



## SYLLABUSI

<b>Të dhëna bazike rreth lëndës</b>	
<b>Universiteti:</b>	<b>Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren</b>
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Shkencave Kompjuterike</b>
<b>Programi i studimit:</b>	<b>Dizajnimi i Softuerëve</b>
<b>Lënda:</b>	<b>Dizajnimi sistemeve të informacionit</b>
<b>Niveli i studimeve:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi i lëndës:</b>	<b>Zgjedhore</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>2</b>
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>2+2</b>
<b>Vlera në kredi - ECTS:</b>	<b>6</b>
<b>Koha / lokacioni:</b>	<b>Do të publikohen në web site të universitetit!</b>
<b>Mësimdhënësit:</b>	<b>Prof. Asoc. Dr. Malush Majku</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>malush.mjaku@uni-prizren.com</b>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Ky kurs përmban materialet dhe udhëzimet për menaxhim të kërkesave ne kuadër të projekteve në pajtim me metodologjitë dhe teknikat bashkëkohore në kësaj lëmi.
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	I tërë koncepti i aplikuar është i orientuar në krijimin e njohurive dhe shkathtësive në realizimin e dokumentacionit teknik të projektit nga aspekti projektues, si dhe kalimi nga dokumentimi i kërkesave ne dizajnimin e sistemit softwerik. Studenti duhet të ballafaqohet me përpunimin e kërkesave dhe formalizimit e tyre duke shfrytëzuar UML. Kërkesat për plotësimin e qëllimit të kësaj lënde janë: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aftësi paraprake ne web dizajn</li> <li>- Studenti aktiv gjate ligjëratave dhe ushtrimeve.</li> </ul>
<b>Rezultatet e pritura:</b>	Pas përfundimit me suksese të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje që: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definimin e kërkesave të projektit</li> <li>- Prezantimin e proceseve të modulit me anë të DFD.</li> <li>- Përshkrimin e Use Case-ve .Definimi grafik</li> </ul>

	<p>dhe narrativ shërben për përcaktimin e kërkesave të shfrytëzuesit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Përpilimin e Diagramit të klasave – Class Diagram</li> <li>- Përpilimi i Diagrameve të Sekuencave - Sequence Diagrams.</li> <li>- Dizajnimin e bazës së të dhënave në SQL</li> <li>- Dizajnimin të aplikacionit softwerik në ASP.Net</li> </ul>		
<b>Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithsej/orë</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
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 vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	10	30
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6
Projektet, prezantimet, etj.	4	2	8
<b>Totali</b>			<b>150</b>
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studentit duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%.</li> <li>- Detyra dhe projekte: 30%.</li> <li>- Provimi përfundimtar: 60%.</li> </ul>		
<b>Vlerësimi/ Nota përfundimtare:</b>	<b>Vlerësimi në %</b>		<b>Nota përfundimtare</b>
	91% - 100%		10
	81% - 90%		9

	71% - 80%	8
	61% - 70%	7
	51% - 60%	6
	0% - 50%	5
<b>Literatura</b>		
<b>Literatura bazë:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Systems Analysis and Design, Howard Gould</li> <li>2. Management information Systems by Kenneth Laudon 12th edition</li> <li>3. The Unitet Unified Modeling Language Reference Manual, James Rumbaugh</li> </ol>	
<b>Literatura shtesë:</b>	On-line resurset: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enterprise Architect - UML CASE Tool</li> <li>2. ER-Win, database management tool</li> </ol>	
<b>Plani mësimor</b>		
<b>Java</b>	<b>Ligjëratat/njësia mësimore</b>	
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në sistemet dhe konceptet e Informacionit</li> </ul>	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologjitë e Zhvillimit të Sistemeve të Informacionit - Cikli Jetësor (Life Cycle)</li> </ul>	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definimi dhe validimi kërkesave</li> </ul>	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelet dhe UML për vizualizimin e sistemeve softuerike</li> </ul>	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Use Cases Diagramet</li> <li>• Prezantimi i proceseve me anë të use case diameve</li> </ul>	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrami i Sekuencave</li> <li>• Prezantimi i proceseve me anë të diagramit të sekuencave</li> </ul>	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data-Flow Diagram</li> <li>• Prezantimi i proceseve të modulit me anë të DFD</li> </ul>	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UML Diagrami i klasave – Class Diagram</li> <li>• Realizimi i diameve të klasave në të cilën do të paraqiten shumica e klasave të cilat parashihen në projekt</li> </ul>	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi Data bazës</li> <li>• ER-Diagrami</li> <li>• Normalizimi shemave relacionale</li> </ul>	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalimi në DBMS-sql server</li> <li>• Krijimi i objekteve të ndryshme në</li> <li>• SQL server</li> </ul>	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desizajnimi interfejsit të sistemeve informative: ASP.Net, Css, C#, Javascript etc</li> </ul>	

<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi interfejsit të sistemeve informative: ASP.Net, Css, C#, Javascript etc</li> </ul>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testimi sistemeve informative</li> </ul>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siguria e sistemeve informative</li> </ul>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi projekteve grupore</li> </ul>

## Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<b>Java e parë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në sistemet dhe konceptet e Informacionit</li> </ul>
<b>Java e dytë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologjitë e Zhvillimit të Sistemeve të Informacionit - Cikli Jetësor (Life Cycle)</li> </ul>
<b>Java e tretë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definimi dhe validimi kërkesave</li> </ul>
<b>Java e katërt:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelet dhe UML për vizualizimin e sistemeve softuerike</li> </ul>
<b>Java e pestë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Use Cases Diagramet</li> <li>• Prezantimi i proceseve me anë të use case diagrameve</li> </ul>
<b>Java e gjashtë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrami i Sekuencave</li> <li>• Prezantimi i proceseve me anë të diagramit të sekuencave</li> </ul>
<b>Java e shtatë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data-Flow Diagram</li> <li>• Prezantimi i proceseve të modulit me anë të DFD</li> </ul>
<b>Java e tetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UML Diagrami i klasave – Class Diagram</li> <li>• Realizimi i diagrameve të klasave në të cilën do të paraqiten shumica e klasave të cilat parashihen në projekt</li> </ul>
<b>Java e nëntë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi Data bazës</li> <li>• ER-Diagrami</li> <li>• Normalizimi shemave relacionale</li> </ul>
<b>Java e dhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalimi në DBMS-sql server</li> <li>• Krijimi i objekteve të ndryshme në SQL server</li> </ul>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi interfejsit të sistemeve informative: ASP.Net, Css, C#, Javascript etc</li> </ul>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dizajnimi interfejsit të sistemeve informative: ASP.Net, Css, C#, Javascript etc</li> </ul>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testimi sistemeve informative</li> </ul>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siguria e sistemeve informative</li> </ul>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi projekteve grupore</li> </ul>

### **Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes**

- 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 ligjëratat dhe ushtrimet!
- Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!
- Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrimet është e obligueshme!