



UNIVERSITETI - UNIVERSITY - UNIVERZITET
"HAXHI ZEKA"

SYLLABUSI I LËNDËS SISTEME SOFTVERIKE INTERAKTIVE

SYLLABUS									
Niveli i studimeve		Master		Programi	Informatikë biznesi		Viti akademik	2024/2025	
LËNDA		Sisteme softverike interaktive							
OViti	IV	Statusi i lëndës	ZGJEDHORE	Kodi		ECTS kredi		6	
Semestri	VIII								
Javët mësimore		15		Orët mësimore		Ligjerata		Ushtrime	
						3		0	
Metodologjia e mësimi		Ligjerata, ushtrime, punime seminarike, konsultime, teste, raste studimi, detyra							
Konsultime		Një orë para dhe një orë pas ligjëratave							
Mësimdhënësi		Prof.dr.sc. Edmond Beqiri		e-mail		edmond.beqiri@unhz.eu			
				tel.					
Ushtrimet				e-mail					
				tel.					

Qëllimi i lëndës dhe objektivat	Rezultatet e pritura të nxënies
Fitimi i bazave për zhvillimin, menaxhimin dhe zbatimin praktik të suksesshëm të Sistemeve interaktive. Udhëzimi i studentëve në qasjen kërkimore dhe shkencore në fushën e zhvillimit të sistemeve interaktive. Udhëzimi i studenteve në shfrytëzimin në të arriturat dhe në literaturën përkatëse shkencore dhe profesionale.	Njohuritë: - Kuptimi i parimeve themelore mbi zhvillimin dhe menaxhimin e sistemeve interaktive - Testimi i funksionimit të sistemeve interaktive - Zhvillimi i softverit bashkëkohor që përdoret në biznesin elektronik dhe në Ndërmarrjet e vogla dhe të mesme Aftësitë: Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që: - Përdorë konceptet e sistemeve të softverit dhe të përdori gjuhën profesionale - Din të testoj Sistemet interaktive - Din që të bëjë hulumtim të pavarur në fushën e sistemeve interaktive - Projekton dhe zhvillon Sisteme interaktive. - Njoftohet me mundësitë e zhvillimit të softverit aplikativ bashkëkohor.

Metodologjia për realizimin e temave mësimore:
- Prezantimi i temës mësimore në Power Point (studentët mund ta shkarkojnë atë pas çdo ligjërate nga Web faqja e fakultetit) - Rast studimi apo detyrë (për orën e ushtrimeve) lidhur me temën e ligjruar - Përsëritja e temës paraprake nga grupi i caktuar i studentëve, analiza dhe diskutime
Kushtet për realizimin e temës mësimore:

Salla e pajisur me kompjuterë dhe projektor			
Mënyra e vlerësimit të studentit (në %) :			
- Punimi seminarik 0-10% - Testi I 0-15 % - Testi II 0-15% - Provimi përfundimtar 0- 50% - Pjesëmarrja në ushtrime 0 - 5% - Puna grupore në detyra dhe raste studimi 0- 5%	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare	
	91-100	10 (dhjetë)	
	81-90	9 (nëntë)	
	71-80	8 (tetë)	
	61-70	7 (shtatë)	
	51-60	6 (gjashtë)	
	0-50	5 (pesë)	
	Obligimet e studentit:		
Ligjërata	Ushtrime		
- Vijimi i ligjëratave - Pjesëmarrja aktive në diskutime gjatë ligjëratave - Punimi seminarik - Pjesëmarrja në teste - Provimi përfundimtar	- Pjesëmarrja në ushtrime - Puna grupore në raste studimi dhe detyra - Pjesëmarrja në diskutime lidhur me rastet e studimit		
Ngarkesa e studentit për lëndën			
Aktiviteti	Orë	Ditë/Javë	Gjithsej
Ligjerata	3	15	45
Ushtrime			
Punë praktike	1	15	15
Kontakte me mësimdhënësit/konsultimet	0.5-1	10	10
Ushtrime në terren	-	-	0
Kolokviume, seminare	2	3	6
Detyra të shtëpisë	1	10	10
Koha e studimit vetanak	0.5	40	20
Përgatitja përfundimtare për provim	3	8	25
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final, etj.)	2	2	4
Projektet, prezentimet, etj.	1.5	10	15
Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh. nëse lënda i ka 6 ECTS kredi studenti duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 150 orë		Ngarkesa totale:	150

Java	Ligjerata	
	Tema	Orët
1.	Tema: Hyrje. Njoftimi me syllabusin e lëndës	3
	Literatura: "Sisteme informacioni të menaxhmentit", Dr.Edmond Beqiri, KED, 2014, fq. 1-11	
2.	Tema: <i>Konceptet themelore për Sistemin dhe zhvillimin e sistemeve të informacionit</i>	3
	Literatura: "Sisteme informacioni të menaxhmentit", Dr. Edmond Beqiri, KED, 2014, fq. 13-37	
3.	Tema: <i>Parimet dhe konceptet e zhvillimit të sistemeve interaktive.</i>	3
	Literatura: "Successful Software Development", Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 22-60	
4.	Tema: <i>Disiplinat e zhvillimit të Sistemeve interaktive të kushtëzuara</i>	3
	Literatura: 1. "Successful Software Development", Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 52-72 2. "Zhvillimi i sistemeve interaktive", Dr. Edmond Beqiri, Dispensë, Ligjerata te autorizuar, CSARA, 2017, fq. 13-37	
5.	Tema: <i>Qasjet alternative te zhvillimi dhe përmirësimit të sistemeve interaktive.</i>	3
	Literatura: "Successful Software Development", Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 132-174 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësimdhënësi	
6.	Tema: <i>Roli i ciklit të qëndrueshmërisë (Life Cycle) në planifikimin e projekteve interaktive</i> <i>Përgatitje për testin e parë</i>	3
	Literatura: - "Zhvillimi i sistemeve interaktive", Dr. Edmond Beqiri, Dispensë, Ligjerata te autorizuar, CSARA, 2017, fq. 61-69 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësimdhënësi	

7.	Tema: <i>Testi i parë</i>	3
	Literatura: - “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 22-128 - “Zhvillimi i sistemeve interaktive”, Dr. Edmond Beqiri, Dispensë, Ligjerata te autorizuar, CSARA, 2017, fq. 1-69 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
8.	Tema: <i>Proceset e projekteve te zhvillimi dhe menaxhimi i sistemeve interaktive.</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 60-78 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
9.	Tema: <i>Procesi i kontrollit të ndryshueshëm të planifikuar dhe të paplanifikuar</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 182-258 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
10.	Tema: <i>Vlerësimi i produktit dhe proceseve te sistemet interaktive</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 262-362 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
11.	Tema: <i>Matjet e sistemeve interaktive</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 370-444 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
12.	Tema: <i>Ndryshimi i kulturës së zhvilluesve dhe shfrytëzuesve të Sistemeve Interaktive</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 459-516 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
13.	Tema: <i>Planifikimi i procesit të përmirësimit të sistemeve interaktive</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 519-627 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
14.	Tema: <i>Matja e menaxhimit të informacioneve strategjike</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 630-644 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	
15.	Tema: <i>Testi i dytë</i>	3
	Literatura: “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Second edition, fq. 459-516 - Literaturë tjetër që përcaktohet nga mësmdhënësi	

LITERATURA:
Literatura bazë: - “Successful Software Development”, Prentice Hall, PTR. Scot E. Donaldson, Stanley G. Siegel, Fourth edition, 2020 - Information systems development and management, C. Avgerou, University of London, LSE, 2021 Literatura shtesë: - “Sisteme informacioni të menaxhmentit”, Dr. Edmond Beqiri, KED, 2014 - “Zhvillimi i sistemeve interaktive”, Dr. Edmond Beqiri, Dispensë, Ligjerata te autorizuar, CSARA, 2020 - Beqiri, Edmond, Predicting Students Performance Using Supervised Machine Learning Based on Imbalanced Dataset and Wrapper Feature Selection., INFORMATICA Journal Slovenia – IJS, 27 March 2023. Vol 47, No 1 (2023) - Literaturë tjetër bashkëkohore që përcaktohet nga mësmdhënësi në momentin e mësmdhënies
SHËNIM:
• Për çdo temë mësimore, studentët do të pajisen me materiale të nevojshme. • Në fund të çdo ore mësimore, grupet e caktuara të studentëve do të angazhohen me detyrë apo rast studimi lidhur me temën e ligjëruar. Rezultatet e arritura nga ajo detyrë, grupet e studentëve duhet ti prezantojnë dhe t'i diskutojnë ato në orën e ushtrimeve.

Vërejtje për studentin:
• Para së gjithash, studenti duhet të jetë i ndërgjegjshëm dhe të respektojë institucionin dhe rregullat shkollore • Duhet të respektojë orarin e ligjëratave , ushtrimeve dhe të jetë i vëmendshëm në orën mësimore • Është i obliguar posedimi i kartelës studentore në teste dhe provim • Gjatë hartimit të punimeve seminarike, studenti duhet ti përmbahet udhëzimeve të dhëna nga mësmdhënësi për realizimin hulumtues dhe teknik të punimit. • Gjatë orëve mësimore rekomandohet që studenti sipas mundësisë të vijë me laptop personal.

