

Të dhëna bazike të lëndës - SYLLABUSI			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë Mekanike		
Departamenti	TER		
Titulli i lëndës:	VIZATIMI ME KOMPJUTER		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Semestri	II		
Numri i orëve në javë:	2+2		
Vlera në kredi – ECTS:	6.0		
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof.dr.sc. Ilir Doci		
Përshkrimi i lëndës	Softveri AutoCad, rëndësia dhe aplikimi në Grafikë inxhinierike –Vizatim Teknik. Hapësira e punës së softverit dhe pjesët kryesore. Formatimi i vizatimit në AutoCad me rregullat dhe standardet e vizatimit teknik. Paraqitja e vijave. Llojet e vijave që përkrahen nga softveri. Rregullimi i vizatimit. Sistemet koordinative. Dimensionimi dhe kuotimi. Shkruarja e tekstit. Përmirësimi i vizatimit. Definimi i formatit të letres, tabelave. Siperfaqet. Vizatimi në 3D.		
Qëllimet e lëndës:	Aftësimi i studentëve nga lëmia Vizatimi me kompjuter . Qëllimi i kursit është njohja dhe aftësimi i studentëve (vijuesve) me parimet themelore dhe të avancuara të vizatimit teknik duke shfrytëzuar softuerin e mirënjohur aplikativ të kësaj lëmie – AutoCAD. Atë që vijuesi e ka fituar në vizatimin teknik, përmes shfrytëzimit të softuerit do ta zbatojë në mënyrë shumë më moderne dhe do ta zbatojë në lëndët në vijim të studimeve.		
Rezultatet e pritura të nxënies:	Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që: 1. Të realizojë një vizatim teknik profesional me anë të softverit profesional. 2. Të zbatojë metodat bashkëkohore të vizatimit në problemet që do ti paraqiten në të ardhmen si në lëndët në vijim të studimeve po ashtu edhe në punën e tij profesionale. 3. Të shfrytëzojë dhe zbatojë njohuritë nga softuerët përkatës (ver-sionet e reja të tij). 4. Të zhvillojë dhe me sukses ti përfundojë projektet e ndryshme profesionale me zbatimin e kompjuterëve dhe softuerëve aplikativ.		
Kontributi në ngarkesën e studentit (që duhet të korrespondojë me rezultatet e të nxënës të studentit)			
	Aktiviteti	Orë	Ditë/javë
	Ligjërata	2	15
	Ushtrime teorike/laboratorike	2	15
	Punë praktike	4	5
	Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	10
	Ushtrime në teren	1	2
	Kollokuiume, seminare	2	2
	Detyra të shtëpisë	3	5
	Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	8
	Përgatitja përfundimtare për provim	6	1
	Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	2
	Projektet, prezantimet ,etj	3	2
	Total		153
Metodologjia e mësimdhënies:	Metodologjia që do të përdoret është metodologji e bazuar me studentin në qendër. Ligjëratat (vite me radhë janë mbajtur) mbahen me ndihmën e projektorit duke e shfrytëzuar softuerin drejtpërdrejtë në procesin e ligjëratarave. Pas ligjëratarave studentët motivohen për shtruarjen e pyetjeve dhe për diskutime rreth problemeve të panjohura		

	që ceken në ligjëratën përkatëse, me qëllim të rritjes së invencionit dhe mendimit kritik të studentëve.	
Raporti në mes të studimit teorik dhe praktik	<i>Pjesa teorike (%)</i>	<i>Pjesa praktike (%)</i>
	50%	50%
Literatura bazë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sadullah Avdiu: <i>Vizatimi me kompjuter</i>, UP, FIM, Prishtinë, 2024. 2. Sadullah Avdiu: <i>Vizatimi me kompjuter – Praktikum</i>, botimi i gjashtë, UP, FIM, Prishtinë, 2018. 3. Dr.sc. Ilir Doçi, <i>Prezetime nga Grafika Inxhinierike</i>, 2018. 3. Prof.dr. Musli Bajraktari, Dr.sc. Ilir Doçi, <i>Grafika inxhinierike</i>, Prishtinë, 2012. 4. Scott Onstott, <i>AutoCAD® 2017 And AutoCAD LT® 2017 Essentials</i>, 2016 Sybex. 	

Plani i dizajnuar i mësim:	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hyrje 2. Bazat e AutoCAD-it, 3. Përgatitjet për fillimin e punës në AutoCAD.
Java e dytë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat: <i>Limits</i>, dhe <i>Units</i>, 2. Komandat për vizatim: <i>Point</i>, <i>Line</i>, <i>Polyline</i>, <i>XLine</i>, <i>Spline</i>.
Java e tretë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për vizatim: <i>Circle</i>, <i>Arc</i>, <i>Ellipse</i>, <i>Polygon</i>.
Java e katërt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për rregullim të vizatimit: <i>Zoom</i>, <i>Move</i>, <i>Select</i>. 2. Komandat për përmirësimin e vizatimit: <i>Erase</i>, <i>Copy</i>, <i>Array</i>, <i>Mirror</i>.
Java e pestë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për përmirësimin e vizatimit: <i>Offset</i>, <i>Rotate</i>, <i>Trim</i>, <i>Extend</i>, <i>Break</i>, <i>Chamfer</i>, <i>Fillet</i>, <i>Divide</i>.
Java e gjashtë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për vijëzimin e pjesëve të vizatimit: <i>Hatch</i> dhe <i>Boundary Hatch</i>. 2. Komandat për kuotim: <i>Linear</i>, <i>Aligned</i>, <i>Ordinate</i>.
Java e shtatë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për kuotim: <i>Radius</i>, <i>Diameter</i>, <i>Angular</i>, <i>Baseline</i>, <i>Continue</i> 2. Komandat për kuotim: Përshtatja e parametrave të stilit të kuotimit. 3. Komandat për shkruarjen e tekstit: <i>Text</i> dhe <i>Dtext</i>, <i>Style</i>.
Java e tetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caktimi preciz i pikës në vizatim – <i>Kriteret Osnap</i>: Mënyrat e dhënies së <i>Osnap</i>-ëve. 2. Kriteret: <i>Endpoint</i>, <i>Midpoint</i>, <i>Center</i>, <i>Node</i>, <i>Quadrant</i>, <i>Intersection</i>, <i>Extension</i>, <i>Insertion</i>, <i>Perpendicular</i>, <i>Tangent</i>, <i>Nearest</i>, <i>Parallel</i>.
Java e nëntë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puna me regjione. Shembull konkret. 2. Hapësira e modelit dhe hapësira e letrës. Shembull konkret në shfrytëzimin e hapësirës së modelit dhe hapësirës së letrës.
Java e dhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bazat e punës në hapësirë (3D). 2. Vizatimi në 3D, 3. Dhënia e lartësisë dhe elevacionit. 4. Rrafshet konstruktive.
Java e njëmbëdhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për punë në hapësirë: <i>Slice</i>, <i>Section</i>, <i>Vports</i>, <i>Rulesurf</i>, <i>Revsurf</i>.
Java e dymbëdhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komandat për punë në hapësirë: <i>Extrude</i>, <i>Revolve</i>. 2. Komandat për përmirësimin e solideve: <i>Solidedit</i>.
Java e trembëdhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zgjidhja e shembujve praktik nga puna në hapësirë.
Java e katërbëdhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zgjidhja e shembujve praktik nga puna në hapësirë.
Java e pesëmbëdhjetë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zgjidhja e shembujve praktik nga puna në hapësirë.