



## 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>Teknologjitë e Informacionit dhe Telekomunikimi</b>		
<b>Lënda:</b>	<b>Dizajnimi i web-it</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>Mësimdhënësi:</b>	<b>Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi</b>		
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>ercan.canhasi@uni-prizren.com</b>		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>			
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Ky kurs përfshin konceptet themelore të dizajnit të web-it. Temat përfshijnë modelimin e web aplikacioneve, arkitekturën e web aplikacionit, testimin e web aplikacioneve, menaxhimin e web projekteve, dizajnimin e logos, dizajnimin e strukturës së web faqes.		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>			
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Qëllimi i kësaj lënde është që të mundësoj mësimin e mjeteve që ndihmojnë në procesin e dizajnit të web faqeve, të tilla si Dreamweaver dhe Adobe Photoshop.		
<b>Rezultatet e pritura:</b>			
<b>Rezultatet e pritura:</b>	Pas mbarimit të kësaj lënde studenti do të jetë në gjendje të dizajnoj web faqe duke përdorur mjetet e tilla si Dreamweaver dhe Adobe Photoshop.		
<b>Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimave 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	15	15
Ushtrime në terren	-	-	-
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	2	1	2
Koha e studimit vetanë të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	3	5	15
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6
Projektet, prezantimet, etj.	1	1	1
<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 ligjëratat dhe ushtrime: 5% + 5%.</li> <li>- Detyrat: 20%.</li> <li>- Projekti: 40%.</li> <li>- Testi i parë: 15%.</li> <li>- Testi i dytë: 15%.</li> <li>- Provimi përfundimtar: 30%.</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. Craig Grannell. Foundation Web Design with Dreamweaver 8. 2006.</li> <li>2. Artan Luma dhe Nderim Zeqiri. Mjetet për dizajnimin e web-it: Adobe Photoshop CS3 dhe Macromedia Dreamweaver 8.0. 2007.</li> </ol>		
<b>Literatura shtesë:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jennifer Niederst Robbins. Learning Web Design Fourth Edition A Beginner's Guide to</li> </ol>		

	HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. August 2012.
Plani mësimor	
Java	Ligjëratat/njësia mësimore
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në dizajnimin e webit</li> </ul>
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodatat e nxjerrjes së kërkesave për web aplikacionet</li> </ul>
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelimi i web aplikacionit</li> </ul>
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arkitektura e web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologjitë e nevojshme për zhvillimin e web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testimi i web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funksionimi dhe mirëmbajtja e web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menaxhimi i web projekteve</li> </ul>
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testi I</li> </ul>
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testimi i përdorueshmërisë së web aplikacionit</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceset e zhvillimit të web aplikacionit</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Përdorueshmëria e web aplikacionit</li> </ul>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Performanca e web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siguria e web aplikacioneve</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testi II</li> </ul>

## Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyrje në dizajnimin e webit</li> </ul>
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i skicës së web faqes</li> </ul>
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fillimi i punës me Adobe Photoshop</li> <li>• Puna me shtresa</li> </ul>
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i formave me selektime</li> </ul>
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i elementeve të web faqes</li> <li>• Kombinimi i imazheve</li> </ul>
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i ballinës së web-it</li> </ul>
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompletimi i të gjitha elementeve të web faqes</li> </ul>
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i web prapavijave</li> </ul>
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testi I</li> </ul>
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publikimi në World Wide Web</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puna me Macromedia Dreamweaver</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i butonave me mbiveprim</li> <li>• Stilimi i tekstit në web faqe</li> <li>• Rishikimi i web faqeve</li> </ul>

<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i stilit profesional të web faqes 1</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijimi i stilit profesional të web faqes 2</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentimi i projekteve</li> </ul>

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