

Të dhëna bazike të lëndës - SYLLABUSI			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë Mekanike		
Departamenti	Termoenergjetikë dhe energji të ripërtrishme		
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. Ilir Doçi		
Përshkrimi i lëndës	Përdorimi i Softverit AutoCad në Vizatimin me kompjuter, rëndësia dhe aplikimi në vizatimet makinerike. Pjesët kryesore të softverit Autocad. Hapësira e punës së softverit. 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. Krijimi i shtresave. Dimensionimi dhe kuotimi. Definimi i prerjeve. Shkruarja e tekstit. Përmirësimi i vizatimit. Definimi i formatit të letrës, tabelave. Siperfaqet. Vizatimi në 3D dhe dimensionimi.		
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 aplikativ të kësaj lëmie – AutoCAD. Atë që studenti e ka fituar në vizatimin teknik, përmes shfrytëzimit të softuerit do ta zbatojë në mënyrë më të avancuar 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 (versionet 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	Gjithsej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	4	5	20
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	10	20
Kollokviume, seminare	2	2	4
Detyra të shtëpisë	3	5	15
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	8	16
Përgatitja përfundimtare për provim	6	1	6
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	2	4
Projektet, prezantimet ,etj	3	2	6
Total			151
Metodologjia e mësimdhënies:	Metodologjia që do të përdoret është metodologji e bazuar me studentin në qendër. Ligjëratat mbahen me ndihmën e projektorit ose LCD ekranit duke e shfrytëzuar softuerin drejtpërdrejtë në procesin e ligjëratave dhe me shembuj konkret. Pas ligjëratave 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	Pjesa teorike (%)	Pjesa praktike (%)
	40%	60%
Literatura bazë:	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. Scott Onstott, <i>AutoCAD® 2017 And AutoCAD LT® 2017 Essentials</i> , 2016 Sybex. 4. Douglas Smith, Antonio Ramirez, Ashleigh Fuller, <i>Technical Drawing 101 with AutoCad 2017</i> , SDC Publications, 2016. 5. Elmi Konjusha, Zijadin Lutolli, <i>Autocad 2007</i> , Prishtinë 2008.	

Plani i dizajnuar i mësimi:	
Java	Ligjërata që do të zhvillohet
Java e parë:	Hyrje në lëndë. Bazat e AutoCAD-it. Hapësira e punës së AutoCad. Përgatitjet për fillimin e vizatimit në AutoCAD. Rregullimi i Status Bar. Menytë e AutoCad. Krijimi i file të ri. Krijimi i vizatimit në formatin A4, A3.
Java e dytë:	Komandat: <i>Limits</i> , dhe <i>Units</i> , Komandat për vizatim: <i>Point</i> , <i>Line</i> , <i>Polyline</i> , <i>XLine</i> , <i>Spline</i> . Krijimi i shtresave – <i>Layers</i> .
Java e tretë:	Komandat për vizatim: <i>Circle</i> , <i>Arc</i> , <i>Ellipse</i> , <i>Polygon</i> .
Java e katërt:	Komandat për rregullim të vizatimit: <i>Zoom</i> , <i>Move</i> , <i>Select</i> . Komandat për përmirësimin e vizatimit: <i>Erase</i> , <i>Copy</i> , <i>Array</i> , <i>Mirror</i> .
Java e pestë:	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:	Komandat për vijëzimin e pjesëve të vizatimit: <i>Hatch</i> dhe <i>Boundary Hatch</i> . Komandat për kuotim: <i>Linear</i> , <i>Aligned</i> , <i>Ordinate</i> .
Java e shtatë:	Komandat për dimensionim: <i>Radius</i> , <i>Diameter</i> , <i>Angular</i> , <i>Baseline</i> , <i>Continue</i> Komandat për dimensionim : Përshtatja e parametrave të stilit të dimensionimit. Komandat për shkruarjen e tekstit: <i>Text</i> dhe <i>Dtext</i> , <i>Style</i> . <i>Testi I</i>
Java e tetë:	Caktimi preciz i pikës në vizatim – <i>Kriteret Osnap</i> : Mënyrat e dhënies së <i>Osnap</i> -ëve. 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:	Puna me regjione. Shembull konkret. Hapësira e modelit dhe hapësira e letrës. Shembull konkret në shfrytëzimin e hapësirës së modelit dhe hapësirës së letrës.
Java e dhjetë:	Bazat e punës në hapësirë (3D). Vizatimi në 3D. Dhënia e lartësisë dhe elevacionit. Rrafshet konstruktive.
Java e njëmbëdhjetë:	Komandat për punë në hapësirën 3D: <i>Slice</i> , <i>Section</i> , <i>Vports</i> , <i>Rulesurf</i> , <i>Revsurf</i> .
Java e dymbëdhjetë:	Komandat për punë në hapësirën 3D: <i>Extrude</i> , <i>Revolve</i> . Komandat për përmirësimin e solideve: <i>Solidedit</i> .
Java e trembëdhjetë:	Dimensionimi në hapësirën 3D.
Java e katërmëdhjetë:	Zgjidhja e shembujve praktik nga puna në hapësirë.
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Testi II</i>