



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:	FIEK, Laboratori 621	
Koha/Ligjëratat:	E Mërkurë nga ora 10:00-11:30	
Koha/Ushtrimet:	E Hëne dhe e Marte nga ora 16:00-20:00	
Mësimdhënësi i Lëndës:		e-mail
	Prof. Ass. Dr. Isak Shabani	isak.shabani@uni-pr.edu
	Ueb	http://isakshabani.uni-pr.edu
Asistent:	MSc. Valmir Sadiku &	MSc. Ylli Sadikaj

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 dhe dizajnit të interaksionit. Përpos kësaj studentet në këtë lëndë do të mësojnë të programojnë dhe dizajnojnë GUI përmes gjuhëve programuese **Java** dhe në **Tel/Tk**. 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 sisetme 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, (2013) 9th 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
Java 3	Kompjuteri
Java 4	Interaksioni njeri kompjuter
Java 5	Ndërfaqja grafike e përdoruesit GUI 1
Java 6	Ndërfaqja grafike e përdoruesit GUI 2
Java 7	Kolokfiumi 1
Java 8	Paradigma në HCI
Java 9	Bazat e dizajnit (projektimit) të sistemeve interaktive
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	Dizajni universal i sistemeve interaktive
Java 15	Mbështetje e shfrytëzuesëve në sistemet interaktive
	Kolokfiumi 2

8. Metodatat e Vlerësimit

Shpërndarja e vlerësimit për notim në përqindje

Vijimi në ligjërata :

Vijimi në ushtrime :

Kollekfiumi 1 :

Kollekfiumi 2 :

Projekti :

Provimi Final:

Minimum 70% në pjesmarrje për lejim për të hyrë në provim.

Minimum 70% në pjesmarrje për lejim për të hyrë në provim.

35%

35%

30%

70%, për studentët që nuk japin rezultate pozitive në Kolekfiome

9. Politikatat akademike dhe rregulloret e mirësjelljes

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 ligjërata dhe ushtrime pas fillimit të ushtrimeve dhe ligjëratave.
- Studentët duhet të mbajnë qetësinë dhe të angazhohen aktivisht në dialog në ligjërata.
- Gjatë kohës së mësimit studentët duhet t'i shkyçin telefonat celularë

10. Notimi

- Mbi 49% kaluese
- Deri 49% jo-kaluese

- 50-59 : 6 (gjashtë)
- 60-69 : 7 (shtatë)
- 70-79 : 8 (tetë)
- 80-89 : 9 (nëntë)
- 90-100 : 10 (dhjetë)