



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS
DEPARTAMENTI I INFORMATIKËS

**CIKLI II MASTER PROFESIONAL NË TEKNOLOGJI
INFORMACIONI
PROGRAMI I LËNDËS: NDËRFAQE PËRDORUESI**

Aktiviteti mësimor	Leksione	Ushtrime	Laboratore	Praktikë	Totale
Detyrimi i studentit	Jo të detyrueshëm %	75% %	100% %	100% %	
Orë Mësimore	30	30			60

Studim Individual	90 (orë)
Gjuha e zhvillimit të mësimit	Shqip
Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës	B / E detyrueshme /
Kodi i etikës	Referuar Kodit të etikës së UT, miratuar me Vendim Nr. 12, datë 18.04.2011, studentët kanë për detyrë të respektojnë dispozitat e Kodit të Etikës, Universiteti i Tiranës: a. Të zbatojnë orarin e mësimit dhe t'u përmbahen rregullave të sanksionuara në Statutin dhe në Rregulloren e U.T. b. Të paraqiten në mënyrë serioze dhe dinjitoze në ambjentet e institucionit, që nënkupton një veshje të përshtatshme, joekstravagante, si dhe përdorimin e një fjalori të përshtatshëm sipas normave të etikës, moralit dhe të mirësjelljes. c. Të respektojnë pedagogët, shokët dhe rregullat e mësimit. https://unitir.edu.al/images/dokumenta/Legjislacion/KodiEtikes.pdf
Mënyra e shlyerjes	VLV
Kredite	5
Zhvillimi i Mësimit	Viti i 1 semestri 1 , 4 orë në javë: 2 orë leksione në javë , 2 ushtrime në javë, orë laborator në javë.
Zhvillimi i Provimit	Me Shkrim

Mënyra e Vlerësimit: VLV

Pjesëmarrja dhe aktivizimi	0 %
Kontrolli 1	40 %
Kontrolli 2	40 %
Kontrolli 3	0 %
Detyra Kursi	20 %
Laboratore	0 %
Praktika në terren	0 %
Provimi final	0 %
Gjithsej	100 %

Konceptet themelore	Kjo lëndë i pajis studentët me njohuri rreth fushës së Bashkëveprimit Njeri-Kompjuter, një disiplinë shkencore e cila ka si qëllim të kuptojë bashkëveprimet e njerëzve me teknologjinë dhe të aplikojë këto njohuri në dizenjimin e produkteve të përdorshëm. Temat që do të trajtohen do të përfshijnë metodat si dhe rëndësinë e faktorëve njerëzorë, ndjesive njerëzore, karakteristikat konjektive dhe fizike si dhe aplikim praktik të këtyre njohurive. Gjithashtu nëpërmjet temave që do të trajtohen studentët do të njihen me ciklin e jetës së produktit që përfshin dizenjimin, implementimin dhe vlerësimin duke u përqëndruar tek përdoruesi i tij.
Objektivat	Objektivat e kësaj lënde synojnë që në përfundim të saj studentët të jenë të aftë: Të kuptojnë të gjitha fazat e jetës së ndërfaqjes për përdoruesit duke përfshirë dizenjimin, implementimin dhe vlerësimin. Të kenë aftësi dhe njohuri që të dizenjojnë një ndërfaqje për përdoruesin duke vlerësuar aftësitë njerëzore nëpërmjet teknikave të dizenjimit: analiza e punëve, dizenjimi i përqëndruar tek përdoruesi, dizenjimi iterativ etj. Të dijnë të implementojnë ndërfaqjen duke përdorur teknika të ndërtimit të ndërfaqjes dhe mjete për ndërtimin e prototipeve. Të dijnë të vlerësojnë një ndërfaqje për përdoruesin duke përdorur teknika për vlerësimin dhe matjen e përdorueshmërisë së ndërfaqjes. Të kuptojnë kontekstin e përgjithshëm në të cilën ndërfaqjet multimodiale dizenjohen, implementohen dhe përdoren.
Njohuri Paraprake	Të ketë përvetësuar lëndët: Programim i orientuar objekt, Teknologjitë DotNet.