



SYLLABUSI

Të dhëna bazike rreth lëndës	
Universiteti:	Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Programi i studimit:	Dizajnimi i Softuerëve
Lënda:	Hyrje në Informatikë
Niveli i studimeve:	Bachelor
Statusi i lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	1
Numri i orëve në javë:	2+2
Vlera në kredi - ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Do të publikohen në web site të universitetit!
Mësimdhënësit:	Prof. Asoc. Dr. Samedin Krrabaj Ass. Endrit Fetahu, Ph. D. c.
Detajet kontaktuese:	samedin.krrabaj@uni-prizren.com endrit.fetahi@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	Ky kurs përfshin konceptet bazike të fushës së shkencës kompjuterike. Temat përfshijnë sistemet numerike, kodet numerike, harduerin, algoritmet dhe strukturat e të dhënave, modelimin e bazës së të dhënave.
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i kursit është që tu mundësojë studentëve një hyrje në konceptet bazë të shkencave kompjuterike: <ul style="list-style-type: none"> - Të dhënave dhe informacionet e koduara (shifruara) (ASCII, Unicode), - Sistemet e numrave (dhjetore, binar, heksadecimal, oktal), - Harduer (nga arkitektura Neumann), - Algoritmet dhe strukturat e të dhënave - Bazat e rrjetave dhe gjuhët programuese.
Rezultatet e pritura:	Pas kursit, çdo studenti pritët të jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> - Praktikojë dhe përdor (ASCII, Unicode), - Sistemet e numrave (dhjetore, heksadecimal, binar, oktal) - Përshkruajnë harduer-in (nga arkitektura Neumann)

	<ul style="list-style-type: none"> - Të ketë një pasqyrë per algoritmet dhe strukturat e të dhënave - Të kenë një vështrim mbi bazat e rrjeteve dhe gjuhët programuese. 		
Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej/orë
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	0	0	0
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	2	2	4
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	4	10	40
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6
Projektet, prezantimet, etj.	0	0	0
Totali			150
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studentit duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
Metodat e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> - Vijueshmëria dhe aktiviteti: 10% - Detyrat: 10% - Projekti grupor: 20% - Test i parë: 30% - Testi i dytë: 30% 		
Vlerësimi/ Nota përfundimtare:	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare	
	91% - 100%	10	
	81% - 90%	9	
	71% - 80%	8	
	61% - 70%	7	
	51% - 60%	6	

	0% - 50%	5
Literatura		
Literatura bazë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. J.Glenn Brookshear. (2015). Computer Science – An Overview (12th edition). Addison Wesley. 2. Agni Dika. (2005). Qarqet Kompjuterike Kombinuëse 1. Fakulteti Elektroteknik, Universiteti i Prishtinës. 	
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parag K. Lala. Principles of Modern Digital Design. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2007. 2. Charles H. Roth. Fundamentals of Logic Design. 4th Edition. Jr., PWS Publishing Company. 	
Plani mësimor		
Java	Ligjëratat/njësia mësimore	
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit • Hyrje 	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemet numerike 	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kodet BCD dhe kodet ciklike • Kodet optimale 	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kodet siguroese • Kodet për zbulimin dhe korigjimin e gabimeve 	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Algjebra e Bulit 	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ruajtja e të dhënave 	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulimi i të dhënave 	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Testi i parë 	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemet Operative 	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rrjetat Kompjuterike 	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmet 	
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gjuhët programuese 	
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Abstraksionet e të dhënave 	
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemet e Bazës së të Dhënave 	
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Testi i dytë 	

Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit • Hyrje në shkencën kompjuterike • Roli i algoritmeve në shkencën kompjuterike

<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga sistemet numerike • (sistemi binar, heksadecimal dhe oktal i numrave)
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga aritmetika binare • (mbledhja, zbritja, shumëzimi, pjesëtimi)
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga kodet BCD • Kodet ciklike • Kodet optimale (metoda e Shannon Fanos dhe metoda e Huffman-it)
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga kodet siguroese • Kodet për zbulimin dhe korrigjimin e gabimeve (kodi i Hamming-ut)
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga ruajtja e të dhënave • (operacionet dhe qarqet logjike, memoria kryesore, memoria sekondare, paraqitja e të dhënave si varg bitësh)
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga manipulimi i të dhënave • (procesori, ekzekutimi i programit, cikli i makinës, instruksionet aritmetike/logjike)
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime për testin e parë
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime numerike nga Algjebra e Bulit
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime laboratorike nga sistemet operative
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime laboratorike nga algoritmet
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime laboratorike nga gjuhët programuese
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime laboratorike nga abstraksionet (strukturat) e të dhënave
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime laboratorike nga Sistemet e Bazës së të Dhënave (konceptet bazë të bazës së të dhënave, modeli relacional)
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ushtrime për testin e dytë

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes
<ul style="list-style-type: none"> • Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes MS PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve, programeve kompjuterike dhe ushtrimeve numerike. • Po ashtu, nga mësimdhënësit do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletine nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit). • Gjatë çdo seance do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë! • Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjërata dhe ushtrime! • Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës! • Ardhja e studentëve me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme!

