

Titulli i lëndës: Praktika Profesionale për Projekte Inovative

Informatat themelore për lëndën	
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Kompjuterike
Titulli i lëndës:	Praktika Profesionale për Projekte Inovative
Niveli:	Master
Statusi i lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	2
Numri i orëve në javë:	2
Kreditë ECTS:	6
Koha / Vendi:	FIEK
Mësimdhënësi:	Prof. Ass. Dr. Besmir Sejdiu
Të dhënat kontaktuese:	besmir.sejdiu@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës:	<p>Përmbajtja specifike për këtë kurs varet nga forma që studenti zgjedh për të kryer projektin inovativ, që mund të bëhet në njërin nga tre variantet e paraqitura më poshtë:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Puna në industri (kompani / institucion),2. Bërja pjesë e një projekti të kërkimit / profesional brenda fakultetit ose jashtë vendit, ose3. Pjesëmarrja në një garë lokale ose ndërkombëtare në fushën e inxhinierisë së kompjuterëve dhe softuerit (p.sh., Kaggle, PACE, TopCoder, Innocentive, Tunedit, ffjm.org, optil.io, recomputation.org, Google Hash Code Challenge, IBM Ponder This Challenge, ROADEF Challenge, DIMACS Implementation Challenge, etj.) <p>Pas zgjedhjes së një prej formave të praktikës së punës, studenti diskuton projektin inovativ specifik me koordinatoren (personin e përgjegjshëm) të praktikës së punës në fakultet dhe, me miratimin e koordinatorit, studenti mund të fillojë punën në temën që është pajtuar së bashku. Për të lehtësuar programin e praktikës së punës inovative, rolet dhe përgjegjësitë e të gjithë palëve të përfshira janë si</p>

	<p>në vijim:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fakulteti ka rolin e mbështetjes së studentit për të gjetur një kompani / institucion / projekt hulumtimi / garë për të plotësuar praktikën e punës. Përveç kësaj, fakulteti, përmes koordinatorit të praktikës së punës të programit të studimit, do të sigurojë që vendosja e studentit në kompani (nëse zgjidhet të bëjë kështu) bazohet në marrëveshjen reciproke dhe puna është plotësuar në një temë inovative. • Kompania / institucioni do të sigurojë që studenti i studimeve master të adaptohet në mënyrë adekuate brenda ambientit të punës së kompanisë dhe do t'i ofrojë udhëzime profesionale studentit nëpërmjet bashkëpunimit dhe shkëmbimit të njohurive. Për më tepër, kompania do të sigurojë që projekti i caktuar për studentin të jetë inovativ, por gjithashtu të jetë i bëshëm dhe i arritshëm. • Studenti do të veproj në pajtim me kushtet e përfshira në kontratën e praktikës së punës inovative dhe do të përpiqet të përfitojë nga vendosja në praktikë për të fituar përvojën relevante në projekte inovative. Në fund të punës praktike, studenti do të përgatisë një seminar hulumtimi, ku ajo / ai do të elaborojë problemet inxhinierike dhe inovative që janë zgjidhur gjatë punës praktike.
<p>Qëllimet e lëndës:</p>	<p>Studentët fitojnë përvojë në zbatimin e projekteve inovative në fushën e inxhinierisë së kompjuterëve dhe softuerit duke u bërë pjesë e projekteve profesionale/kërkimore që zhvillohen në industrinë/akademinë, ose duke marrë pjesë në gara të ndryshme në fushën e studimit dhe kërkimit të parashikuar.</p>

Rezultatet e pritshme të nxënies:	<p>Pasi të përfundojnë këtë kurs, studentët do të jenë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zhvillojnë ide dhe projekte që kanë potencialin për të ndryshuar trendet në vazhdim në një segment të specializuar të industrisë së inxhinierisë së kompjuterëve dhe softuerit • Marrin njohuri të hollësishme për trendet e industrisë dhe bëni kërkime se si t'i sfidoni ato me ide inovative • Mësojnë procedurat konceptuale për të gjetur vlera të reja nga një segment i ngushtë i industrisë • Identifikojnë, zhvillojnë dhe vlerësojnë mundësi për ide biznesi të reja që shoqërohen me modele biznesi inovativ • Zhvillojnë aftësi për të bërë ide në veprim me një ritëm gjithnjë e më të madh • Fitojnë përvojë në zhvillimin e produkteve të reja përmes testim dhe zhvillim iterativ • Zhvillojnë aftësi për menaxhim projekti, marrëdhënie klienti, zhvillim produkti, menaxhim ekipi, punë në ekipe multidisiplinore dhe ekipe zhvillimi të shpërndarë larg.
--	---

Rëndësia dhe Aktualiteti i Lëndës	
--	--

Ngarkesa e studentit (duhet të jetë në përputhje me Rezultatet e Nxënies të studentit)			
Aktiviteti	Orë mësimore	Ditë/Javë	Gjithsej
Ligjëratat	2	8	16
Teori/Punë në laborator/Ushtrime	-	-	-
Punë praktike	8	15	120
Përgatitje për test intermediar	-	-	-
Konsultime me mësimdhënësin	-	-	-
Puna në terren	-	-	-

Punimi seminarik	7	2	14
Detyrë shtëpie	-	-	-
Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi)	-	-	-
Përgatitja për provimin final	-	-	-
Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final)	-	-	-
Projektet, prezantimet, etj.	7.5	2	15
Total			150
Metodat e mësimdhënies:	150 orë pune duhet të mblidhen në një nga tre format: (1) punë në industri (kompani / institucion), (2) punë në një projekt hulumtimi / profesional në fakultet ose jashtë shtetit, ose (3) pjesëmarrje në një garë vendase ose ndërkombëtar në fushën e inxhinierisë së kompjuterëve dhe softuerit.		
Metodat e vlerësimit:	Seminar hulumtues për punën inovative 40%, Prezantimi dhe mbrojtja 60%. TOTALI: 100%.		
Literatura primare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marco Cantamessa, Francesca Montagna. <i>“Management of Innovation and Product Development - Integrating Business and Technological Perspectives”</i>, Springer, 2023. 2. Harold Kerzner <i>“Innovation Project Management: Methods, Case Studies, and Tools for Managing Innovation Projects”</i>, John Wiley & Sons, Inc., 2019. 		

Hartimi i planit mësimor	
Java	Titulli i ligjëratës
Java 1 - 2:	Hyrje dhe Orientim <ul style="list-style-type: none"> • Hyrje në kurs, objektivat dhe pritshmëritë • Llojet e praktikës (vendosje në industrinë, projekt kërkimor, pjesëmarrje në konkurs). • Të kuptuarit e rolit dhe përgjegjësi të fakultetit, kompanisë/institucionit dhe studentëve. • Diskutim mbi etiken dhe sjelljen profesionale gjatë praktikës. • Udhëzime për zgjedhjen e formave të praktikës dhe temave të projektit.
Java 3 - 4:	Zgjedhja dhe Propozimi i Projektit <ul style="list-style-type: none"> • Diskutim i detajuar mbi zgjedhjen e formave të praktikës (industri, kërkim, konkurs). • Eksplorimi i mundësive në kompani, institucione, projekte kërkimore, ose konkurse. • Udhëzime për përgatitjen e një propozim projekti. • Takime individuale me studentët për të diskutuar ide dhe propozime projekti. • Dërgimi i propozimeve të projektit për aprovim.
Java 5 - 6:	Planifikimi dhe Koordinimi <ul style="list-style-type: none"> • Hyrje në planifikimin dhe menaxhimin e projektit.

	<ul style="list-style-type: none"> • Zhvillimi i një plani të detajuar të projektit me fazat e dorëzimit.
Java 7:	Konsultime me mësime të mësuara
Java 8:	Konsultime me mësime të mësuara
Java 9:	Konsultime me mësime të mësuara
Java 10:	Konsultime me mësime të mësuara
Java 11:	Konsultime me mësime të mësuara
Java 12:	Prezantimi dhe mbrojtja përfundimtare <ul style="list-style-type: none"> • Grupi 1
Java 13:	Prezantimi dhe mbrojtja përfundimtare <ul style="list-style-type: none"> • Grupi 2
Java 14:	Prezantimi dhe mbrojtja përfundimtare <ul style="list-style-type: none"> • Grupi 3
Java 15:	Prezantimi dhe mbrojtja përfundimtare <ul style="list-style-type: none"> • Grupi 4