

MATRICA eksternih referentnih tačaka obrazovnih ishoda
za studijski program Informatika, smjer Informatika

[illegible]

[illegible]

Obrazovni ishodi	Studijski predmeti za studijski program "Informatika"																																									
	I godina studija							II godina studija							III godina studija							IV godina																				
	Menadžment	Informatika	Matematika 1	Digitalne strategije poslovanja	Video igre	Strani jezik 1	Statistika	Informacione tehnologije	Arhitektura računara	Operativni sistemi	Strani jezik 2	Matematika 2	Web dizajn	Računarske mreže	Vještačka inteligencija	Strani jezik 3	Informacioni sistemi	Baze podataka 1	Osnove programiranja	Medijska pismenost	Finansijska pismenost	Strani jezik 4	Programiranje	Matematika 3	Baze podataka 2	Digitalni marketing	Digitalni sadržaji i alati	Elektrotehnika i elektronika	Algoritmi i strukture podataka	Softversko inženjerstvo	Upravljanje ljudskim potencijalima	Radno pravo	Internet programiranje	Bežične mreže	Digitalne komunikacije	Grafički dizajn	Strani jezik 5	Metodologija naučnog istraživanja	Savremene softverske arhitekture	Studentska praksa 1		
14. Analizira i poredi algoritme i strukture podataka; bira efikasna rješenja uz formalnu i empirijsku procjenu složenosti i potrošnje resursa.																							P						A													
15. Modeluje, dokumentuje i validira softverske arhitekture prema kvalitativnim atributima (performanse, skalabilnost, pouzdanost, sigurnost); obrazlaže trade-off odluke i planira evoluciju.																														K												K

Legenda: Z-Znanje, R-Razumijevanje, P-Primjena, A-Analiza, S-Sinteza/K-Kreiranje, E-Evaluacija,