

**Табела 5.2. Спецификација предмета**

<b>Студијски програм : Интернет технологије</b>			
<b>Назив предмета: Пројектовање софтвера</b>			
<b>Наставник/наставници: Мирослава Игњатовић, Миланко Краговић</b>			
<b>Статус предмета: Изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов:</b>			
<b>Циљ предмета</b> Стицање знања о основним концептима, методама и стратегијама пројектовања софтвера. Упознавање са модерним методологијама развоја софтвера. Преглед алата и техника за развој квалитетног софтвера. Упознавање са постојећим имплементационим технологијама.			
<b>Исход предмета</b> Очекује се да студент може да разуме процес и проблеме развоја великих софтверских пројеката, да научи алате за развој квалитетног софтвера и користи добре праксе развоја софтвера.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> 1. Увод у пројектовање софтвера 2. Модерне методологије развоја софтвера 3. UML Дијаграми: Дијаграми случајева коришћења 4. UML Дијаграми: Дијаграми класа. 5. Дизајн софтвера 6. SOLID принципи 7. Пројектни узорци <i>Практична настава</i> Вежбе на којима се раде примери задатака који прате теоријску наставу. Користи се развојно окружење.			
<b>Литература</b> И. Тартаља, „Моделовање софтвера на језику УМЛ, први део“ 2023. Бранко Перишић, Пројектовање софтвера, Електронско издање, 2007. Ian Sommerville, Software Engineering 10th Edition, Pearson, 2015.			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 4</b>	<b>Практична настава: 2</b>	
<b>Методe извођења наставе</b> Комбинована метода која у теоријској настави подразумева фронтални рад уз коришћење савремене опреме (пројектор, лаптоп, електронска табла).			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања	0	писмени испит	70
практична настава	0	усмени испит	0
колоквијум-и	30	.....	
семинар-и	0		