

Në FSHK u mbajt punëtorja me temë: “Digjitalizimi i proceseve të biznesit përmes web aplikacioneve dhe zhvillimit të lojërave

24/11/2021



Në kuadër të angazhimeve për lidhje të qëndrueshme me industrinë, Universiteti “Ukshin Hoti” Prizren, ka nisur mbajtjen e serive të punëtorive me biznesin, institucionet dhe organizatat e komunitetit. Këtë universiteti e ofron si ndihmë në komunitet përmes transferimit të dijes. Në këtë drejtim të mërkurën është mbajtur punëtorja një ditore me temë: “Digjitalizimi i proceseve të biznesit përmes web aplikacioneve dhe zhvillimit të lojërave”. Kjo punëtorja është rezultat nga bashkëpunimi me Bordin Këshillues Industrial të Fakultetit të Shkencave Kompjuterike. Në këtë punëtorja morën pjesë kompani nga kjo fushë, stafi akademik dhe studentët e këtij fakulteti. Përmes prezantimeve të penalistëve dhe zhvillimit të debatit interaktiv, kishin mundësi të mësonin të gjitha palët, si anëtarët e industrisë dhe studentët e përzgjedhur nga prezantimet e profesorëve po ashtu edhe profesorët dhe studentët nga prezantimet e anëtarëve të industrisë, madje edhe prezantimet e koncepteve nga studentët nxitën kureshtjen e dy palëve tjera. Ishte përfitim me shumë dimensione. Si rezultat i punëtorisë studentët morën ofertë nga kompanitë prezentë për mundësinë e bashkëpunimit në zhvillimin e koncepteve të tyre të demonstruara në punëtorja.

Hapjen e punimeve të punëtorisë e bëri u.d. Dekanja e Fakultetit të Shkencave Kompjuterike Prof. Ass. Dr. Ziriye Hasani. Ajo theksoi se ata si njësi akademike janë të interesuar që të bartin dijen edhe jashtë mjediseve akademike, dhe se në këtë kuadër janë angazhuar që t'i bëjnë bashkë industrinë dhe universitetin. Ndërkaq, moderimin e punëtorisë e bëri asistentja e këtij fakulteti, Arta Misini.

Në fund të punëtorisë, u.d. Dekanja Hasani shpërndau certifikatat e pjesëmarrjes në punëtorja për të pranishmit.

Prezantues në këtë punëtorja ishin: Endrit Fetahu (nga Fakulteti i Shkencave Kompjuterike) – Zhvillimi i lojërave (shtjellimi i një teme/projekti); Selim Maloku (nga kompania “Zonda Creative Studio”) – Zhvillimi i lojërave (shtjellimi i një teme/projekti) ; Besnik Nurshaba – Zhvillimi i lojërave (demonstrim praktik) I; Nedim Faiku – Zhvillimi i lojërave (demonstrim praktik) II; Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi (nga Fakulteti i Shkencave Kompjuterike) – “Loja e shahut”; Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi (nga Fakulteti i Shkencave Kompjuterike) dhe përfaqësues nga kompania “Gjirafa – Digjitalizimi i proceseve të biznesit/organizatës përmes web aplikacioneve; Ilir Perolli (fitues i vendit të parë në Bootcamp tre ditor, projekti “Open ICT Education for Youth Employability”) – Demonstrimi praktik i një Web aplikacioni I; Altina Rexha dhe Dafina Elshani (fituese të vendit të parë në garën “Hackathon”, projekti “ICT for Kosovo’s Growth”) – Demonstrimi praktik i një web aplikacioni II.



