri(Realiteti i shtuar, Interneti I gjerave, Inteligjenca Artificiale, 3D Printing, etj.)<br>Përveç kësaj, temat nga përdorimi i softuerëve për përpunim të dokumentit, prezantim, përpinim të tabelave dhe dizajn (MS Word, MS Excel, MS Power Point dhe MS Visio) janë çështje që trajtohen në këtë lëndë. |
| **Qëllimet e lëndës:** | Lënda ka për qëllim të përgatit studentet të njohin rolin dhe ndërlidhjen e informatikës me Arkitekture Interieri dhe me Dizajnin e mobileve, teknologjitë inovative të aplikuara, të prezantojë studentin me një larmi termash, përkufizimesh dhe konceptesh që vlejnë për përdorimin e kompjuterëve, si dhe të zhvilloje aftësitë e studenteve për të përdorur |

| | |
|---|---|
| | programet aplikative për zgjedhje të problemeve të ndryshme, komunikim, prezantim dhe dizajn(MS Word, Power Point dhe MS Visio) |
| **Rezultatet e pritura të nxënies:** | *Pas përfundimit të lëndës studenti do të jetë në gjendje:*<br>• *Të kuptojë ndikimin e informatikës në industrinë e mobileve dhe Arkitekturë Interieri.*<br>• *Të njohe teknologjitë inovative të aplikuara në Arkitekture Interieri dhe Dizajnin e mobileve*<br>• *Të fitojë njohuri të përgjithshme për harduerin dhe softuerin e kompjuterit(Sistemin Operativ dhe Programet Aplikative), Internet dhe rrjetin kompjuterik*<br>• *Të dije te përdor programet (Word, Excel, Power dhe Visio) dhe të adaptojnë këto programe për nevojat e veta.* |

**Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)**

| **Aktiviteti** | **Orë** | **Ditë/javë** | **Gjithsej** |
|---|---|---|---|
| Mësimi teorik dhe praktik | 3 | 15 | 45 |
| Punë praktike | 0 | 0 | 0 |
| Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet | 0 | 0 | 0 |
| Ushtrime në terren | 0 | 0 | 0 |
| Kollokfiume, seminare | 3 | 2 | 6 |
| Detyra të shtëpisë | 0 | 0 | 0 |
| Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi) | 3 | 20 | 60 |
| Përgatitja përfundimtare për provim | 13 | 2 | 26 |
| Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final) | 0 | 0 | 0 |
| Projektet, prezantimet, etj. | 3 | 5 | 15 |
| **Totali** | | | **152** |

| | |
|---|---|
| **Metodologjia e mësimdhënies:** | *Ligjërata dhe diskutime në klasë si dhe ushtrime praktike me kompjuter . Detyra projektuese dhe me zgjidhje për raste konkrete si dhe punime seminarike në grupe.* |
| **Metodat e vlerësimit:** | *Përmbajtja e provimit: Detyrë projektuese si punim seminarik dhe provimi final,*<br>• *Vijimi në ligjërata: 10 %*<br>• *Testi 1: 30%*<br>• *Testi 2: 30%*<br>• *Detyre projektuese: 30 %*<br>*Total: 100 %* |
| **Literatura** | |
| **Literatura bazë:** | 1. *Helene G. Kershner, Computer Literacy, (Second Edition), D.C. Heath & Co.*<br>2. *ECDL(MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Outlook)*<br>3. *Linqe në internet* |
| **Raporti i teorisë dhe praktikës:** | *80% Teori; 20% Praktike* |
| | |

| **Plani i dizajnuar i mësimit:** | |
|---|---|
| **Java** | **Ligjërata që do të zhvillohet** |
| **Java e parë:** | *Objektivi i lëndës-Syllabusi;* |
| **Java e dytë:** | *Hyrje në Informatikë, Hardueri i kompjuterit Sistemet Operative dhe Programet Aplikative.* |
| **Java e tretë:** | *Rrjetat Kompjuterike dhe Interneti* |
| **Java e katërt:** | *Si Informatika është duke e transformuar botën e arkitekturës se interierit dhe dizajnit te mobileve* |
| **Java e pestë:** | *Teknologjitë e aplikuara për dizajn mobileve dhe arkitekturë interieri.* |
| **Java e gjashtë:** | *Realiteti i shtuar, Interneti I gjerave,* |
| **Java e shtatë:** | ***Kolokfiumi i I-rë*** |
| **Java e tetë:** | *Inteligjenca Artificiale, 3D Printing, teknologji tjera.* |
| **Java e nëntë:** | *Programet për përpunimin e tekstit (MS Word 2016)* |
| **Java e dhjetë:** | *Programet për përpunimin e tabelave elektronike (MS Excel 2016)* |
| **Java e njëmbedhjetë:** | *Programet për prezantime (MS Power Point 2016)* |
| **Java e dymbëdhjetë:** | *MS Visio* |
| ***Java e trembëdhjetë*:** | ***Kolokfiumi i II-të*** |
| ***Java e katërmbëdhjetë*:** | ***Vizitë studimore në një kompani.*** |
| ***Java e pesëmbëdhjetë*:** | ***Prezantimi I projekteve.*** |
| **Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:** | |

*Vijueshmëria e rregullt në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme, si dhe angazhimi aktiv në diskutim dhe zgjidhje të detyrave.*
*Mos pengimi i procesit mësimor duke i mbajtur të shkyçur telefonat celularë ose në gjendjen "pa zë".*