

Titulli i lëndës: Dizajni dhe analiza e softuerit

Informatat themelore për lëndën			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Kompjuterike		
Titulli i lëndës:	Dizajni dhe analiza e softuerit		
Niveli:	Master		
Statusi i lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	1		
Numri i orëve në javë:	2+2		
Kreditë ECTS:	6		
Koha / Vendi:	17:00-18:30 / Salla 621		
Mësimdhënësi:	Prof. Ass. Dr. Dhurate Hyseni		
Të dhënat kontaktuese:	Dhurate.hyseni@uni-pr.edu		
Përshkrimi i lëndës:	Kjo lëndë do t'i njoftojë dhe mundëson studentëve të aplikojnë teknikat e dizajnit dhe analizën e softuerit në projektet softuerike. Gjithashtu, kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses të konceptet dhe teknikat e dizajnit dhe analizës së softuerit.		
Qëllimet e lëndës:	Kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses konceptet dhe teknikat e dizajnit dhe analizës së softuerit.		
Rezultatet e pritshme të nxënies:	Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që: 1. Të dizajnojnë, zhvillojnë dhe analizojnë sisteme softuerike; 2. Analiza e problemeve, 3. Mbledhja dhe specifikimi i kërkesave; 4. Analiza e rasteve; 5. Kuptojnë parimet dhe veglat e analizës dhe dizajnit të sistemeve; 6. Ndërtimi, integrimi dhe aplikimi i njohurive nga mësimi dhe përvoja; 7. Mendojnë në mënyrë kritike dhe kreative në gjetjen e zgjidhjeve të problemeve praktike dhe teorike.		
Rëndësia dhe Aktualiteti i Lëndës	Kjo lëndë ka një rëndësi të veçantë në shkencat e inxhinierisë softuerike dhe kompjuterike me aktualitet krijimin e sistemeve komplekse softuerike.		
Ngarkesa e studentit (duhet të jetë në përputhje me Rezultatet e Nxënies të studentit)			
Aktiviteti	Orë mësimore	Ditë/Javë	Gjithsej
Ligjëratat	3	15	45
Teori/Punë në laborator/Ushtime	2	15	30
Punë praktike	1	10	10
Përgatitje për test intermediar	1	10	10
Konsultime me mësimdhënësin	1	15	15

Puna në terren	-	-	-
Testi, punimi seminarik	1	15	15
Detyrë shtëpie	1	10	10
Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi)	-	-	-
Përgatitja për provimin final	1	10	10
Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final)	-	-	-
Projektet, prezantimet, etj.	1	8	8
Shto ndonjë aktivitet tjetër që nuk është në tabelë...	-	-	-
Total			143

Metodat e mësimdhënies:	<i>Ligjëratat, ushtrimet gjatë orëve të mësimit duke përdorë materiale të ndryshme, punë në grup prej 3-4 studentëve në një projekt (punë e pavarur), detyrë shtëpie individuale. 45 orë ligjërata, 30 ushtrime laboratorike, afërsisht 75 orë punë të pavarur përfshirë detyrat e shtëpisë</i>
Metodat e vlerësimit:	<i>Vlerësimi nga testet: 50 % (Provimi final); Vijueshmëria e studentit: 5%; Detyrat individuale të kryera në shtëpi: 10 %; Projekti grupor: 35 %;</i>

Literatura primare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, Roberta M. Roth, "Systems Analysis and Design", 7th Edition, 2018 2. Kenneth E. Kendall and Julie E. Kendall, "Systems Analysis and Design", 9th Edition, 2014
----------------------------	--

Hartimi i planit mësimor

Java	Titulli i ligjëratis	Ushtrimet
Java 1:	<i>Hyrje në dizajnin dhe analizën e sistemeve softuerike: sistemet, rolet dhe metodologjitë e zhvillimit</i>	<i>Njohja me veglat për dizajnin dhe analizën e sistemeve softuerike</i>
Java 2:	<i>Kuptimi dhe modelimi i sistemeve organizative</i>	<i>Ushtrime nga Kuptimi dhe modelimi i sistemeve organizative</i>
Java 3:	<i>Cikli jetësor i zhvillimit të sistemit, përdorimi i veglave</i>	<i>Ushtrime nga Cikli jetësor i zhvillimit të sistemit, përdorimi i veglave</i>
Java 4:	<i>Përshkrimi i sistemit në mënyrë grafike, përcaktimi i fizibilitetit, planifikimi i aktiviteteve dhe kontrollit</i>	<i>Ushtrime nga Përshkrimi i sistemit në mënyrë grafike, përcaktimi i fizibilitetit, planifikimi i aktiviteteve dhe kontrollit</i>

Java 5:	<i>Analiza e kërkesave të informacionit: Të dhënat e mostrimit, intervistimi, përdorimi i pyetësorëve, modelimi agjilë dhe prototipi</i>	<i>Ushtrime nga Analiza e kërkesave të informacionit: Të dhënat e mostrimit, intervistimi, përdorimi i pyetësorëve, modelimi agjilë dhe prototipi</i>
Java 6:	<i>Procesi i analizës: Përdorimi i diagramit të rrjedhës së të dhënave</i>	<i>Ushtrime nga Procesi i analizës: Përdorimi i diagramit të rrjedhës së të dhënave</i>
Java 7:	<i>Përdorimi i fjalorëve të të dhënave</i>	<i>Ushtrime nga Përdorimi i fjalorëve të të dhënave</i>
Java 8:	<i>Përshkrimi i specifikimeve të procesit dhe vendimet e strukturuar</i>	<i>Ushtrime nga Përshkrimi i specifikimeve të procesit dhe vendimet e strukturuar</i>
Java 9:	<i>Propozimi i sistemit</i>	<i>Ushtrime nga Propozimi i sistemit</i>
Java 10:	<i>Thelbi i dizajnit: dizajnimi i daljeve; dizajnimi i hyrjeve</i>	<i>Ushtrime nga Thelbi i dizajnit: dizajnimi i daljeve; dizajnimi i hyrjeve</i>
Java 11:	<i>Dizajnimi i fajllave dhe bazës së të dhënave</i>	<i>Ushtrime nga Dizajnimi i fajllave dhe bazës së të dhënave</i>
Java 12:	<i>Dizajnimi i ndërfaqes së përdoruesit</i>	<i>Ushtrime nga Dizajnimi i ndërfaqes së përdoruesit</i>
Java 13:	<i>Hartimi i të dhënave</i>	<i>Ushtrime nga Hartimi i të dhënave</i>
Java 14:	<i>Dokumentimi i dizajnit</i>	<i>Ushtrime nga Dokumentimi i dizajnit</i>
Java 15:	<i>Inxhinieria dhe implementimi i softuerit: Sigurimi i cilësisë përmes inxhinierimit të softuerit</i>	<i>Ushtrime nga Inxhinieria dhe implementimi i softuerit</i>