



UNIVERSITETI - UNIVERSITY - UNIVERZITET
"HAXHI ZEKA"

SYLLABUS I LËNDËS

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti MTHM		
Titulli i lëndës:	Informatika në turizëm		
Niveli:	BACHELOR		
Statusi lëndës:	OBLIGATIVE		
Viti i studimeve:	VITI I / SEMESTRI II		
Numri i orëve në javë:	2+2		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:	FAKULTETI MTHM		
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Dr. Cvetko Andreeski		
Detajet kontaktuese:	cvetko.andreeski@yahoo.com		
Përshkrimi i lëndës			
	Kursi mëson bazat e zhvillimit të teknologjisë së informacionit, tendencat e reja, si të shndërrohen të dhënat në informacion, komponentët bazë të harduerit, ndarjet dhe karakteristikat themelore të softuerit, rrjetet kompjuterike, multimedia dhe interneti.		
Qëllimet e lëndës:			
	Nxënësit të njihen me mënyrën e funksionimit të sistemeve kompjuterike, kuptimin dhe mënyrën e përdorimit të tyre, konceptet e sistemeve, softuerit aplikativ, rrjeteve kompjuterike, multimedias dhe internetit.		
Rezultatet e pritura të nxënies:			
	Përvetësoni terminologjinë e lëndës si dhe njohuritë që transferohen në bazë të përmbajtjes që studiohet		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Ligjërata	3	15	45
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	10	10
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	10	10
Ushtrime në teren	-	-	-
Kollokfiume, seminare	1	10	10
Detyra të shtëpisë	1	5	5

Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	5	5
Përgatitja përfundimtare për provim	1	5	5
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	1	2.5	2.5
Projektet, prezantimet ,etj	1	2.5	2.5
Total: Shënime: 1 kredit ECTS = 25 orë Ngarkesa totale:			125/25 =5 ECTS
Metodologjia e mësimdhënies:	<i>Prezantime, prezantim simulimesh, zgjidhje detyrash</i>		
Metodat e vlerësimit:	<i>Kolokiume, provim</i>		
Literatura			
Literatura bazë:	1. Цветко Андреески, Основи на информатика, ЦНИР Охрид, 2011		
Literatura shtesë:	1. V. Rajaraman, Introduction to Information Technology, 2017		
Plani i dizajnuar i mësimi:			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<ul style="list-style-type: none"> – Prezantimi – 1. Zgjidhja e problemeve me teknologjitë kompjuterike – 2. Zhvillimi historik (gjeneratat e IT) – Nanoteknologjitë vazhdojnë të jenë një trend në TIK 		
Java e dytë:	<ul style="list-style-type: none"> – Përpunimin e të dhënave – 1. Të dhënat binare dhe konvertimi – 2. Algjebra e Bulit – 3. Qarku logjik – 4. Gjysmë-mbledhës, grumbullues, mbledhës që suportojnë bit të shumtë – 5. Flip-flop – 6. Numëruesit binare (JK flip-flop) 		
Java e tretë:	<ul style="list-style-type: none"> – Kategoritë e teknologjive kompjuterike – 1. Super kompjuterë – 2. Kompjuterët Mainframe – 3. Mini kompjuterë (stacione pune, serverë) – 4. Kompjuterët personale 		

	<ul style="list-style-type: none"> – 5. Kompjuterë grupor
Java e katërt:	<ul style="list-style-type: none"> – Hardware – 1. Mikroprocesorët (modeli i thjeshtë i mikroprocesorit) – 2. Njësitë hyrëse të të dhënave – 3. Njësitë dalëse
Java e pestë:	<ul style="list-style-type: none"> – Hardware – 1. Llojet e memories (magnetike, elektronike, optike) – 2. Flash dhe memorie SSD – 3. Kujtimet e firmuerit
Java e gjashtë:	<ul style="list-style-type: none"> – Detyrat dhe përgatitja e provimit
Java e shtatë:	<ul style="list-style-type: none"> – Kolokiumi
Java e tetë:	<ul style="list-style-type: none"> – Rrjetet kompjuterike – 1. Rrjetet LAN (topologjitë) – 2. Rrjetet MAN – 3. Rrjetet WAN – 4. Pajisjet e rrjetëzimit – 5. Rrjetet celulare
Java e nëntë:	<ul style="list-style-type: none"> – Software – 1. Klasifikimi i softuerit – 2. Sistemet operative – 3. Drejtues, serverë softuerësh – 4. Firmware
Java e dhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> – Gjuhët e programimit – 1. Gjenerata të gjuhëve programuese – 2. Gjuhë programimi statike dhe dinamike
Java e njëmbëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> – Multimedia – 1. Përkufizimi – 2. Hipermedia – 3. DLNA – 4. Përparimet dhe kufizimet e multimedias
Java e dymbëdhjetë:	<ul style="list-style-type: none"> – Internet – 1. Zhvillimi historik – 2. Modeli OSI dhe protokollit TCP/IP – 3. Shërbimet nëpërmjet protokollit IP – 4. Ueb 1.0, 2.0 – 5. Internet 2.0
Java e trembëdhjetë:	Detyrat dhe përgatitjet për kolokium dhe provim

Java e katërbëdhjetë:	Kolokiumi
Java e pesëmbëdhjetë:	Shkrimi i esesë
Java	Ushtrimet që do të zhvillohen
Java e parë:	Punë praktike Word
Java e dytë:	Punë praktike Word
Java e tretë:	Punë praktike Word
Java e katërt:	Punë praktike Word
Java e pestë:	Punë praktike Excel
Java e gjashtë:	Punë praktike Excel
Java e shtatë:	Kolokiumi
Java e tetë:	Punë praktike Excel
Java e nëntë:	Punë praktike Excel
Java e dhjetë:	Punë praktike Excel
Java e njëmbëdhjetë:	Punë praktike Exc
Java e dymbëdhjetë:	Punë praktike Power Point
Java e trembëdhjetë:	Punë praktike Power Point
Java e katërbëdhjetë:	Kolokiumi
Java e pesëmbëdhjetë:	-

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:
<ul style="list-style-type: none"> – Fillimisht nxënësi duhet të jetë i përgjegjshëm dhe të respektojë institucionin dhe rregullat e shkollimit. – Duhet të respektoni orarin e leksioneve, ushtrimeve dhe të jeni të kujdesshëm në klasë. – Është e detyrueshme të ketë dhe të tregojë indeksin në teste dhe provime – Gjatë përgatitjes së punimit seminarik, studenti duhet të ndjekë udhëzimet e dhëna nga ligjëruesi për zbatimin e kërkimit dhe zhvillimit teknik.