



INFORMATIKA

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave të Jetës dhe Mjedisit
Titulli i lëndës:	Informatika
Programi:	Agrobiznes
Niveli:	Bachelor (BSc)
Statusi lëndës:	Zgjedhore (Z)
Viti i studimeve:	Viti 1 / Semestri 1
Numri i orëve në javë:	2 + 2
Vlera në kredi – ECTS:	6 ECTS
Koha / lokacioni:	Do të shpallet
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. asoc. dr. Arsim Susuri
Të dhënat kontaktuese:	arsim.susuri@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	Ky kurs është krijuar për t'u shërbyer studentëve si hyrje në parimet themelore të, përkufizimet dhe praktikat më të mira të shkencës kompjuterike. Bazat algoritmike të shkencës kompjuterike. Sistemi operativ Windows. Llojet themelore të të dhënave që shfaqen në kompjuter. Algoritmet e Turing dhe makina Turing. Baza e të dhënave themelore. Gjuhët programuese. Interneti dhe Uebi. Interneti i Gjërave. Ky kurs shqyrton bazat algoritmike të shkencës kompjuterike, sistemin operativ Windows dhe llojet themelore të të dhënave që shfaqen në kompjuter. Lëndët e përfshira në këtë kurs përfshijnë algoritme, bazat e shkencës kompjuterike, sistemin operativ Windows, llojet themelore të të dhënave që shfaqen në kompjuter. Në të njëjtën kohë, kjo lëndë u siguron studentëve njohuri mbi problemet e algoritmeve, gjuhëve programuese, mjeteve të zyrës dhe internetit. Shumica e kohës së ligjëratave do të shpenzohen në diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave të ndryshme duke përdorur mjete të lidhura me kompjuterin.
Qëllimi i lëndës:	Qëllimi i këtij kursi është të mësojë studentët të identifikojnë përbërësit e një sistemi kompjuterik, evolucionin historik të kompjuterëve, prezantimin e të dhënave në sekuencën e modelit binar, llojet themelore të të dhënave që shfaqen në kompjuter, algoritmet dhe makineritë e Turing-ut, bazat e të dhënave themelore, etj. gjuhë programimi, Internet dhe Ueb. Zhvillimi i aftësive të studentëve për të kuptuar konceptet themelore të një sistemi kompjuterik, për të kuptuar më tej procesin e planifikimit, krijimin e planeve dhe zbatimin e strategjive të marketingut jo kompjuterik është një përparësi e rëndësishme e këtij kursi.
Rezultatet e të nxënit:	Me përfundimin e kësaj lënde, studentët do të jenë në gjendje të: • Kuptojnë themelet, evolucionin dhe konceptet e kompjuterëve • Njihet me konceptet dhe funksionet themelore të algoritmeve, baza të të dhënave, Internetit dhe Webit, si dhe të inteligjencës Artificiale • Të dinë për programet për përpunim të tekstit dhe sisteme operative • Të dinë për aplikimin e programeve profesionale në fushën e tyre. • Të dinë të hartojnë diagrame dhe grafika. • Të formojnë shkathtësi për hulumtime në baza të të dhënave të lëmisë së shkencave ekzakte dhe mjedisit.



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	3	3
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	15	15
Ushtrime në terren	1	3	3
Kollokfiume, seminare	2	2	4
Detyratë e shtëpisë	1	13	13
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	15	30
Përgatitja përfundimtare për provim	2	8	16
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuis, provim final)	2	2	4
Projektet, prezantimet ,etj	2	1	2
Totali			150 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjërata, ushtrime, diskutime, konsultime, projekte kursi, detyra shtëpie, kollokviume, provime.		
Metodologjia e vlerësimit:	Vijueshmëria e rregullt dhe aktive: 10%, Provimi i ndërmjetëm (kollokviumi): 20%, Projekti i kursit: 10%, Provimi final: 60%,		
Literatura			
Literatura primare:	M. Schneider, J. Gersting, Invitation to Computer Science, 8th edition, Cengage, 2019. Invitation to Computer Science Lab Manual, 5th edition, Course Technology, 2010.		
Literatura shesë:	J. G. Brookshear, Computer Science, an Overview, 11th edition, Addison Wesley, 2012. ICS lab manual, 2010.		

Plani i dizajnuar i mësimi:

Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Prezantimi i syllabusit Hyrje Definimi i shkencave kompjuterike Algoritmet Histori e shkurtër e kompjutimit	Lab 1 Hardueri kompjuterik Pajisjet hyrëse/dalëse
<i>Java e dytë:</i>	Bazat algoritmike të shkencave kompjuterike Paraqitja e algoritmeve Shembuj të zgjidhjeve algoritmike të problemeve	Lab 2 Formatizimi i hard diskut Instalimi i antivirust Programet shërbyese
<i>Java e tretë:</i>	Efikasiteti i algoritmeve Atributet e algoritmeve Matja e efikasitetit Analiza e algoritmeve	Lab 3 Lidhja në rrjet kompjuterik Folderët e përbashkët
<i>Java e katërt:</i>	Blloqet ndërtuese Sistemi i numrave binarë Logjika e Bulit dhe portat Ndërtimi i qarqeve kompjuterike	Lab 4 MS Word: Indeksi, Tabela e përmbajtjes, Mail merge
<i>Java e pestë:</i>	Organizimi i sistemeve kompjuterike Komponentet e sistemit kompjuterik Arkitektura e Von Neumann-it Arkitekturat tjera	Lab 5 MS Excel: Formulatat, SUM, Përqindja, IF, Nested IF, AND, OR
<i>Java e gjashtë:</i>	Hyrje në softuer sistemor dhe makina virtuale Assemblerët dhe gjuha e assemblerit Sistemet operative	Lab 6 MS Access: Tabelat, çelësat primarë, Format, Lidhja e formave
<i>Java e shtatë:</i>	Testi 1	Përsëritje e ushtrimeve Përforcim për testin 1
<i>Java e tetë:</i>	Rrjetet kompjuterike, Interneti dhe World Wide Web Konceptet themelore të rrjeteve Protokollet komunikuese Shërbimet e rrjetit dhe përfitimet	Lab 7 Setup-i i kompjuterit C, përcaktimi i shtegut, hapja, kompjuterimi

<i>Java e nëntë:</i>	Siguria e informacionit Kërcënimet dhe mbrojtjet Kodimi Hyrje në programim të gjuhëve të nivelit të lartë Përparimi i gjuhëve Familja e gjuhëve	Lab 8 Detektimi i gabimeve/korrigjimi, clrscr, getch
<i>Java e dhjetë:</i>	Kulla e Babel-it Gjuhët procedurale Gjuhët për qëllim të veçantë	Lab 9 Llojet e të dhënave
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Kompajlerët dhe përkthimi i gjuhëve Procesi i kompajlimit	Lab 10 Variablat, emrat e variablave dhe gabimet përkatëse
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Modelet e kompjutimit Modeli i agentit kompjutues Modeli i një algoritmi Shembuj të makinës së Turing-ut Problemet pa zgjidhje	Lab 11 Variablat, emrat e variablave dhe gabimet përkatëse Deklarimi, inicializimi
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Simulimi dhe modelimi Modeli kompjutues Tregtia elektronike dhe bazat e të dhënave	Lab 12 Variablat, emrat e variablave dhe gabimet përkatëse Marrja e vlerave hyrëse nga përdoruesi
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Inteligjenca artificiale Ndarja e punëve Përfaqësimi i njohurisë Detyrat e të njohurit Robotika	Lab 13 Variablat, emrat e variablave dhe gabimet përkatëse Implementimi i ekuacioneve dhe i formulave të thjeshta matematikore
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Testi final	Përsëritje e ushtrimeve Përfundim për testin final
Politikat akademike dhe kodi i sjelljes		
- Studenti duhet të jetë i ndërgjegjshëm dhe të respektojë institucionin dhe Kodin e etikës. - Studenti duhet të respektojë orarin e ligjeratave, ushtrimeve dhe të jetë i vëmendshëm. - Studenti posedojë dhe paraqesë ID kartën në provime e ndërmjetme dhe provime përfundimtare, - Gjatë hartimit të projekteve të kursit, studenti duhet t'i përmbahet udhëzimet e dhëna nga mësimmshënësi. - Gjatë orës së provimit është i ndaluar përdorimi i celularëve.		

