



## SYLLABUSI I LËNDËS “INTERAKSIONI NJERI-KOMPJUTER”

Të dhëna bazike të lëndës			
<b>Njësia akademike:</b>	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
<b>Titulli i lëndës:</b>	Interaksioni njeri-kompjuter		
<b>Programi:</b>	Dizajnimi i Softuerëve		
<b>Niveli:</b>	Baçelor		
<b>Statusi lëndës:</b>	Zgjedhore		
<b>Viti i studimeve:</b>	1		
<b>Numri i orëve në javë:</b>	2+2 (ligjërata dhe ushtrime)		
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	6 ECTS		
<b>Koha / lokacioni:</b>	Të publikuara në web site të universitetit!		
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	Prof. Asoc. Dr. Samedin Krrabaj		
<b>Të dhënat kontaktuese:</b>	samedin.krrabaj@uni-prizren.com		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	<p>Lënda ofron koncepte bazë rreth dizajnit të Interaksionit njeri kompjuter. Ajo shtjellon mjaftueshëm principet njeri kompjuter. Ndërveprimi njeri-kompjuter është një ndërdisiplinor Kjo fushë që integron teorinë dhe metodologjinë nga shkencat kompjuterike, psikologji konjitive, dizajn, dhe shumë fusha të tjera. Ky kurs i mëson studentët të dizajnojnë përdorues ndërfaqet e bazuara në aftësitë e kompjuterit teknologjia dhe nevojat e faktorëve njerëzorë. 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 shkencat.</p>		
<b>Qëllimi i lëndës:</b>	<p>Përmes kësaj lënde mundësohet që studentët të njohin elementet kryesore të Interaksionit njeri-kompjuter. Pas përfundimit të këtij kursi studentët do të jenë në gjendje:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• të kuptojë bazat e aftësive dhe kufizimeve njerëzore dhe llogaritëse,</li><li>• të kuptojë teorinë, mjetet dhe teknikat bazë në HCI,</li><li>• të kuptojnë aspektet themelore të projektimit dhe vlerësimit të ndërfaqeve, 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.</li></ul>		
<b>Rezultatet e të nxënit:</b>	<p>Pas përfundimit të kësaj lënde studenti do jetë në gjendje:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• të kuptojë konceptet themelore të interaksionit njeri kompjuter,</li><li>• të kuptojë teknikat base të HCI e tjera, kuptojë dhe aplikojë metodat e thjeshta për vlerësimin e cilësisë.</li></ul>		
<b>Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondojë me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithsej</b>
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 vetanëk 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 orë (6 ECTS)</b>
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi në laborator.		
<b>Metodologjia e vlerësimit:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vijueshmëria në Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%.</li> <li>• Projekti: 15%</li> <li>• Kollokviumi 1: 35%.</li> <li>• Kollokviumi 2: 40%.</li> <li>• Ose provimi përfundimtar: 100%.</li> </ul>		
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura primare:</b>	1. M. Qafleshi: Authorized Lectures (Presentations)-Human-Computer Interaction, Prizren, 2018.		
<b>Literatura shtesë:</b>	2. Additional literature: Alan Dix, Janet Finlay, Gregory d. Abowd, Russell Beale. Human- Computer Interaction. Pearson Education Limited, 2004. UK		

<b>Plani i dizajnuar i mësim:</b>		
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>
<i>Java e parë:</i>	Prezantimi i syllabusit (rreth ligjëratave). Hyrje- Ndërveprimi njeri-kompjuter (HCI)	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>	Njeriu	Identifikimi i aftësive të ndryshme fiziologjike, psikologjike dhe motorike të njeriut gjatë procesit të ndërveprimit me kompjuterin.
<i>Java e tretë:</i>	kompjuteri	Mënyra të ndryshme të futjes/daljes së të dhënave në/nga kompjuteri.
<i>Java e katërt:</i>	Interaksioni	Modelet e përshtatjes së HCI për raste/probleme specifike
<i>Java e pestë:</i>	Paradigma në HCI	Paradigma e HCI



<i>Java e gjashtë:</i>	Graphical User Interface - GUI	Shembuj të GUI në gjuhët e programimit.
<i>Java e shtatë:</i>	Vlerësimi i parë ndërmjetës (testi Ist)	Vlerësimi i parë ndërmjetës (testi Ist)
<i>Java e tetë:</i>	Kollokviumi 1.	Konsultime rreth kollokviumit 1.
<i>Java e nëntë:</i>	Realitet virtual	Skenarët për hartimin e ndërveprimeve për qëllime/detyra dhe kufizime të ndryshme.
<i>Java e dhjetë:</i>	Bazat e dizajnit të ndërveprimit	Roli i HCI në dizajnimin e softuerit.
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	HCI në procesin e softuerit	Parimet, standardet dhe udhëzimet për dizajne.
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Rregullat e projektimit	Mënyrat/teknikat e vlerësimeve të projektimit.
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Projektimi Universal, Prezantimi dhe vlerësimi i detyrave të seminarit/projektit. Konsultimi për testin/provimin.	Shembuj të ndërveprimit të shqisave të njeriut me kompjuterin.
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Pergaditje per testin nr 2	Prezantimi dhe vlerësimi i detyrave të seminarit/projektit. Konsultimi për testin/provimin.
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Kollokviumi 2.	Konsultime rreth kollokviumit 2.
<b>Politikat akademike dhe kodi i sjelljes</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, buletinet nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit).</li> <li>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.</li> <li>Gjatë çdo seancë do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë!</li> <li>Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjërata dhe ushtrime!</li> <li>Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!</li> <li>Ardhja e studentëve me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme!</li> </ul>		