**zhvillon një bazë të dhënash relacionale për të përmbushur kërkesat e klient**

# **PROGRAMIMI**

|  |
| --- |
| **Moduli me pak fjalë** |
| Nxënësit studiojnë konceptet themelore dhe implikimet e gjuhëve të programimit për të dizajnuar, zhvilluar dhe testuar programe kompjuterike. |
| **Prezantimi i modulit** |
| Organizatat dhe individët varen gjithnjë e më shumë nga funksionet dhe shërbimet e ofruara nga pajisjet kompjuterike si telefonat inteligjentë, tabletët, laptopët dhe kompjuterët personalë. Ju përdorni programe kompjuterike kur përdorni një sistem operativ ose programe aplikimi si përpunimi i tekstit dhe spreadsheets.  Të kuptuarit e koncepteve të dizajnit dhe zhvillimit të aplikacioneve softuerike me cilësi të lartë është çelësi për të siguruar që produktet të jenë efektive. Si programues, do t'ju duhet të kuptoni karakteristikat e gjuhëve të ndryshme të programimit në mënyrë që të zgjidhni dhe aplikoni metodologji të përshtatshme për të përmbushur nevojat e një klienti.  Shumë organizata dhe biznese mbështeten në programet kompjuterike për të ndihmuar në ofrimin e produkteve dhe shërbimeve. Organizatat dhe bizneset (shpesh të njohur si 'klientë') punojnë ngushtë me programuesit për të ndihmuar në hartimin dhe ndërtimin e programeve kompjuterike që përmbushin kërkesat e tyre. Për të përfunduar detyrën e vlerësimit brenda kësaj njësie, do t'ju duhet të mbështeteni në të mësuarit nga i gjithë programi juaj i studimit dhe të aplikoni aftësitë e programimit për të ofruar një zgjidhje për një problem të ri të lidhur me TI-në.  Do të mësoni për aftësitë e të menduarit kompjuterik dhe parimet e projektimit dhe zhvillimit të programeve kompjuterike. Ju do të aplikoni aftësitë e të menduarit kompjuterik për të dizajnuar, zhvilluar, testuar, përpunuar dhe rishikuar programet kompjuterike për një gamë të caktuar qëllimesh.  Duke zhvilluar aftësitë tuaja analitike, të zgjidhjes së problemeve dhe programimit, kjo njësi do t'ju ndihmojë të përparoni në arsimin e lartë ose të punësoheni si zhvillues softuerësh. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rezultatet e mësimnxënies 1 (RM1): Nxënësi shqyrton aftësitë e të menduarit kompjuterik dhe parimet e programimit kompjuterik** | | |
| **RM1-1 Aftësitë e të menduarit kompjuterik** | | |
| **RM1-2 Përdorimi i aplikacioneve softuerike** | | |
| **RM1-3 Veçoritë dhe karakteristikat e gjuhëve programuese** | | |
| **RM1-4 Konstruksione, teknika dhe zbatimi i tyre në gjuhë të ndryshme** | | |
| **RM1-5 Parimet e logjikës që zbatohen në dizajnin e programit** | | |
| **RM1-6 Cilësia e aplikacioneve softuerike** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM1** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM1.K1** Shpjegoni se si zbatohen aftësitë e të menduarit kompjuterik në gjetjen e zgjidhjeve që mund të interpretohen në aplikacione softuerike.  **RM1.K2.** Shpjegoni se si parimet e programimit kompjuterik zbatohen në gjuhë të ndryshme për të prodhuar aplikacione softuerike.  **RM1.K3.** Shpjegoni se si përdoren parimet e dizajnit të softuerit për të prodhuar aplikacione softuerike me cilësi të lartë që plotësojnë nevojat e përdoruesve. | **RM1.M1** Analizoni sesi aftësitë e të menduarit kompjuterik mund të ndikojnë në dizajnin e softuerit dhe cilësinë e aplikacioneve softuerike të prodhuara. | **RM1.D1** Vlerësoni se si aftësitë e të menduarit kompjuterik mund të ndikojnë në dizajnimin e softuerit dhe cilësinë e aplikacioneve softuerike të prodhuara. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 2(RM2): Nxënësi dizajnon një zgjidhje softuerike për të përmbushur kërkesat e klientit** | | |
| **RM2-1 Cikli jetësor i zhvillimit të softuerit** | | |
| **RM2-2 Dizajni i zgjidhjeve softuerike** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM2** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM2.K4** Krijoni një dizajn për një program kompjuterik që përmbush kërkesat e klientit.  **RM2.K5.** Rishikoni dizajnin me të tjerët për të identifikuar dhe informuar përmirësimet në zgjidhjen e propozuar. | **RM2.M2** Arsyetoni vendimet e dizajnimit, duke treguar se si dizajni do të rezultojë në një zgjidhje efektive. | **RM2. RM3.D2** Vlerësoni dizajnin dhe programin e optimizuar kompjuterik kundrejt kërkesave të klientit.  **RM2.RM3.D3.** Të demonstrojë përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në dizajnimin, zhvillimin dhe rishikimin e programit kompjuterik. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 3 (RM3): Nxënësi zhvillon një zgjidhje softuerike për të përmbushur kërkesat e klientit** | | |
| **RM3-1 Zhvillimi i zgjidhjeve softuerike** | | |
| **RM3-2 Testimi i zgjidhjeve softuerike** | | |
| **RM3-3 Përmirësimi, përpunimi dhe optimizimi i aplikacioneve softuerike** | | |
| **RM3-4 Rishikimi i zgjidhjeve softuerike** | | |
| **RM3-5 Aftësitë, njohuritë dhe sjelljet** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM3** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM3.K6** Krijoni një program kompjuterik që përmbush kërkesat e klientit.  **RM3.K7** Rishikoni nivelin në të cilën programi kompjuterik i plotëson kërkesat e klientit. | **RM3.M3** Optimizoni programin kompjuterik për të përmbushur kërkesat e klientit. | **RM2. RM3.D2** Vlerësoni dizajnin dhe programin e optimizuar kompjuterik kundrejt kërkesave të klientit.  **RM2.RM3.D3**. Të demonstrojë përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në dizajnimin, zhvillimin dhe rishikimin e programit kompjuterik. |