



SHOQATA PROFESIONALE  
E INFORMATICIENTËVE TË KOSOVËS  
KOSOVO INFORMATICS SOCIETY



# Raporti i Hackathonit

PROTOTIPI 112

17.11.2023

## Përmbajtja

|     |                                                               |    |
|-----|---------------------------------------------------------------|----|
| 1   | Përmbledhje e përgjithshme .....                              | 3  |
| 2   | Hyrje.....                                                    | 3  |
| 3   | Përgatitja dhe Organizimi .....                               | 4  |
| 3.1 | Vendi i mbajtjes së eventit.....                              | 4  |
| 3.2 | Struktura e eventit, afati kohor dhe agenda.....              | 4  |
| 4   | Detaje të eventit të Hackathonit.....                         | 6  |
| 4.1 | Pjesëmarrësit .....                                           | 6  |
| 4.2 | Mentorët nga kompanitë e TIK-ut .....                         | 7  |
| 4.3 | Mësimdhënësit që mbikëqyrnin dhe këshillonin nxënësit .....   | 7  |
| 4.4 | Stafi në mbështetje të zhvillimit të Hackathonit .....        | 7  |
| 4.5 | Zbatimi i projektit dhe mjetet e përdorura në Hackathon ..... | 7  |
| 5   | Ceremonia e prezantimit .....                                 | 10 |
| 5.1 | Certifikatat .....                                            | 11 |
| 5.2 | Foto gjatë Hackathonit.....                                   | 13 |

## 1 Përmbledhje e përgjithshme

Hackathoni, i organizuar me synimin për të nxitur inovacionin dhe zhvillimin teknologjik, mbledhi së bashku një komunitet të madh mendimtarësh, krijuesish dhe zgjidhës të problemeve. Në këtë event morën pjesë mbi 39 nxënës entuziastë nga Shkolla Profesionale “Gjin Gazulli” në Prishtinë, të gjithë të bashkuar nga një pasion i përbashkët për teknologjinë dhe inovacionin.

Qëllimi kryesor i këtij Hackathoni ishte adresimi i sfidave specifike të komunitetit përmes teknologjisë dhe inovacionit në fushën e TIK-ut. Gjatë dy ditëve, pjesëmarrësit u angazhuan në një stuhitë mendimesh intensive, kodim dhe dizajnim, duke kulmuar në krijimin e një game të gjerë projektesh novatore.

Një nga arritjet e spikatura të këtij eventi ishte prezantimi i aplikacionit mobil “Prototipi 112”. Ky aplikacion, që synon përmirësimin e sistemeve të reagimit ndaj emergjencave, ilustron qëllimin e Hackathonit për të shfrytëzuar teknologjinë për përfitimet në shoqëri.

Për zbatimin e suksesshëm të Hackathonit, një aspekt unik i qasjes sonë ishte përfshirja e mentorëve dhe ekspertëve të jashtëm. Ky vendim u mor për të siguruar që pjesëmarrësit, veçanërisht 39 nxënës të Shkollës Profesionale “Gjin Gazulli”, të kenë qasje në udhëzime profesionale dhe njohuri të industrisë gjatë gjithë organizimit.

## 2 Hyrje

Hackathoni i aplikacionit Prototipi 112, i mbledhur më 16 dhe 17 nëntor 2023, përfaqësoi një iniciativë historike që synon të përmirësojë infrastrukturën e komunikimit të sigurisë publike. Kjo ngjarje dyditore bashkoi një spektër pjesëmarrësish, duke përfshirë nxënës, profesionistë të industrisë dhe entuziastë të teknologjisë, në një përpjekje bashkëpunuese për të adresuar një nga sfidat më urgjente në sigurinë publike: optimizimin e mekanizmave të reagimit ndaj emergjencave.

Gjatë kohëzgjatjes së Hackathonit, ekipet e mbledhura filluan një udhëtim inovacioni, duke u angazhuar në një cikël të ideve, projektimit dhe zhvillimit, duke kulmuar me krijimin e aplikacionit për Emergjencat 112. Ky aplikacion u konceptua si një zgjidhje transformuese për të lehtësuar komunikimin e shpejtë dhe efikas në kohë krize.

Përtej arritjeve teknike, Hackathoni nënvizoi angazhimin e pjesëmarrësve për të përdorur teknologjinë për përfitime shoqërore. Ky raport jo vetëm që përshkruan një arritje të rëndësishme në teknologjinë e reagimit ndaj emergjencave, por gjithashtu shërben si një plan frymëzues për përpjekjet e ardhshme të nxitura nga inovacioni. Hackathoni Prototipi 112, i mbajtur më 17.11.2023, ishte një konvergencë e mendjeve të shkëlqyera, ideve novatore dhe një angazhimi të përbashkët për të përmirësuar sistemet e komunikimit të urgjencës.

## 3 Përgatitja dhe Organizimi

### 3.1 Vendi i mbajtjes së eventit

Vendi u zgjodh me kujdes për t'u siguruar që plotësonte kërkesat e nevojshme teknologjike dhe logjistike. Pikë kryesore në këtë proces ishte përfshirja e nxënësve të Shkollës Profesionale "Gjin Gazulli", të cilët u përzgjedhën nga mësimdhënësit e tyre për nga ekspertiza e tyre në IT. Këta nxënës dhanë njohuri të vlefshme për shkathhtësitë teknike të nevojshme për Hackathon, duke u siguruar që vendi i zgjedhur të ishte i pajisur mirë për mbajtjen e ngjarjes.

### 3.2 Struktura e eventit, afati kohor dhe agjenda

Hackathoni, i përqendruar rreth temës së komunikimit të reagimit emergjent, u organizua me përpikëri për të nxitur një mjedis bashkëpunimi, inovacioni dhe mësimi. Eventi zgjati dy ditë, duke filluar nga ora 08:00 dhe përfundoi në orën 16:00. Më poshtë është një përmbledhje e strukturës së hackathon-it të dy ditëve:

| Dita I                                                                                          |                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>08:00 AM - 08:20 AM:</b><br><b>Hapja e sesionit</b>                                          | Prezantimi dhe mirëseardhja<br>Pasqyrë e qëllimit të Hackathon-it, me theks në bashkëpunimin dhe pjesëmarrjen.<br>Shpjegimi i strukturës dhe objektivave të ditës.    |
| <b>08:20 AM - 09:20 AM</b><br><b>Analiza e skenarit dhe stuhi mendimesh</b>                     | Diskutim interaktiv mbi skenarët e emergjencës dhe kërkesat e projektit.<br>Inkurajimi i diskutimeve të hapura dhe ndarjes së ideve ndërmjet të gjithë pjesëmarrësve. |
| <b>09:30 AM - 10:00 AM</b><br><b>Rrjetëzimi &amp; Ndërtimi i Ekipit</b><br><b>Pauzë e kafes</b> | Pushim i shkurtër për kafe dhe relaksim.<br>Mundësi për pjesëmarrësit për t'u lidhur dhe shkëmbyer ide.                                                               |
| <b>10:00 AM - 12:00 PM</b><br><b>Punëtori bashkëpunuese për Dizajn dhe Planifikim</b>           | Aktivitet në grup për skicimin e dizajneve dhe strukturave të aplikacioneve.<br>Fokusim në bashkëpunim dhe të mësuar nga bashkëmoshatarët.                            |
| <b>12:00 PM - 01:30 PM</b><br><b>Dreka dhe Rrjetëzimi në konsultim me Mentorë</b>               | Koha për pushim me konsultime dhe trajnim me mentorë / ekspertë kryesorë nga fusha.                                                                                   |
| <b>01:00 PM - 02:30 PM</b><br><b>Sesioni për zhvillimin e grupit</b>                            | Fillimi i procesit të kodimit në App Lab në një mjedis bashkëpunues.<br>Theksi në të mësuarit nga njëri-tjetri dhe duke punuar së bashku për të kapërcyer sfidat.     |
| <b>02:30 PM - 02:45 PM</b><br><b>Pushim relaksues</b>                                           |                                                                                                                                                                       |
| <b>02:45 PM - 04:00 PM</b><br><b>Zhvillimi i vazhdueshëm i bashkëpunimit</b>                    | Kodimi i mëtejshëm me fokus në mbështetjen dhe të mësuarit nga bashkëmoshatarët.                                                                                      |

| Dita II                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>08:00 AM - 11:30 AM:</b><br><b>Hapja e sesionit</b>                             | Puna në ekip në të tre drejtimet:<br>Dizajn GUI<br>Përdorni përmirësimet e rastit<br>Kodimi<br>Prezantimi                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>11:30 AM - 12:30 PM</b><br><b>Pushim dreke dhe diskutim</b>                     | Diskutime dhe shkëmbime në ekipe me profesorë dhe ekspertë nga industria.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>12:30 AM – 15:00 PM</b><br><b>Përgatitje për prezantime</b>                     | Përgatitja për prezantim të punës<br>Shkrimi i skenarëve<br>Provat për prezantim                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>15:00 PM - 16:00 PM</b><br><b>Prezantimi përfundimtar para publikut të madh</b> | Prezantimi përfundimtar para: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kryeministri i Kosovës – Shkëlqesia e tij z. Kurti,</li> <li>- Zëvendësministri i MASHTI– z. Kelmendi,</li> <li>- Drejtor i Departamentit të Arsimit Profesional në MASHTI – z. Nitaj,</li> <li>- Ekspertë të industrisë dhe përfaqësues të kompanive dhe mbi 30 të ftuar të dalluar</li> </ul> |
| <b>16:00 PM - 17:00 PM</b><br><b>Ceremonia përmbyllëse</b>                         | Koktel dhe ceremonia e fotografive                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## 4 Detaje të eventit të Hackathonit

### 4.1 Pjesëmarrësit

*Demografia e pjesëmarrësve:* Hackthoni priti me krenari 39 pjesëmarrës, të përbërë nga një përzierje e larmishme nxënësish me prejardhje të ndryshme. Këta pjesëmarrës ishin nga Shkolla Profesionale "Gjin Gazulli", e njohur për theksin e saj të fortë në edukimin TIK dhe teknologjik.

6 nga 39 pjesëmarrëse ishin nxënëse, që përfaqëson më shumë se nxënëset femra, pasi numri i nxënëseve në këtë shkollë është më pak se 10%:

| Emri Mbiemri     |                   |
|------------------|-------------------|
| Adisa Buqani     | Endrit Tahiri     |
| Agon Berisha     | Erbolina Statovci |
| Albi Gjocaj      | Erdi Muliqi       |
| Albion Maqani    | Erdin Shala       |
| Amar Dermaku     | Erijon Dermaku    |
| Andi Xhemaili    | Erion Berisha     |
| Arbi Pacolli     | Erudit Hajrizi    |
| Arbnor Beka      | Frida Jusufi      |
| Ares Mustafa     | Judon Pestisha    |
| Arianit Rrustemi | Leotrim Sylejmani |
| Bardhyl Misimi   | Lorik Daku        |
| Bleonid Berisha  | Lorik Gashi       |
| Bora Shukriu     | Loris Gashi       |
| Diart Hoxha      | Mikena Baftiu     |
| Diell Kuleta     | Oniks Hoti        |
| Dion Begaj       | Riad Islami       |
| Dion Konjuhi     | Rinor Rrahimi     |
| Elerta Berisha   | Rron Terziu       |
| Elion Krasniqi   | Lorik Daku        |
| Endi Mustafa     |                   |

*Numri i ekipeve dhe përbërja e tyre:* Pjesëmarrësit u organizuan në katër grupe të veçanta. Kjo strukturë e ekipi është krijuar për të nxitur bashkëpunimin dhe për të shfrytëzuar grupet e ndryshme të aftësive të secilit anëtar. Secili grup ishte i përbërë nga nxënës me shkathtësi komplementar, duke siguruar një përzierje të ekuilibruar të talenteve dhe perspektivave brenda secilit ekip.

Gama e shkathtësive dhe ekspertizës mes pjesëmarrësve ishte mbresëlënëse dhe e larmishme. Fushat kryesore të ekspertizës përfshinin:

- Zhvillimi i softuerit: Shkathtësi në kodim, zhvillim aplikacionesh dhe inxhinieri softuerike.
- Dizajn digjital: Shkathtësi në dizajn grafik, dizajn UI/UX dhe krijimi i mediave digjitale.
- Analiza e të dhënave: Kompetenca në trajtimin dhe analizimin e të dhënave, thelbësore për zhvillimin e zgjidhjeve të bazuara në të dhëna.
- Zgjidhja e problemeve: Shkathtësi të forta analitike dhe të menduarit kritik, vendimtare për trajtimin e sfidave të paraqitura gjatë Hackathon-it.

## 4.2 Mentorët nga kompanitë e TIK-ut

Mentorët tanë të projektit, të renditur më poshtë, luajtën një rol vendimtar në drejtimin e ekipit dhe sigurimin e suksesit të iniciativës:

| Emri Mbiemri        | Kompania      |
|---------------------|---------------|
| <b>Avni Bixhaku</b> | XponentL Data |
| <b>Drilon Jaha</b>  | XponentL Data |
| <b>Festina Aliu</b> | XponentL Data |

## 4.3 Mësimdhënësit që mbikëqyrnin dhe këshillonin nxënësit

Mësimdhënësit frymëzues të renditur më poshtë luajtën një rol kyç në drejtimin e ekipeve tona të nxënësve drejt arritjeve të jashtëzakonshme në Hackathonin e fundit. Angazhimi i tyre për të nxitur inovacionin dhe zgjidhjen e problemeve, i mundësuar nga mbështetja bujare e donatorëve si ju, i ka shtyrë këto mendje të reja drejt një të ardhmeje më të ndritshme. Kjo thekson ndikimin e mësimdhënësve në suksesin e nxënësve dhe falënderon drejtpërdrejt donatorët për kontributin e tyre.

| Emri Mbiemri            | Shkolla      |
|-------------------------|--------------|
| <b>Enkela Vula</b>      | Gjin Gazulli |
| <b>Fjoralba Veliu</b>   | Gjin Gazulli |
| <b>Liburna Demiqi</b>   | Gjin Gazulli |
| <b>Mimoza Pacolli</b>   | Gjin Gazulli |
| <b>Teuta Kosumi</b>     | Gjin Gazulli |
| <b>Valbonë Dragusha</b> | Gjin Gazulli |

## 4.4 Stafi në mbështetje të zhvillimit të Hackathonit

Suksesi i këtij Hackathonit nuk do të ishte i mundur pa përkushtimin e palëkundur dhe përpjekjet e palodhura të stafit tonë të SHPIK-ut. Ekspertiza e tyre, mbështetja logjistike dhe entuziazmi i palëkundur ishin themeli mbi të cilin lulëzoi kjo ngjarje.

| Emri Mbiemri           | Kompania |
|------------------------|----------|
| <b>Bekim Kasumi</b>    | SHPIK    |
| <b>Dajt Gjonbalaj</b>  | SHPIK    |
| <b>Diellza Shllaku</b> | SHPIK    |
| <b>Engji Goga</b>      | SHPIK    |

## 4.5 Zbatimi i projektit dhe mjetet e përdorura në Hackathon

Një veçori domethënëse e këtij Hackathonit ishte përdorimi i App Lab të Code.org nga nxënësit për të zhvilluar projektet e tyre. Kjo zgjedhje e platformës luajti një rol vendimtar në realizimin e sfidës, duke i lejuar pjesëmarrësit të shfrytëzojnë aftësitë e tyre të kodimit në një skenar praktik dhe të botës reale.

App Lab siguroi një mjedis të qasshëm dhe miqësor për nxënësit që të kodojnë, testojnë dhe vendosin aplikacionet e tyre. Ndërfaqja e tij intuitive dhe veçoritë e fuqishme e bënë atë një zgjedhje ideale për zhvilluesit e rinj.

Platforma ishte e rëndësishme për të ndihmuar nxënësit të sjellin në jetë idetë e tyre inovative, duke i lejuar ata të krijojnë prototipe dhe aplikacione funksionale me lehtësi.

Sfida u strukturuar rreth shkathtësive të App Lab, duke i inkurajuar nxënësit të eksplorojnë potencialin e tij të plotë. Detyrat janë krijuar për të qenë në përputhje me mjetet dhe veçoritë e ofruara nga platforma.

Përdorimi i App Lab ofroi gjithashtu një platformë uniforme për të gjithë pjesëmarrësit, duke siguruar një fushë loje të barabartë dhe lehtësi bashkëpunimi midis ekipeve të ndryshme.

## **Rezultatet:**

Hakimi i së ardhmes me Figma, Kod dhe Bashkëpunim:

Ky Hackathon nuk kishte të bënte vetëm me linja kodesh, por kishte të bënte me transformimin e ideve në realitete të prekshme. Përbërësit kryesorë? Imagjinata, App Lab i Code.org për ndërtimin e logjikës dhe Figma për krijimin e ndërfaqeve mahnitëse dhe intuitive të përdoruesit.

Dizajni takohet me zhvillimin:

Figma shërbeu si mostër digjitale ku zhvilluesit e rinj sollën në jetë vizionet e tyre. Ndërfaqja e tij miqësore për përdoruesit dhe mjetet e fuqishme të dizajnit i fuqizonin ata të krijojnë ndërfaqe grafike të përdoruesit (GUI) të hijshme, funksionale dhe tërheqëse, të integruara pa probleme me krijimet e tyre të App Lab. Figma kapërceu hendekun midis kodit dhe dizajnit, duke nxitur një përvojë të vërtetë zhvillimi holistik.

Përsosmëria e prototipit:

Me tiparet e prototipit të Figma-s, nxënësit mund të testojnë menjëherë modelet e tyre, të shohin aplikimet e tyre të marrin jetë dhe të përsërisin me shpejtësi rrufeje. Ky qark interaktiv nxiti një cikël të përsosjes krijuese, duke i lejuar ata të lustrojnë GUI-të e tyre dhe të sigurojnë një përvojë të pandërprerë të përdoruesit. Figma i lejon ata të përjetojnë krijimet e tyre përpara se të shkruhej një rresht i vetëm kodi në App Lab.

Funksionalitetet bashkëpunuese të Figma nxitën një mjedis dinamik ku ekipet mund të punonin së bashku në kohë reale. Dizajnerët dhe zhvilluesit mund të mendojnë për paraqitjet, të ndajnë komponentët e dizajnit dhe të përsërisin në GUI në të njëjtën kohë, duke nxitur një frymë sinergjie krijuese. Kjo qasje bashkëpunuese jo vetëm që kurseu kohë, por edhe e pasuroi procesin, duke çuar në përvoja digjitale vërtet novatore dhe kohezive.

Nga imagjinata tek duartrokitjet:

Ky Hackathon ishte më shumë sesa thjesht sfida kodimi dhe linja të HTML/Css/Java. Bëhej fjalë për fuqizimin e nxënësve për të zhbllokuar potencialin e tyre të plotë si krijues, duke i bashkuar shkathtësitë e tyre teknike me vizionin artistik. Duke shfrytëzuar fuqinë e kombinuar të Laboratorit të Aplikacioneve të Code.org, Figma, dhe frymën e bashkëpunimit, ata i transformuan ëndrrat e tyre në aplikacione plotësisht funksionale, të gatshme për t'u bërë përshtypje gjyqtarëve dhe audiencës.

**Implikimet e ardhshme dhe zhvillimet e mundshme:**



- Suksesi i Hackathonit ka hapur rrugë për ngjarje dhe programe të ardhshme, me potencial për sfida më të avancuara dhe bashkëpunim të vazhdueshëm me institucionet arsimore si Shkolla Profesionale "Gjin Gazulli".
- Disa projekte demonstuan potencial për aplikim në botën reale dhe zhvillim të mëtejshëm, duke treguar mundësinë e mbështetjes ose inkubacionit të vazhdueshëm për prototipet premtuese.

## 5 Ceremonia e prezantimit

Ceremonia prestigjioze e prezantimit u zhvillua më 17 nëntor 2023 dhe u dekorua nga prezenca e kryeministrit të Kosovës, shkëlqesia e tij, z. Albin Kurti, Zëvendës Ministri i Arsimit, Shkencës, Teknologjisë dhe Inovacionit (MASHTI), z. Taulant Kelmendi, Drejtori i Departamentit të Arsimit Profesional të MASHTI, z. Lah Nitaj, si dhe mbi 30 të ftuar të dalluar nga biznesi i TIK-ut. sektori, drejtorët e shkollave dhe mësimdhënësit. Pjesëmarrja e këtyre zyrtarëve të nderuar nënvizoi rëndësinë dhe njohjen e ngjarjes Hackathon në nivel kombëtar.

Nxënësit prezantuan prototipin e tyre me një demonstrim të drejtpërdrejtë, duke treguar funksionalitetin dhe ndikimin e mundshëm të aplikacionit. Prezantimi u prit me reagime pozitive nga të pranishmit, duke vënë në dukje rëndësinë dhe potencialin e aplikacionit për zbatimin në botën reale.

Prezantimet shfaqën aspekte të ndryshme të aplikacioneve të zhvilluara gjatë Hackathonit, duke përfshirë dizajnin, funksionalitetin dhe veçoritë inovative. Theksi u vu në mënyrën se si këto aplikacione mund të kontribuojnë në përparimet teknologjike dhe të adresojnë problemet e botës reale.

Kryeministri u angazhua në mënyrë aktive në prezantimet e nxënësve, duke shfaqur interes të madh për risitë teknologjike dhe ndikimet e mundshme të aplikacioneve. Prania e tij shtoi një nivel të konsiderueshëm inkurajimi dhe njohjeje për zhvilluesit e rinj.

Kryeministri mbajti edhe fjalë, ku theksoi rëndësinë e teknologjisë në të ardhmen e vendit dhe përgëzoi studentët për punën dhe kreativitetin e tyre.





## 5.1 Certifikatat

Certifikatat iu dhanë secilit pjesëmarrës, duke nënkuptuar përfshirjen dhe kontributin e tyre të suksesshëm në Hackathon. Këto certifikata shërbejnë si një testament për shkathtësitë dhe përvojën e tyre të sapo fituar në teknologji dhe inovacion.

Njohje e veçantë iu dha projekteve ose individëve të shquar që treguan shkathtësi, kreativitet ose bashkëpunim të jashtëzakonshëm gjatë ngjarjes.



## HACKATHON CERTIFICATE

THIS CERTIFICATE IS AWARDED TO:

In recognition of your outstanding contribution and innovative coding skills  
in the creation of the app '112' during the Hackathon event using code.org.

**Bekim Kasumi**  
Executive Director, SHPIK

17.11.2023

Data

**Bujar Gjocaj**  
School Principal of SHML "Gjin Gazulli"



## HACKATHON MENTOR CERTIFICATE

THIS CERTIFICATE IS AWARDED TO:

In gratitude for your exceptional mentorship and the pivotal expertise  
provided in steering the development of the '112' app, enriching the  
Hackathon experience for all participants through code.org.

**Bekim Kasumi**  
Executive Director, SHPIK

17.11.2023

Data

**Bujar Gjocaj**  
School Principal of SHML "Gjin Gazulli"

## 5.2 Foto gjatë Hackathonit



