# **ZHVILLIMI I APLIKACIONEVE MOBILE**

|  |
| --- |
| **Moduli me pak fjalë** |
| Nxënësit hulumtojnë aplikacionet mobile dhe dizajnojnë e zhvillojnë një aplikacion të destinuar për përdorim në pajisjet mobile. |
| **Prezantimi i modulit** |
| Miliona njerëz mbajnë një pajisje mobile që rivalizon aftësinë e shumë kompjuterëve desktop. Këto pajisje ofrojnë një gamë të gjerë funksionaliteti duke bashkuar shumë teknologji të ndryshme. Për të zhvilluar aplikacione mobile me cilësi të lartë, duhet të kuptoni se si ato janë krijuar për t'u ekzekutuar në mënyrë specifike në pajisjet mobile dhe si mund të shfrytëzoni teknologjitë aktualisht të disponueshme për të siguruar një produkt përfundimtar efektiv.  Në këtë njësi ju do të hulumtoni aplikacionet mobile, si përdoren, pse janë krijuar, ndryshimet midis pajisjeve dhe implikimet e krijimit dhe përdorimit të softuerit në pajisjet mobile. Ju do të studioni konsideratat e dizajnit të qenësishme në aplikacionet mobile dhe dizajnin e përgjithshëm të softuerit. Ju do të dizajnoni, zhvilloni, testoni dhe rishikoni një aplikacion mobil për të përmbushur një grup specifik kërkesash të klientit.  Me mbi një milion aplikacione në Apple App Store™ dhe Google Play Store™, dhe me popullaritetin në rritje të pajisjeve mobile Microsoft Windows®, industria e zhvillimit të aplikacioneve mobile është shumë konkurruese dhe po zgjerohet vazhdimisht. Shumë organizata përdorin aplikacione mobile për të mbështetur operacionet e tyre në një mënyrë ose në një tjetër. Zhvillimi i aplikacioneve mobile është një aftësi e rëndësishme për zhvilluesit e programeve kompjuterike që dëshirojnë të ruajnë avantazhin e tyre konkurrues. Kjo njësi do t'ju ndihmojë të përparoni në një rol të zhvillimit të aplikacionit dhe ju jep një bazë për studime të mëtejshme të projektimit dhe zhvillimit të aplikacioneve dhe shërbimeve mobile. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rezultatet e mësimnxënies 1 (RM1): Nxënësi hulumton aplikacionet dhe pajisjet mobile** | | |
| **RM1-1 Llojet e aplikacioneve mobile** | | |
| **RM1-2 Konteksti i aplikacioneve mobile** | | |
| **RM1-3 Integrimi i pajisjes mobile** | | |
| **RM1-4 Programimi i aplikacioneve mobile** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM1** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM1.K1** Shpjegoni se si qëllimi i një aplikacioni mobil dhe nevojat, preferencat dhe karakteristikat e përdoruesit ndikojnë në dizajnin e tij dhe veçoritë e ofruara.  **RM1.K2**. Shpjegoni ndikimin e teknologjive aktuale në dizajnimin dhe zbatimin e aplikacioneve mobile. | **RM1.M1** Analizoni sesi zbatimi dhe dizajni i aplikacioneve mobile ndikohet nga përdoruesi i synuar, teknologjitë aktuale dhe qëllimi i aplikacionit. | **RM1.D1** Vlerësoni se si ndikohet efektiviteti i zbatimit dhe dizajnit të aplikacionit mobil nga përdoruesi i synuar, teknologjitë aktuale dhe qëllimi i aplikacionit. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 2 (RM2): Nxënësi dizajnon një aplikacion mobil që përdor funksionet e pajisjes** | | |
| **RM2-1 Analizoni kërkesat për një aplikacion** | | |
| **RM2-2 Dizajnimi i një aplikacioni mobil** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM2** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM2.K3** Krijoni dizajne për një aplikacion mobil për të përmbushur kërkesat e identifikuara.  **RM2.K4** Rishikoni dizajnet e aplikacioneve mobile me të tjerët për të identifikuar dhe informuar përmirësimet. | **RM2.M2** Arsyetoni se si vendimet e marra gjatë procesit të dizajnimit sigurojnë që dizajni për aplikacionin të plotësojë kërkesat e identifikuara. | **RM2. RM3.D2** Vlerësoni dizajnin dhe aplikacionin e optimizuar mobil kundrejt kërkesave të klientit.  **RM2.RM3.D3.** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në hartimin, zhvillimin dhe rishikimin e një aplikacioni mobil. |
| **Rezultatet e mësimnxënies 3(RM3) : Nxënësi zhvillon një aplikacion mobil që përdor funksionet e pajisjes** | | |
| **RM3-1 Përgatitja e përmbajtjes për aplikacionet mobile** | | |
| **RM3-2 Zhvillimi i një aplikacioni mobil** | | |
| **RM3-3 Testimi i një aplikacioni mobil** | | |
| **RM3-4 Mësimet e nxjerra nga zhvillimi i një aplikacioni mobil** | | |
| **RM3-5 Rishikimi i aftësive, njohurive dhe sjelljeve të nxjerra** | | |
| **Kriteret e vlerësimit (performancës), njohuritë, shkathtësitë dhe kompetencat për RM3** | | |
| Kalon (K) | Me meritë (M) | i/e Dalluar (D) |
| **RM3.K5** Krijoni një aplikacion mobil që përmbush kriteret e projektimit  **RM3.K6** Testoni një aplikacion mobil për funksionalitetin, përdorshmërinë, stabilitetin dhe performancën  **RM3.K7** Rishikoni nivelin në të cilën aplikacioni mobil përmbush kërkesat e identifikuara | **RM3.M3** Optimizo një aplikacion mobil që përmbush kriteret e dizajnit. | **RM2. RM3.D2** Vlerësoni dizajnin dhe aplikacionin e optimizuar mobil kundrejt kërkesave të klientit.  **RM2.RM3.D3.** Demonstroni përgjegjësi individuale, kreativitet dhe vetë-menaxhim efektiv në hartimin, zhvillimin dhe rishikimin e një aplikacioni mobil. |