



SYLLABUSI

| Të dhëna bazike rreth lëndës | |
|-------------------------------------|---|
| Universiteti: | Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren |
| Njësia akademike: | Fakulteti i Shkencave Kompjuterike |
| Programi i studimit: | Dizajnimi i Softuerëve |
| Lënda: | Ndërveprimi njeri-kompjuter |
| Niveli i studimeve: | Bachelor |
| Statusi i lëndës: | Zgjedhore |
| 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: | Dr. Sc. Ardian Berisha |
| Detajet kontaktuese: | ardian.berisha@unhz.eu |
| Përshkrimi i lëndës: | <p>Lënda ofron koncepte bazë rreth dizajnimit të Interaksionit njeri kompjuter. Ajo shtjellon mjaftueshëm principet njeri kompjuter. Ndërveprimi njeri-kompjuter është një ndërdisiplinor Kjo fushë që integron teoritë dhe metodologjitë nga shkenca kompjuterike, psikologji konjitive, dizajn, dhe shumë fusha të tjera.</p> <p>Ky kurs i mëson studentët të dizajnojnë përdorues ndërfaqet e bazuara në aftësitë e kompjuterit teknologjia dhe nevojat e faktorëve njerëzorë.</p> <p>Kursi do të sigurojë një balancë të praktike dhe njohuri teorike, duke u dhënë studentëve përvojë zakonisht nuk ofrohet nga kurse të tjera në kompjuter shkenca.</p> |
| Qëllimet e lëndës: | <p>Përmes kësaj lënde mundësohet që studentët të njohin elementet kryesore të Interaksioni njeri-kompjuter. Pas përfundimit të këtij kursi studentët do të jenë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të kuptojë bazat e aftësive dhe kufizimeve njerëzore dhe llogaritëse, - të kuptojë teoritë, mjetet dhe teknikat bazë në HCI, - të kuptojnë aspektet themelore të projektimit |

| | | | |
|--|--|------------------|---------------------|
| | <p>dhe vlerësimin të ndërfaqeve,</p> <ul style="list-style-type: none"> - praktikoni një sërë metodash të thjeshta për vlerësimin e cilësisë së ndërfaqes së përdoruesit, - të zbatojë teknikat e duhura HCI për të projektuar sisteme që janë të përdorshme nga njerëzit. | | |
| Rezultatet e pritura: | <p>Pas përfundimit të kësaj lënde studenti do jetë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kuptojë konceptet themelore të interaksionit njeri kompjuter, - kuptojë teknikat base të HCI e tjera, - kuptojë dhe aplikojë metodat e thjeshta për vlerësimin e cilësisë. | | |
| 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 | 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 |
| Totali | | | 150 |
| Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studenti 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: | - Vijueshmëria në Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%. | | |

| | | |
|---------------------------------------|--|---------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Projekti: 15% - Kollokviumi 1: 35%. - Kollokviumi 2: 40%. - Ose provimi përfundimtar: 100%. | |
| 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: | 1. Basic Literature: Dr.sc. M. Qafleshi: Authorized Lectures (Presentations)-Human-Computer Interaction, Prizren, 2018. | |
| Literatura shtesë: | 1. Additional literature: Alan Dix, Janet Finlay, Gregory d. Abowd, Russell Beale. Human-Computer Interaction. Pearson Education Limited, 2004. UK | |
| Plani mësimor | | |
| Java | Ligjëratat/njësia mësimore | |
| <i>Java e parë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit (rreth ligjëratave). • Hyrje- Ndërveprimi njeri-kompjuter (HCI) | |
| <i>Java e dytë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Njeriu | |
| <i>Java e tretë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • kompjuteri | |
| <i>Java e katërt:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Interaksioni | |
| <i>Java e pestë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Paradigma në HCI | |
| <i>Java e gjashtë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Graphical User Interface - GUI | |
| <i>Java e shtatë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Vlerësimi i parë ndërmjetës (testi Ist) | |
| <i>Java e tetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Kollokviumi 1. | |
| <i>Java e nëntë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Realitet virtual | |
| <i>Java e dhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Bazat e dizajnit të ndërveprimit | |
| <i>Java e njëmbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • HCI në procesin e softuerit | |
| <i>Java e dymbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Rregullat e projektimit | |
| <i>Java e trembëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Projektimi Universal, Prezantimi dhe vlerësimi i detyrave të seminarit/projektit. Konsultimi për testin/provimin. | |
| <i>Java e katërmëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Pergaditje per testin nr 2 | |
| <i>Java e pesëmbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Kollokviumi 2. | |

Ushtrimet

| Plani mësimor | |
|------------------------------|---|
| Java | Ushtrimet |
| <i>Java e parë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit (rreth ushtrimeve). • Hyrje në organizimin e lëndës – planprogram (për ushtrimet). Prezantimi i temave për detyra.Grupe pune |
| <i>Java e dytë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Identifikimi i aftësive të ndryshme fiziologjike, psikologjike dhe motorike të njeriut gjatë procesit të ndërveprimit me kompjuterin. |
| <i>Java e tretë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mënyra të ndryshme të futjes/daljes së të dhënave në/nga kompjuteri. |
| <i>Java e katërt:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Modelet e përshtatjes së HCI për raste/probleme specifike |
| <i>Java e pestë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Paradigma e HCI |
| <i>Java e gjashtë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Shembuj të GUI në gjuhët e programimit. |
| <i>Java e shtatë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Vlerësimi i parë ndërmjetës (testi Ist) |
| <i>Java e tetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Konsultime rreth kollokviumit 1. |
| <i>Java e nëntë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Skenarët për hartimin e ndërveprimeve për qëllime/detyra dhe kufizime të ndryshme. |
| <i>Java e dhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Roli i HCI në dizajnimin e softuerit. |
| <i>Java e njëmbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Parimet, standardet dhe udhëzimet për dizajne. |
| <i>Java e dymbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mënyrat/teknikat e vlerësimeve të projektimit. |
| <i>Java e trembëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Shembuj të ndërveprimit të shqisave të njeriut me kompjuterin. |
| <i>Java e katërmëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi dhe vlerësimi i detyrave të seminarit/projektit. Konsultimi për testin/provimin. |
| <i>Java e pesëmbëdhjetë:</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Konsultime rreth kollokviumit 2. |

| 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! |

