

**KULETA  
DIGJITALE E  
PRISHTINËS**

1	Hyrje	3
2	Fushëveprimi i projektit	3
3	Përmbledhje e sistemit	4
3.1	Identifikimi dhe autentikimi i përdoruesve	4
3.2	Mbledhja e faturave	4
3.3	Korrelacioni i Faturave dhe Përdoruesit	5
3.4	Menaxhimi i faturave	6
3.5	Bilanci i Kuletës	6
3.6	Sistemi i pagesave	7
3.7	Qasja në shërbimet komunale	7
3.8	Raportimi	8
4	Arkitektura e Sistemit	9
4.1	Balancimi i ngarkesës	9
4.2	Replikimi:	9
4.3	Ruajtja automatike e të dhënave:	9
4.4	Disponueshmëri e lartë:	9
4.5	Siguria	10
4.6	Aplikacioni mobil	10
4.7	Përkrahja e kartelave fizike	11
4.8	Paisjet Mobile	11
5	Funksionet dhe karakteristikat	12
5.1	Regjistrimi dhe menaxhimi i llogarisë	12
5.2	Siguria dhe përputhshmëria	12
5.3	Integrimi me sistemet komunale	12
5.4	Mbështetja dhe Shërbimi për Klientë	12
6	Kërkesat Teknike	13
6.1	Privatësia e të Dhënave dhe Përputhshmëria	13
6.2	Përkrahja e shumëgjuhësisë	14
6.3	Përkrahja teknike dhe mirëmbajtja	15
6.4	Trajnimet dhe dokumentimi	16
6.5	Kodi burimor	16
6.6	Menaxhimi i Projektit	16
7	Të Dorëzueshmet	18
8	Lista kontrolluese dhe Kriteret e Vlerësimit	19
9	Kriteret e përzgjedhjes	20

# Kuleta digjitale

## Analiza softuerike

### 1 Hyrje

Projekti i Kuletës Digjitale të Prishtinës synon të integrojë shërbime të ndryshme komunale në një aplikacion të vetëm, duke rritë komoditetin dhe eficiencën për qytetarët e prishtinës. Kjo analizë paraqet kërkesat softuerike, arkitekturën dhe komponentet kryesore për implementim të suksesshëm të projektit të Kuletës Digjitale të Prishtinës.

Duke digjitalizuar faturimin dhe procedurat e pagesave, Kuleta Digjitale e Prishtinës në masë të madhe zvogëlon përdorimin e letrës, duke ndihmuar në reduktimin e mbeturinave si dhe nevojave për të udhëtuar, duke minimizuar poashtu edhe emetimin e karbonit që ndërlidhet me qasjen në komunë, njëherësh duke përmiruar qëndrueshmërinë ambientale.

### 2 Fushëveprimi i projektit

Aplikacioni do t'iu mundësojë qytetarëve qasje në shërbimet komunale, mundësi për të menaxhuar dhe paguar faturat nga burime të ndryshme të komunës si dhe të ndërveprojë online me sektorët tjerë publik e privat në të ardhmen. Për më tepër, Kuleta Digjitale nuk do të jetë funksioni i vetëm i aplikacionit. Sistemi do të zhvillohet të integrojë edhe shërbime të tjera komunale, si shërbimet e edukimit, aplikimet për regjistrim në shkolla të caktuara e poashtu edhe për shërbimet e nivelit të parë të shëndetësisë.

## 3 Përmbledhje e sistemit

### 3.1 Identifikimi dhe autentikimi i përdoruesve

Rritja e sigurisë duke reduktuar nevojën për fjalëkalime të ndryshme, si dhe duke implementuar faktorë të vështirë për replikim për të ofruar një shtresë mbrojtëse ndaj qasjeve të paautorizuara.

- Për të përmirësuar aksesin e përdoruesit duke lidhur portofolin digjital me shërbimin Prishtina Single Sign-On (SSO), duke mundësuar një grup kredencialesh identifikimi për shërbime të shumta.
- Sistemi do të integrohet me shërbimin SSO të Prishtinës, duke i lejuar përdoruesit të regjistrohen duke përdorur kredencialet e llogarisë së tyre komunale të Prishtinës. Ky integrim lehtëson një pikë të unifikuar aksesit për shërbime të ndryshme komunale, duke rritur përvojën e përdoruesit.
- Përfshin verifikimin biometrik si skanimin e gjurmëve të gishtërinjve, njohjen e fytyrës ose skanimin e irisit, të përshtatur me aftësitë e pajisjeve në përdorim, për të ofruar një mekanizëm qasjeje të shpejtë, personalizuar dhe të sigurt në aplikacion.
- Përveç SSO të Prishtinës dhe verifikimit biometric, autentikimi multifaktorësh do të përdoret poashtu, duke inkorporuar një përzierje të njohurive (fjalëkalimeve apo PINeve), pronësisë (pajisjeve të besuara) dhe poashtu të bazuara edhe metodave biometrike.

Me një qasje të tillë, sistemi do të ofrojë një përvojë të mirë për përdoruesit dhe qasje dhe do të jetë në gjendje të ofrojë vërtetim adaptiv për të rregulluar nivelin e kërkuar të verifikimit bazuar në faktorët e rrezikut, si sjellja e përdoruesit, vendndodhja, siguria e pajisjes, etj. Sistemi duhet të sigurojë privatësinë dhe të sigurojë mjetet e pëlqimit dhe kontrollit të përdoruesit mbi përdorimin e të dhënave biometrike dhe personale, ruajtjen dhe mbrojtjen, në përputhje me rregulloret e privatësisë, të tilla si GDPR.

Sistemi do të përdorë enkriptim të fuqishëm për ruajtjen dhe transmetimin e sigurt të të dhënave të vërtetimit për të parandaluar shkeljet e të dhënave.

### 3.2 Mbledhja e faturave

Sistemi i grumbullimit të faturave brenda Kuletës Digjitale të Prishtinës do të centralizojë mbledhjen dhe menaxhimin e faturave nga burime të ndryshme, duke lehtësuar një përvojë të thjeshtë dhe të përshtatshme për qytetarët. Ky modul duhet të jetë i aftë të zgjerohet lehtësisht në të ardhmen dhe të shtojë shërbime të reja, duke regjistruar dhe ofruar çelësa API për qasje të mëtejshme për ngarkimin ose shkarkimin e të dhënave nga sistemi.

- Duhet të sigurojë që sistemi i grumbullimit të jetë i shkallëzueshëm për të akomoduar shtimin e shërbimeve dhe burimeve të reja të faturave në të ardhmen. Projektimi i sistemit duhet të jetë fleksibël, duke lejuar integrimin e lehtë të shërbimeve të reja komunale ose të ndërmarrjeve publike ndërsa ato digitalizohen.

Të dhënat e faturave të lidhura me sistemin mund të jenë të brendshme ose të jashtme.

- Në rastin e sistemeve të brendshme, duhet të zhvillohet një ndërfaqe për t'u lidhur me sistemet e faturimit komunal të brendshëm, duke siguruar që faturat e gjeneruara nga departamente të ndryshme të importohen automatikisht në Platformën e Kuletës Digjitale.
- Në rastin e sistemit të jashtëm, sistemi duhet të vendosë protokolle të sigurta të shkëmbimit të të dhënave për të marrë dhe integruar informacionin e tyre të faturimit në sistem. Protokollet e vendosura të shkëmbimit të të dhënave mund të jenë të dhëna të formatuara dhe të strukturuar në formate si xml, json, csv dhe formate të tjera të pranueshme.

Në secilin rast, të dhënat duhet të kenë fusha të detyrueshme dhe fusha opsionale.

Fushat dhe përcaktimi i tyre do të bëhen nga ekipi zhvillues gjatë fazës së analizës.

Çdo aktor që ndërvepron me sistemin duhet të ketë një njoftim të plotë për faturat e importuara dhe statusin e procesit të importimit.

- Sistemi duhet t'iu ofrojë administratorëve komunalë mjete për të menaxhuar cilësimet e integritetit, monitoruar rrjedhën e të dhënave dhe për të zgjidhur problemet midis Kuletës Digjitale dhe sistemeve të faturimit të brendshme ose të jashtme.

Sistemi duhet të mundësojë importimin e faturave në grup si dhe transaksionale.

### 3.3 Korrelacioni i Faturave dhe Përdoruesit

Korrelacioni i llogarive të përdoruesve me faturat e disponueshme dhe ato të importuara në të ardhmen do të mundësohet përmes dy metodave:

- Numri Personal: Kur të jetë e mundur, të mundësohet përodrimi i numrave personal të identifikimit të qytetarëve për të lidhur dhe korreluar automatikisht faturat me llogaritë e tyre përkatëse në Kuletën Digjitale, duke siguruar që përdoruesit mund të shikojnë dhe menaxhojnë të gjitha faturat e tyre komunale në një vend.
- ID-ja e Klientit: Për shërbimet ku nuk përdoren numrat personal, duhet të mundësohet implementi i një metode ku përdoruesit mund të lidhin llogaritë e tyre me ID-të e klientit të ofruara nga entitetet e shërbimit. Sistemi duhet të lejojë përdoruesit të korrelojnë manualisht faturat me llogarinë e tyre në Portofolin Digjital duke futur numrin e fundit të faturës ose referencën, duke lehtësuar integrimin e shërbimeve në platformën e unifikuar të faturimit. Masat e sigurisë duhet të zbatohen për të verifikuar identitetin e përdoruesve që përpiqen të lidhin faturat ose ID-të e klientëve me llogarinë e tyre në Kuletën Digjitale, për të parandaluar qasjen e paautorizuar ose ndonjë aktivitet mashtrues.

Një sistem njoftimesh duhet të zhvillohet për të lajmëruar përdoruesit për faturat e reja, lidhjet e suksesshme, ose çdo problem në lidhjen e faturave me llogarinë e tyre në Kuletën Digjitale, duke rritur transparencën dhe besimin në sistem.

### 3.4 Menaxhimi i faturave

Moduli i Menaxhimit të Faturave i Kuletës Digjitale të Prishtinës do të shërbejë si një nyje qendrore për qytetarët për të menaxhuar dhe paguar faturat e tyre komunale, duke përfshirë shërbime si shërbimet publike, taksat, gjobat e trafikut urban, tarifrat e parkimit dhe gjoba të tjera.

Komponenti i menaxhimit të faturave duhet të projektohet me një ndërfaqe të lehtë për t'u naviguar, që lejon përdoruesit të shikojnë, menaxhojnë dhe paguajnë faturat me përpjekje minimale. Sistemi duhet të ketë një panel që thekson informacionin kryesor dhe ngjarjet e ardhshme si dhe sistemin e njoftimeve.

Komponenti i Menaxhimit të Faturave duhet të jetë i qasshëm përmes portalit ueb dhe aplikacionit mobil.

Karakteristikat dhe Funkcionalitetet

- Grumbullimi i Faturave: Sistemi do të konsolidojë faturat nga departamente të ndryshme komunale dhe ndërmarrje publike, duke ofruar një pamje të unifikuar të të gjitha faturave të papaguara dhe të paguara për çdo qytetar.
- Përditësimet në Kohë Reale të Faturave: Sistemi do të bëjë sinkronizimin e të dhënave në kohë reale për të siguruar që statuset e faturave të përditësohen menjëherë, duke reflektuar pagesat, rregullimet, ose tarifrat e reja, duke lejuar qytetarët të shohin detyrimet e tyre financiare në çdo kohë.
- Detajet dhe Historia e Faturave: Përdoruesit do të kenë qasje në informacion të detajuar për çdo faturë, duke përfshirë tarifrat e detajizuara, datat e skadimit, historikun e pagesave dhe çdo zbritje ose penalitet të aplikueshëm.
- Procesimi i Pagesave: Sistemi duhet të integrohet me portat e sigurta të pagesave për të mundësuar pagesën direkte të faturave përmes aplikacionit. Kjo veçori duhet të mbështesë metoda të ndryshme pagese, duke përfshirë kartat e kreditit/debitit, transferet bankare dhe sistemet e pagesave mobile.
- Kujtuesit dhe Njoftimet e Automatizuara: Sistemi duhet të ketë kujtues të automatizuar për datat e ardhshme të skadimit dhe njoftimet për faturat e reja të lëshuara ose pranimin e pagesës, duke siguruar që përdoruesit të jenë të informuar dhe të shmangin vonesat në pagesa.
- Zgjidhja e Mosmarrëveshjeve dhe Mbështetja: Sistemi duhet të ketë një mekanizëm për përdoruesit që të kundërshtojnë pasaktësitë ose problemet me faturat drejtpërdrejt përmes aplikacionit, duke përfshirë një sistem lënde për të ndjekur procesin e zgjidhjes.

### 3.5 Bilanci i Kuletës

Veçoria e Bilancit të Kuletës brenda Kuletës Digjitale të Prishtinës do t'u lejojë përdoruesve të mbajnë një bilanc virtual që mund të përdoret për të paguar shërbimet komunale drejtpërdrejt brenda aplikacionit, duke ofruar një mjet të përshtatshëm dhe të thjeshtuar për menaxhimin financiar. Funkcionalitetet dhe veçoritë kryesore të Bilancit të Kuletës do të jenë:

- Mundësia e Shtimit të Fondeve: Përdoruesit mund të shtojnë fonde në kuletën e tyre digjitale përmes transfereve bankare, kartave të kreditit/debitit, ose në vende të caktuara fizike, duke ofruar fleksibilitet në mënyrën se si menaxhojnë bilancin e tyre të kuletës.

- Menaxhimi i Bilancit: Kuleta ofron informacion në kohë reale mbi bilancin aktual, transaksionet e fundit dhe historikun e shpenzimeve, duke ndihmuar përdoruesit të ndjekin shpenzimet e tyre dhe të menaxhojnë fondet në mënyrë efektive.
- Opsionet e Pagesave Automatike: Lejon përdoruesit të vendosin pagesa automatike për shpenzime të përsëritura si shërbimet publike ose taksat e pronës, duke siguruar pagesa në kohë dhe shmangien e tarifave të vonësës.
- Buxheti dhe Njoftimet: Ofron mjete buxheti brenda kuletës, duke lejuar përdoruesit të vendosin kufizime shpenzimesh për shërbime të ndryshme dhe të marrin njoftime kur i afrohen këtyre kufijve.

Përdoruesve duhet t'iu mundësohet të dërgojnë dhe të marrin fonde nga përdorues të tjerë përmes bilancit të kuletës së tyre.

### 3.6 Sistemi i pagesave

Sistemi i Pagesave në Kuletën Digjitale të Prishtinës duhet të lehtësojë transaksionet për shërbime të ndryshme komunale, duke mundësuar përdoruesve të paguajnë drejtpërdrejt përmes aplikacionit duke përdorur metodën e tyre të preferuar të pagesës. Funkcionalitetet kryesore të kërkuara janë:

- Mbështetje për Opsionet e Pagesave: Përfshin pagesat direkte nga bilanci i kuletës digjitale dhe pagesat direkte me kartat e kreditit/debitit. Sistemi i pagesave duhet të jetë i projektuar për të qenë intuitiv dhe miqësor për përdoruesit, duke lejuar pagesa të shpejta dhe pa probleme me vetëm disa klikime.
- Transaksione në Kohë Reale: Transaksionet duhet të përpunohen në kohë reale, duke siguruar pasqyrimin e menjëhershëm në statusin e shërbimit dhe balancat e llogarive, duke ofruar përdoruesve informacion financiar të përditësuar. Përdoruesit duhet të kenë qasje të lehtë në historikun e pagesave të tyre dhe të shkarkojnë faturat për çdo transaksion, duke ndihmuar në përcjelljen financiare dhe mbajtjen e regjistrave.
- Siguria e Transaksioneve: Bashkëpunimi me portat e besueshme të pagesave për të siguruar që të gjitha transaksionet të përpunohen në mënyrë të sigurt, duke përdorur masa sigurie të standardeve të industrisë si enkriptimi SSL dhe tokenizimi.
- Mbështetje për Kartat e Kreditit/Debitit në Aplikacionet Mobile: Aplikacionet mobile duhet të mbështesin pagesat me kartat debitore dhe kreditore VISA dhe Mastercard. Përdorimi i pagesave përmes kartave duhet të mbështesë verifikimin një herë dhe përpunimin përmes qasjes të sigurt të tokenizuar, duke përfunduar pagesën me një prekje të vetme.

### 3.7 Qasja në shërbimet komunale

Qasja në Shërbimet Komunale në Kuletën Digjitale të Prishtinës synon të ofrojë një portal të unifikuar ku qytetarët mund të qasen dhe paguajnë për shërbime të ndryshme komunale dhe potencialisht nga sektori privat, duke rritur komoditetin dhe efikasitetin e jetës urbane.

Shërbimet Aktuale

- Biletat e Trafikut Urban: Kuleta duhet të lehtësojë pagesën e gjobave të trafikut, me veçori për të parë informacion të detajuar të gjobës, periudhën e vlefshmërisë dhe shënimet ligjore. Përdoruesit mund të blejnë biletat e tyre drejtpërdrejt përmes

aplikacionit, duke përfshirë bileta të kategorive të ndryshme si për studentë, pensionistë, bileta ditore, javore, mujore ose vjetore. Përdoruesit do të mund të blejnë më shumë se një biletë, por nëse janë në sasi të madhe, ato mund të jenë vetëm bileta standarde, jo për kategori të ndryshme.

- Shërbimet e Parkimit: Kuleta Digjitale duhet të integrohet me sistemin e menaxhimit të parkimit të qytetit për të lejuar përdoruesit të paguajnë për tarifën e parkimit, të rinovojnë lejet e parkimit dhe madje të gjejnë vende të disponueshme parkimi në kohë reale, duke reduktuar shqetësimin e pagesave fizike dhe përmirësuar përvojën e parkimit.
- Hyrjet në Vende Kulturore e Sportive: Kuleta Digjitale duhet të jetë një platformë për qytetarët për të blerë bileta për muze, galeri dhe vende të tjera kulturore e ngjarje sportive. Kuleta mund të ofrojë bileta digjitale, të cilat mund të skanohen për hyrje, duke lehtësuar transaksionet pa letër dhe duke promovuar angazhimin kulturor.
- Gjobat e Komunës: Përdoruesit duhet të jenë në gjendje të paguajnë gjithashtu gjobat, si gjobat e parkimit dhe gjobat e tjera që do të jenë të disponueshme në sistem. Sistemi do të përpunojë gjobat në kohë reale dhe do të ofrojë mjete njoftimi për entitetin që i ka lëshuar ato.

Sistemi duhet të zhvillohet në një mënyrë të tillë që zgjerimet e ardhshme të jenë të mundshme përmes konfigurimit, pa pasur nevojë për zhvillime të mëtejshme.

### **Integrimi me Shërbimet e Sektorit Privat**

- Shërbimet e Taksive: Komuna e Prishtinës planifikon të përfshijë opsionet e pagesave për tarifën e taksive brenda aplikacionit, duke lejuar përdoruesit të paguajnë për udhëtimet pa probleme, duke përmirësuar përvojën e transportit publik.
- Baret dhe Restorantet: Përditësimet e ardhshme mund të lejojnë përdoruesit të paguajnë për ushqimet dhe pijet në bare dhe restorante pjesëmarrëse, duke ofruar një përvojë të rehatshme dhe pa para në dorë.

## **3.8 Raportimi**

Raportimi është një komponentë shumë e rëndësishme e zgjidhjes në tërësi, meqë duhet të japë të dhëna të detajuara, pasqyrë të artë, analitike, mundësi përcjelljeje e zgjidhje audimi. Secila komponentë e zgjidhjes duhet të ketë raportet initiale adekuate si dhe mjetet për të dizajnuar dhe publikuar raporte në të ardhme.

Raportet duhet të jetë e mundur të dizajnohen me mundësi të përzgjedhjes dinamike të periudhave të raportimit, entiteteve, përdorueseve, tipeve apo kategorive të transaksioneve.



## 4 Arkitektura e Sistemit

Arkitektura e zgjidhjes për Kuletën Digjitale është projektuar për të siguruar disponueshmëri të lartë, shkallëzim dhe besueshmëri. Arkitektura do të përfshijë balancimin e ngarkesës, replikimin dhe sistemet e automatizuara të kopjimit për të minimizuar kohën e ndërprerjes dhe për të ruajtur performancën optimale të sistemit. Arkitektura duhet të bazohet në zgjidhje ëeb, me shërbime ueb, API dhe komponente të tjera ëeb. Nuk ka kërkesa për gjuhën e programimit.

Komponentet kryesore

### 4.1 Balancimi i ngarkesës

Duhet të jetë në gjendje të integrojë dhe implementojë një sistem të balancimit të ngarkesës për të shpërndarë në mënyrë të barabartë trafikun dhe kërkesat hyrëse në serverë të shumtë aplikacionesh. Përdorni një kombinim të zgjidhjeve të balancimit të ngarkesës bazuar në harduare dhe softuare për të siguruar performancë optimale, tolerancë ndaj gabimeve dhe shkallëzim. Duhet të mbështesë shkallëzimin horizontal dhe vertikal për të akomoduar ndryshimet në trafik dhe ngarkesën e sistemit. Zgjidhjet në cloud, të cilat lejojnë dhe mundësojnë zgjidhje të tillë duhet të përshkruhen në detaje dhe të mundësojnë balancimin e ngarkesës edhe me metodologji të tjera.

### 4.2 Replikimi:

Duhet të implementohet një arkitekturë të sistemit të replikuar, ku shumë instance të serverëve të aplikacionit dhe bazës së të dhënave janë të vendosura në makina fizike ose virtuale të ndryshme. Duhet të përdoren metoda replikimi sinkron ose asinkron, në varësi të nevojave të organizatës dhe niveleve të pranueshme të vonesës. Duhet të sigurohet që çdo instance e replikuar të jetë e përditësuara me ndryshimet më të fundit të aplikacionit dhe bazës së të dhënave, duke minimizuar rrezikun e humbjes së të dhënave ose mospërputhjeve.

### 4.3 Ruajtja automatike e të dhënave:

Duhet të zhvillohet dhe vendoset një sistem i automatizuar kopjimi për të krijuar kopje të rregullta të të dhënave të aplikacionit dhe bazës së të dhënave.

Në periudha të caktuara duhet që kopjet të ruhen në lokacione të sigurta jashtë serverëve për të mbrojtur kundër humbjes së të dhënave për shkak të dështimit të harduerit, fatkeqësive natyrore ose ngjarjeve të tjera të papritura.

Duhet të implementohet politika dhe orare të ruajtjes së kopjeve për të siguruar që kërkesat e organizatës për ruajtjen dhe përputhshmërinë e të dhënave të plotësohen.

Duhet të testohen dhe verifikohen proceset e kopjimit dhe rikthimit periodikisht, për të siguruar integritetin e të dhënave dhe rikuperim të suksesshëm në rast të një fatkeqësie.

### 4.4 Disponueshmëri e lartë:

Arkitektura duhet të projektohet me redundancë dhe mekanizma të mbidështimit për të minimizuar pikat e vetme të dështimit dhe për të siguruar disponueshmëri të lartë. Të implementohet monitorimi i shëndetit dhe proceset automatike të mbidështimit për serverët e aplikacioneve dhe bazës së të dhënave, në mënyrë që në rast të një dështimi, sistemi të kaloj

automatiksht në një instancë të shëndetshme. Mund të përdoren zgjidhje për orkestrimin e grumbullimit dhe/ose konteinerëve (p.sh., Kubernetes) për të menaxhuar instancat e aplikacioneve dhe për të ruajtur disponueshmërinë e lartë.

## 4.5 Siguria

Të implementohen metoda enkriptimi standarde të industrisë për të mbrojtur të dhënat në gjendje të qetë dhe gjatë transmetimit. Të implementohen mure mbrojtëse, sisteme për zbulimin dhe parandalimin e ndërhyrjeve për të mbrojtur serverët e aplikacioneve dhe bazës së të dhënave kundër qasjes së paautorizuar dhe kërcënimeve të mundshme.

### Siguria e Rrjetit

Të projektohet një arkitekturë e sigurt rrjeti me segmentim, duke izoluar komponentët kritikë dhe të dhënat e ndjeshme nga rrjetet publike. Të implementohen rrjete private virtuale (VPN) ose kanale të tjera të sigurta komunikimi për qasje dhe administrim të largët.

## 4.6 Aplikacioni mobil

Komponenti i Aplikacionit Mobil të Kuletës Digjitale të Prishtinës duhet të zhvillohet duke përdorur korniza natyrore, Flutter ose React Native për të mbështetur platformat iOS dhe Android. Këto aplikacione duhet projektuar për të ofruar një përvojë të pandërprerë dhe intuitive për përdoruesit kur aksesojnë shërbimet komunale dhe menaxhojnë pagesat.

### Qasja e Zhvillimit

- Aplikacionet Natyrore: Të zhvillohen aplikacione natyrore për iOS dhe Android për të përfituar nga kapacitetet e plota të çdo platforme, duke siguruar performancë optimale dhe një përvojë superiore përdoruesi. Kjo metodë lejon qasje në veçori specifike të pajisjes si GPS, kamera dhe sensorët biometrikë.
- Opsioni React Native: Mund të merret parasysh përdorimi i React Native për të ndërtuar një aplikacion me platformë të kryqëzuar. Kjo zgjedhje synon të thjeshtojë zhvillimin në të dy platformat iOS dhe Android duke ruajtur një nivel të lartë të përvojës së përdoruesit dhe duke reduktuar kohën e daljes në treg.
- Opsioni Flutter: Gjithashtu mund të konsiderohet edhe ky opsion për ndërtimin e një aplikacioni me platformë të kryqëzuar. Kjo kornizë mbështet qëllimin e thjeshtimit të zhvillimit në të dy platformat iOS dhe Android duke ruajtur një nivel të lartë të përvojës së përdoruesit dhe duke reduktuar kohën e daljes në treg.

### Karakteristikat Kryesore

- Ndërfaqe Miqësore për Përdoruesin: Projektimi i aplikacioneve me fokus në lehtësinë e përdorimit, duke siguruar që përdoruesit e të gjitha niveleve teknike të mund të navigojnë dhe të menaxhojnë shërbimet në mënyrë efektive.
- Sinkronizim në Kohë Reale: Të implementohet sinkronizimi i të dhënave në kohë reale për të siguruar që informacioni në kuletë të jetë gjithmonë i përditësuar, duke reflektuar transaksionet e fundit, përditësimet e shërbimeve dhe njoftimet.

- Akses Offline: Të mundësohen funksionalitete të kufizuara offline, duke lejuar përdoruesit të shohin historikun e faturave, informacionin e biletave dhe të dhëna të tjera thelbësore edhe pa një lidhje interneti.

#### Siguria dhe Performanca

- Masa të Avancuara të Sigurisë: Të përfshihen praktikatat e sigurisë të standardeve të industrisë, duke përfshirë enkriptimin e të dhënave, mekanizmat e sigurt të hyrjes dhe autentifikimin biometrik, për të mbrojtur informacionin dhe transaksionet e përdoruesve.
- Performancë e Optimizuar: Aplikacionet duhet të optimizohen për shpejtësi dhe performancë, duke minimizuar kohët e ngarkimit dhe duke përmirësuar përvojën e përgjithshme të përdoruesit.

### 4.7 Përkrahja e kartelave fizike

Sistemi duhet të lejojë përdorimin e kartave fizike duke përfshirë disa funksionalitete që trajtojnë secilën kartë si një përdorues të regjistruar të aplikacionit. Kartat mund të mbushen me fonde në lokacione të ndryshme pagesash dhe më pas të përdoren për shërbime komunale si trafiku urban, pagesat e shërbimeve publike në stacione pagesash dhe parkim në stacione të ndryshme pagesash. Karta vetë duhet të bazohet në teknologjinë e sigurt MIFARE, ose të paktën në teknologjinë MIFARE PLUS.

### 4.8 Paisjet Mobile

Pajisjet mobile janë të detyrueshme për të gjithë zgjidhjen e propozuar, pasi ato do të ofrojnë disa shërbime për zonat e largëta dhe aksesin në shërbime për qytetarët pa kuletë digjitale. Shërbimet e tilla përfshijnë pagesat me karta debiti/krediti në vend, verifikimin e kodeve QR të biletave të blera brenda kuletës digjitale. Pajisjet mobile duhet të mbështesin leximin e barkodeve dhe kodeve QR, duhet të mbështesin dhe të veprojnë si një sistem POS bankar për të kryer pagesa me karta debiti/krediti dhe duhet të jenë në gjendje të lidhen me serverin për përpunimin e pagesave, kontrollimin e vlefshmërisë së biletave dhe sinkronizimin e të dhënave.

## 5 FunkSIONET dhe karakteristIKAT

### 5.1 Regjistrimi dhe menaxhimi i llogarisë

- Procesi i Regjistrimit të Thjeshtuar: Procesi i regjistrimit duhet të jetë i thjeshtë, duke ofruar opsione për të lidhur llogaritë ekzistuese të shërbimeve komunale.
- FunkSIONALITETET e Menaxhimit të Llogarisë: Përdoruesit duhet të kenë mundësi të përditësojnë informacionin personal, të menaxhojnë metodat e autentifikimit dhe të rishikojnë historikun e transaksioneve.

### 5.2 Siguria dhe përputhshmëria

- Përputhshmëri me Rregulloret për Mbrojtjen e të Dhënave: Përputhshmëri me rregulloret për mbrojtjen e të dhënave (p.sh., GDPR).
- Enkriptimi End-to-End: Enkriptim nga fillimi në fund për transmetimin dhe ruajtjen e të dhënave.

### 5.3 Integrimi me sistemet komunale

- Integrimi i Pandërprerë me Sistemet Ekzistuese Komunale: Integrim i pandërprerë me sistemet ekzistuese komunale për shkëmbimin e të dhënave në kohë reale dhe aksesin në shërbime.

### 5.4 Mbështetja dhe Shërbimi për Klientë

- FunkSIONALITETET e Mbështetjes në Aplikacion: Përfshirja e veçorive të mbështetjes brenda aplikacionit, duke përfshirë bisedën e drejtpërdrejtë, FAQ-të dhe një sistem lënde për pyetjet dhe zgjidhjen e çështjeve të klientëve..

## 6 Kërkesat Teknike

### 6.1 Privatësia e të Dhënave dhe Përputhshmëria

Privatësia e të dhënave është një aspekt thelbësor i sistemit dhe moduli i regjistrimit, si dhe grumbullimi i faturave, duhet të projektohen duke pasur parasysh privatësinë e të dhënave. Këto janë disa veçori të mundshme që duhet të përfshihen për të siguruar privatësinë e të dhënave:

1. Mbledhja e të Dhënave: Moduli i regjistrimit duhet të mbledhë vetëm të dhënat e nevojshme të përdoruesit që kërkohen për qëllime regjistrimi dhe verifikimi. Sistemi nuk duhet të mbledhë asnjë të dhënë të panevojshme ose të ndjeshme.
2. Ruajtja e të Dhënave: Sistemi duhet të ruajë të dhënat e përdoruesit në mënyrë të sigurt, duke i mbrojtur ato nga qasja, modifikimi ose zbulimi i paautorizuar. Sistemi duhet të përdorë enkriptim dhe protokolle sigurie për të transmetuar dhe ruajtur të dhënat e përdoruesit.
3. Përdorimi i të Dhënave: Sistemi duhet të përdorë të dhënat e përdoruesit vetëm për qëllimet e synuara të sistemit të menaxhimit të gjurmimit të rasteve. Të dhënat e përdoruesit nuk duhet të ndahen me palë të treta pa pëlqimin e qartë të përdoruesit.
4. Ruajtja e të Dhënave: Sistemi duhet të ruajë të dhënat e përdoruesit vetëm për aq kohë sa është e nevojshme për të arritur qëllimet e synuara të sistemit të menaxhimit të gjurmimit të rasteve. Pas kësaj, sistemi duhet të fshijë të dhënat e përdoruesit në mënyrë të sigurt dhe të përhershme.
5. Qasja në të Dhëna: Sistemi duhet të kufizojë qasjen në të dhënat e përdoruesit për personelin e autorizuar që kërkon qasje për të kryer detyrat e tyre. Sistemi duhet të përdorë masa kontrolli të qasjes për të siguruar që vetëm personeli i autorizuar të ketë qasje në të dhënat e përdoruesit.
6. Përputhshmëria: Sistemi duhet të jetë në përputhje me ligjet dhe rregulloret përkatëse për mbrojtjen e të dhënave, si GDPR. Sistemi gjithashtu duhet të ketë një oficer për mbrojtjen e të dhënave ose ekuivalent për të siguruar përputhshmërinë dhe për të trajtuar pyetjet ose ankesat e lidhura me mbrojtjen e të dhënave.

GDPR është një rregullore e Bashkimit Evropian që përcakton kërkesa të rrepta për përpunimin e të dhënave personale. Moduli i Menaxhimit të Përdoruesve të Brendshëm duhet të projektohet për të qenë në përputhje me GDPR duke:

1. Marrja e pëlqimit nga përdoruesit para përpunimit të të dhënave të tyre personale.
2. Ofrimi i qasjes për përdoruesit në të dhënat e tyre personale dhe mundësia për t'i korrigjuar ose fshirë ato.
3. Kufizimi i përpunimit të të dhënave personale vetëm në atë që është e nevojshme për qëllimin specifik për të cilin janë mbledhur.
4. Marrja e masave për të mbrojtur të dhënat personale nga qasja, përdorimi ose zbulimi i paautorizuar.
5. Infrastruktura e shkallëzueshme për të mbështetur rritjen e përdoruesve dhe zgjerimin e shërbimeve.

## 6.2 Përkrahja e shumëgjuhësisë

Moduli i Mbështetjes Shumëgjuhëshe është i nevojshëm për të mundësuar që Kuleta Digjitale të mbështesë gjuhë të shumta, fillimisht tre, me fleksibilitetin për të shtuar lehtësisht gjuhë të tjera në të ardhmen. Moduli do të ofrojë një sistem dinamik për përkthimin e komponentëve vizualë, menaxhimin e shablloneve të gjuhës dhe do t'u lejojë përdoruesve të kalojnë mes gjuhëve pa probleme.

### 1. Zgjedhja e Gjuhës:

- a. Të ofrohet një ndërfaqe përdoruesi intuitive për përdoruesit për të zgjedhur gjuhën e tyre të preferuar brenda aplikacionit.
- b. Të mbështetet zgjedhja automatike e gjuhës bazuar në cilësimet e shfletuesit të përdoruesit, vendndodhjen ose faktorë të tjerë përkatës, me mundësinë për ta anashkaluar manualisht.
- c. Të ruhen preferencat gjuhësore të përdoruesit për seancat e ardhshme.

### 2. Përkthimi Dinamik i Komponentëve Vizualë:

- a. Të implementohet një sistem për përkthimin dinamik të të gjithë komponentëve vizualë brenda aplikacionit, duke përfshirë menutë, butonat, etiketat dhe këshillat.
- b. Të mundësojë përditësimin e lehtë të përkthimeve, qoftë manualisht ose përmes proceseve të automatizuara, për të përfshirë ndryshimet në aplikacion ose përmirësimet në cilësinë e përkthimit.

### 3. Shabllonet e Gjuhës:

- a. Të zhvillohet një sistem për menaxhimin e shablloneve të gjuhës, të cilat përcaktojnë paraqitjen, formatimin dhe elementët e tekstit për dokumentet dhe raportet e krijuara nga zgjidhja e menaxhimit të rasteve.
- b. T'i mundësohet përdoruesit të zgjedhin dhe të aplikojnë shabllonet specifike të gjuhës bazuar në preferencat e tyre gjuhësore.
- c. Të mbështesë krijimin dhe modifikimin e shablloneve të gjuhës nga përdoruesit e autorizuar ose administratorët, duke përfshirë aftësinë për të shtuar shabllone të reja ose për të përditësuar ato ekzistuese sipas nevojës.

### 4. Zgjerueshmëria dhe Shkallëzueshmëria:

- a. Të dizajnohet moduli i Mbështetjes Shumëgjuhëshe për të akomoduar lehtësisht gjuhë shtesë në të ardhmen, thjesht duke shtuar përkthime dhe shabllone të reja të gjuhës.
- b. Të sigurohet që moduli të jetë i shkallëzueshëm për të trajtuar shumë gjuhë pa ndikuar negativisht në performancën ose përdorshmërinë e aplikacionit.

### 5. Statistikat e Përdorimit të Gjuhës:

- a. Përcjellja dhe regjistrimi i statistikave të përdorimit të gjuhës, si numri i përdoruesve për gjuhë, frekuenca e ndryshimeve të gjuhës dhe preferencat më të zakonshme gjuhësore.
- b. Të gjenerojë raporte mbi statistikat e përdorimit të gjuhës për qëllime analize dhe marrje vendimesh.

Duke përfshirë këto specifikime në zhvillimin e modulit të Mbështetjes Shumëgjuhëshe, Kuleta Digjitale do të jetë e pajisur për të mbështetur gjuhë të shumta dhe për të ofruar një sistem miqësor për përdoruesit, të adaptueshëm për menaxhimin e shablloneve të gjuhës dhe preferencave të përdoruesve.

## 6.3 Përkrahja teknike dhe mirëmbajtja

Ofruesi i sistemit duhet të ofrojë mbështetje teknike të vazhdueshme, përditësime dhe mirëmbajtje për të siguruar që sistemi të mbetet funksional, i sigurt dhe i përditësuar.

Mbështetje Teknike dhe Integriteti i të Dhënave, Siguria, Raportimi dhe Mirëmbajtja për DBMS: Ofruesi i sistemit duhet të ofrojë përkrahje teknike të vazhdueshme, përditësime dhe mirëmbajtje që të sigurojë se DBMS është funksional dhe i përditësuar. Përkrahja teknike duhet të jetë e disponueshme 24/7 për të përkrahur përdoruesit dhe administratorët të zgjidhin problemet. Përditësimet duhet të lëshohen rregullisht për të përmirësuar gabimet dhe kërcënimet e mundshme të sigurisë. Mirëmbajtja duhet të jetë e rregullt për të mbajtur sistemin në punë dhe pa probleme.

### Monitorimi dhe Mirëmbajtja

1. Monitorimi i Performancës: Të implementohen mjete dhe procese monitorimi për të ndjekur performancën e sistemit, përdorimin e burimeve dhe kohët e përgjigjes së aplikacionit. Të vendosen alarme dhe njoftime për ngjarjet kritike dhe çështjet e mundshme të performancës, duke mundësuar zgjidhjen proaktive të problemeve.
2. Procesi i Mirëmbajtjes: Të implementohet një proces i menaxhimit të ndryshimeve për të siguruar shpërndarjen e qetë të përditësimeve dhe minimizimin e ndikimit në disponueshmërinë dhe performancën e sistemit.
3. Testimi i Penetritimit: Të paktën tre muaj pasi sistemi të vihet në punë, EO duhet të kryejë një testim të penetritimit të sistemit dhe të sigurojë një raport të detajuar për AK. Çdo çështje e gjetur në raport duhet të trajtohet në përputhje me rrethanat gjatë periudhës së mirëmbajtjes.

### Kërkesat Minimale të Mirëmbajtjes:

1. Shërbime shumë kritike:
  - a. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave online brenda 1 ore pune për kriticitet të lartë. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 4 orë.
  - b. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave në vend brenda 4 orëve pune për kriticitet të lartë. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 8 orë pune.
2. Kriticitet i lartë, por jo bllokues:
  - a. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave online brenda 2 orëve pune. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 2 ditë pune.
  - b. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave në vend brenda 8 orëve pune. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 5 ditë pune.

### 3. Kriticitet jo i lartë:

- a. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave online brenda 4 orëve pune. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 5 ditë pune.
- b. EO duhet të jetë në gjendje t'u përgjigjet kërkesave në vend brenda 3 ditëve pune. Zgjidhja nuk duhet të kalojë 15 ditë pune

## 6.4 Trajnimet dhe dokumentimi

Zgjidhja duhet të vijë me dokumentacion dhe materiale trajnimi gjithëpërfshirëse për të ndihmuar përdoruesit të kuptojnë dhe të përdorin në mënyrë efektive sistemin. Materialet e trajnimit duhet të mbulojnë të gjitha modulet, përmbledhjen e sistemit dhe çdo komponent të përdorur të palëve të treta.

Trajnimet duhet të mbahen në seanca të përbashkëta për:

- Përmbledhjen e zgjidhjes

Dhe në seanca të veçanta për:

- Administratorët e sistemit
- Menaxherët dhe përdoruesit e departamenteve dhe njësive të jashtme

## 6.5 Kodi burimor

Dorëzimet e projektit duhet të përfshijnë kodin burimor, të destinuar ekskluzivisht për përdorim të brendshëm nga komuna. Kjo dispozitë është vendosur për të siguruar që komuna të mund të menaxhojë në mënyrë të pavarur përditësimet dhe përmirësimet e sistemit nëse kërkohet, veçanërisht në rrethana të tilla si falimentimi i operatorit ekonomik. Kodi burimor duhet të dorëzohet me dokumentacion.

Megjithatë, është shprehimisht e deklaruar se të drejtat e pronës intelektuale të lidhura me zgjidhjen mbeten tek Operatori Ekonomik. Kjo përfshin të drejtat ekskluzive për të shitur dhe rishitur zgjidhjen në tregun e hapur. Ky aranzhim është dizajnuar për të ruajtur balancën midis nevojës së institucionit për siguri operationale dhe të drejtave të pronës intelektuale të Operatorit Ekonomik

## 6.6 Menaxhimi i Projektit

Për përfundimin e suksesshëm të këtij projekti softuerik, është e detyrueshme të përdoret metodologjia e menaxhimit të projektit Agile. Agile promovon një qasje fleksibile, bashkëpunuese dhe të fokusuar te klienti për zhvillimin e softuerit, e cila përputhet në mënyrë perfekte me objektivat tona për këtë projekt. Elementet kryesore të një qasjeje Agile në menaxhimin e projekteve janë si më poshtë:



1. Zhvillimi Iterativ: Projekti duhet të menaxhohet në segmente të shkurtra dhe të menaxhueshme të njohura si "sprints." Çdo sprint do të ketë një grup të qartë dorëzimesh dhe zakonisht do të zgjasë 1-2 javë. Në fund të çdo sprinti, do të ketë një përmirësim produkti që shton vlerë softuerit. Është përgjegjësi e ofertuesve të ofrojnë orarin e projektit.
2. Prioritetizimi: Projekti duhet të prioritetizohet bazuar në kërkesat nga Autoriteti Kontraktues, ku disa dorëzime mund të ofrohen paraprakisht dhe me prioritet më të lartë.
3. Bashkëpunimi dhe Komunikimi: Metodologjia Agile inkurajon bashkëpunim të vazhdueshëm ndërmjet palëve të interesit në projekt. Kjo përfshin mbledhje të përditshme për ekipin për të diskutuar progresin dhe për të adresuar çdo sfidë. Palët e interesit dhe përdoruesit fundorë duhet të përfshihen gjatë gjithë projektit, duke siguruar që kërkesat e tyre të integrohen në procesin e zhvillimit.
4. Fleksibiliteti dhe Përgjegjshmëria: Një nga pikat e forta kryesore të metodologjisë Agile është aftësia e saj për t'u përshtatur me ndryshimet. Ofertuesit duhet të kuptojnë që kërkesat mund të evoluojnë gjatë kohëzgjatjes të projektit. Metodologjia Agile lejon modifikimin e drejtimit të projektit sipas nevojës për të akomoduar kërkesat e ndryshuara, ndërkohë që ruan progresin drejt objektivave të përgjithshëm.
5. Sigurimi i Cilësisë: Testimi duhet të jetë i integruar gjatë gjithë procesit të zhvillimit Agile, në vend që të bëhet vetëm në fund të projektit. Kjo do të thotë që çështjet mund të zbulohen dhe të rregullohen herët, duke siguruar cilësinë e produktit përfundimtar. Megjithatë, testimi dhe pranimi përfundimtar do të jenë të detyrueshme.
6. Transparenca: Qasja Agile promovon transparencën në të gjitha nivelet e projektit. Të gjithë anëtarët e ekipit dhe palët e interesit do të kenë qasje në informacion të përditësuar mbi statusin e projektit, progresin, pengesat dhe hapat e ardhshëm.
7. Menaxhimi i Rrezikut: Metodologjia Agile lejon që rreziqet të identifikohen dhe të adresohen herët në ciklin e jetës së projektit, duke ndihmuar në shmangien e çështjeve të mëdha më vonë. Është përgjegjësi e ofertuesve të implementojnë Metodologjinë e Menaxhimit të Rrezikut dhe të ofrojnë Identifikimin dhe veprimet për zbutjen e rrezikut.
8. Përmirësimi i Vazhdueshëm: Pas çdo sprinti, ekipi i zhvillimit duhet të mbajë një mbledhje retrospektive për të diskutuar se çfarë shkoi mirë, çfarë nuk shkoi dhe si mund të përmirësohemi në sprintin e ardhshëm.
9. Dorëzimi dhe Shpërndarja: Me Agile, softueri funksional dorëzohet shpesh, duke ofruar më shumë mundësi për reagime dhe duke siguruar që produkti të përputhet ngushtë me nevojat dhe pritjet e përdoruesve përfundimtarë.

## 7 Të Dorëzueshmet

Kërkesat minimale si rezultate të projektit dhe pika të matjes, janë:

#	Dorëzimet e projektit	Koha
1.	Matrica e përputhshmërisë	Ofertë
2.	Zgjidhja dhe arkitektura konceptuale	Ofertë
3.	Plani konceptual i menaxhimit të projektit	Ofertë
4.	Metodologjia e Identifikimit të Rreziqeve	Ofertë
5.	Plani konceptual i Trajnimeve	Ofertë
6.	Plani i Përkrahjes dhe Mirëmbajtjes	Ofertë
7.	Dizajni në Nivel të Lartë – Faza e implementimit	20 ditë pas nënshkrimit të kontratës
8.	Rishikimi i analizës softuerike, detajizime dhe përshtatja me strukturën organizative në kohën e nënshkrimit të kontratës	20 ditë pas nënshkrimit të kontratës
9.	Arkitektura e Sistemit: Faza e Implementimit	20 ditë pas nënshkrimit të kontratës
10.	Dizajni konceptual i bazës së të dhënave: Faza e Implementimit	20 ditë pas nënshkrimit të kontratës
11.	Plani i detajuar i Menaxhimit të Projektit: Faza e Implementimit	20 ditë pas nënshkrimit të kontratës
12.	Mokapet – propozimet e ndërfaqeve UI/UX	Çdo fazë iterative
13.	Migrimi i të dhënave	Në segmentin e implementimit për migrimin e të dhënave
14.	Dorëzimet dhe testimet	Çdo fazë iterative
15.	Dizajni në nivel të ulët	Çdo fazë iterative
16.	Përputhshmëria me Privatësinë e të Dënave	Çdo fazë iterative
17.	Plani i detajuar i Trajnimeve dhe dokumentacioni: Para pranimit Final	Nuk duhet të kalojë 5 muaj nga data e nënshkrimit të kontratës
18.	Plani i detajuar i Testimeve dhe dokumentacioni: Para pranimit Final	20 ditë para pranimit final teknik
19.	Plani i detajuar i përkrahjes dhe mirëmbajtjes: Para pranimit final	20 ditë para pranimit final teknik
20.	Kodi Burimor me dokumentin: pas pranimit teknik të zgjidhjes	Nuk duhet të kalojë 6 muaj nga data e nënshkrimit të kontratës.
21.	Testi i penetrimit: Pas pranimit teknik	Deri në 90 ditë nga data e pranimit final teknik

## 8 Lista kontrolluese dhe Kriteret e Vlerësimit

Kuleta Digjitale e Prishtinës është menduar si një zgjidhje e plotë për të modernizuar dhe ravijëzuar ndërveprimin e qytetarëve të Prishtinës me shërbimet komunale, duke ngritur themelimg për integritime edhe me sektorin privat në të ardhmen.

#	Kriteri	Vleresimi	Pesha	FORMULA
1.	Matrica e përputhshmërisë	PASS / FAIL	1	
2.	Arkitektura e Zgjidhjes	PASS / FAIL	1	
3.	Plani i Menaxhimit të Projektit	PASS / FAIL	1	
4.	Metodologjia e Identifikimit të Rreziqeve	PASS / FAIL	1	
5.	Plani i Trajnimeve	PASS / FAIL	1	
6.	Plani i Përkrahjes dhe Mirëmbajtjes	PASS / FAIL	1	
7.	Plani i përkrahjes së konsumatorëve	PASS / FAIL	1	
8.	Procesori i pagesave	PASS / FAIL	1	
9.	Menaxheri i Projektit	PASS / FAIL	1	
10.	Analisti i Projektit	PASS / FAIL	1	
11.	Plani i Marketingut dhe Publikimeve	PASS / FAIL	1	
12.	Planifikimi i shitjeve & Plani i angazhimit të aktorëve	PASS / FAIL	1	
13.	Analiza financiare dhe Vlerësimi i Modelit të Biznesit	PASS / FAIL	1	
14.	Tarifa e transaksionit për pagesat (përfshirë Biletat e Parking Prishtinës dhe Trafikun Urban)	Tarifë fikse	30%	$F = \frac{F_l}{F_a} \times 40\%$
15.	% e transaksionit për pagesat e Biletave të Trafikut Urban	%	15%	$T = \frac{T_l}{T_a} \times 15\%$
16.	% e transaksionit për pagesat e Prishtina Parking	%	15%	$P = \frac{P_l}{P_a} \times 15\%$
17.	% për transaksion për pagesat nëpërmjet procesorëve të debit/credit kartelave.	%	5%	$D = \frac{D_l}{D_a} \times 5\%$
18.	% për transaksion për pagesat nëpërmjet institucioneve të treta financiare si dhe pikave të mbushjeve të kartelave të qytetit.	%	5%	$X = \frac{X_l}{X_a} \times 5\%$
19.	Numri i linjave për Përkrahje të konsumatorëve	Numri i linjave	10%	$L = \frac{L_a}{L_h} \times 10\%$
20.	Periudha implementuese	Muaj	10%	$I = \frac{I_l}{I_a} \times 10\%$
21.	Periudha e kontraktimit pas implementimit	Minimum Contracting Years	10%	$C = \frac{C_a}{C_h} \times 10\%$

$F_l$  = Tarfia më e ulët e transaksionit

$F_a$  = Tarifa e ofertuar

$T_l$  = Komisioni me përqindje më të ulët për biletat e Trafikut Urban

$T_a$  = Përqindja e komisionit të ofertuar për biletat e Trafikut Urban

$P_l$  = Komisioni me përqindje më të ulët për biletat e Prishtina Parking

$P_a$  = Përqindja e komisionit të ofertuar për biletat e Prishtina Parking

$D_l$  = Komisioni me përqindje më të ulët për procesimin e debit/kredit kartelave.

$D_a$  = Përqindja e komisionit të ofertuar për procesimin e debit/kredit kartelave.

$I_l$  = Periudha më e shkurtër e implementimit të projektit

$I_a$  = Periudha e ofertuar për implementimin e projektit

$L_h$  = Numri i më i lartë i linjave për përkrahje të konsumatorëve 24/7

$L_a$  = Numri i linjave të ofertuara për përkrahje të konsumatorëve 24/7

$C_h$  = Numri më i lartë i periudhës kontraktuese (në vite)

$C_a$  = Numri i viteve të ofertuara për kontraktim

## 9 Kriteret e përzgjedhjes

Përvojë në zhvillimin e kuletës digjitale dhe procesimit të pagesave të ndërlidhur me Thesarin në nivel shtetëror (zgjidhje e tërësishme) – së paku një referencë.

Marrëveshje me Thesarin e Shtetit për procesimin e pagesave për institucionet publike me së paku tre (3) vite përvojë.

Ofertuesit duhet të jenë të certifikuar me standardet ISO, si më poshtë:

- ISO 9001:2015
- ISO 14764
- ISO 27001

Së paku 250,000 Euro qarkullim për secalin vit në veçmas në fushën e zhvillimit të softuerit, në tre vitet e fundit.

Një (1) Menaxher i Projektit – së paku diplomë universitare baçelor në Shkencat Kompjuterike ose Inxhinieri Kompjuterike. Menaxheri I Projektit duhet të jetë I certifikuar për .NET framewëork ose ekuivalente, I certifikuar si PMP nga PMI ose ekuivalente, me së paku shtatë (7) vite përvojë. Kopje të Diplomave, CV, Referencave dhe Certifikatave duhet të dorëzohen.

Një (1) Analist Biznesi – Së paku diplomë universitare baçelor në Administrim Biznesi me së paku 3 vite përvojë punë në sisteme të ngjajshme me e-Wallet. Kopje të Diplomave, CV, Referencave dhe Certifikatave duhet të dorëzohen.

Një (1) Arkitekt Sistemi - së paku diplomë universitare baçelor në Shkencat Kompjuterike ose Inxhinieri Kompjuterike. Arkitekti I Sistemit duhet të jetë I certifikuar për .NET framework ose ekuivalente, me së paku pesë (5) vite përvojë në zhvillim të aplikacioneve në shkallë të gjerë (Large-Scale Applications). Kopje të Diplomave, CV, Referencave dhe Certifikatave duhet të dorëzohen.

Një (1) Ekspert I Kontrollit të Kualitetit – me së paku diplomë universitare baçelor në Shkencat Kompjuterike ose Inxhinieri Kompjuterike, të certifikuar në .NET frameëork ose ekuivalente me së paku pesë (5) vjet përvojë në zhvillim të sistemeve në shkallë të gjerë (Large Scale Engineering), I certifikuar në .NET framework ose ekuivalente, me së paku pesë (5) vite përvojë pune. Kopje të Diplomave, CV, Referencave dhe Certifikatave duhet të dorëzohen.

Katër (4) Zhvillues Softueri – me së paku diplomë universitare baçelor në Shkenca Kompjuterike ose Inxhinieri Kompjuterike, të certifikuar si full-stak zhvillues softueri. Zhvilluesi I Softuerit duhet të jetë së paku tre (3) vite përvojë në zhvillim dhe implementim të sistemeve e-Wallet. Kopje të Diplomave, CV, Referencave dhe Certifikatave duhet të dorëzohen.

**Publikuar:** 07 Nëntor 2024

**E hapur deri më:** 21.11.2024 ora 16:00

**Aplikimi online përmes emailit:** [sherbimetpublike.pr@rks-gov.net](mailto:sherbimetpublike.pr@rks-gov.net)

**Kërkesat për sqarime** pranohen deri me datë 16 Nëntor 2024 ora 16:00