

Študiraj na FRI



Računalništvo in informatika (VS) • Računalništvo in informatika (UN)
Računalništvo in matematika • Multimedija • Upravna informatika
Biofarmacevtsko inženirstvo



FRI

UNIVERZA V LJUBLJANI
Fakulteta za računalništvo in informatiko



Vstopite v svet računalništva



Računalniško znanje je v današnji družbi nepogrešljivo. A računalniška pismenost je veliko več kot le uporaba računalnikov, iger, aplikacij in tehnoloških naprav. Šele razumevanje delovanja računalnikov in znanje programskih jezikov nam odpre nove svetove — podobno, kot nam tuji jeziki odpirajo razumevanja drugih kultur. Pridobiti to znanje pomeni veliko prednost.

Kaj lahko obljubimo študentom in študentkam računalništva? Med študijem vam prav gotovo ne bo dolgčas. Bi radi razumeli, kako delujejo globoke nevronske mreže in kako se uči umetna inteligenca? Bi radi zgradili velik jezikovni model ali varno aplikacijo, ki temelji na tehnologiji verige podatkovnih blokov? Želite razviti izkustveno igro za navidezno resničnost? Ste kdaj sanjali o razvoju aplikacije za pametni telefon, morda celo take za dom ali avtomobil? Ste že kdaj razmišljali o tem, kako deluje svetovni splet in kako družbena omrežja? Izkoristite priložnost, da postanete del tistih, ki vedo to in seveda še veliko več.

Računalništvo se razvija hitreje kot katera koli druga veda ali tehnologija. S pospešenim razvojem ustvarja nove priložnosti in nove poklice. Zato se ni treba spraševati le tega, ali želite početi to, kar računalničarji počnejo danes. Raje se vprašajte, kaj želite početi in v kakšnem svetu želite živeti. Z znanjem računalništva boste to zagotovo lahko uresničili.

Zakaj je računalništvo dobra karierna izbira?



Računalništvo je svet, kjer se ideje spreminjajo v rešitve, inovacije pa oblikujejo prihodnost. Računalništvo ni le tehnologija, ampak je temelj sodobne družbe. Od pametnih mest do medicinskih odkritij, od umetne inteligence do varnosti podatkov – računalničarji so arhitekti digitalnega sveta, ki predstavlja naš vsakdan.



Je ob vzponu umetne inteligence računalništvo še perspektivno?

Seveda! Prav zaradi vzpona umetne inteligence so izobraženi računalničarji še bolj potrebni. Nekdo mora razvijati, nadzorovati in izboljševati te sisteme, skrbeti za njihovo zanesljivost, varnost in etično delovanje. Le s strokovnjaki, ki razumejo algoritme, podatke in infrastrukturo, bomo lahko izkoristili potenciale tehnologij umetne inteligence.

Razvoj programske opreme seže od mobilnih aplikacij do kompleksnih poslovnih rešitev.

Umetna inteligenca kot vsevedni pomočnik spreminja delovne procese in povečuje učinkovitost.

Kibernetska varnost skrbi za zaščito podatkov in sistemov pred napadi.

Računalniška grafika in razvoj iger ponujata ustvarjanje virtualnih svetov.

Obdelava velikih podatkov skrbi za analizo informacij za boljše odločitve.

Omrežja in oblačne storitve so hrbtenica digitalne komunikacije.

Razvoj informacijskih sistemov povezuje podatke, procese in ljudi v organizacijah.

Superračunalništvo z uporabo zmogljivih računalniških sistemov rešuje najtežje probleme.

Digitalna transformacija preoblikuje poslovne procese in storitve s pomočjo digitalnih tehnologij.

Razvoj čipov in strojne opreme skrbi za razvoj mikroprocesorjev in vezij za sodobne naprave.

Trajnostno računalništvo razvija energetsko učinkovite tehnologije, ki zmanjšujejo vpliv na okolje.

Kvantno računalništvo raziskuje uporabo kvantne fizike za izjemno hitro obdelavo podatkov.

Bioinformatika povezuje računalništvo z biologijo in farmacijo ter podpira razvoj zdravil.

Pri izbiri študija si zastavite pomembna vprašanja



Je študij računalništva zame?

Študij računalništva in informatike je odlična izbira za vse, ki vas privlači ustvarjanje novih rešitev in reševanje sodobnih izzivov s pomočjo tehnologije. Primeren za vse radovedne, ki vas zanima, kako stvari delujejo, in uživate v logičnem reševanju problemov.

Ali moram že znati programirati?

Programiranja se lotimo od samih osnov, saj želimo, da so temelji vaše kariere kar se da trdni. Torej, če doslej niste napisali še niti vrstice računalniške kode, naj vas to ne odvrne, saj vas bomo vse naučili.

Kako pomembna je matematika?

Matematično znanje je pomembno za uspešno kariero v računalništvu. Pri študiju se spoznate s področji matematike, ki vam pomagajo pri programiranju in razvojnem delu (diskretne strukture, linearna algebra, funkcije).

Je študij primeren za dekleta?

Seveda je primeren. Študij zahteva inteligenco, prodornost in natančnost – lastnosti, ki jih med dekletimi ne primanjkuje. Delo je večinoma intelektualne narave, ni fizično naporno in omogoča veliko fleksibilnosti pri razporejanju delovnega časa.

Ali se hitro dobi službo?

Povpraševanje po kadrih na področju informacijsko-komunikacijskih tehnologij je nekajkrat višje od ponudbe, zato se diplomanti hitro zaposlijo na področju, ki jih zanima, z dobrimi delovnimi pogoji in primernim plačilom.



Računalništvo in informatika



Število vpisnih mest: **165 (redni), 16 (izredni)**
 Omejitev vpisa 2025/26: **74,5 točk (redni), brez omejitve (izredni)**
 Pridobljeni naziv: **diplomirani inženir/diplomirana inženirka računalništva in informatike (VS)**

Visokošolski program daje poudarek praktičnim znanjem in strokovnostim s področja računalništva in informatike.

Program omogoča prilagodljivost pri izvedbi predmetov, saj se lahko študentje v drugem in tretjem letniku z izbiro predmetov usmerijo v določena področja računalništva, kot so npr. spletne tehnologije, programska oprema, strojna oprema, informacijski sistemi, računalniška omrežja, ipd. V zadnjem semestru se študij zaključi z devettedensko prakso v podjetju in z diplomskim delom. V osnovi je študijski program namenjen takojšnji zaposljivosti diplomantov, četudi imajo študenti še vedno možnost študij nadaljevati na drugi in tretji stopnji.



Program omogoča, da si sam izbereš predmete, ki te zanimajo. Tako se že med študijem usmeriš v področje, ki bi ga želel poklicno opravljati. Pri določenih predmetih nas obiščejo predstavniki podjetij, s katerimi sodelujemo na projektih.

Matej, 3. letnik



sistemski administrator • upravljalca informacijskih sistemov • inženir za vpeljavo aplikacij umetne inteligence • razvijalec programske opreme • razvijalec mobilnih aplikacij • podatkovni analitik • inženir podatkovnih baz

Predmetnik

Prvi letnik sestavlja deset obveznih predmetov. V drugem letniku sta dva obvezna, sedem strokovnih izbirnih in en splošni izbirni predmet. V tretjem letniku sta poleg enega obveznega, štirih strokovnih izbirnih in enega splošno izbirnega predmeta na predmetniku še delovna praksa in diplomski seminar.

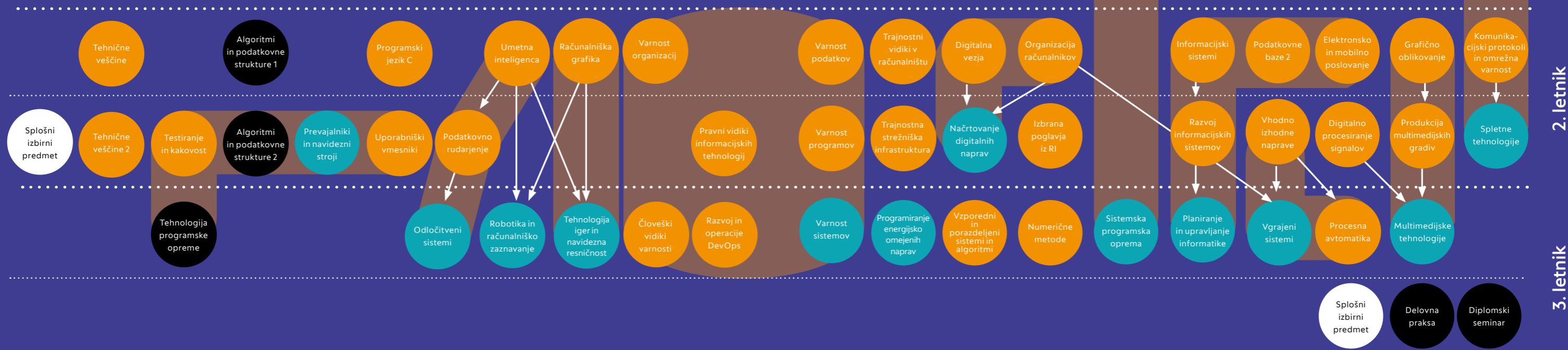
Splošni izbirni predmeti na FRI:

Računalništvo v praksi I,
 Računalništvo v praksi II,
 Športna vzgoja 1,
 Športna vzgoja 2,

Uporaba IT za študijske zadeve (vključi se lahko vsak, ki je vpisan v pripravljalni modul za tujce, ali študenti drugih članic, predvsem s področja družboslovja in humanistike)

ali kateri koli predmeti na študijskih programih UL z ustreznim številom kreditnih točk.

Legenda:



Računalništvo in informatika



Število vpisnih mest: **170 (redni študij)**

Omejitev vpisa 2025/26: brez omejitve vpisa za prvo željo

Pridobljeni naziv: **diplomirani inženir/diplomirana inženirka računalništva in informatike (UN)**

Univerzitetni program Računalništvo in informatika se ponaša z bogatim naborom predmetov, ki pokrivajo temeljna znanja s področij programiranja, algoritmov, razvoja mobilnih aplikacij, informacijskih sistemov, računalniških omrežij in administracije. Študij omogoča visoko usposobljenost diplomantov s širokim spektrom znanj, ki so potrebna za delo v stroki in v skladu z najsodobnejšimi merili in standardi.

Študijski program zagotovi odlično podlago za nadaljevanje študija na magistrski stopnji



Program nudi širok nabor teoretičnih in praktičnih znanj računalništva. Poudarek je na razvijanju kritičnega pogleda in razumevanja, kako stvari dejansko delujejo. V 3. letniku z izbiro modula svoje izobraževanje usmerimo na določeno področje. Z veseljem sledim projektom svojih kolegov in z njimi razvijam nove ideje za prihodnost.

Jovana, diplomantka

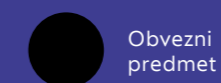


razvijalec programske opreme • projektni vodja • razvijalec umetne inteligence • arhitekt računalniških omrežij • upravljalca podatkovnih baz • sistemski analitik/arhitekt • razvijalec operacijskih sistemov • robotik • DevOps inženir

Predmetnik

Prvi letnik je za vse študente enak z desetimi obveznimi predmeti. V drugem letniku je osem obveznih predmetov ter dva izbirna predmeta. V tretjem letniku sta dva obvezna predmeta, en splošni izbirni predmet, dva strokovna izbirna predmeta, en modul po izboru ter diplomski seminar.

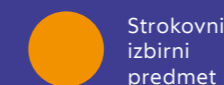
Legenda:



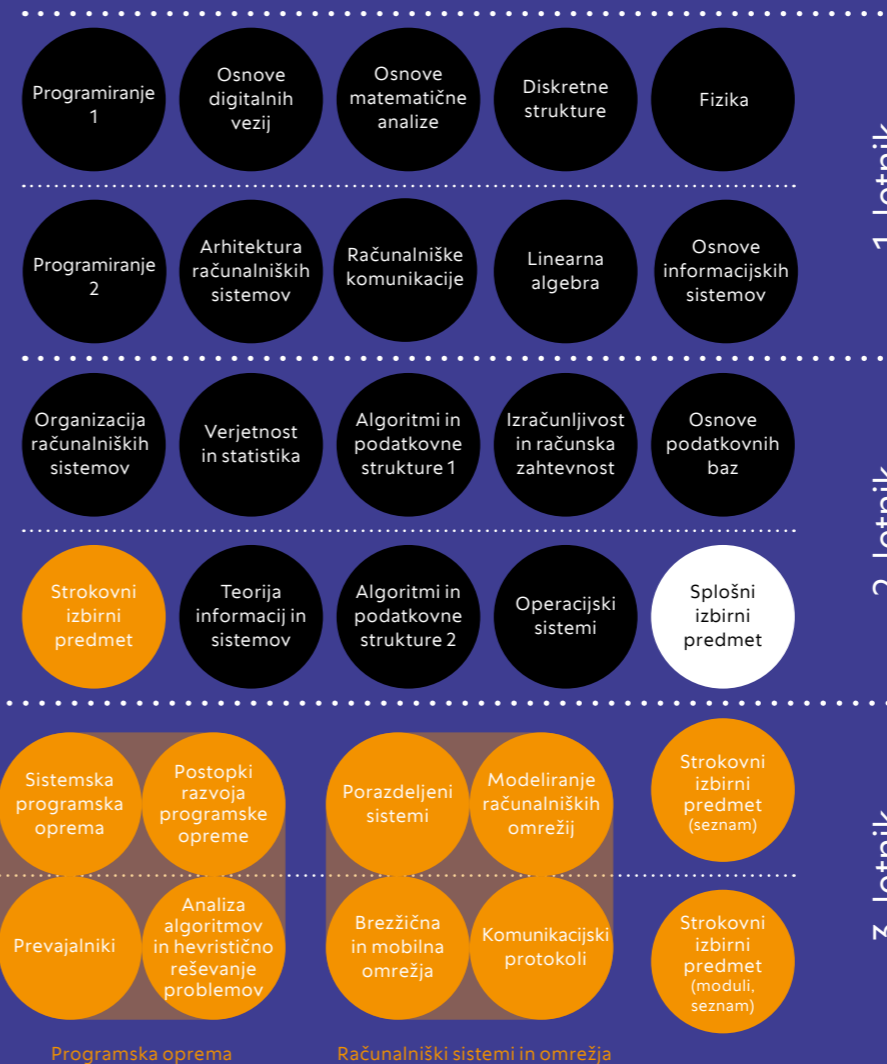
Obvezni predmet



Modul



Strokovni izbirni predmet



Splošni izbirni predmeti na FRI:

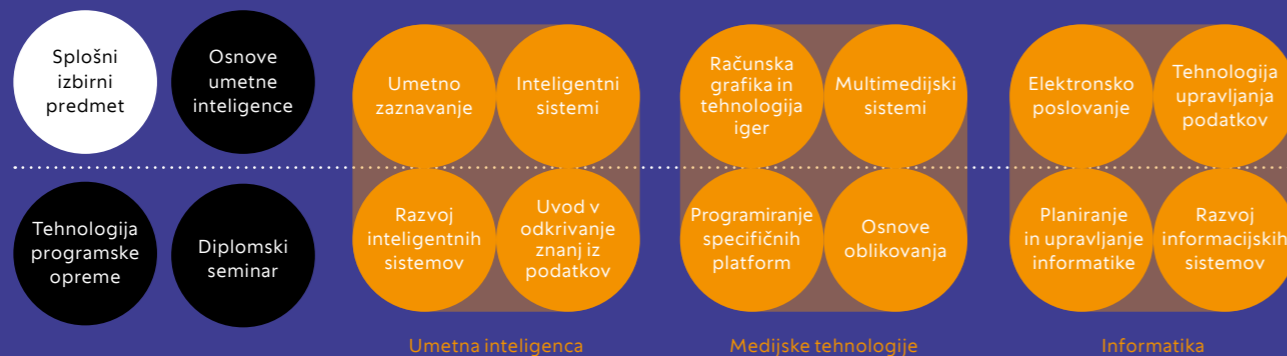
Izbrana poglavja iz računalništva in informatike, Računalništvo v praksi I, Računalništvo v praksi II, Tehnične veščine, Ekonomika in podjetništvo, ali kateri koli predmeti na študijskih programih UL z ustreznim številom kreditnih točk.

Strokovni izbirni predmeti (2. letnik):

Matematično modeliranje, Principi programskih jezikov, Računalniške tehnologije.

Strokovni izbirni predmeti (3. letnik):

Spletno programiranje, Digitalno načrtovanje, Organizacija in management, Zanesljivost in zmogljivost računalniških sistemov.



Računalništvo in matematika



Število vpisnih mest: **40 (redni študij)**
 Omejitev vpisa 2025/26: **81,6 točk**
 Pridobljeni naziv: **diplomirani inženir/diplomirana inženirka računalništva in matematike (UN)**

Interdisciplinarni program se izvaja skupaj s Fakulteto za matematiko in fiziko Univerze v Ljubljani (FMF). Študij je usmerjen v teoretične osnove računalništva in z njimi povezano področje diskretne računalniške matematike. Med študijem študenti pridobijo široko pregledno znanje osnov računalništva, informatike in matematike ter se naučijo obvladati in kasneje tudi razvijati nove dosežke na tem področju. Trdna matematična podlaga jim pomaga pri razumevanju in vključevanju na nova interdisciplinarna področja, kot so biotehnologija, biomedicinska informatika, teoretična kemija ipd.



Pri študiju se seznaniš z dvema dopolnjujočima se pogledoma na reševanje problemov ter dobiš uvid v način dela strokovnjakov dveh različnih fakultet. Tako začneš ceniti odlike računalniškega in matematičnega pristopa in znaš prepoznati pomankljivosti enega v primerjavi z drugim. Med študijem obdeláš pester nabor tem, kar ti da odlično izhodišče za iskanje svojega interesnega področja, svoje niše.

Miha, diplomant



podatkovni arhitekt • podatkovni analitik • aktuar • razvijalec umetne inteligence/strojnega učenja • inženir za informacijsko varnost • strokovnjak za kriptografijo

Predmetnik

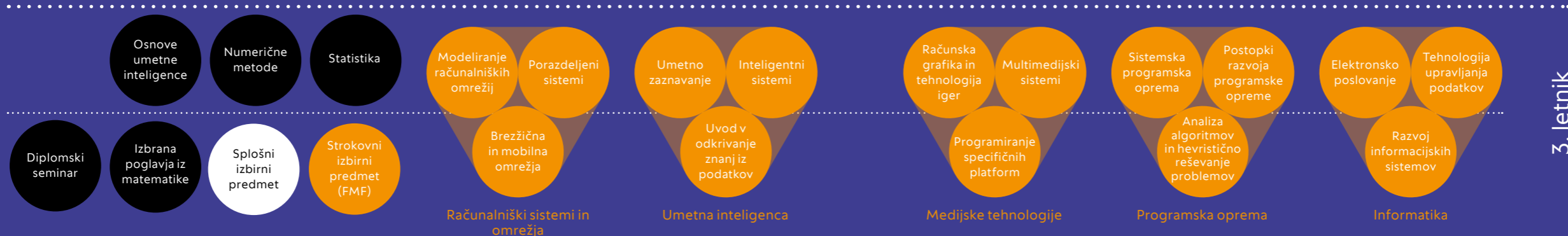
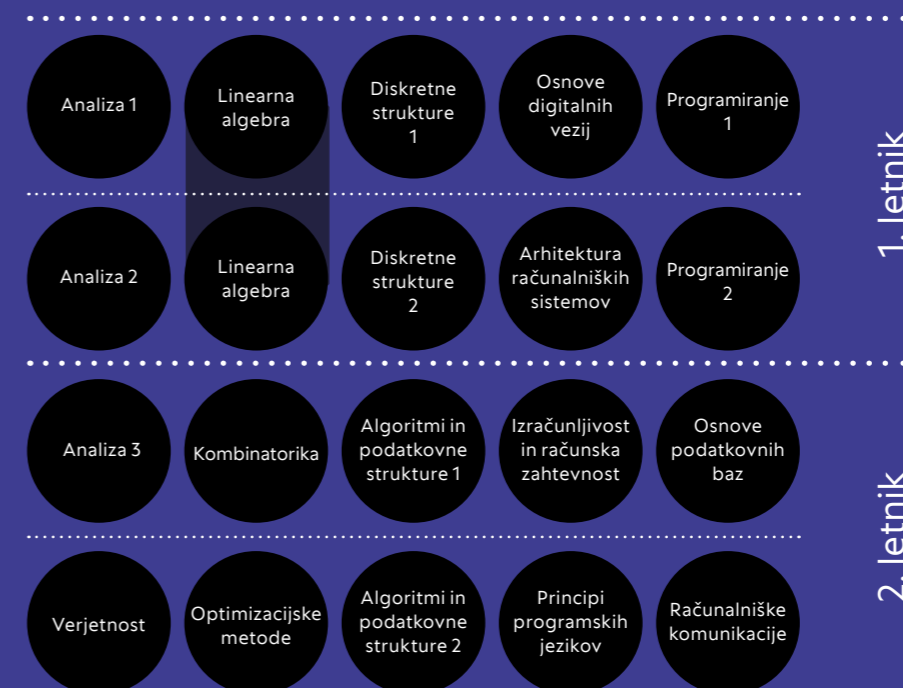
Prvi in drugi letnik sta za vse študente enaka z desetimi obveznimi predmeti v vsakem letniku. V tretjem letniku so štirje obvezni predmeti, en splošni izbirni predmet, en strokovni izbirni predmet (FMF), en modul po izboru ter diplomski seminar.

Strokovni izbirni predmeti na FMF:

- Splošna topologija,
- Algebraične krivulje,
- Uvod v geometrijsko topologijo,
- Afina in projektivna geometrija,
- Teorija kodiranja in kriptografija,
- Finančna matematika 1,
- Teorija iger,
- Matematično modeliranje,
- Numerične metode 2.

Legenda:

- Obvezni predmet
- Strokovni izbirni predmet
- Modul



INTERDISCIPLINARNI UNIVERZITETNI ŠTUDIJ

Multimedija



Število vpisnih mest: **45 (redni študij)**

Omejitev vpisa 2025/26: **68,5 točk**

Pridobljeni naziv: **diplomirani inženir/diplomirana inženirka multimedije (UN)**

Interdisciplinarni program se izvaja skupaj s Fakulteto za elektrotehniko Univerze v Ljubljani (FE). Študij združuje znanja elektrotehnike, računalništva, oblikovanja in podjetništva. Gre za inženirski študij, kjer študenti osvojijo znanja in veščine s področja multimedije, ob tem pa se seznanijo z najsodobnejšo opremo in tehnologijami, ki predstavljajo temelj novih industrij. Študij pripravi diplomante na delo v najboljših podjetjih doma in po svetu ter za raziskovalno delo in nadaljevanje študija na drugi stopnji.



Program združuje najbolj zanimive, praktične predmete in znanja s Fakultete za računalništvo in informatiko ter Fakultete za elektrotehniko. Primeren je za tiste, ki se ne želijo usmeriti le na ožje strokovno področje in jih zanima širša slika, hkrati pa imajo tudi malo "umetniške žilice".

Tim, 3. letnik



razvijalec mobilnih aplikacij • strokovnjak za uporabniško izkušnjo • sistemski inženir multimedije • spletni razvijalec • razvijalec multimedijskih storitev • ustvarjalec vsebin za virtualno resničnost

Predmetnik

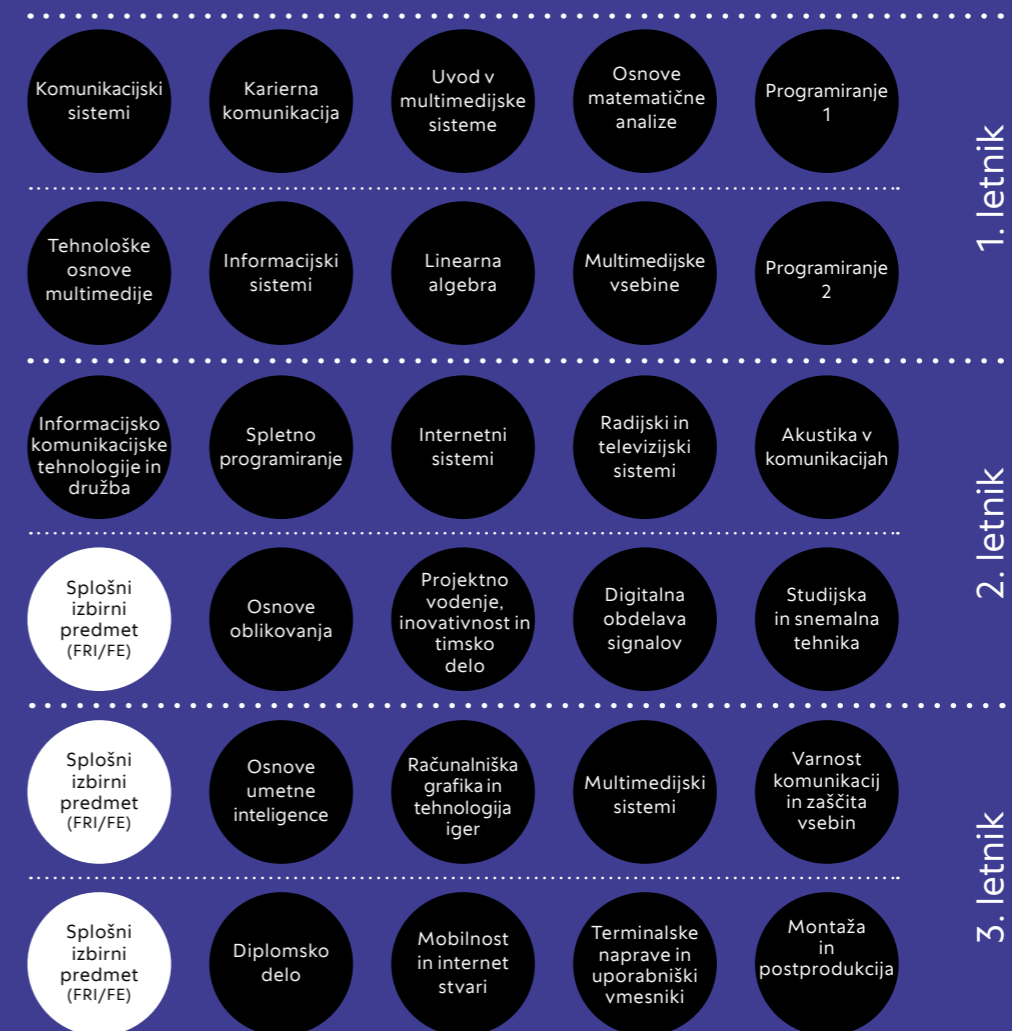
Prvi letnik je za vse enak. V drugem letniku je devet obveznih predmetov in en izbirni predmet. Tretji letnik sestavlja sedem obveznih predmetov, dva izbirna predmeta ter diplomsko delo.

Splošni izbirni predmeti na FE:

Računalniška simulacija,
Govorne in slikovne tehnologije,
Komunikacijski protokoli,
Elektronske komponente in senzorji.

Splošni izbirni predmeti na FRI:

Umetno zaznavanje,
Elektronsko poslovanje,
Organizacija in management.



INTERDISCIPLINARNI UNIVERZITETNI ŠTUDIJ

Upravna informatika



Število vpisnih mest: **25 (redni študij)**
Omejitev vpisa 2025/26: brez omejitve vpisa
Pridobljeni naziv: **diplomirani inženir/
diplomirana inženirka upravne informatike (UN)**

Interdisciplinarni program se izvaja skupaj s Fakulteto za upravo Univerze v Ljubljani (FU). Študij daje poglobljena znanja iz računalniških tehnologij, interneta in informacijskih tehnologij ter upravno-pravnih, ekonomskih in organizacijskih znanj, ki so potrebna za razumevanje delovanja javne in poslovne uprave.



Študij je zame predstavljal spoznavanje dveh različnih strokovnih področij, družboslovnega in naravoslovnega. Med študijem sem ujela svoj ritem in se posvetila predvsem računalništvu.

Ajda, diplomantka



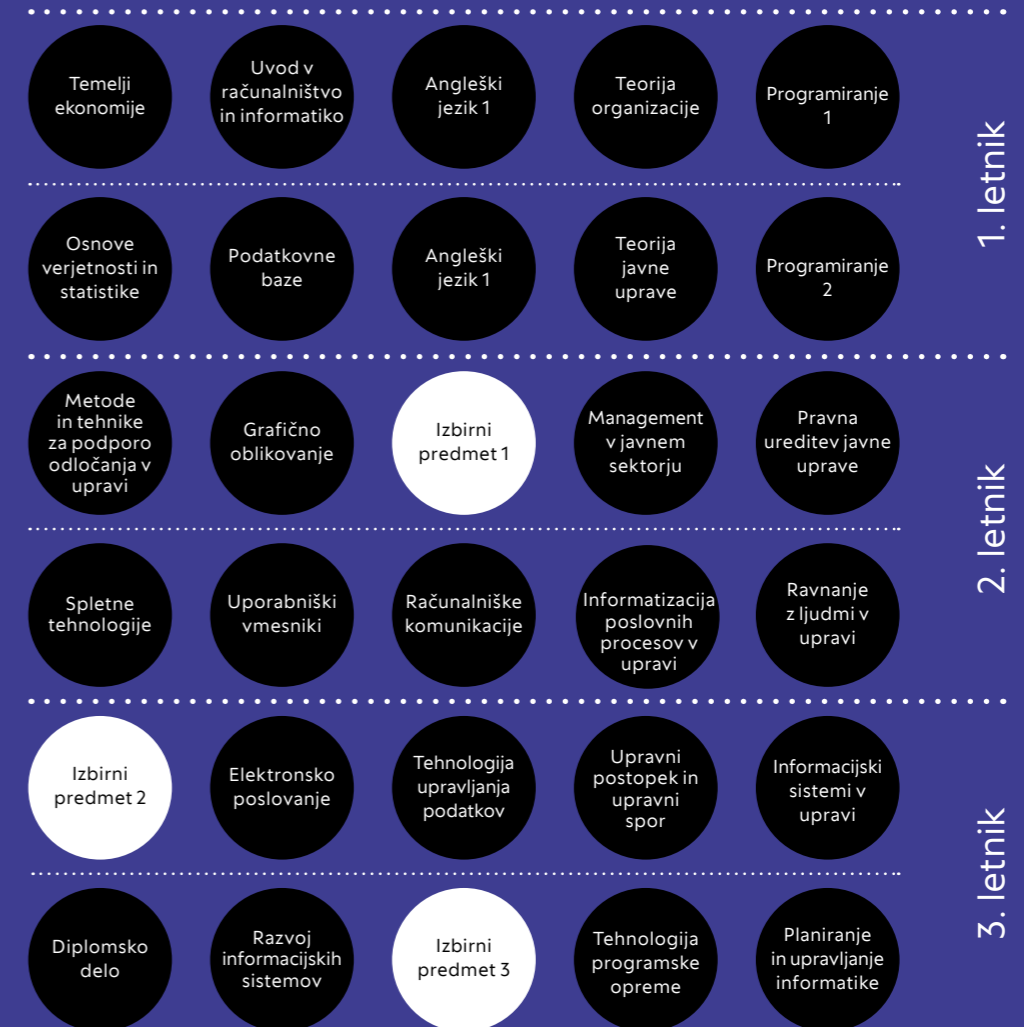
vodja informatike • načelnik upravne enote • vodja pisarne • razvijalec informacijskih sistemov • upravljalec podatkovnih baz • specialist za e-upravo • strokovnjak za varstvo podatkov

Predmetnik

V prvem letniku je devet obveznih predmetov. Drugi letnik sestavlja devet obveznih predmetov in en izbirni predmet. V tretjem letniku je sedem obveznih predmetov, dva izbirna predmeta ter diplomsko delo.

Izbirni predmeti:

Študent bo izbirne vsebine lahko izbral iz nabora ponujenih izbirnih predmetov drugih študijskih programov obeh fakultet.



Novo v študijskem letu 2026/2027

INTERDISCIPLINARNI
VISOKOŠOLSKI STROKOVNI ŠTUDIJ

Biofarmacevtsko inženirstvo



Število vpisnih mest: **30 (redni študij)**

Omejitev vpisa 2025/26: še ni bilo vpisa (nov program)

Pridobljeni naziv: **diplomirani biofarmacevtski inženir/
diplomirana biofarmacevtska inženirka (VS)**

Nov interdisciplinarni program izvaja Fakulteta za farmacijo Univerze v Ljubljani skupaj s Fakulteto za računalništvo in informatiko, Fakulteto za kemijo in kemijsko tehnologijo ter Biotehniško fakulteto. Študij bo usposobil strokovnjake za tehnična dela v analiznih in razvojnih laboratorijih ter proizvodnih obratih podjetij v biofarmacevtski industriji, farmacevtiki, toksikologiji, molekularni biologiji, bioinformatiki in različnih vejah biotehnologije.



Študenti pri študiju pridobijo teoretična znanja in jih skozi raziskovalne projekte neposredno preizkusijo na izzivih farmacevtske industrije, kot so razvoj novih zdravilnih učinkovin, optimizacija proizvodnje in izboljšanje analitskih metod.



razvojni tehnik v farmacevtiki • operater v proizvodnji zdravil • inženir za optimizacijo proizvodnih procesov • laboratorijski tehnik v industriji • kontrolor kakovosti • strokovnjak za bioinformatiko

Vpisni pogoji

Računalništvo in informatika (VS)

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil zaključni izpit na katerem koli štiriletnem srednješolskem programu, (b) kdor je opravil poklicno maturo, ali (c) kdor je opravil splošno maturo.

Kandidati bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh na splošni maturi, poklicni maturi ali zaključnem izpitu (60 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (35 % točk),
- uspeh iz matematike v 3. in 4. letniku (5 % točk).

Računalništvo in informatika (UN)

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil splošno maturo, (b) kdor je opravil poklicno maturo v kateremkoli srednješolskem programu in izpit iz enega od predmetov splošne mature: računalništvo, matematika ali fizika; izbrani predmet ne sme biti predmet, ki ga je kandidat že opravil pri poklicni maturi, ali (c) kdor je pred 1. 6. 1995 končal kateri koli štiriletni srednješolski program.

Kandidati iz točk (a) in (c) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh na splošni maturi oz. zaključnem izpitu (60 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (35 % točk),
- uspeh iz matematike v 3. in 4. letniku (5 % točk).

Kandidati iz točke (b) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh poklicni maturi (20 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (35 % točk),
- uspeh iz matematike v 3. in 4. letniku (5 % točk),
- uspeh pri predmetu splošne mature (40 % točk).

Biofarmacevtsko inženirstvo

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil splošno maturo, (b) kdor je opravil poklicno maturo v programih srednjega strokovnega izobraževanja oziroma tehniškega izobraževanja: elektrotehnik, farmacevtski tehnik, geodetski tehnik, geotehnik, gozdarski tehnik, gradbeni tehnik, hortikulturni tehnik, kemijski tehnik, kmetijsko podjetniški tehnik, kozmetični tehnik, lesarski tehnik, metalurški tehnik, naravovarstveni tehnik, okoljevarstveni tehnik, strojni tehnik, tehnik elektronskih komunikacij, tehnik laboratorijske biomedicine, tehnik mehatronike, tehnik računalništva, tehnik steklarstva, veterinarski tehnik, zdravstvena nega, zobotehnik, živilsko prehranski tehnik, ali (c) kdor je z zaključnim izpitom končal katerikoli štiriletni srednješolski program.

Kandidati iz točk (a) in (c) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri maturi oz. zaključnem izpitu (50 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (30 % točk),
- uspeh iz matematike pri splošni maturi oziroma zaključnem izpitu (20 % točk).

Kandidati iz točke (b) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri poklicni maturi (50 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (30 % točk),
- uspeh iz matematike pri poklicni maturi (20 % točk).

*Opomba: Merila za izbor kandidatov veljajo v primeru omejitve vpisa.

Računalništvo in matematika

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil splošno maturo, (b) kdor je opravil poklicno maturo v kateremkoli srednješolskem programu in izpit splošne mature iz predmeta matematika; če je kandidat ta predmet že opravil pri poklicni maturi, pa izpit iz kateregakoli predmeta splošne mature; izbrani predmet ne sme biti predmet, ki ga je kandidat že opravil pri poklicni maturi, ali (c) kdor je pred 1. 6. 1995 končal katerikoli štiriletni srednješolski program.

Kandidati iz točk (a) in (c) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri maturi oz. zaključnem izpitu (60 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (20 % točk),
- uspeh iz matematike v 3. in 4. letniku srednje šole (20 % točk).

Kandidati iz točke (b) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri poklicni maturi (30 % točk),
- uspeh pri maturitetnem predmetu (30 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (20 % točk),
- uspeh iz matematike v 3. in 4. letniku srednje šole (20 % točk).

Multimedija

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil splošno maturo, (b) kdor je opravil poklicno maturo v kateremkoli srednješolskem programu in izpit iz enega od predmetov splošne mature; izbrani predmet ne sme biti predmet, ki ga je kandidat že opravil pri poklicni maturi, ali (c) kdor je pred 1. 6. 1995 končal katerikoli štiriletni srednješolski program.

Kandidati iz točk (a) in (c) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri maturi oz. zaključnem izpitu (60 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (40 % točk).

Kandidati iz točke (b) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri poklicni maturi (40 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (40 % točk),
- uspeh pri predmetu splošne mature (20 % točk).

Upravna informatika

Vpiše se lahko: (a) kdor je opravil splošno maturo, (b) kdor je opravil poklicno maturo v kateremkoli srednješolskem programu in izpit iz enega od predmetov splošne mature: računalništvo, matematika ali fizika; izbrani predmet ne sme biti predmet, ki ga je kandidat že opravil pri poklicni maturi, ali (c) kdor je pred 1. 6. 1995 končal katerikoli štiriletni srednješolski program.

Kandidati iz točk (a) in (c) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri maturi oz. zaključnem izpitu (60 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (40 % točk).

Kandidati iz točke (b) bodo izbrani glede na:

- splošni uspeh pri poklicni maturi (20 % točk),
- splošni uspeh v 3. in 4. letniku (40 % točk),
- uspeh pri maturitetnem predmetu (40 % točk).

Mednarodne izmenjave



Korak v neznano, neprecenljiva življenjska izkušnja, priložnost za nova poznanstva, razširjanje obzorij, nova znanja — vse to in še več vam je na dosegu roke preko programov študentskih izmenjav. Izkušnje študentov, ki so del svojih študijskih obveznosti opravili v tujini, so precej različne, vsi pa so enotni, da je bil v tujini preživet semester eden najlepših v njihovem življenju.

Študijske izmenjave

Vsi študenti lahko v okviru programa Erasmus+ ali drugih mednarodnih programov, v katerih sodeluje Univerza v Ljubljani, del svojih študijskih obveznosti opravijo v tujini na študijski izmenjavi ali praktičnem usposabljanju. Študenti lahko na vsaki stopnji študija preživijo na tuji instituciji čas od treh do dvanajst mesecev, se tam vključijo v študijski proces in opravijo trajanju primeren del učnih obveznosti, vključno z izpiti. Tuja institucija študentu izda potrdilo o opravljenih obveznostih, Fakulteta za računalništvo in informatiko pa prizna opravljene obveznosti tako, kot da bi jih opravil doma.

Dvojni študijski program s Kyungpook National University

Fakulteta za računalništvo in informatiko UL v sodelovanju s Kyungpook National University (KNU) iz Južne Koreje nudi dvojni študijski program na dodiplomskem študiju. Študenti univerzitetnega programa, ki opravijo 3. letnik v Južni Koreji, lahko zaključijo študij z diplomom FRI in KNU.

Obštudijske dejavnosti



Tekmovanja in izzivi

Vsi, ki želijo nekaj več, imajo številne priložnosti, da pridobijo dodatna znanja, se pomerijo z vrstniki doma in v tujini ali se dokažejo z inovativno idejo. V organizaciji fakultete, študentskih društev, strokovnih združenj in podjetij se lahko študenti udeležijo številnih programerskih in inženirskih tekmovanj, hekonov, poletnih šol in konferenc.

Šport

V športni dvorani v Rožni dolini je organizirana tedenska rekreacija, kjer lahko študenti igrajo košarko, odbojko, nogomet ali telavadijo v fitnesu. Center za univerzitetni šport Univerze v Ljubljani organizira tudi številne tečaje in tekmovanja v različnih športih, ki se jih udeležujejo študenti FRI. Študentom FRI sta na voljo dva izbirna predmeta s področja športne vadbe, ki ju koordinira športni pedagog na fakulteti.

Študentski svet in študentska organizacija

Študenti imajo pomembno besedo pri upravljanju fakultete in zagotavljanju dobrih pogojev za študentsko življenje. Študentski svet zastopa interese in mnenja študentov v organih fakultete ter študentom omogoča, da sooblikujejo kakovosten študij, študentska organizacija pa skrbi za interesne in obštudijske dejavnosti ter sodeluje pri oblikovanju študentske politike na področjih izobraževanja, socialnega in ekonomskega položaja študentov ter mednarodnega sodelovanja.



Sodelovanje z gospodarstvom



Fakulteta v sodelovanju s poslovnim svetom študentom nudi različne programerske izzive, prakse in diplomske teme v somentorstvu s podjetji, kar olajša odločitev o karieri po zaključku študija.

Garaža FRI

Študentskotehnoški pospeševalnik Garaža FRI velja za stično točko med študenti, akademskim okoljem in gospodarstvom. V njej nadarjeni študenti vseh fakultet Univerze v Ljubljani pridobivajo znanja s področja informacijsko-komunikacijskih tehnologij, nabirajo praktične izkušnje, pilijo svoje tehnološke veščine, širijo svojo mrežo poznanstev in ustvarjajo začetke svojih zagonskih podjetij.

Predavanja iz industrije

Na fakulteti se izvajajo številna vabljen predavanja o tehnologijah za vse tiste, ki se želijo še bolj poglobiti v sodobne računalniške tehnologije. Predavajo prekaljeni strokovnjaki iz podjetij, ki želijo svoje izkušnje deliti z novo generacijo strokovnjakov.

Strokovna praksa

Študenti zadnjega semestra visokošolskega strokovnega študija študij zaključijo s prakso v podjetju. Na ta način pridobijo praktično znanje in veščine, kar je za uspešnega strokovnjaka s področja računalniških in informacijskih tehnologij nujno. Neobvezna strokovna praksa pa je na voljo tudi študentom ostalih programov.

Delo na projektih v laboratorijih

Fakulteta omogoča študentom tudi pridobivanje raziskovalnih izkušenj z delom na projektih. Na fakulteti deluje 20 raziskovalnih laboratorijev, ki v okviru različnih domačih in mednarodnih projektov ter v sodelovanju s podjetji in tujimi institucijami razvijajo nove metode in znanja na vseh področjih računalništva.

Kam po diplomi?



Zaposlitev

Diploma prve stopnje diplomantom in diplomantkam odpira vrata začetnih kariernih priložnosti, kjer nato z delom in izkušnjami postopoma napredujejo. Računalniški kadri so iskani povsod, od podjetij in industrije, do javnih institucij in drugih organizacij, zato lahko vsak najde delo na področju, ki ga zanima.

Nadaljevanje študija

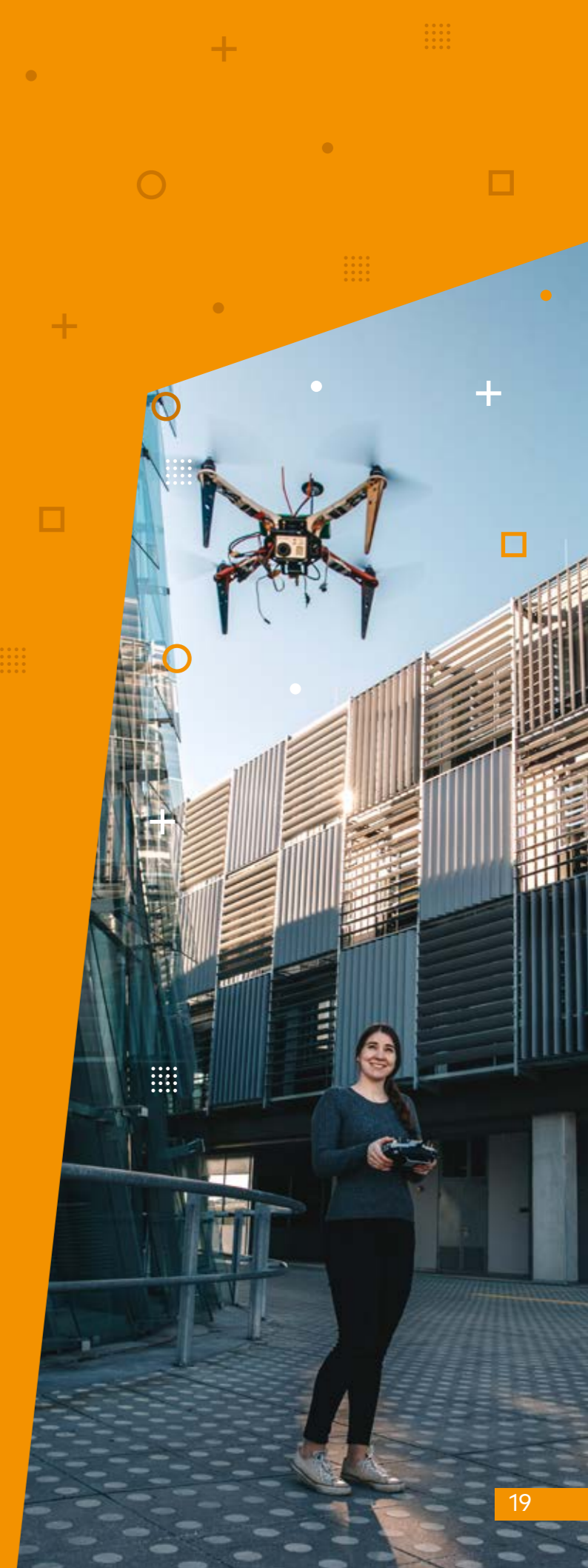
Diplomanti, ki želijo svoje strokovno znanje poglobiti in jih zanimajo napredni strokovni, raziskovalni ali vodstveni izzivi, se lahko vpišejo naprej na enega od magistrskih programov druge stopnje na Fakulteti za računalništvo in informatiko, pa tudi na drugih fakultetah v skladu z razpisnimi pogoji.

Magistrski programi

Na fakulteti ponujamo širok nabor magistrskih programov in smeri, na katerih lahko študenti nadgradijo znanja z istoimenske smeri prve stopnje ali pa se odločijo za interdisciplinarno povezavo z drugim programom ali smerjo:

- Računalništvo in informatika
- Podatkovne vede
- Multimedija
- Računalništvo in matematika
- Umetna inteligenca
- Kognitivna znanost
- Digitalno jezikoslovje
- Uporabna statistika
- Bioinformatika

V okviru Univerze v Ljubljani stalno posodabljam in razvijamo nove programe, ki naslavljajo aktualni razvoj na področju računalništva in širše družbe.



Fakulteta

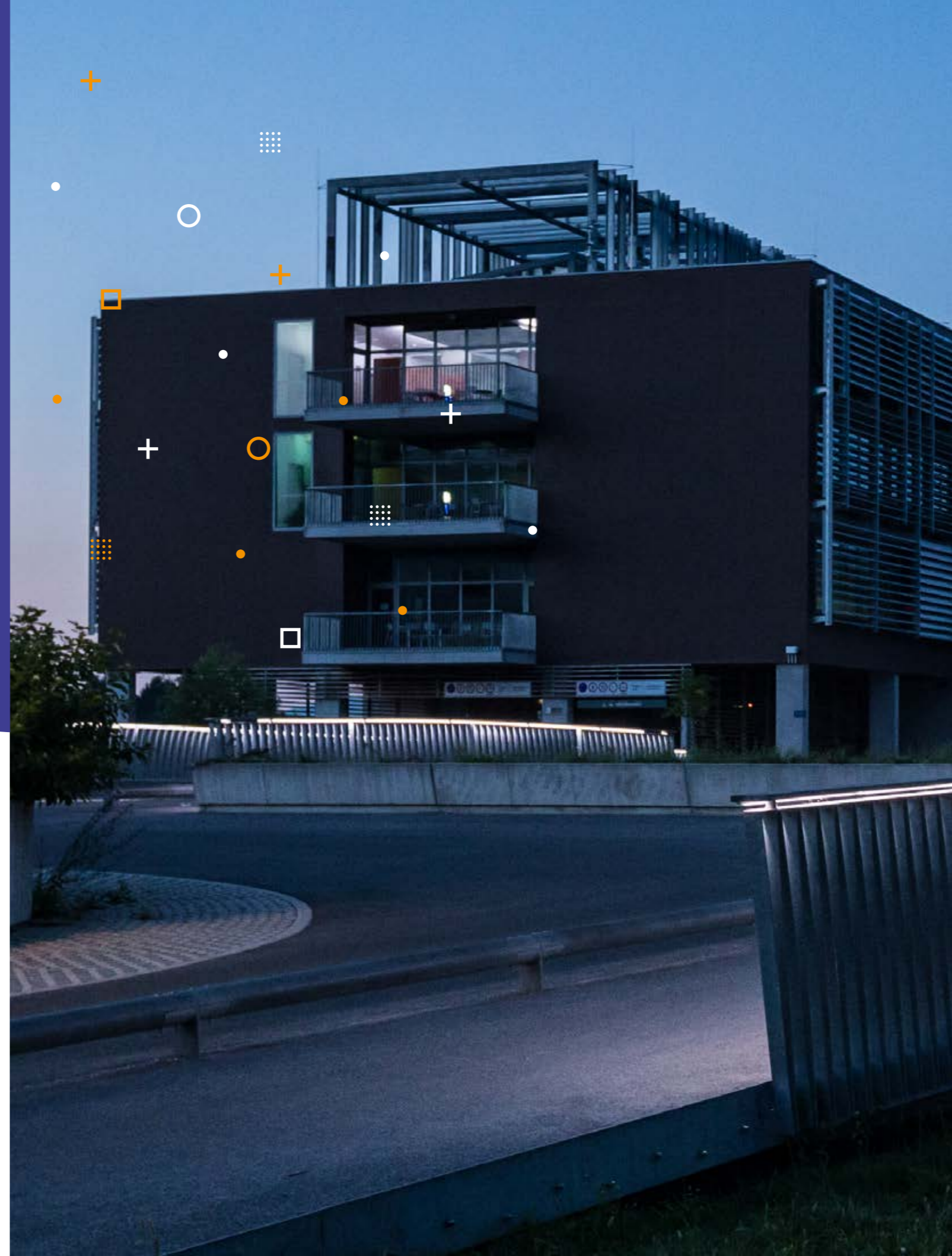
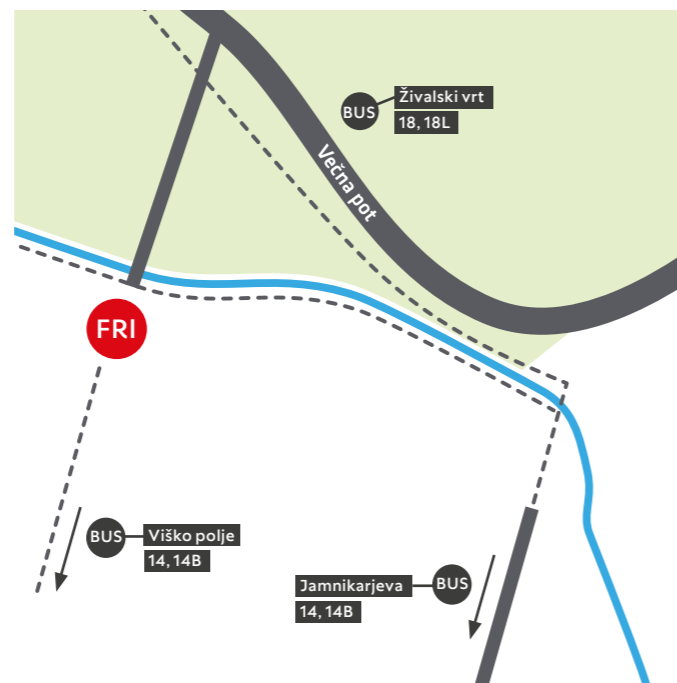


Fakulteta za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani (UL FRI) je vodilna visokošolska in raziskovalna institucija na področju računalniške in informacijske znanosti v Sloveniji. Ustanovljena je bila leta 1996, ko se je Fakulteta za elektrotehniko in računalništvo razdelila na dve samostojni fakulteti. Na Univerzi v Ljubljani, ki je v letu 2019 obeležila 100-letnico delovanja, se računalniške vsebine sicer poučuje že od leta 1973.

Glavne dejavnosti fakultete so dodiplomsko in podiplomsko izobraževanje računalniških strokovnjakov različnih profilov ter raziskovalno in znanstveno delovanje. Več kot 280 pedagogov, raziskovalcev in drugega osebja skrbi za izvedbo 15 študijskih programov, na katere je redno vpisanih 1600 študentov. Raziskave v okviru 20 raziskovalnih laboratorijev, ki iščejo rešitve za sodobne probleme, so še posebej odmevne na področjih umetne inteligence, strojnega učenja, jezikovnih tehnologij, računalniškega vida, superračunalništva, bioinformatike, kibernetike varnosti in podatkovne analitike.

Kako do nas

Fakulteta za računalništvo in informatiko se nahaja v prijetnem okolju ob vznožju Rožnika, v nastajajočem središču, ki povezuje študente, raziskovalce in druge sodelavce s področij tehnike in naravoslovja. V neposredni bližini se nahaja Tehnološki park Ljubljana, le nekaj minut z avtobusom ali kolesom pa sta oddaljena študentsko naselje Rožna dolina in središče Ljubljane. Do fakultete vozijo mestni avtobusi linij 14, 14B, 18 in 18L, urejeni pa sta tudi lepa kolesarska steza in sprehajalna pot.



Fakulteta za računalništvo in informatiko
Univerza v Ljubljani

Večna pot 113
SI-1000 Ljubljana

fri.uni-lj.si

Študentski referat
01 479 8118, 01 479 8122
referat@fri.uni-lj.si

 Fakulteta za računalništvo in informatiko

 fri.ul