

Përveç kësaj, lëndët në këto drejtime janë kryesisht praktike ku për bazë në vlerësim merret zhvillimi praktik i projekteve dhe aplikacioneve softuerike. Kjo formë e organizimit të lëndëve është e rëndësishme për përgatitjen e studentëve për tregun e punës, të cilët janë në gjendje të zhvillojnë edhe bizneset e veta. Po ashtu për ata është shumë e lehtë kyçja në bizneset ekzistuese. E gjithë kjo falë një stafi akademik të kualifikuar në këtë lëmi.

### Stafi Akademik:

FSHK në vitin akademik 2023/24 ka në përbërje të saj 10 profesorë dhe asistentë të rregulltë, prej tyre 8 Doktorë të Shkencave dhe atë si në vijim: 6 Profesorë të Asocuar dhe 4 Asistentë. Për të kuptuar plotësisht lëndët në mësimdhënien e shkencave kompjuterike, teoria dhe praktika duhet të jenë të balancuara. Për këtë qëllim, ekzistojnë tre laboratorë të përgjithshëm kompjuterikë dhe një laborator harduerik, në të cilin mund të kryhen eksperimentet përkatëse.

### Karriera / Misioni (Qëllimi):

Studentët pas përfundimit të studimeve fitojnë thirrjen akademike Bachelor Profesional në Shkenca Kompjuterike në drejtimin përkatës. Të diplomuarit e FSHK-së janë në gjendje të punojnë si inxhinierë të sistemeve softuerike, programues të web dhe softuer aplikacionesh dhe menaxherë të qendrës së përpunimit të të dhënave. Ata gjithashtu do të jenë në gjendje të hartojnë dhe zbatojnë sisteme industriale ose inxhinierike me ndihmën e kompjuterëve. Në mesin e të diplomuarve tanë një numër i konsiderueshëm janë të punsuar në kompani vendore dhe ndërkombëtare që ofrojnë shërbime teknologjike, por gjithashtu ka edhe prej tyre që janë të përfshirë në arsimimin e brezave të ardhshëm po ashtu kontribuojnë me hulumtime të reja shkencore.

### Bashkëpunimi me universitete:

Universiteti "Ukshin Hoti" Prizren është në bashkëpunim me disa universitete shtetërore në Gjermani, Suedi, Norvegji, Austri, Shqipëri, Turqi, Poloni, etj. Përveç kësaj, studentët tanë kanë mundësi të përfitojnë nga projektet si Erasmus+, Horizon 2020, si dhe në shumë projekte tjera.

### Pjesëmarrja në projekte:

Fakulteti i Shkencave Kompjuterike është pjesëmarrës në shumë projekte ndërkombëtare, prej të cilave mund t'i përmendim disa më me rëndësi: BESTSDI, PHDICTKES, SMART4ALL, si dhe në shumë projekte tjera. FSHK është në proces të konkurrimit edhe në projekte tjera ndërkombëtare, përmes bashkëpunimit me universitete me renome si: Linnaeus University (LNU) - Suedi, Norwegian University of Science and Technology (NTNU) - Norvegji, etj. Me projektin PHDICTKES jemi në procesin fillestar të themelimit të programit të Doktoratës në kuadër të FSHK-së.



### KONTAKTI

Rruga e Shkronjave, nr. 1  
20000 Prizren,  
Republika e Kosovës  
dekanati.shk@uni-prizren.com



## Universiteti "Ukshin Hoti" Prizren

### Fakulteti i Shkencave Kompjuterike Dizajnimi i softuerëve (Bachelor Profesional)



[www.uni-prizren.com](http://www.uni-prizren.com)



## Shkurt rreth Universitetit:

Universiteti "Ukshin Hoti" Prizren (UUHP) ka nisur punën në vitin 2010 pas vendimit të Qeverisë së Republikës së Kosovës për themelimin e tij. Selia e Universitetit është në qytetin e Prizrenit, i cili është njëri nga qytetet më të lashta në Kosovë. UUHP është Universiteti i dytë publik në Kosovë. Në vitin 2010 numri i studentëve ishte afër 1,700, ndërsa tani, në vitin 2023, numri i studentëve aktiv është 5,800. Prej themelimit të tij, kanë qenë mbi 20,000 studentë në këtë Universitet. Universiteti është i akredituar nga viti 2010 dhe ofron studime në nivelin Bachelor dhe Master.

## Fakulteti i Shkencave Kompjuterike:

Fakulteti i Shkencave Kompjuterike (FSHK) është një ndër njësitë më të rëndësishme të UUHP-së. Përmes programeve të veta të studimeve, FSHK ofron programe nga teknologjia e telekomunikimit dhe zhvillimit të softuerëve të cilat janë shumë të kërkuara në tregun lokal dhe ndërkombëtar të punës.

Studentët, në fund të studimeve, mund të përgatisin web dhe softuer produkte te gatshme për aplikim në tregun e punës.

## Plani mësimor i arsimit:

**Në vitin e parë të nivelit Bachelor, studentëve u ofrohen lëndë si: Matematika, Hyrje në Inforformatikë, Hyrje në Programim, Algoritme dhe Struktura të të Dhënave, Dizajnimi i web-it, Sisteme Operative, etj.**

**Në vitin e dytë, studentëve u ofrohen lëndë në lidhje me zhvillimin e softuerëve, pajisje kompjuterike, paradigma dhe gjuhë të programimit dhe projekt. Çdo semestër studentët kanë në dispozicion listën e lëndëve zgjedhore, prej ku mund të zgjedhin lëndët që dëshirojnë t'i ndjekin.**

**Në vitin e tretë, studentët përqendrohen në koncepte të avancuara të programimit dhe softuerëve, Inteligjencën Artificiale, si dhe kanë praktikën profesionale dhe përgatitjen e temës së diplomës i cili kontribuon në zhvillimin e shkathtësive të prezantimit me shkrim dhe me gojë.**



## Planprogrami mësimor: Bachelor Profesional - DS

Semestri - I	Semestri - II
Hyrje në Informatikë	Algoritmet dhe strukturat e të dhënave
Matematika I	Matematika diskrete
Hyrje në programim	Dizajnimi i uebit
Hyrje në gjuhët dhe teknologjitë e uebit	Arkitektura e kompjuterëve dhe sistemet operative
IT dhe ndërmarrësia	Gjuhë Angleze II për Shkenca Kompjuterike
Problem solving	Ndërveprimi njeri-kompjuter
Gjuhë Angleze I për Shkenca Kompjuterike	Menaxhimi i projekteve në IT
Hyrje në rrjete	Protokollet e Internetit
Semestri - III	Semestri - IV
Python	Grafika kompjuterike dhe procesimi i imazheve
Inxhinieria softuerike dhe menaxhimi i projekteve	Minimi i të dhënave
Sistemet e bazave të të dhënave	Zhvillimi i avancuar i uebit
Programimi i orientuar në objekte	Bazat e avancuara të të dhënave
Gjuhë Angleze III për Shkenca Kompjuterike	Dizajnimi i sistemeve të informacionit
IT e mësuarit e makinës	Marketingu online dhe aftësi e komunikimit
Biznesi elektronik	Projekt
Modelimi dhe animacioni 3D	Ndërfaqja grafike e përdoruesit
Semestri - V	Semestri - VI
Inteligjenca artificiale dhe të mësuarit e makinës	Kompjuterimi mobil dhe Cloud (Dev Ops)
Zhvillimi i lojërave	Siguria në TI
Projekt (praktikë profesionale)	Sistemet e shpërndara dhe shërbimet e uebit
Framework	Projekt (praktikë profesionale)
Takimet dhe negociatat	
Sigurimi i cilësisë së softuerit	Projekt dhe punimi diplomës
Interneti i gjësendeve	
Programimi për rrjete	