



SYLLABUSI I LËNDËS “INTERNETI I GJËSENDEVE”

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
Titulli i lëndës:	Interneti i gjësendeve		
Programi:	Dizajnimi i Softuerëve		
Niveli:	Baçelor		
Statusi lëndës:	Zgjedhore		
Viti i studimeve:	3		
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!		
Mësimdhënësi i lëndës:	Ass. Betim Maloku, Ph. D. c.		
Të dhënat kontaktuese:	betim.maloku@uni-prizren.com		
Përshkrimi i lëndës:	Interneti i Gjërave (IoT) është një kurs për paradigmen e re të objekteve që ndërveprojnë me njerëzit, me sistemet e informacionit dhe me objekte të tjera. Kursi do të fokusohet në të menduarit krijues dhe në zhvillimin praktik të projektit. Studentët do të mësojnë: – Konceptet e IoT – Teknologjitë e IoT – Teknikat e të menduarit krijues – Teknikat e bashkë-krijimit. Kjo lëndë nuk synon të jetë një kurs gjithëpërfshirës për teknologjitë e përfshira në IoT. Fokusi do të jetë më shumë në mundësitë e ofruara nga teknologjitë e ndryshme dhe në teknikat e të menduarit krijues për të gjetur aplikime novatore të kombinimeve të teknologjive të tilla në skenarët e jetës reale. Gjithashtu do të planifikohen disa prezantime në të cilat njerëz nga industria do të bëjnë prezantime rreth temave të zgjedhura që lidhen me IoT.		
Qëllimi i lëndës:	Qëllimi i kësaj lëndë është që t’iu japë studentëve njohuri të përgjithshme rreth: <ul style="list-style-type: none">• Mënyrës koncize se si funksionon Interneti i përgjithshëm si dhe Interneti i Gjërave.• Kufizimeve dhe mundësive të rrjeteve pa tela dhe celulare për Internetin e Gjërave.		
Rezultatet e të nxënit:	Studenti do të jetë në gjendje të kuptojë rreth: <ul style="list-style-type: none">• Përdorimit të mjeteve bazë të matjes për të përcaktuar performancën në kohë reale të rrjeteve të bazuara në paketa.• Kompromiseve në rrjetet e ndërlidhura me sensorë të integruar me valë.		
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 mësimdhënësi në laborator.		
Metodologjia e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> • Vijueshmëria në ligjëratat dhe ushtrime: 5% + 5%. • Projekti: 10% • Testi 1: 15%. • Testi 2: 15%. • Provimi përfundimtar: 50%. 		
Literatura			
Literatura primare:	1. Arshdeep Bahga and Vijay Madisetti. "Internet of Things: A Hands-on Approach", by Universities Press, 2015. ISBN: 9788173719547.		
Literatura shtesë:	2. Adrian McEwen, Hakim Cassimally, John Wiley & Sons, 2014.		

Plani i dizajnuar i mësimi:		
Java	Ligjëratat	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Hyrje në Interneti i Gjërave Prezantimi i syllabusit	Hyrje në Interneti i Gjërave Prezantimi i syllabusit
<i>Java e dytë:</i>	Nivelet dhe modelet e vendosjes të IoT-së	Nivelet dhe modelet e vendosjes të IoT-së
<i>Java e tretë:</i>	IoT specifike për domenin	IoT specifike për domenin
<i>Java e katërt:</i>	IoT dhe makinë-te-makinë (M2M)	IoT dhe makinë-te-makinë (M2M)
<i>Java e pestë:</i>	Menaxhimi i sistemit IoT me NETCONF-YANG	Menaxhimi i sistemit IoT me NETCONF-YANG
<i>Java e gjashtë:</i>	Metodologjia e dizajnit të platformave IoT	Metodologjia e dizajnit të platformave IoT
<i>Java e shtatë:</i>	Sistemet IoT – Dizajnim logjik duke përdorur Python	Sistemet IoT – Dizajnim logjik duke përdorur Python
<i>Java e tetë:</i>	Testi 1	Testi 1
<i>Java e nëntë:</i>	Pajisjet fizike dhe pikat përfundimtare të IoT	Pajisjet fizike dhe pikat përfundimtare të IoT
<i>Java e dhjetë:</i>	Serverët & Clouds fizikë IoT	Serverët & Clouds fizikë IoT
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Raste studimore që ilustrojnë dizajnin e IoT - 1	Raste studimore që ilustrojnë dizajnin e IoT - 1



<i>Java e dybëdhjetë:</i>	Raste studimore që ilustrojnë dizajnin e IoT - 2	Raste studimore që ilustrojnë dizajnin e IoT - 2
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Analiza e të dhënave për IoT	Analiza e të dhënave për IoT
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Mjetet për IoT	Mjetet për IoT
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Testi 2	Testi 2
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 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!		