

Прилог бр.3		Предметна програма од прв, втор и трет циклус на студии			
1.	Наслов на наставниот предмет	Објектно ориентирано софтверско инженерство			
2.	Код	2FI204212			
3.	Студиска програма	Софтверско инженерство			
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатика			
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Втор циклус на студии			
6.	Академска година / семестар	Прва/ II	7.	Број на ЕКТС кредити	6
8.	Наставник	Доц. Сашо Коцески			
9.	Предуслови за запишување на предметот	нема			
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Целта на овој курс е да овозможи разбирање на објектно-ориентираните принципи на развој на софтвер и да обезбеди практични способности на кандидатите за реализација на објектно-ориентиран дизајн и имплементација.				
11.	Содржина на предметната програма: Основни поими од софтверско инженерство. Основни концепти на објектно ориентираните пристап во софтверското инженерство. Објектно ориентираните методологии и UML – класни дијаграми. Објектно ориентираните методологии и UML – објектни дијаграми. Дизајн на објектно ориентираните софтверски решенија . Проектирање на објектно ориентирана клиент сервер архитектура. Проектирање на објектно ориентирана MVC архитектура. Имплементација на објектно ориентирана клиент сервер архитектура со помош на C#. Имплементација на објектно ориентирана MVC архитектура со помош на C#. Објектно ориентираните методологии на тестирање на софтвер. Основи на објектно ориентирано web софтверско инженерство. Имплементација на објектно ориентираните web апликации со ASP.NET				
12.	Методи на учење:Предавања, лабораториски вежби, нумерички вежби, електронско учење, семинарска работа, тимска работа, консултации.				
13.	Вкупен расположив фонд на време	156			
14.	Распределба на расположивото време	2+2+1			
15.	Форми на наставните активности	15.1	Предавања- теоретска настава	2	
		15.2	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	2	
16.	Други форми на активности	16.1	Проектни задачи	/	
		16.2	Самостојни задачи	1	
		16.3	Домашно учење	/	

17.	Начин на оценување		
	17.1	Тестови	30 бодови
	17.2	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)	50 бодови
	17.3	Активност и учество	20 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	до 50 бода	5 (пет) (F)
		од 51 до 60 бода	6 (шест) (E)
		од 61 до 70 бода	7 (седум) (D)
		од 71 до 80 бода	8 (осум) (C)
		од 81 до 90 бода	9 (девет) (B)
		од 91 до 100 бода	10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	60% успех од сите предиспитни активности	
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски	
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	Самоевалуација	

22.	Литература					
	22.1.	Задолжителна Литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1.	Sommerville I	Software Engineering, (8-th Edition)	Addison-Wesley	2006
		2.	Van Vliet H.	Software Engineering - Principles and Practice, (2-nd Edition)	John Wiley and Sons	2000
		3.	Pressman R.S.	Software Engineering - A Practitioner's Approach (6-th Edition)	McGraw Hill	2005
		Дополнителна Литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	22.2.	1.	Schach S.R.	Object Oriented & Classical Software Engineering, 7-th Edition	McGraw Hill	2006
		2.	Pont M.J.	Software Engineering with C++ and CASE Tools	Addison-Wesley	1996
		3.				