



Kolegji Riinvest

Zyra për planifikim akademik

Projekti i TI 1 KOMP404

Bartësi i lëndës:	Astrit Desku
Email:	astrit.desku@riinvest.net
Telefoni:	038 224 322
Mësimdhënësit e Lëndës:	Almedinë Xheladini
Mësimdhënësit e Lëndës:	Dorentina Shabani

Qëllimet

Lënda Projekti TI I ka për qëllim: • Sendërtimin e njohurive dhe shkathtësive të fituara deri në vitin e dytë • Implementimin e metodave projektuese në zhvillimin e projektit • Njoftimin dhe zgjedhjen e problemeve në procesin e realizimit të projektit. • Kërkimin dhe hulumtimin e veglave më të përshtatshme për realizimin e pjesëve të ndryshme të projektit. • Aftësimin për respektimin e proceseve teknologjike të projektit. • Aftësimin e përpilimit të dokumentacionit përkatës në të gjitha fazat e realizimit të projektit. • Aftësimin për negociim, komunikim si ndërmjet anëtarëve të ekipeve projektuese ashtu edhe me aktor tjerë. • Aftësimin e studentit për prezantimin dhe mbrojtjen e zgjedhjeve të propozuara.

Rezultatet e pritura të lëndës

- Pas përfundimit të lëndës Projekti TI I studenti duhet të jetë i aftë të realizoj të gjitha qëllimet e paraqitura më lartë
- Studenti do të jetë në gjendje të realizojë aplikacionet e ndryshme softuerike i pavarur dhe në pajtim me metodologjinë, rregullat dhe përvojën më pozitive në industrinë e inxhinierisë softuerike

Programi

Java	Tema	Aktivitetet
1	Njoftim, Syllabusi, Hyrje, Ndarja e grupeve dhe projekteve	Prezentimi i Syllabusit dhe njoftimi i përgjithshëm mbi lënden, Ndarja e grupeve dhe projekteve
2	Specifikimi i kërkesave	Përcaktimi i projekteve sipas grupeve të studentëve ; Specifikimi i kërkesave funksionale dhe jo—fuknsionale për projektet ; Dokumenti i kërkesave softuerike
3	Dizajni konceptual i bazës së të dhënave dhe Diagrami i Use Case	Modelimi i sistemeve softuerike ; Konceptimi i bazave të të dhënave për projektet specifike ; Dizajnimi i modelit të të dhënave sipas modelit ER (p.sh Chen, Crow's Foot etj)
4	Prezantimi Pjesa 1/4	Prezantimi i analizës së kërkesave, diagramit të use case, diagramit të klasës dhe bazës së të dhënave

5	Dizajnimi arkitekturial i aplikacioneve	Ndarja e aplikacionit në shtresa, Mënyrat dhe teknikat e komunikimit mes shtresave, GitHub
6	Dizajnimi arkitekturial i aplikacioneve	Prezantimi i shtresës logjike të projekteve ; Konsultimet dhe diskutimet për shtresën logjike për secilin projekt në veçanti
7	Prezantimi Pjesa 2/4	Prezantimi Pjesa 2/4 (Logjika dhe Ndërfaqja), 50 % të funksionaliteteve të projektit
8	Dizajnimi i interfejsit të jashtëm të aplikacionit	Teknikat e zhvillimit të aplikacioneve të bazuara në Windows ; Komponentet themelore të .Net, për Win aplikacionet ; Teknikat e zhvillimit të Win aplikacioneve me C#
9	Komunikimi i aplikacioneve me bazën e të dhënave	Ndërlidhja e Win aplikacioneve me bazën e të dhënave, SQL Server ; Teknikat e komunikimit të .Net me SQL Server, ADO.NET
10	Prezantimi Pjesa 3/4	Prezantimi i 100 % të funksionaliteteve të projektit
11	Përpilimi i doracakëve të përdorimit dhe dokumentimi teknik, Setup i aplikacionit	Përpilimi i dokumenteve teknike për projektet për secilin grup në veçanti ; Përpilimi i doracakëve dhe dokumenteve tjera relevante për projektin, krijimi i versionit instalues të aplikacionit
12	Prezantimi Pjesa 4/4 Dokumentimi dhe versioni instalues	Prezantimi Pjesa 4/4 Dokumentimi dhe versioni instalues

Informata shtesë 1:

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

Informata shtesë 2:

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	Përqindja	Oblig.	Përshkrimi
1	Detyra	20	Po	Në këtë pjesë të projektit, duhet zhvilluar dhe kompletuar baza e të dhënave të aplikacionit
2	Detyra	25	Po	Zhvillimi i shtresës logjike si dhe një ndërfaqeje grafike të aplikacionit në platformën .net janë paraparë si aktivitetet kryesore në kuadër të kësaj pjesë të projektit. 50%
3	Detyra	25	Po	Zhvillimi i shtresës logjike si dhe një ndërfaqeje grafike të aplikacionit në platformën .net janë paraparë si aktivitetet kryesore në kuadër të kësaj pjesë të projektit. 50%
4	Detyra	20	Po	Studentët duhet të përgadisnin dokumentimin e projekteve të tyre përkatëse konform kërkesave nga ligjeratat dhe ushtrimet. Inkorporomi i Setup, Help
5	Pjesëmarrja	10		

Kushtet e përsëritjes:

Vlerësimi i studentëve do të realizohet përgjatë semestrit. Studentët do të vlerësohen duke prezantuar shkathtësitë e tyre në realizimin e një projekti softuerik. Studentët punojnë grup për realizimin e projektit, por vlerësimi është individual. Vlerësimi realizohet me anë të 4 fazave. Studentët duhet që të dorëzojnë pjesët e projektit sipas kërkesave të secilës fazë. Afatet e dorëzimit përcaktohen në fillim të semestrit. Çdo vonesë në përmbushjen e obligimeve sipas afatit, penalizohet me -10%. Studentët të cilët nuk arrijnë të kalojnë lëndën

në afatin e parë, në afatet tjera aplikohet penalizimi në - 30% në vlerësim.

Burimet:

- [1] Database Modeling & Design: Logical Design (4rth Edition), by Toby Teorey, Sam Lightstone, Tom Nadeau
- Morgan Kaufmann Publishers, 2006.
- [2] Database Management Systems (3rd Edition), by Raghu Ramakrishnan, Johannes Gehrke
- McGraw Hill, 2003.
- Një numër i konsiderueshëm i burimeve në Ueb dhe sllajdave.

Ndërtimi i ECTS-ve

Aktiviteti	Nr i oreve per Aktivitetin	
Ligjerata:	1	
Ushtrime:	2	
L+U:	60	
Seminar/praktike.:	0	
Studim i vazhdushem:	0	
Pregaditja e Provimit:	0	
Pjesemarrja ne teste:	0	
Pjesemarrja ne provimin final:	0	
Me profesorin dhe asistentin:	0	
Total Ore:	0	
ECTS:	6	