



1.3.	Увод в обектно-ориентираното програмиране		18		18				18				0	1	18										
1.4.	Увод в алгоритмите и структурите от данни			36	36				36							2	0	36							
1.5.	Обектно-ориентирано програмиране					72			72	72								2	2	72					
1.6.	Бази данни					36			36	36								2	0	36					
1.7.	Разработка на софтуер					72			72	72								2	2	72					
<b>2.</b>	<b>Практика на професията</b>																								
<b>2.1.</b>	<b>Учебна практика</b>																								
2.1.1.	Увод в програмирането		36		36				36				2	0	36										
2.1.2.	Програмиране		36		36				36				0	2	36										
2.1.3.	Увод в обектно-ориентираното програмиране		18		18				18				0	1	18										
2.1.4.	Увод в алгоритмите и структурите от данни			36	36				36							2	0	36							
2.1.5.	Обектно-ориентирано програмиране					72			72	72								2	2	72					
2.1.6.	Бази данни					36			36	36								0	2	36					
2.1.7.	Разработка на софтуер					72			72	72								2	2	72					
<b>IV.</b>	<b>Специфична професионална подготовка</b>																								
<b>1.</b>	<b>Теория на професията</b>																								
1.1.	Операционни системи					54			54	54								0	3	54					
1.2.	Вградени системи					36			36	36								2	0	36					
1.3.	Компютърни мрежи					18			18	18								1	0	18					
1.4.	Математически основи на програмирането					36			36	36								2	0	36					
1.5.	Интернет програмиране						58		58	58											2	2	58		
1.6.	Софтуерно инженерство						58		58	58											2	2	58		
1.7.	Приложения с графичен потребителски интерфейс						29		29	29												1	1	29	
1.8.	Програмиране за вградени системи						29		29	29												1	1	29	
1.9.	Компютърна графика и дизайн						29		29	29												1	1	29	
1.10.	Мрежови протоколи и технологии						29		29	29												1	1	29	
<b>2.</b>	<b>Практика на професията</b>																								
<b>2.1.</b>	<b>Учебна практика</b>																								
2.1.1.	Операционни системи					54			54	54								0	3	54					
2.1.2.	Вградени системи					36			36	36								2	0	36					
2.1.3.	Компютърни мрежи					18			18	18								1	0	18					
2.1.4.	Математически основи на програмирането					36			36	36								2	0	36					
2.1.5.	Интернет програмиране						58		58	58											2	2	58		

