



UNIVERSITETI I PRISHTINËS

UNIVERSITAS STUDIORUM PRISHTINIENSIS

FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE
DEPARTAMENI I INXHINIERISË KOMPJUTERIKE

SYLLABUS

LËNDA:	KOMUNIKIMI NJERI KOMPJUTER	
Lloji i Lëndës:	Obligative	
Viti i studimeve	2	
Semestri:	4	
Shifra e lëndës:		
Lokacioni:	Salla 626	
Koha/Ligjëratat:	E hëne nga ora 16:30-18:00	
Koha/Ushtrimet:		
Mësimdhënësi i Lëndës:	e-mail	
	Prof. Dr. Isak Shabani	isak.shabani@uni-pr.edu
	Ueb	http://fiek.uni-pr.edu
Asistent:	MSc. Blend Arifaj	blend.arifaj@uni-pr.edu

1. Përshkrimi i lëndës

Këtu theksohen çështjet/fushat kyçe që trajtohen në lëndën e cekur.

Ju mundëson studenteve të aplikojnë teknikat e komunikimit njeri kompjuter në projektet e reja softuerike me ndërfaqje bashkohore. Gjithashtu, kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses të konceptet dhe teknikat e dizajnit të interaksionit.

2. Qëllimet e lëndës

Çka synohet të arrihet nëpërmjet lëndës?

Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuritë moderne në të menduarit e lidhmërisë së njeriut me kompjuterin, parakusht ky i nevojshëm për krijimin e UI/UX, dhe dizajnit të interaksionit. Përpos kësaj studentet në këtë lëndë do të mësojnë të programojnë dhe dizajnojnë GUI përmes gjuhëve programuese JavaFX.

Kërkesat për plotësimin e qëllimit të kësaj lënde janë:

- Aftësi programuese
- Studenti aktiv gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve.

3. Rezultatet e pritura

Dijet dhe shkathtësitë teorike dhe praktike që pritet të arrihen nga studentët.

Pas përfundimit me suksese të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje që:

1. Të kuptoj konceptet kryesore të komunikimit njeri-kompjuter.
2. Të realizoj dhe projektoj sisteme interaktive.

4. Metodologjia

Ligjërata, ushtrime, dhe punë praktike përmes realizimit të një projekti.

5. Literatura

E kërkuar

1. "Human-Computer Interaction", Autorë: Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd and Russell Beale
2. "Introduction to Java Programming", Autorë: Daniel Liang, 10th Edition, Armstrong Atlantic State University

Ndihmëse

Materiali i propozuar për lexim dhe ushtrime

6. Plani i mësimit – Ligjërata

Java 1	Hyrje në lëndën komunikimi njeri-kompjuter
Java 2	Njeriu në HCI
Java 3	Kompjuteri në HCI
Java 4	Interaksioni njeri kompjuter
Java 5	Ndërfaqja grafike e përdoruesit - GUI në JavaFX
Java 6	Ndërfaqja grafike e përdoruesit UI/UX në JavaFX
Java 7	Paradigma në HCI
	Kolokfiumi 1
Java 8	Bazat e dizajnit (projektimit) të sistemeve interaktive
Java 9	Komunikimi i ndërfaqeve me bazat e të dhënave
Java 10	HCI në proceset e softuerit
Java 11	Rregullat e projektimit të sistemeve interaktive
Java 12	Përkrahja dhe zbatimi i sistemeve interaktive
Java 13	Teknikat e vlerësimit të sistemeve interaktive
Java 14	Teknologjia Scram dhe metodat Agile
Java 15	Mbështetje e shfrytëzuesëve në sistemet interaktive
	Kolokfiumi 2

6. Plani i mësimit – Ushtrime

Java 1	Hyrje ne Java FX, vizatimi i figurave bazike
Java 2	Panelet ne Java FX dhe property binding
Java 3	Custom controls në Java FX (part 1) dhe ngjarjet (event)
Java 4	Custom controls në Java FX (part 2) dhe ngjarjet (event)
Java 5	Animacionet në Java FX
Java 6	Menaxhimi i dritareve të shumta dhe komunikimi mes dritareve
Java 7	GUI përmes XML (Java FXML)
Java 8	Lidhja e GUI aplikacioneve me bazat e të dhënave (MySQL + SQLite)
Java 9	Aplikacioni konkret - PWM (Product Warehouse Manager) - Dizajnimi i Wire-frames (UX) dhe layouts (UI) përmes Zeplin duke u bazuar ne kërkesat e projektit
Java 10	PWM - Implementimi i GUI ndërfaqeve ne FXML (part 1)
Java 11	PWM - Implementimi i GUI ndërfaqeve ne FXML (part 2)
Java 12	PWM - Implementimi i koneksionit me bazën e te dhënave dhe entiteteve
Java 13	PWM - Ndërlidhja e funksionalitetit mes bazës se te dhënave dhe moduleve te aplikacionit
Java 14	PWM - Ndërlidhja e funksionalitetit mes bazës se te dhënave dhe moduleve te

	aplikacionit
Java 15	PWM - Implementimi i dygjuhësisë së aplikacionit dhe kompajllimi i aplikacionit në fajll ekzekutues/installues

8. Metodatat e Vlerësimit	Shpërndarja e vlerësimit për notim në përqindje									
	<table> <tr> <td>Kollekfiumi 1 :</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Kollekfiumi 2 :</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Projekti :</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Vijueshmëria:</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Provimi Final:</td> <td>60%, për studentët që nuk japin rezultate pozitive në Kolekfiune</td> </tr> </table>	Kollekfiumi 1 :	30%	Kollekfiumi 2 :	30%	Projekti :	30%	Vijueshmëria:	10%	Provimi Final:
Kollekfiumi 1 :	30%									
Kollekfiumi 2 :	30%									
Projekti :	30%									
Vijueshmëria:	10%									
Provimi Final:	60%, për studentët që nuk japin rezultate pozitive në Kolekfiune									

9. Politikatat akademike dhe rregulloret e mirësjelljes
<ul style="list-style-type: none"> • Studentët janë të obliguar të përcjellin me rregull ligjëratat dhe ushtrimet. • Studentët duhet të vijnë me kohë në mësim. • Studentët nuk mund të futen në ligjëratat dhe ushtrime pas fillimit të ushtrimeve dhe ligjëratave. • Studentët duhet të mbajnë qetësinë dhe të angazhohen aktivisht në dialog në ligjëratat. • Gjatë kohës së mësimin studentët duhet t'i shkyçin telefonat celularë

10. Notimi		
<table> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Mbi 49% kaluese • Deri 49% jo-kaluese </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 50-59 : 6 (gjashtë) • 60-69 : 7 (shtatë) • 70-79 : 8 (tetë) • 80-89 : 9 (nëntë) • 90-100 : 10 (dhjetë) </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> • Mbi 49% kaluese • Deri 49% jo-kaluese 	<ul style="list-style-type: none"> • 50-59 : 6 (gjashtë) • 60-69 : 7 (shtatë) • 70-79 : 8 (tetë) • 80-89 : 9 (nëntë) • 90-100 : 10 (dhjetë)
<ul style="list-style-type: none"> • Mbi 49% kaluese • Deri 49% jo-kaluese 	<ul style="list-style-type: none"> • 50-59 : 6 (gjashtë) • 60-69 : 7 (shtatë) • 70-79 : 8 (tetë) • 80-89 : 9 (nëntë) • 90-100 : 10 (dhjetë) 	