

Emri i Lëndës : Inxhinieri Softwerike							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
CMP 315	B	Vjeshtë	2.00	0.00	2.00	3.00	6.00
Lektori		Andi Goro, Msc					
Asistenti		Klevis Topi, Msc					
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Bachelor					
Përshkrimi		Kjo lëndë prezanton çështjet bashkëkohore lidhur me fushën e inxhinierisë software-ike. Ajo trajton në thellësi modelet e cikleve të jetës së software-it, përfshirë specifikimeve të fazave të software-it, dizenjimi, zhvillimi, testimi, dhe ruajtja. Metodat dizenjuese të Orientuara në Objekt dhe praktika, aplikacionet e tyre në zhvillimin e sistemeve të bazuara në kompjuter.					
Objektivat		Studentet do njohin rendesine dhe nevojën e inxhinierisë software-ike për të përballuar prirjet moderne në industrinë software-ike.					
Konceptet Kryesore		Projekti semestral do t`i aftësojë studentet të implementojnë konceptet e inxhinierisë software-ike në rrugë disiplinore, për të konkuruar tregun lokal dhe ndërkombëtar.					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në Inxhinieri Software-i						
2	Zhvillimi i Cikleve të Jetës së Software-it						
3	Modelet e Procesit të Software-it						
4	Menaxhimi i Projektit të Software-it						
5	Planifikimi i Projektit të Software-it						
6	Kerkesat e Software-it						
7	Konceptet dhe principet e Inxhinierisë së Orientimit nga Objekti						
8	Provimi gjysmefinal						
9	Modelet e analizës së Software-it						
10	Parimet e dizenjimit të ndërfaqes grafike të përdoruesit (GUI).						
11	Përmbledhje e Menaxhimit të Rrezeve						
12	Sigurimi i Cilësisë së Software-it						
13	Diagramat e rastit						
14	Shembuj projektesh në UML						
15	Projekti						
16	Provimi final						

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.		
Literatura	• Software Engineering A practitioner’s approach, Mc-Graw Hill 6th Edition 2005 by Roger S Pressman		
Referenca të tjera	• Object Oriented Software Engineering using UML Patterns and JAVA. 2004, by Bernd Bruegge, Pearson Edition.		
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat			
1	Studentet do njohin rendesine dhe nevojen e inxhinierise software-ike per te perballuar prirjet moderne ne industrine software-ike.		
2	Studentet do te kene njohuri mbi te gjitha fazat e cikleve te jetes se software-it duke perfshire the artifakte qe jane prodhuar.		
3	Studentet do te jene te afte mjaftueshem per te analizuar, vleresuar dhe aplikuar nje sere mjete rasti.		
4	Projekti semestral do t`i aftesoje studentet te implementojne konceptet e inxhinierise software-ike ne rruge disiplinore, per te konkuruar tregun lokal dhe nderkombetar.		
Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme		Sasia	Përqindja
Gjysmë finale		1	20
Kuize		0	0
Projekte		1	20
Projekte semestrale		0	0
Punë laborator		0	0
Pjesëmarrja në mësim		1	10
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			50
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			50
Total			100
Ngarkesa ECTS (Në Bazë të Ngarkesës së Studentit)			
Aktivitetet	Sasia	Kohëzgjatja (orë)	Ngarkesa Totale (orë)
Kohëzgjatja e kursit (Duke përfshirë edhe javën e provimeve : 16x Orët totale të kursit)	16	4	64
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	6	84
Detyra	1	0	0
Gjysmë finale	1	1	1
Provimi final	1	1	1
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			150
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			6.00
ECTS			6.00