



# UNIVERSITETI I PRISHTINËS

## UNIVERSITAS STUDIORUM PRISHTINIENSIS

FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE  
DEPARTAMENI I INXHINIERISË KOMPJUTERIKE

# SYLLABUS

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

### 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 GUI, 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 lëndë janë:

- Aftësi programuese
- Studenti aktiv gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve.

### 3. Rezultatet e pritura

Dijet dhe shkathtësitë teorike dhe praktike që pritet të arrihen

Pas përfundimit me suksese të kësaj lëndë, studentit do të jetë në gjendje që:

1. Të kuptoj konceptet kryesore të komunikimit njeri

nga studentët.	kompjuter. 2. Të realizoj dhe projektoj sisteme interaktive.
<b>4. Metodologjia</b>	Ligjërata, ushtrime, dhe punë praktike përmes realizimit të një projekti.
<b>5. Literatura</b>	<p><b>E kërkuar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>"Human-Computer Interaction", Autorë: Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd and Russell Beale</li> <li>"Introduction to Java Programming", Autorë: Daniel Liang, 10th Edition, Armstrong Atlantic State University</li> </ol> <p><b>Ndihmëse</b></p> <p>Materiali i propozuar për lexim dhe ushtrime</p>

<b>6. Plani i mësimit – Ligjërata</b>	
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
	<b>Kolokfiumi 1</b>
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
	<b>Kolokfiumi 2</b>

<b>6. Plani i mësimit – Ushtrime</b>	
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 së të dhënave dhe moduleve të aplikacionit
Java 15	PWM - Implementimi i dygjuhësisë së aplikacionit dhe kompajllimi i aplikacionit në fajll ekzekutues/installues

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

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

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