



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS  
DEPARTAMENTI I INFORMATIKËS

**CIKLI I BACHELOR INFORMATIKË**  
**PROGRAMI I LËNDËS: INXHINIERI SOFTI**

| Aktiviteti mësimor   | Leksione            | Ushtrime | Laboratore | Praktikë | Totale |
|----------------------|---------------------|----------|------------|----------|--------|
| Detyrimi i studentit | Jo te detyrueshem % | 75% %    | %          | %        |        |
| Orë Mësimore         | 28                  | 14       |            |          | 42     |

|  |  |
|--|--|
| <b>Studim Individual</b>                                   | (orë)  |
| <b>Gjuha e zhvillimit të mësimi</b>                        | Shqip  |
| <b>Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës</b> | C / E detyrueshme /  |
| <b>Kodi i etikës</b>                                       | 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 mësimi 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 mësimi. ....<br><a href="https://unitir.edu.al/images/dokumenta/Legjislacion/KodiEtikes.pdf">https://unitir.edu.al/images/dokumenta/Legjislacion/KodiEtikes.pdf</a> |
| <b>Mënyra e shlyerjes</b>                                  | Provim   |
| <b>Kredite</b>   | 5  |
| <b>Zhvillimi i Mësimi</b>                                  | Viti i 3 semestri 2 , 3 orë në javë: 2 orë leksione në javë , 1 ushtrime në javë, orë laborator në javë.   |
| <b>Zhvillimi i Provimi</b>                                 | Me Shkrim  |

**Mënyra e Vlerësimit: Provim**

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| <b>Pjesëmarrja dhe aktivizimi</b> | 0 %   |
| <b>Kontroli 1</b>                 | 0 %   |
| <b>Kontroli 2</b>                 | 0 %   |
| <b>Kontroli 3</b>                 | 0 %   |
| <b>Detyra Kursi</b>               | 20 %  |
| <b>Laboratore</b>                 | 0 %   |
| <b>Praktika në terren</b>         | 0 %   |
| <b>Provim final</b>               | 80 %  |
| <b>Gjithsej</b>                   | 100 % |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Konceptet themelore</b> | Lënda përbehet nga cikle leksionesh që japin njohuri të zhvillimit të software me parimet e inxhinierimit te software. |
|----------------------------|--|

|                   |   |
|-------------------|---|
| Objektivat        | Cikli i leksioneve synon të pajisë studentët me njohuri për natyrën e projekteve të zhvillimit të software, fazat e ciklit jetësor të software dhe aktivitet e pranuar si praktikat më të mira për zhvillimin e suksesshëm të software. Nëpërmjet zhvillimit të një software, si projekt kursi, synohet që studentët të zhvillojnë aftësi të punës zhvilluese në grup, të zbatojnë konkretisht njohuritë e trajtuara gjatë zhvillimit të lëndës për secilën nga fazat e zhvillimit të software, të përballen me trysninë e respektimit të afateve të paracaktuara dhe të zbatojnë teknologjitë e programimit ne server,client, databaze në zhvillimin e një software me përmasë të konsiderueshme dhe me shumë skenare përdorimi. |
| Njohuri Paraprake | Njohuri programuese në të paktën një gjuhë programimi të nivelit të lartë. Njohuri në bazat e të dhënave.   |