



Kolegji Riinvest

Zyra për planifikim akademik

## Ndërveprimi Njeri-Kompjuter KOMP306

Data e aprovimit:	Data
Verzioni:	Verzion
ECTS:	6
Bartësi i lëndës:	Ramadan Dervishi
Email:	ramadan.dervishi@riinvest.net
Telefoni:	049930123

### Hyrje:

Kjo lëndë ofron një bazë të njohurive në lëmin e Ndërveprimeve Kompjuterike-Njerëzore (ang. Human Computer Interaction HCI), e cila do të përfshijë një sërë konceptesh dhe temash themelore të nevojshme për të modeluar, dizajnuar, zbatuar dhe vlerësuar sistemet softuerike. HCI paraqet njohuritë dhe metodat esenciale për të kuptuar përdoruesit, disajnimin e sistemeve dhe ndërveprimeve (Ang. Interaction) që janë efektive, efikase dhe të kënaqshme për të përdorur, si dhe vlerësimin e përdorueshmërisë së këtyre sistemeve. Lënda do të ligjërohet me anë të prezantimeve të detajuara për secilën temë, si dhe me ushtrime të ndryshme.

### Qëllimet

Kjo lëndë është e konceptuar ashtu që ti pajisë studentët me njohuritë themelore mbi ndërveprimet Kompjuter-Njeri (HCI).

### Rezultatet e pritura të lëndës

Puna në grup: Studentët janë të ndarë në grupe me rreth 3-7 anëtarë sipas projekteve të cilat do ti punojnë. Secili grup ka një klient i cili gjithashtu vepron si mbikëqyrës dhe ofron mbështetje jep sugjerime dhe udhëzime. Anëtarët e grupeve përcaktohen nga ana e mësimdhënësit/profesorit. Secili grup duhet të mbajë ditarin ku regjistrohet progresi i grupit, duke përfshirë edhe procesverbalet e takimeve të grupit. Rezultatet e grupit: Pas përfundimit të punës, grupi e prezanton/dorëzon një raport që dokumenton rezultatet e projektit, duke u fokusuar në praktikën e HCI-së, kërkesat specifike, disajnin/projektin, testimet e bëra dhe zhvillimet e ndjekura. Grupi gjithashtu duhet të përpilojë një prezantim, që zgjat rreth 10 minuta, ku do të shtjellohet metodologjia, ecuria, rezultatet dhe përfundimet e projektit të tyre. Veçanërisht duhen theksuar sfidat dhe vështirësitë që grupi i a ka hasur gjatë punës së tyre. Në fund duhet bërë një përmbledhje të disajnit/projekti të bërë dhe duhet treguar për mundësitë e implementimit të tij në jetën reale si dhe kahet e mundshme të avancimit dhe zhvillimit të mëtejshëm të tij. Raporti individual: Nga secili student do të kërkohet që të paraqesë një raport individual që përfshinë së paku: a)një vlerësim të strukturës, organizimit dhe mbarëvajtjes së projektit b)vlerësimin e rezultateve të projektit dhe efektivitetin e grupit si tërësi c)vlerësimi për secilin anëtar të grupit d)vlerësimin e rolit të tyre duke përfshirë një përmbledhje të asaj që ata kanë kontribuar

- të tyre, duke përdorur një përmbledhje të asaj që ata kanë kontribuar.

## Programi

Java	Tema	Aktivitetet
1	Hyrje - HCI (Ang: Course Introduction.)	What is interaction design? Understanding and conceptualizing interaction
2	Bashkëveprimi njeri-kompjuter (Ang: Human-Computer Interaction.)	What is interaction design? Understanding and conceptualizing interaction
3	Skema e HCI (Ang: Overview of HCI.)	What is interaction design? Understanding and conceptualizing interaction
4	Grumbullimi i të dhënave nga Përdoruesit (Ang: Gathering Data from Users.)	Data Gathering Asking users and experts
5	Të kuptuarit e nevojave të Përdoruesit dhe kërkesat (Ang: Understanding user needs/requirements.)	Understanding users Data Gathering – What are requirements?
6	Udhëzime të Disajnit/Projektimit (Ang: Design Guidelines.)	Design, prototyping and construction
7	Skicimi dhe Prototipet (Ang: Sketching and Prototyping.)	Design, prototyping and construction
8	Metoda deduktive e vlerësimit (Ang: Heuristic Evaluation.)	Asking users and experts Testing and modelling users
9	Vlerësimi me përdoruesit. (Ang: Evaluation with users.)	User-centered approaches to interaction Design Introducing evaluation An evaluation framework
10	Kërkesat mbi dokumentimin , tregime për përdoruesit, rastet e përdorimit dhe skenarët (Ang: Documenting requirements, user stories, use cases and scenarios.)	Identifying needs and establishing requirements
11	Procesi i Analizës dhe Disajnit (Ang: The Analysis and Design Process.)	Design, prototyping and construction User-centered approaches to interaction Design Introducing evaluation
12	Realizimi i tregimeve për përdoruesin (Ang: User story realisation.)	Design, prototyping and construction User-centered approaches to interaction Design Introducing evaluation
13	Parimet e disajnit/projektimit. (Ang: Design Principles.)	Chapter 1,2,3,5 & 13 - Project
14	Modelet e disajnit/projektimit. (Ang: Design patterns.)	Chapter 8,9,13,14 - Project
15	Perseritja e materialit përgatitje për test final.	Perseritja e materialit përgatitje për test final.

### Informata shtesë 1:

Lënda e ka komponentin teorike dhe praktike të cilat realizohen nëpërmjet të ligjëratave, diskutimeve ushtrimeve dhe detyrave projektuese me qasje praktike nga jeta e përditshme. Raporti teori praktik mund të vlerësohet 50/50.

### Informata shtesë 2:

Primare: Wireframe Software & Mockup Tools Sekondare: MS SPSS, MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Project, MS Access, MS Visio, MS Visual Studio, MS SQL Server, Eclipse, NetBeans, Enterprise Architect, HTML, CSS, AJAX, XML, JavaScript, C#, Java, Java Android

### Vlerësimi:

Nr.	Lloji Vleresimit	Perqindja	Pershkrimi
1	Detyra	50	Projekti
2	Test	40	Testi
3	Pjesëmarrja	10	Pjesëmarrja dhe aktiviteti në klasë

### Kushtet e përsëritjes:

Nëse në tri afatet pas ligjëratave (janar, prill, shtator ose qershor, gusht shtator) studenti nuk arrin ti realizojë pikët e mjaftueshme nga kapitulli i detyrave në syllabus, studenti duhet ta përsëris lëndën.

### Burimet:

- Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 4th Edition ISBN : 978-1-119-02075-2 Jenny Preece, Helen Sharp, Yvonne Rogers <http://www.id-book.com/>

### Ndërtimi i ECTS-ve

Aktiviteti	Nr i oreve per Aktivitetin	
Ligjerata:	30	
Ushtrime:	30	
L+U:	60	
Seminar/praktike.:	20	
Studim i vazhdushem:	44	
Pregaditja e Provimit:	20	
Pjesemarrja ne teste:	4	
Pjesemarrja ne provimin final:	2	
Me profesorin dhe asistentin:	10	
Total Ore:	160	
ECTS:	6	