



## SYLLABUSI I LËNDËS “INTERNETI I GJËRAVE DHE APLIKIMI I TIJ”

Të dhëna bazike të lëndës			
<b>Njësia akademike:</b>	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
<b>Titulli i lëndës:</b>	Interneti i gjërave dhe aplikimi i tij		
<b>Programi:</b>	Teknologjitë e Informacionit dhe Telekomunikimi		
<b>Niveli:</b>	Baçelor		
<b>Statusi lëndës:</b>	Zgjedhore		
<b>Viti i studimeve:</b>	2		
<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>	Ass. Betim Maloku, Ph. D. c.		
<b>Të dhënat kontaktuese:</b>	betim.maloku@uni-prizren.com		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Interneti i Gjërave (IoT) është një kurs për paradigmën 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.		
<b>Qëllimi i lëndës:</b>	Qëllimi i kësaj lëndë është që t’iu japë studentëve njohuri të përgjithshme rreth: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mënyrës koncize se si funksionon Interneti i përgjithshëm si dhe Interneti i Gjërave.</li><li>• Kufizimeve dhe mundësive të rrjeteve pa tela dhe celulare për Internetin e Gjërave.</li></ul>		
<b>Rezultatet e të nxënit:</b>	Studenti do të jetë në gjendje të kuptojë rreth: <ul style="list-style-type: none"><li>• Përdorimit të mjeteve bazë të matjes për të përcaktuar performancën në kohë reale të rrjeteve të bazuara në paketa.</li><li>• Kompromiseve në rrjetet e ndërlidhura me sensorë të integruar me valë.</li></ul>		
<b>Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
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
<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 ligjëratat dhe ushtrime: 5% + 5%.</li> <li>• Projekti: 10%</li> <li>• Testi 1: 15%.</li> <li>• Testi 2: 15%.</li> <li>• Provimi përfundimtar: 50%.</li> </ul>		
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura primare:</b>	1. Arshdeep Bahga and Vijay Madisetti. “Internet of Things: A Hands-on Approach”, by Universities Press, 2015. ISBN: 9788173719547.		
<b>Literatura shtesë:</b>	2. Adrian McEwen, Hakim Cassimally, John Wiley & Sons, 2014.		

<b>Plani i dizajnuar i mësim:</b>		
<b>Java</b>	<b>Ligjëratat</b>	<b>Ushtrime</b>
<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 dymbëdhjetë:</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
<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 ligjëratat dhe ushtrimet!</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 ligjëratat dhe ushtrimet është e obligueshme!</li></ul>		