



UNIVERSITETI I MITROVICËS “ISA BOLETINI”

Modeli i kurrikulës së lëndës (Syllabus)		
Fakulteti:	Fakulteti i Inxhinierisë Mekanike dhe Kompjuterike	
Departamenti:	Shkenca Kompjuterike dhe Inxhinieri	
Niveli:	I	
Kodi i kursit:	509-CSE	
Kursi:	Zhvillimi i lojërave	
Statusi i kursit:	Zgjedhore	
Semestri:	5	(dimëror)
Numri i orëve në javë:	1+2	
ECTS:	5	
Koha / vendndodhja:		
Viti i studimeve:	III	
Ligjërues:	Prof. Berat Ujkani	
Asistent:		
Detajet e kontaktit:	Ligjërues	Asistent
Email:	berat.ujkani@umib.net	Shkëmb Abdullahu
Tel:	049 66 99 49	

Përmbajtja	Ky kurs i njofton studentët me dizajnimin dhe zhvillimin e lojërave 2D dhe 3D duke përdorur Unity dhe C#. Përmes projekteve, studentët do të jenë në gjendje të mësojnë të integrojnë komponentë thelbësorë si animacioni, zëri, fizika, ndërveprimi dhe skriptimi për të zhvilluar lojëra të plota funksionale. Kursi i jep përparësi kreativitetit, të menduarit kritik, punës në grup dhe zbatimit të ideve të programimit dhe dizajnit që përputhen me standardet aktuale të industrisë së lojërave. Studentët gjithashtu do të mësojnë se si të prezantojnë dhe reklamojnë profesionalisht produktet e tyre të lojërave.
Qëllimi	Qëllimi i kursit është t'u ofrojë studentëve një bazë të fortë teorike dhe praktike në zhvillimin e lojërave kompjuterike duke përdorur Unity dhe C#. Kursi përparon përtej projekteve bazë si Flappy Bird, duke u përqendruar në dizajnimin dhe zhvillimin e lojërave më komplekse që përfshijnë veçori të avancuara si fizika, animacioni dhe sistemet e ndërfaqes së përdoruesit. Pas përfundimit të këtij kursi, studentët do të jenë në gjendje të zhvillojnë lojëra të plota 2D dhe 3D, duke aplikuar ecuri pune profesionale dhe duke treguar kreativitetin, punën në grup dhe aftësitë e tyre të menaxhimit të projekteve relevante për industrinë e lojërave të sotme.

Aksesueshmëria	Pas përfundimit me sukses të kursit, studentët do të jenë në gjendje të: 1. Përdorin tools-in Unity dhe të krijojnë skripta në C#. 2. Dizajnojnë dhe zhvillojnë lojëra bazike 2D, të tilla si Flappy Bird. 3. Dizajnojnë dhe zhvillojnë lojëra 3D që përfshijnë fizikën, animacionin, përplasësit, trupat e ngurtë, shkaktarët, prefab-et dhe objektet e lojës, dhe t'i lidhin ato me kodimin ne C#. 4. Përdorin motorin e fizikës për të simuluar ndërveprime dhe lëvizje realiste. 5. Menaxhojnë Animatorin 6. Dizajnojnë ndërfaqet e përdoruesit, integrojnë audion dhe vendosin lojëra interaktive. 7. Organizojnë dhe mbikëqyrin resurset dhe skenat për të krijuar mjedise lojërash të ripërdorshme dhe të shkallëzueshme.	
Programi	java	Ligjërata
	Javën e parë:	Hyrje në Kurs, instalimi i Unity Search Engine dhe gjuhës së programimit C#
	Javën e dytë:	GameObjects, komponentët dhe të dhënat hyrëse
	Javën e tretë:	Transformime dhe lëvizje
	Java e katërt:	Fizikë si Trupi i Ngurtë dhe Përplasësi
	Javën e pestë:	Projekt praktik që përfshin pjesën e parë të Flappy Bird (lëvizja e zogjve dhe prapaskena dinamike)
	Javën e gjashtë:	Projekt praktik që përfshin pjesën e dytë të Flappy Bird (barrierat, shënimi i pikëve dhe mbarimi i lojës)
	Java e shtatë:	Implementimi i ndërfaqes së përdoruesit si butonat, shfaqja e rezultateve, menutë
	Java e tetë:	Hyrje në projektin 3D
	Java e nëntë:	Krijimi i objekteve, materialeve dhe ndriçimit
	Java e dhjetë:	Projekt praktik: Mini-lojë 3D
	Java e njëmbëdhjetë:	Monitorimi dhe Animacionet e Animatorit
	Java e dymbëdhjetë:	Integrimi audio dhe efektet vizuale
	Java e trembëdhjetë:	Krijimi i armiqve
	Java e katërmëdhjetë:	Optimizimi i lojës dhe korrigjimi i gabimeve
	Java e pesëmbëdhjetë:	Projekti Final

Literatura	Literatura kryesore: • Joseph Hocking, Unity in Action: Multiplatform Game Development in C#, 2022. Literatura e rekomanduar: • Harrison Ferrone, Learning C# by Developing Games with Unity, 2021. • Unity Documentation: https://docs.unity.com/en-us																																																				
Metodologjia e mësimdhënies	• Ligjërata • Diskutim • Punë në grup • Ushtrime • Detyre shtepie • Projektet e botës reale																																																				
	Kontributi në ngarkesën e studentëve (të cilat duhet të korrespondojnë me rezultatet e të nxëniet të studentëve - 1 ECTS krediti = 25 orë) <table><tr><th>Aktiviteti</th><th>Orët</th><th>Ditë/javë</th><th>Total</th></tr><tr><td>Ligjërata</td><td>1</td><td>15</td><td>15</td></tr><tr><td>Sesione ushtrimesh (me TA)</td><td>2</td><td>15</td><td>30</td></tr><tr><td>Punë praktike</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Orari zyrtar</td><td>15</td><td>1</td><td>15</td></tr><tr><td>Puna në terren</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Afatet e ndërmjetme, seminare</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Detyre shtepie</td><td>2</td><td>9</td><td>18</td></tr><tr><td>Vetë studim</td><td>2</td><td>15</td><td>30</td></tr><tr><td>Përgatitja e provimit përfundimtar</td><td>1</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>Koha e kaluar në provime</td><td>3</td><td>2</td><td>6</td></tr><tr><td>Projekte, prezantime, etj</td><td>3</td><td>2</td><td>6</td></tr><tr><td>Total</td><td></td><td></td><td>125</td></tr></table>	Aktiviteti	Orët	Ditë/javë	Total	Ligjërata	1	15	15	Sesione ushtrimesh (me TA)	2	15	30	Punë praktike				Orari zyrtar	15	1	15	Puna në terren				Afatet e ndërmjetme, seminare				Detyre shtepie	2	9	18	Vetë studim	2	15	30	Përgatitja e provimit përfundimtar	1	5	5	Koha e kaluar në provime	3	2	6	Projekte, prezantime, etj	3	2	6	Total			125
Aktiviteti	Orët	Ditë/javë	Total																																																		
Ligjërata	1	15	15																																																		
Sesione ushtrimesh (me TA)	2	15	30																																																		
Punë praktike																																																					
Orari zyrtar	15	1	15																																																		
Puna në terren																																																					
Afatet e ndërmjetme, seminare																																																					
Detyre shtepie	2	9	18																																																		
Vetë studim	2	15	30																																																		
Përgatitja e provimit përfundimtar	1	5	5																																																		
Koha e kaluar në provime	3	2	6																																																		
Projekte, prezantime, etj	3	2	6																																																		
Total			125																																																		

Vlerësimi	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Metodologjia e mësimdhënies: (sipas Statutit dhe Rregullores për studimet e UMIB)</th></tr> <tr> <td>Teste / Kollektive</td><td></td></tr> <tr> <td>Test praktik gjatë ushtrimeve</td><td></td></tr> <tr> <td>Punë seminarike</td><td></td></tr> <tr> <td>Interpretimi dhe prezantimi i krijimtarisë artistike dhe veprave të tjera</td><td></td></tr> <tr> <td>Detyrat dhe lëndët e tjera gjatë semestrit</td><td></td></tr> <tr> <td>Aktivitete profesionale</td><td></td></tr> <tr> <td>Të tjera (specifikoni)- Projekt</td><td>50%</td></tr> <tr> <td>Provimi përfundimtar</td><td>50%</td></tr> </table>	Metodologjia e mësimdhënies: (sipas Statutit dhe Rregullores për studimet e UMIB)		Teste / Kollektive		Test praktik gjatë ushtrimeve		Punë seminarike		Interpretimi dhe prezantimi i krijimtarisë artistike dhe veprave të tjera		Detyrat dhe lëndët e tjera gjatë semestrit		Aktivitete profesionale		Të tjera (specifikoni)- Projekt	50%	Provimi përfundimtar	50%
Metodologjia e mësimdhënies: (sipas Statutit dhe Rregullores për studimet e UMIB)																			
Teste / Kollektive																			
Test praktik gjatë ushtrimeve																			
Punë seminarike																			
Interpretimi dhe prezantimi i krijimtarisë artistike dhe veprave të tjera																			
Detyrat dhe lëndët e tjera gjatë semestrit																			
Aktivitete profesionale																			
Të tjera (specifikoni)- Projekt	50%																		
Provimi përfundimtar	50%																		
Politikat akademike	Udhëzime thelbësore; Prezenca e rregullt e studentëve gjatë ligjëruesve dhe ushtrimeve të kursit është e detyrueshme. Të gjitha punimet seminarike që duhet të dorëzohen në formë të shkruar duhet të sigurohen në format të printuar. Është e detyrueshme që aspekti vizual dhe përmbajtësor i punimeve të kërkuara të respektohet plotësisht. Për më tepër, është e detyrueshme që të gjitha punimet t'i përmbahen plotësisht rregullave të drejtshkrimit të gjuhës dhe stilit APA për citimin e burimeve. Udhëzime të mëtjshme: Studentëve u kërkohet të përgatisin punimet e tyre seminarike në baza të pavarura. Nuk do të ketë asnjë tolerancë për rastet kur studentët kanë copy-paste materiale të shkruara nga dikush tjetër ose nga interneti pa citim dhe burim të detajuar. Të gjitha rastet kur nuk përmendet burimi, trajtohen si plagjiaturë dhe në përputhje me rrethanat do të vlerësohen negativisht gjatë vlerësimit përfundimtar të studentit. Etika në mësimdhënie: Pjesëmarrja aktive e studentëve në ligjërata Pjesëmarrja në diskutime dhe komente Punë e pavarur e detyrueshme duke shfrytëzuar burime alternative informacioni Respektimi i orarit të leksioneve dhe mospërdorimi i celularëve gjatë leksioneve ose e Tolerancë e ulët për mbërritjet dhe nisjet me vonesë pa arsye të vlefshme Shpërndarja e sllajdeve dhe materialeve mësimore nga pedagogu. Afatet Afatet për dorëzimin e seminareve do të bien dakord paraprakisht me studentët; Studentët duhet të dorëzojnë punën e tyre brenda afatit të caktuar për dorëzim Mosarritja në momentin kur shpjegohet detyra nuk e justifikon studentin për mosdorëzimin e punimit seminarik. Në rast të ndonjë udhëtimi apo mungesë të parashikuar, studenti duhet të paraqesë paraprakisht punën seminarike të caktuar. Studenti ka të drejtë të kërkojë konsultim me pedagogun sa herë që ai e sheh të arsyeshme dhe të nevojshme për kryerjen e punës së tij.																		

Ofruesi i kursit:

Ass. Berat Ujkani, PhD Cand.

(Nënshkrimi)