

Име на предметот	Софтверско инженерство	Шифра	IS112L3
Наставник	Проф. Д-р Катерина Здравкова		
Статус	Задолжителен	Кредити	6
Препорачан Семестар	Летен (IV)	Неделен фонд	2+2+1
Цели	Целта на предметот е се осознаат сите фази во создавањето на еден софтверски систем, со посебен акцент на анализата и претставувањето на софтверските барања, создавањето структурен и објектно-ориентиран дизајн, создавање квалитетен код, тестирањето и еволуцијата на софтверските системи.		
Содржина	Што е софтверското инженерство; Основни концепти и принципи на компјутерскиот дизајн; Софтверски архитектури; Структурен дизајн; Објектно-ориентиран дизајн; Дизајн за повторно користење; Околина за програмирање; Анализа на софтверските потреби; Алатки за тестирање; Софтверски процеси; Софтверски потреби и спецификации; Проверка на софтверот; Евалуција на софтверот; Раководење со софтверските проекти.		
Условеност	Објектно и визуелно програмирање		
Литература	1. Bothe, K, Budimac, Z., Stoyanov, S., Zdravkova, K. et al. Joint Software Engineering Course, http://ecourses.ii.edu.mk/course/view.php?id=29 2. Sommerville I. Software Engineering 8, Addison Wesley 3. Pressman R. Software Engineering: A Practitioner's Approach, McGraw-Hill		
Проверка на знаења и оценување			
Континуирана проверка		Комплетен испит	
1. Колоквиуми	3	1. Писмен испит	да
Писмено	да	Задачи	да
Усмено		Теорија	да
Задачи	да	2. Практичен (лаб)	
Теорија	да	3. Е-тест	
Практичен (лаб)	да	4. Усен испит	
Е-тест		5. Семинарски работи, домашни задачи	*
2. Тестови		Забелешка:	
3. Проектни задачи	3	* Студентот мора да оствари минимум 35% поени од колоквиумите и од проектните задачи. Доколку не ги посетувал, во тој случај мора да оствари најмалку 45% од писмениот испит со кој се покриваат проектните задачи и теоријата..	
4. Активност и/или редовност			
5. Завршен испит			
Е-тест			
Услов за потпис и право на испит: Минимум 20% од поените за континуирана проверка			