

Emri i Lëndës : Ndërfaqe Përdoruesi							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
CMP 317	B	Vjeshtë	2.00	0.00	2.00	3.00	6.00
Lektori		Erion Cuni, Msc					
Asistenti		Erjola Osmani, Msc					
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Bachelor					
Përshkrimi		Në këtë lëndë do të trajtohen tema që do të përfshijnë metodat si dhe rëndësinë e faktorëve njerëzorë, ndjesive njerëzore, karakteristikat konjektive dhe fizike si dhe aplikim praktik të këtyre njohurive. Gjithashtu nëpërmjet temave që do të trajtohen studentët do të njihen me ciklin e jetës së produktit që përfshin dizenjimin, implementimin dhe vlerësimin duke u përqëndruar tek përdoruesi i tij.					
Objektivat							
Konceptet Kryesore		1. Ndërfaqja e përdoruesit është kombinimi hardwaer- softwaer që lehtëson komunikimin ndërmjet përdoruesit dhe kompjuterit. 2. Bashkëveprimi njeri kompjuter (HCI) është një disiplinë që merret me projektimin, vlerësimin dhe implementimin e sistemeve iterative që përdoren nga njerëzit dhe studion aspektet kryesore që i rrethojnë. 3. HCI ka origjinën në dy disiplina mjaft të ndryshme: - Ergonomia (ergon: pune; nomos: ligj) - Shkenca kompjuterike. ...etj.					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në ndërfaqen e përdoruesit Historiku • Një historik i shkurtër dhe një njohje e përgjithshme e lëndës. • Koncepte të ndryshme mbi ndërfaqen e përdoruesit.						
2	Ndërfaqja e përdoruesit e aplikuar dhe Sistemet iterative • Bashkëveprimi njeri kompjuter në ambientin ndërdisiplinor • Probleme që lidhen me ndërfaqjen e përdoruesit • Arkitektura dhe mjetet Softuerike • Ndërfaqja e përdoruesit në sistemet iterative						
3	Procesimi i informacionit njerëzor • Perceptimi • Aftësitë motorike • Memorja • Vendimarrja • Vëmendja • Vizioni						
4	Të njohësh përdoruesin • Nivelet e përshkrimit të përdoruesit						
5	Modelet konceptuale dhe metaforat • Modelet në dizenjimin e ndërfaqjes së përdoruesit • Rrezikshmëria e modelit të përdoruesit • Krahasset e stileve bashkëvepruese • Sygjerime për manipulimin direkt • Modelimi i gabimeve njerëzore						
6	Dizenjimi i përqëndruar tek përdoruesi • Dizenjimi i ndërfaqjes së përdoruesit me modelin e ujëvares • Dizenjimi iterativ • Modeli spiral • Si bëhet analiza e përdoruesit						
7	Principet e Dizenjimit • Orientuesit e përdorueshmërisë (Heuristics) • 10 rregullat e Nielsen • 16 principet e Bruce Tognazzinit • 8 Rregullat e arta te Shneiderman • 7 principet e dialogut sipas ISO 9241-110:2006						
8	Provimi gjysmë final						
9	Inxhinierimi dhe kreativiteti • Proçeset e krijimit						
10	Dizenjimi i Grafikës • Thjeshtesia • Kontrasti • Hapesirat • Balanca • Ngjyra						
11	Prototipet • Arësytet e ndërtimit të prototipeve • Klasifikimi i prototipeve • Besnikëria e prototipit • Prototipi në letër • Prototipet hipertestuale						
12	Vleresimi i përdorueshmërisë • Vlerësimi Heuristik • Testet e përdorueshmërisë						

13	Projektim për përdoruesin • Të projektosh dhe të realizosh • Projektimi tradicional • Projektimi i bazuar tek njeriu • Projektimi universal
14	Modelet e të dhënave hyrëse dhe modelet për paraqitjen e rezultateve • Llojet e ngjarjeve të inputit • Elementet që konsiderohen kur zgjidhet një model paraqitjeje • Vizatimi në modelin e komponentëve
15	Aksesibiliteti • Llojet e dëmtimeve • Teknologjia asistive • Direktiva aksesibiliteti
16	Provimi final
Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.
Literatura	• Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 5/E Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs ISBN-13: 9780321537355
Referenca të tjera	• Human-computer Interaction By Alan Dix, Alan John Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat	
1	Në përfundim të këtij kursi studentët do të jenë në gjendje të kuptojnë që, bashkëveprimi njeri-kompjuter është studimi i njerëzve, i teknologjive informatike dhe i mënyrave se si këta veprojnë mbi njëri-tjetrin me qëllim që të përcaktohet se si mund të bëhen teknologjitë më të përdorshme për njerëzit.
2	Të realizojnë një kombinimi hardwaer- softwaer që lehtëson komunikimin ndërmjet përdoruesit dhe kompjuterit.
3	Të projektojnë, vlerësojnë dhe implementojnë sistemet iterative që përdoren nga njerëzit dhe studiojnë aspektet kryesore që i rrethojnë
4	Arritja e ndertimit të ndërfaqjeve efektive Njeri-Kompjuter.

Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme	Sasia	Përqindja	
Gjysmë finale	0	0	
Kuize	0	0	
Projekte	0	0	
Projekte semestrale	0	0	
Punë laborator	0	0	
Pjesëmarrja në mësim	0	0	
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			0
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			100
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	0	0	0
Gjysmë finale	0	0	0
Provimi final	1	1	1
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			149
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			5.96
ECTS			6.00