



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS
DEPARTAMENTI I INFORMATIKËS

CIKLI I BACHELOR INFORMATIKË
PROGRAMI I LËNDËS: BAZAT E INFOGRAFISË

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

Studim Individual	75 (orë)
Gjuha e zhvillimit të mësimi	Shqip
Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës	D / Me Zgjedhje /
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 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. https://unitir.edu.al/images/dokumenta/Legjislacion/KodiEtikes.pdf
Mënyra e shlyerjes	VLV
Kredite	6
Zhvillimi i Mësimi	Viti i 2 semestri 2 , 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	0 %
Kontrolli 2	0 %
Kontrolli 3	0 %
Detyra Kursi	0 %
Laboratore	0 %
Praktika në terren	0 %
Provimi final	100 %
Gjithsej	100 %

Konceptet themelore	Kjo lëndë pregatit studentët me algoritmet bazë të grafikës kompjuterike (algoritme për figurat dhe trupat e thjeshtë), me
----------------------------	--

	<p>teknikat e paraqitjes së transformimeve affine, me teorinë e ngjyrave, me ndërtimin e modelit të pamjes, me ndërtimin automatik tv dritëhijeve, materialeve, si dhe me mjetet programative për t'i zbatuar ato praktikisht përmes librarisë grafike të OpenGL. Studentët do të kenë mundësinë të njihen dhe me fillesat e animacionit kompjuterik.</p>
Objektivat	<p>Objektivi kryesor i lëndës është të japë bazat për ndërtimet grafike kompjuterike, algoritmat kryesor për ndërtimin e pikave, vijave, sipërfaqeve e trupave të thjeshtë, si dhe vendosja e tyre në lëvizje të thjeshta. Gjithashtu lënda ilustron parimet e mësuara në një librari grafike të quajtur OpenGL.</p>
Njohuri Paraprake	<p>Njohuri paraprake në Programim në C/C++</p>