



SYLLABUSI I LËNDËS “HYRJE NË INFORMATIKË”

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
Titulli i lëndës:	Hyrje në Informatikë		
Programi:	Dizajnimi i Softuerëve		
Niveli:	Baçelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	1		
Numri i orëve në javë:	2+2 (ligjërata dhe ushtrime)		
Vlera në kredi – ECTS:	6 ECTS		
Koha / lokacioni:	Të publikuara në web site të universitetit!		
Mësimdhënësit e lëndës:	Prof. Asoc. Dr. Samedin Krrabaj Ass. Endrit Fetahu, Ph. D. c.		
Të dhënat 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.		
Qëllimi i lëndës:	Qëllimi i kursit është që tu mundësojë studentëve një hyrje në konceptet bazë të shkencave kompjuterike: <ul style="list-style-type: none">• Të dhëna 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 të nxënit:	Pas kursit, çdo studenti pritet 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)• Të ketë një pasqyrë për algoritmet dhe strukturat e të dhënave• Të kenë një vështrim mbi bazat e rrjeteve dhe gjuhët programuese.		
Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1



Kollokfiume, seminare	2	2	4
Detyra të shtëpisë	2	2	4
Koha e studimit vetanak 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 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga asistenti në laborator.		
Metodologjia 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%. 		
Literatura			
Literatura primare:	<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 Kombinuere 1. Fakulteti Elektroteknik, Universiteti i Prishtinës. 		
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> 3. Parag K. Lala. Principles of Modern Digital Design. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2007. 4. Charles H. Roth. Fundamentals of Logic Design. 4th Edition. Jr., PWS Publishing Company. 		

Plani i dizajnuar i mësim:		
Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Prezantimi i syllabusit Hyrje	Prezantimi i syllabusit Hyrje në shkencën kompjuterike Roli i algoritmeve në shkencën kompjuterike
<i>Java e dytë:</i>	Sistemet numerike	Ushtrime numerike nga sistemet numerike (sistemi binar, heksadecimal dhe oktal i numrave)
<i>Java e tretë:</i>	Kodet BCD dhe kodet ciklike Kodet optimale	Ushtrime numerike nga aritmetika binare (mbledhja, zbritja, shumëzimi, pjesëtimi)
<i>Java e katërt:</i>	Kodet siguroese Kodet për zbulimin dhe korrigjimin e gabimeve	Ushtrime numerike nga kodet BCD Kodet ciklike Kodet optimale (metoda e Shannon Fanos dhe metoda e Huffman-it)
<i>Java e pestë:</i>	Algjebra e Bulit	Ushtrime numerike nga kodet siguroese Kodet për zbulimin dhe korrigjimin e gabimeve (kodi i Hamming-ut)

<i>Java e gjashtë:</i>	Ruajtja e të dhënave	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>	Manipulimi i të dhënave	Ushtrime numerike nga manipulimi i të dhënave (procesori, ekzekutimi i programit, cikli i makinës, instruksionet aritmetike/logjike)
<i>Java e tetë:</i>	Testi i parë	Ushtrime për testin e parë
<i>Java e nëntë:</i>	Sistemet Operative	Ushtrime numerike nga Algjebra e Bulit
<i>Java e dhjetë:</i>	Rrjetat Kompjuterike	Ushtrime laboratorike nga sistemet operative
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Algoritmet	Ushtrime laboratorike nga algoritmet
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Gjuhët programuese	Ushtrime laboratorike nga gjuhët programuese
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Abstraksionet e të dhënave	Ushtrime laboratorike nga abstraksionet (strukturat) e të dhënave
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Sistemet e Bazës së të Dhënave	Ushtrime laboratorike nga Sistemet e Bazës së të Dhënave (konceptet bazë të bazës së të dhënave, modeli relacional)
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Testi i dytë	Ushtrime për testin e dytë
Politikat akademike dhe kodi i sjelljes		
<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, buletinet nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit). Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, njësitë prodhuese-përpunuese, etj. Gjatë çdo seancë do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë! Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrime! Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës! Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme! 		