

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Webportfolio
- Mã học phần: 0101121621
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Cơ sở dữ liệu (0101122023), Thiết kế phát triển website 3 (0101121638)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học phần cung cấp cho sinh viên khả năng áp dụng những kiến thức đã học trong các học kỳ để phát triển và xây dựng một website hoàn chỉnh.
- Kỹ năng: Sinh viên có thể sử dụng các kiến thức, kỹ năng tổng hợp đã học để phát triển các ứng dụng web hoàn chỉnh.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt, tập trung nghe bài giảng trên lớp, làm các bài tập thực hành được giao trên lớp và về nhà, có khả năng tự nghiên cứu, tìm tòi trên mạng Internet, có tác phong làm việc chuyên nghiệp, có khả năng làm việc nhóm.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cũng như kỹ năng để tổng hợp và áp dụng các kiến thức đã học nhằm phát triển hoàn chỉnh một website hoàn chỉnh phù hợp với thực tế.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Lên lớp	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
		Lý thuyết	Bài tập, thảo luận		
Chương 1. Xây dựng hướng ứng dụng	2		2	Thảo luận về các chủ đề về phát triển website trong thực tế	Nghe giảng, thảo luận và lựa chọn hướng đề tài phát triển website
Chương 2. Thiết kế chức năng người dùng	3		3	Ôn tập lại cho sinh viên kiến thức về phân tích người dùng và chức năng trong hệ thống	Nghe giảng Thảo luận và tiến hành phân tích thiết kế chức năng cho người dùng theo đề tài đã đăng ký

Chương 3. Thiết kế cơ sở dữ liệu	3		3	Ôn tập lại cho sinh viên kiến thức về phân tích và thiết kế cơ sở dữ liệu trong hệ thống	Nghe giảng Thảo luận và tiến hành phân tích thiết kế cơ sở dữ liệu theo đề tài đã đăng ký
Chương 4. Thiết kế giao diện người dùng	3		3	Ôn tập lại cho sinh viên kiến thức về phân tích và thiết kế giao diện trong hệ thống	Nghe giảng Thảo luận và tiến hành phân tích thiết kế giao diện người dùng theo đề tài đã đăng ký
Chương 5. Xây dựng website theo thiết kế	16		16	Ôn tập lại cho sinh viên kiến thức về xây dựng website; Giám sát tiến độ và thảo luận với sinh viên về nội dung xây dựng.	Nghe giảng Thảo luận và tiến hành viết code để xây dựng website theo thiết kế của đề tài đã đăng ký
Chương 6. Xây dựng báo cáo	3		3	Ôn tập lại cho sinh viên kiến thức về việc viết báo cáo và chỉnh sửa báo cáo cho sinh viên.	Thảo luận và tiến hành viết báo cáo về website được xây dựng
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm thi kết thúc học phần: 100% điểm học phần – Báo cáo đề tài xây dựng website đã đăng ký.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu tham khảo:

1. George Plumley (2015), *WordPress 24-Hour Trainer, 3rd Edition*, John Wiley & Sons, Inc., ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19329>

2. Sista Assist (2015), *WordPress Basics*, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19332>

3. Rachel McCollin (2015), *WordPress 4.0 Site Blueprints, 2nd edition*, Packt Publishing, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19334>

4. Anne Boehm, Mary Delamater (2013), *Murach's ASP.NET 4.5 Web Programming with C# 2012, 7th edition*, Mike Murach & Associates, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19406>

5. Matthew MacDonald (2013), *Pro ASP.NET 4.5 in C#, 5th Edition*, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19407>

6. Anne Boehm, Zak Ruvalcaba (2015), *Murach's HTML5 and CSS3, 3rd Edition*, Mike Murach & Associates, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19411>

7. Damien Foggon Sandeep Chanda (2013), Beginning ASP.NET 4.5 Databases, 3rd Edition, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19408>

8. Imar Spaanjaars (2014), Beginning ASP.NET 4.5.1: in C# and VB, Wrox, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19409>

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbt.084@gmail.com
Họ tên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn285@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 9 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiến

TS. Phan Ngọc Hoàng

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Thiết kế và phát triển website 3.
- Mã học phần: 0101121638
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Cơ sở dữ liệu (0101122023)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản để xây dựng website sử dụng mã nguồn mở WordPress.
- Kỹ năng: Sinh viên có thể sử dụng công cụ nguồn mở WordPress để phát triển các ứng dụng web.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt, tập trung nghe bài giảng trên lớp, làm các bài tập thực hành được giao trên lớp và về nhà, có khả năng tự nghiên cứu, tìm tòi trên mạng Internet, có tác phong làm việc chuyên nghiệp, có khả năng làm việc nhóm.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về phần mềm mã nguồn mở như: công nghệ PHP, MySQL và Apache, WordPress. Kết thúc học phần sinh viên có thể thiết kế, xây dựng website bằng các ngôn ngữ và công cụ mã nguồn mở.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp Lý thuyết	Thí nghiệm, thực hành, diễn đã Bài tập, thảo luận		
Chương 1. Giới thiệu về phần mềm mã nguồn mở 1.1. Phần mềm và bản quyền phần mềm 1.2. Một số phần mềm mã nguồn mở	2	2	Giới thiệu với sinh viên các phần mềm mã nguồn mã mở	Nghe giảng Thảo luận về bản quyền phần mềm, phân tích ưu và nhược điểm của phần mềm mã nguồn mở
Chương 2. Cộng đồng mã nguồn mở 2.1. Cộng đồng nguồn mở Java 2.2. Cộng đồng nguồn mở	2	2	Giới thiệu với sinh viên 3 cộng đồng mã nguồn mở: Java, CSharp và Web	Nghe giảng Thảo luận và so sánh cộng đồng nguồn mở Java, Csharp và Web

CSharp					
2.3. Cộng đồng nguồn mở Web					
Chương 3. Khai thác phần mềm mã nguồn mở	2		2	Giới thiệu với sinh viên về hệ điều hành mã nguồn mở	Nghe giảng Thảo luận, trình bày hiểu biết về hệ điều hành mã nguồn mở và các phần mềm ứng dụng trên Linux
3.1. Giới thiệu các hệ điều hành mã nguồn mở					
3.2. Phần mềm ứng dụng nguồn mở trên Linux					
Chương 4. Xây dựng và phát triển website tin tức, công ty, ...	12		12	Cung cấp cho sinh viên kiến thức về WordPress. Hướng dẫn sinh viên sử dụng WordPress để xây dựng website tin tức, công ty, ...	Nghiên cứu trước tài liệu [1, 2] Nghe giảng Thảo luận Làm bài tập thực hành
4.1. Giới thiệu về WordPress					
4.2. Cài đặt WordPress					
4.3. Giao diện trang quản trị					
4.4. Làm việc với Post, Page					
4.5. Làm việc với bình luận					
4.6. Làm việc với hình ảnh, video					
4.7. Làm việc với menu					
4.8. Làm việc với Themes giao diện					
4.9. Làm việc với Widgets					
4.10. Làm việc với Plugins					
4.11. Xây dựng website tin tức, công ty, ...					
Chương 5. Xây dựng và phát triển website bán hàng online	12		12	Cung cấp cho sinh viên kiến thức về WooCommerce. Hướng dẫn sinh viên sử dụng WooCommerce để xây dựng website bán hàng online	Nghiên cứu trước tài liệu [3] Nghe giảng Thảo luận Làm bài tập thực hành
5.1. Giới thiệu về WooCommerce					
5.2. Cài đặt WooCommerce					
5.3. Làm việc với sản phẩm					
5.4. Làm việc với WooCommerce Themes					
5.5. Thiết lập WooCommerce cơ bản					
5.6. Thiết lập thuế					
5.7. Thiết lập menu					
5.8. Thiết lập giao nhận hàng					
5.9. Thiết lập thanh toán					
5.10. Thiết lập email					
5.11. Quản lý đơn hàng					
5.12. Thiết lập sản phẩm nâng cao					
5.13. Làm việc với WooCommerce Widgets					
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Xây dựng website tin tức của công ty, doanh nghiệp.
5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Xây dựng website bán hàng online cho công ty, doanh nghiệp.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. George Plumley (2015), *WordPress 24-Hour Trainer, 3rd Edition*, John Wiley & Sons, Inc., ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19329>

2. Sista Assist (2015), *WordPress Basics*, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19332>

3. Rachel McCollin (2015), *WordPress 4.0 Site Blueprints, 2nd edition*, Packt Publishing, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19334>

6.2. Tài liệu tham khảo:

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbt.084@gmail.com
Họ tên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn285@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiển

TS. Phan Ngọc Hoàng

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình .NET
- Mã học phần: 0101110021
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Cơ sở dữ liệu
- Các yêu cầu đối với học phần: Sử dụng bộ Visual Studio

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Sinh viên nắm vững những kiến thức cơ bản trong lập trình .NET (Cụ thể là lập trình với ngôn ngữ C#), từ lập trình WinForm đến lập trình Cơ sở dữ liệu.
- Kỹ năng:
 - + Có thể sử dụng thành thạo các đối tượng khác nhau trên Form: Textbox, Lable, Combobox, Listbox, Checklistbox, TreeView, Grid để thiết kế Form, Menu, Report...;
 - + Có khả năng tạo lớp, hàm, các phương thức để sử dụng, kế thừa, tái sử dụng trong các dự án;
 - + Kết nối và thực hiện các thao tác trên cơ sở dữ liệu;
 - + Có thể thiết kế, cài đặt và xử lý sự kiện cho một dự án ứng dụng thực tế ...
 - + Thông qua bài tập nhóm: sinh viên phát huy khả năng làm việc nhóm, khả năng tương tác với các thành viên khác cũng như phát huy khả năng tự giải quyết vấn đề: xử lý code, xử lý các sự kiện vào xử lý các tình huống khi trình bày bài tập thực hành hay thuyết trình trước đám đông;
 - + Bồi dưỡng và nâng cao khả năng phân tích, tổng hợp và sáng tạo trong công việc.
- Thái độ:
 - + Yêu thích môn học, vận dụng vào thực tế và các học phần khác thông qua các dự án nhỏ theo nhóm hoặc cá nhân ;
 - + Tham gia tích cực vào giờ học và các hoạt động nhóm, hòa đồng với các thành viên và hỗ trợ với nhau trong giải quyết công việc;
 - + Biết sử dụng ngôn ngữ lập trình .Net để hoàn thành sản phẩm của nhóm;
 - + Thể hiện năng lực cá nhân và nhóm trong sử dụng các đối tượng lập trình để xây dựng phần mềm.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Lập trình .Net là môn lập trình ứng dụng, đòi hỏi người học cần được trang bị những kiến thức cơ bản và kỹ năng thực hành từ lập trình WinForm đến lập trình cơ sở dữ liệu. Trong phạm vi học phần người học sẽ được lĩnh hội những kiến thức tổng hợp

liên quan đến môi trường làm việc trên nền Visual Studio, các thao tác trên Windows và kiến thức lập trình cơ bản, lập trình hướng đối tượng, lập trình cơ sở dữ liệu, các kỹ năng làm việc trên các đối tượng dữ liệu, các thao tác cập nhật dữ liệu, tạo báo cáo bằng Crystal Report

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Thí nghiệm, thực hành, điền dã	Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1: Cơ bản về ngôn ngữ lập trình C#					
1.1. Giới thiệu về ngôn ngữ C# 1.2. Một số khái niệm cơ bản 1.3. Dữ liệu 1.4. Biến, hằng, toán tử 1.5. Các cấu trúc điều khiển thông thường trong C#. 1.6. Kỹ thuật bắt lỗi chương trình	8	0	8	- Nắm vững kiến thức chung về ngôn ngữ C# như từ khóa, không gian tên, lớp, dữ liệu - Hiểu và sử dụng linh hoạt các cấu trúc điều khiển, tùy thuộc vào từng bài toán cụ thể mà khai báo và sử dụng biến phù hợp - Hiểu và vận dụng tốt kỹ thuật bắt lỗi chương trình	- Đọc tài liệu [1] Chương 1 - Thực hành các bài tập chương 1 Thực hành bài tập ví dụ
Chương 2: Tổng quan về môi trường lập trình Windows .Net					
2.1. Môi trường lập trình 2.2. WindowsForm 2.3. Các Control trên Form 2.4. Các điều khiển Dialog & Print	4	0	4	Nắm chắc những kiến thức cơ bản cần thiết để có thể làm việc trên Windows Form các Control	-Tham khảo tài liệu [1] từ trang 5-30 - Thực hành bài tập chương 2
Chương 3: Lập trình hướng đối tượng					
3.1. Các khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng 3.2. Các đặc điểm của lập trình hướng đối tượng 3.3. C# thể hiện hướng đối tượng	3	0	3	- Nắm vững các khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng - Từ đó có thể xây dựng các lớp và các phương thức cho lớp mang tính ứng dụng cao	-Tham khảo tài liệu [1] từ trang 30 - 40 - Thực hành bài tập chương 3

Chương 4: Lập trình cơ sở dữ liệu				Tham khảo tài liệu -C# 2005 Lập trình cơ sở dữ liệu – Report - Thiết kế bài tập nhóm và xử lý được các chức năng của bài tập nhóm
4.1. Connection				
4.2. DataAdapter				
4.3. DataReader				
4.4. Command				
4.5. DataSet				
4.6. DataTable	12	0	12	
4.7. DataBinding				
4.8. DataGridView				
4.9. Cập nhật dữ liệu				
4.10. Report				
Tổng hợp bài tập nhóm				
/ Ôn tập				
Tổng cộng				

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần. (Các bài tập thực hành thường xuyên)

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần; Hình thức thi: Bài thi thực hành giữa kỳ.

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần; Hình thức thi: Báo cáo đề tài nhóm / Cá nhân.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu chính bắt buộc:

1. Trương Mỹ Dung (2015), *Giáo trình Lập trình C#*, Trường Đại học Bà Rịa – Vũng Tàu.

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Ali Asad, Hamza Ali, (2017), *The C# Programmer's Study Guide (MCSD)*, Sialkot, Pakistan, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19353>

3. Jonathan Hartwell (2017), *C# and XML Primer*, Joliet-Illinois, USA, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19355>

4. Anne Boehm, Joel Murach (2016), *Murach's C# 2015*, Mike Murach & Associates, INC, Dehi, India.

5. Svetlin Nakov (2013), *Fundamentals of Computer Programming with C#*, Faber Publishing, Bulgaria, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19356>

6. Mahesh Chand (2014), *Programming C# for Beginners*, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19357>

7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu: Nhận diện đối tượng, Trí tuệ nhân tạo, Máy học	
Điện thoại: 0962.560.684	Email: trangbtt@bv.u.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại:	Email: thanhltv@bv.u.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

TS. Phan Ngọc Hoàng

Bùi Thị Thu Trang



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Toán chuyên ngành
- Mã học phần: 0101122025
- Số tín chỉ: 2(1,1,4)
- Học phần tiên quyết/học trước: Toán cao cấp 1 (0101060001)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): không

2. Chuẩn đầu ra học phần

- Kiến thức:
 - + Sinh viên nắm được nội dung toán trong tin học: Hệ đếm, tập hợp, logic, lý thuyết đồ thị
 - + Sinh viên hiểu được các thuật toán liên quan
- Kỹ năng:
 - + Sinh viên có khả năng vận dụng các kiến thức đã học để học tập trong các học phần khác của chuyên ngành.
 - + Giúp sinh viên lập kế hoạch để giải quyết vấn đề tốt nhất. Xác định một số quy tắc chung để thống nhất cả nhóm cùng làm việc. Đưa ra các quyết định nhanh chóng và chính xác.
- Thái độ:
 - + Tập trung nghe giảng trên lớp, làm các bài tập lý thuyết và thực hành được giao.
 - + Tổ chức lớp học có kỷ luật
 - + Tích cực trao đổi với giảng viên và sinh viên cùng lớp khi có vướng mắc.
 - + Sinh viên chủ động vận dụng kiến thức toán rời rạc giải quyết các bài toán cụ thể.
 - + Sinh viên chủ động phân tích yêu cầu bài toán thực tế đề ra để cài đặt chương trình giải quyết các dạng bài toán đó.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần toán chuyên ngành sẽ tập trung trên các nội dung cơ bản của toán ứng dụng trong tin học: Hệ đếm, Tập hợp, Thuật toán, Đại số Boole và Lý thuyết đồ thị.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, Bài tập, thảo luận	Thí nghiệm, thực hành, diễn đã		
Chương 1. Hệ đếm	2	2	0	Nắm bắt kiến thức về các hệ đếm	Nghe giảng, thảo luận,
1.1. Giới thiệu các hệ đếm					



1.2. Biểu diễn số 1.3. Biểu diễn số sang cơ số thập phân 1.4. Biểu diễn số sang cơ số nhị phân 1.5. Biểu diễn số sang cơ số bát phân 1.6. Biểu diễn số sang cơ số thập lục phân 1.7. Biểu diễn số với BCD 1.8. Biểu diễn số dấu chấm động 1.9. Các phép toán số học với cơ số nhị phân						làm bài tập
---	--	--	--	--	--	-------------

Chương 2. Tập hợp	2	2	0			
--------------------------	---	---	---	--	--	--

2.1. Khái niệm và các phép toán tập hợp 2.2. Một số nguyên lý 2.2.1. Nguyên lý Dirichlet 2.2.2. Nguyên lý bù trừ 2.3. Tổ hợp				Nắm bắt kiến thức về tập hợp	Nghe giảng, thảo luận, làm bài tập
--	--	--	--	------------------------------	------------------------------------

Chương 3. Một số thuật toán	2	8			
------------------------------------	---	---	--	--	--

3.1. Khái niệm thuật toán 3.2. Thuật toán sắp xếp 3.3. Thuật toán tìm kiếm				Nắm bắt kiến thức về các thuật toán sắp xếp	Nghe giảng, thảo luận, làm bài tập
--	--	--	--	---	------------------------------------

Chương 4. Lý thuyết đồ thị	6	12	0		
-----------------------------------	---	----	---	--	--

4.1. Định nghĩa đồ thị 4.2. Biểu diễn đồ thị trên máy tính 4.3. Thuật toán tìm kiếm trên đồ thị 4.4. Cây khung của đồ thị 4.5. Bài toán đường đi ngắn nhất 4.5.1. Định nghĩa đường đi ngắn nhất 4.5.2. Thuật toán Dijkstra 4.6. Bài toán luồng cực đại trong mạng				Nắm bắt kiến thức về đồ thị	Nghe giảng, thảo luận, làm bài tập
--	--	--	--	-----------------------------	------------------------------------

Chương 5. Hàm đại số Logic	3	6	0		
-----------------------------------	---	---	---	--	--

5.1. Mô hình xử lý thông tin và hàm đại số logic 5.2. Các hàm đại số logic cơ bản 5.3. Biểu diễn tối thiểu của hàm đại số logic				Nắm bắt kiến thức về đại số Logic	Nghe giảng, thảo luận, làm bài tập
---	--	--	--	-----------------------------------	------------------------------------

5.4. Mạch logic và cực tiểu hóa các mạch logic				
5.5. Bản đồ Karnaugh				
5.6. Phương pháp Quine – Mccluskey				
Tổng	15	30	0	

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần - Hình thức kiểm tra - Báo cáo
 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần - Hình thức kiểm tra - Báo cáo

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc

1. Đỗ Đức Giáo (2009), *Toán rời rạc ứng dụng trong tin học*, Nhà xuất bản Hà Nội.
2. Trương Mỹ Dung (2016), *Giáo trình lý thuyết đồ thị*, Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/16338>

6.2. Tài liệu tham khảo

3. Đỗ Văn Nhơn (2007), *Giáo trình Toán rời rạc*, Đại học Quốc Gia TP HCM.
4. Eric Lehman, F Tom Leighton, Albert R Meyer (2010), *Mathematics for Computer Science*, ebook <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/15759>

7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 02/10/1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0919.323.727	Email: pnt@bv.edu.vn
Giảng viên: Tổng Thị Nhung	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu: Cơ sở dữ liệu	
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bv.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

TS. Phan Ngọc Hoàng

Tổng Thị Nhung

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Kỹ thuật xử lý sự cố máy tính 2
- Mã học phần: 0101121806
- Số tín chỉ: 3 (2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Kỹ thuật xử lý sự cố máy tính 1 (0101121805)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức nâng cao về Phần cứng và Phần mềm máy tính, các lỗi thường xảy ra với máy tính và các kỹ thuật chẩn đoán và khắc phục sự cố trên máy tính.
- Kỹ năng: Sinh viên xử lý được các lỗi thường xảy ra với máy tính, lập kế hoạch để bảo trì máy tính.
- Thái độ: Luôn có ý thức bảo trì bảo dưỡng máy tính cá nhân, gia đình và cơ quan làm việc.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ sở lý thuyết và các phương pháp chẩn đoán và khắc phục sự cố đối với máy tính.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

4.1. Học lý thuyết kết hợp với thực hành:

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Bảng mạch chính 1.1 Nguồn điện chi tiết 1.2 Các thành phần chi tiết của mainboard 1.3 Quy trình POST chi tiết	4		1	Nắm được các thành phần của bảng mạch chính và nguyên lý POST	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [3]

Chương 2. Cài đặt máy tính 2.1 Phân vùng đĩa cứng nâng cao 2.2 Cài đặt hệ điều hành từ các nguồn khác 2.3 Cài đặt driver nâng cao 2.4 Cài đặt các phần mềm chuyên dụng 2.5 Backup hệ thống nâng cao	4		6	Cài đặt hoàn chỉnh 1 máy tính	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 3. Xử lý sự cố phần mềm 3.1 Mô hình xử lý sự cố máy tính 3.2 Quy trình xử lý sự cố phần mềm 3.3 Xử lý sự cố hệ điều hành nâng cao 3.4 Xử lý sự cố phần mềm văn phòng 3.5 Xử lý sự cố sử dụng Internet 3.6 Xử lý sự cố Email 3.7 An toàn hệ thống máy tính	10		10	Xử lý các sự cố thường xảy ra đối với phần mềm	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [3] và Website
Chương 4. Xử lý sự cố phần cứng nâng cao 4.1 Quy trình xử lý sự cố phần cứng 4.2 Chẩn đoán và xử lý sự cố nguồn 4.3 Chẩn đoán và xử lý sự cố Mainboard 4.4 Chẩn đoán và xử lý sự cố RAM 4.5 Chẩn đoán và xử lý sự cố một số thiết bị ngoại vi	10		10	Xử lý các sự cố thường xảy ra đối với phần cứng	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [3] và Website
Chương 5. Tối ưu hóa máy tính 5.1 Vai trò, ý nghĩa 5.2 Tối ưu hóa BIOS 5.3 Tối ưu hóa hệ điều hành 5.4 Tối ưu hóa các ứng dụng	2		3	Biết tối ưu hóa một máy tính, giúp nó vận hành tốt nhất.	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [3] và Website
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
- 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Hình thức thi: Thực hành
- 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Hình thức thi: Trắc nghiệm

6. Tài liệu học tập:

6.1. Sách, giáo trình chính:

1. Dan Gookin (2017), *Troubleshooting & Maintaining Your PC All-in One For Dummies*, 3rd edition, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19376>

2. David Patterson, John Hennessy (2014), *Computer Organization and Design*, Fifth Edition, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19377>

3. Scott Muller (2012), *Upgrading and Repairing PCs*, 22nd Edition, Que, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19378>

6.2. Sách, tài liệu tham khảo:

4. Quentin Docter (2015), *CompTIA IT Fundamentals Study Guide*, eBook:
<http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19382>

6.3. Các website:

5. <http://topthuthuat.com/>

6. <http://daotaokythuat.com>

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Ngày sinh: 1981	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: An ninh mạng, các công nghệ mạng mới, mạng xã hội	
Điện thoại: 0919642994	Email: thanhtri1819@gmail.com
Họ tên: Hoàng Ngọc Thanh	
Ngày sinh: 1969	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: Máy học, an toàn và bảo mật hệ thống	
Điện thoại: 0913840991	Email: thanhhn.dbv@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiếm

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

ThS. Nguyễn Văn Trì



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Kỹ thuật xử lý sự cố máy tính 1
- Mã học phần: 0101121805
- Số tín chỉ: 3 (2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về Phần cứng và Phần mềm máy tính, các lỗi thường xảy ra với máy tính và các kỹ thuật chẩn đoán và khắc phục sự cố trên máy tính.
- Kỹ năng: Sinh viên xử lý được các lỗi thường xảy ra với máy tính, lập kế hoạch để bảo trì máy tính.
- Thái độ: Luôn có ý thức bảo trì bảo dưỡng máy tính cá nhân, gia đình và cơ quan làm việc.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ sở lý thuyết và các phương pháp chẩn đoán và khắc phục sự cố đối với máy tính.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

4.1. Học lý thuyết kết hợp với thực hành:

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Tổng quan về máy tính 1.1 Kiến trúc máy tính 1.2 Các thành phần phần cứng 1.3 Phần mềm máy tính	4		3	Nắm được kiến trúc cơ bản của 1 máy tính	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [2], [4]
Chương 2. Bảng mạch chính 2.1 Nguồn điện tổng quát	10		3	Nắm được các thành	Nghiên cứu trước: +Tài liệu

2.2 Các thành phần cơ bản của mainboard 2.3 Quy trình POST tổng quát				phần của bảng mạch chính và nguyên lý POST	[1], [3]
Chương 3. Cài đặt máy tính 3.1 Phân vùng đĩa cứng cơ bản 3.2 Cài đặt hệ điều hành từ CD/DVD ROM 3.3 Cài đặt driver tự động 3.4 Cài đặt các phần mềm ứng dụng cơ bản 3.5 Backup hệ thống bằng tiện ích của Windows	10		15	Cài đặt hoàn chỉnh 1 máy tính	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 4. Xử lý sự cố phần cứng cơ bản 4.1 Quy trình xử lý sự cố phần cứng 4.2 Chẩn đoán và xử lý sự cố nguồn 4.3 Chẩn đoán và xử lý sự cố Mainboard 4.4 Chẩn đoán và xử lý sự cố RAM 4.5 Chẩn đoán và xử lý sự cố một số thiết bị ngoại vi	6		9	Xử lý các sự cố thường xảy ra đối với phần cứng	Nghiên cứu trước: +Tài liệu [1], [3] và Website
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Hình thức thi: Thực hành

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Hình thức thi: Trắc nghiệm

6. Tài liệu học tập:

6.1. Sách, giáo trình chính:

1. Dan Gookin (2017), *Troubleshooting & Maintaining Your PC All-in One For Dummies*, 3rd edition, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19376>

2. David Patterson, John Hennessy (2014), *Computer Organization and Design*, Fifth Edition, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19377>

3. Scott Muller (2012), *Upgrading and Repairing PCs*, 22nd Edition, Que, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19378>

6.2. Sách, tài liệu tham khảo:

4. Quentin Docter (2015), *CompTIA IT Fundamentals Study Guide*, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19382>

6.3. Các website:

5. <http://topthuthuat.com/>

6. <http://daotaokythuat.com>

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
------------------------	--

Ngày sinh: 1981	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: An ninh mạng, các công nghệ mạng mới, mạng xã hội	
Điện thoại: 0919642994	Email: thanhtri1819@gmail.com
Họ tên: Hoàng Ngọc Thanh	
Ngày sinh: 1969	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: Máy học, an toàn và bảo mật hệ thống	
Điện thoại: 0913840991	Email: thanhhn.dbv@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 1 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiến

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

ThS. Nguyễn Văn Trì

ĐẠI HỌC
BÀ RỊA - VŨNG TÀU

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Nguyên lý thiết kế mỹ thuật
- Mã học phần: 0101121717
- Số tín chỉ: 2(1,1,4)
- Học phần tiên quyết/học trước: Không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Phòng LAB

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Hiểu được các khái niệm cơ bản về nguyên lý thiết kế mỹ thuật, nguyên lý thiết kế giao diện người dùng
- Kỹ năng:
 - + Có khả năng tự tìm hiểu, nghiên cứu;
 - + Có khả năng vận dụng kiến thức học được, kết hợp với sự tự nghiên cứu để áp dụng các nguyên lý thiết kế trong thiết kế giao diện người dùng;
 - + Khả năng làm việc nhóm và nghiên cứu, viết báo cáo, trình kết quả đạt được;
- Thái độ:
 - + Có ý thức, trách nhiệm, nghiêm chỉnh chấp hành nội quy về giờ giấc, hoàn thành công việc đúng thời hạn.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên các khái niệm, kiến thức cơ bản liên quan đến nguyên lý thiết kế. Từ đó tạo được sự hứng thú, động lực cũng như nền tảng cần thiết cho sinh viên có thể tự tìm hiểu, nghiên cứu lĩnh vực máy học sau này. Đặc biệt đây là bước tiền đề làm nền tảng giúp sinh viên phát triển hết khả năng của bản thân. Qua đó có thể áp dụng những kiến thức tự tìm hiểu, nghiên cứu vào việc thực hiện đồ án khóa luận tốt nghiệp theo hướng xây dựng các chương trình ứng dụng thực tế sử dụng máy học.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành		
1. Tổng quan về nguyên lý thiết kế 1.1. Bàn về thiết kế và các thách thức	Bài Lý thuyết, thảo luận 2	3	- Nắm được các khái niệm liên quan đến nguyên lý thiết kế	- Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận;

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành		
1.2. Nguyên lý chung cho thiết kế tương tác				
1.3. Nguyên lý thiết kế hệ thống có tính sử dụng				
2. Thiết kế cấu trúc giao diện người sử dụng	2	6	- Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; - Làm bài tập thực hành với Adobe Illustrator	
2.1. Nguyên lý về thiết kế giao diện người dùng				
2.1.1. Cách bố trí				
2.1.2. Nội dung nhận thức				
2.1.3. Thẩm mỹ				
2.1.4. Kinh nghiệm người sử dụng				
2.1.5. Tính chắc chắn				
2.1.6. Tối thiểu hóa thao tác				
2.2. Tiến trình thiết kế giao diện người dùng				
2.2.1. Phát triển kịch bản sử dụng				
2.2.2. Thiết kế cấu trúc giao diện				
2.2.3. Thiết kế chuẩn giao diện				
2.2.4. Thiết kế bản mẫu giao diện				
2.2.5. Đánh giá giao diện				
3. Thiết kế thành phần giao diện người dùng	3	6	- Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; - Làm bài tập thực hành với Adobe Illustrator	
3.1. Thiết kế sự di chuyển				
3.1.1. Nguyên lý cơ bản				
3.1.2. Các kiểu điều khiển di chuyển				
3.1.3. Thông điệp				
3.1.4. Lập tài liệu thiết kế di chuyển				
3.2. Thiết kế nhập dữ liệu				
3.2.1. Nguyên lý cơ bản				
3.2.2. Các kiểu nhập dữ liệu				
3.2.3. Hợp thức hóa thao tác nhập dữ liệu				
3.3. Thiết kế xuất dữ liệu				
3.3.1. Nguyên lý cơ bản				
3.3.2. Các kiểu xuất dữ liệu				
3.3.3. Sử dụng phương tiện âm thanh, hình ảnh				

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành	Bài tập, thảo luận		
4. Nguyên tắc thiết kế website 4.1. Những lỗi thường gặp trong thiết kế website 4.2. Bố cục và hình ảnh minh họa 4.3 Sử dụng từ ngữ, font chữ 4.4 Liên kết (Web links)	4	4		- Nắm được nguyên tắc thiết kế website	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận
5. Nguyên tắc thiết kế logo 5.1. Kích thước logo 5.2. Màu sắc logo 5.3. Kiểu chữ 5.4. Quy luật KISS	2	4		- Nắm được nguyên tắc thiết kế logo - Làm bài tập thực hành với Adobe Illustrator	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận
Hướng dẫn thực hiện và chấm bài thu hoạch	2	7		Trình bày thiết kế website	Nghiên cứu, tổng hợp và trình bày báo cáo thu hoạch về chủ đề thiết kế
Tổng	15	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.
 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần; Hình thức thi: Báo cáo.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Phùng Thị Nguyệt (2009), *Giáo trình thực hành Adobe Illustrator CS4*, NXB Giao thông vận tải.

6.2 Tài liệu tham khảo

2. Don Norman (2013), *The design of everyday things*, Basic Books, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19318>

3. William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler (2010), *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19319>

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 06/7/1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, trí tuệ nhân tạo	
Điện thoại: 0962.560.684	Email: trangbtt@bv.u.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày...4...tháng...7...năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



Bùi Thị Thu Trang

TS. Phan Ngọc Hoàng

GS.TSKH. Hoàng Văn Kiến

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình ứng dụng di động, game 3
- Mã học phần: 0101121787
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Lập trình hướng đối tượng (0101110023)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Phòng LAB

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Nắm bắt được môi trường lập trình iOS và các công cụ đi kèm;
 - + Nắm bắt được ngôn ngữ lập trình Swift và cách sử dụng nó;
 - + Nắm bắt được các thành phần trong UIKit và cách tương tác với chúng;
 - + Nắm bắt được các phương pháp Auto Layout và cách sử dụng chúng;
 - + Nắm bắt được cách thiết kế app theo mô hình MVC;
 - + Nắm bắt được các cách chuyển đổi màn hình cơ bản.
- Kỹ năng:
 - + Có khả năng tự tìm hiểu, nghiên cứu học hỏi mở rộng về xây dựng iOS App;
 - + Có khả năng vận dụng kiến thức học được, kết hợp với sự tự nghiên cứu để xây dựng iOS App đơn giản trong thực tế;
 - + Có khả năng làm việc nhóm và nghiên cứu, viết báo cáo, trình kết quả đạt được;
- Thái độ:
 - + Có ý thức, trách nhiệm, nghiêm chỉnh chấp hành nội quy về giờ giấc, hoàn thành công việc đúng thời hạn.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng của kỹ năng lập trình iOS trong xu thế phát triển công nghệ thông tin hiện nay
 - + Tạo sự đam mê trong học tập cũng như xây dựng các phần mềm ứng dụng iOS thực tế.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên các khái niệm, kiến thức liên quan đến lĩnh vực lập trình iOS như: môi trường lập trình iOS; ngôn ngữ lập trình Swift; công cụ UIKit; các phương pháp Auto Layout; mô hình MVC và phương pháp chuyển đổi màn hình cơ bản. Qua đó sinh viên có thể áp dụng những kiến thức học được kết hợp với kiến thức tự tìm hiểu, nghiên cứu vào việc xây dựng các phần mềm ứng dụng iOS phù hợp với thực tế.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành		
1. Tổng quan về lập trình iOS 1.1. Công cụ lập trình iOS 1.2. Cách cài đặt MAC OS 1.3. Tải và cài đặt Xcode 1.4. Giới thiệu về Swift và Playgrounds 1.5. Hằng, biến và các kiểu dữ liệu 1.6. Toán tử 1.7. Câu lệnh rẽ nhánh 1.8. Giới thiệu về Xcode 1.9. Tạo iOS app mới	3	2	-Nắm bắt các công cụ lập trình cần thiết của iOS; cách tải và cài đặt các công cụ đó; -Nắm bắt ngôn ngữ lập trình Swift và cách sử dụng Playgrounds với Swift; -Nắm bắt cách làm việc với hằng, biến, các kiểu dữ liệu, toán tử và câu lệnh rẽ nhánh trong Swift; -Nắm bắt được giao diện tạo iOS app trong Xcode	-Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; Thực hành: -Cài đặt công cụ ở nhà; -Làm việc với hằng, biến, các kiểu dữ liệu, toán tử và câu lệnh rẽ nhánh; -Làm việc với Xcode;
2. Tạo iOS App 2.1. Xây dựng, chạy và tìm lỗi iOS app 2.2. iOS Documentation 2.3. Thiết kế giao diện cơ bản (label, button, image) 2.4. Làm việc với hình ảnh 2.5. Ánh xạ các đối tượng: Action và Outlet 2.6. Tạo biểu tượng cho app 2.7. Project: HomeLightControl	3	2	-Nắm bắt được cách chạy app trên thiết bị mô phỏng hoặc thiết bị thật; cách tìm lỗi cơ bản sử dụng breakpoint; -Nắm bắt được cách sử dụng Documentation để xem trợ giúp code; -Nắm bắt được cách thiết kế giao diện sử dụng Interface Builder và xem trước thiết kế không cần chạy app; -Nắm bắt được cách làm việc với hình ảnh và biểu tượng của app;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 01: Xây dựng app HomeLightControl;
3. Ngôn ngữ lập trình Swift 3.1. String và các hàm xử lý 3.2. Hàm 3.3. Structures 3.4. Class và thừa kế 3.5. Project: Calculator	3	2	-Nắm bắt kiểu dữ liệu String và các hàm xử lý. -Nắm bắt được cách tạo và sử dụng hàm, structure, class; sự khác nhau giữa class và structure; thừa kế trong class.	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 02: Xây dựng app Calculator;

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành		
4. Ngôn ngữ lập trình Swift (tt) 4.1. Kiểu mảng Array; 4.2. Kiểu tập hợp Set 4.3. Kiểu từ điển Dictionary 4.4. Vòng lặp: For, For-in, While 4.5. Project: Dicee	3	2	-Nắm bắt được các kiểu dữ liệu Collections. -Nắm bắt được cách sử dụng vòng lặp, đặc biệt trong trường hợp duyệt qua Collections;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 03: -Xây dựng app Dicee
5. Giới thiệu UIKit 5.1. Views 5.2. Controls 5.3. Hiển thị dữ liệu 5.4. Bắt sự kiện tương tác các controls 5.5. Gesture recognizers 5.6. Làm việc cơ bản với âm thanh-AVFoundation; 5.7. Bắt lỗi với Do, Catch và Try 5.8. Project: AnimalSound	3	2	-Nắm bắt được 5 loại views và 5 loại controls thông dụng trong iOS app; -Nắm bắt một số thủ thuật hiển thị dữ liệu trên view, label, image; -Nắm bắt được cách bắt các sự kiện tương tác của controls; -Nắm bắt được cách sử dụng âm thanh và bắt lỗi cơ bản;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 04: Xây dựng app AnimalSound
6. Auto Layout 6.1. Tìm hiểu về kích thước màn hình; 6.2. Các thuộc tính của đối tượng trong Autolayout 6.3. UIView và phân tầng 6.4. Bound và Frame của đối tượng 6.5. Định vị đối tượng; 6.6. Lý thuyết phía sau Autolayout 6.7. Autolayout với Pin 6.8. Project: Apple Pie	3	2	-Nắm bắt được cách sử dụng các loại Auto Layout khác nhau trong app iOS;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 05: Xây dựng app Apple Pie
7. Auto Layout (tt) 7.1. Autolayout với Constraint 7.2. Autolayout với Stackview 7.3. Project: Apple Pie (tt)	3	2	-Nắm bắt được cách sử dụng các loại Auto Layout khác nhau trong app iOS;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 05: Xây dựng app Apple Pie (tt)

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Bài tập, thảo luận	Thí nghiệm, thực hành		
8. Điều hướng trong app 8.1. Optionals 8.2. Chuyển kiểu dữ liệu 8.3. Guard 8.4. Phạm vi của biến và hằng 8.5. Enumerations 8.6. Project: Quizz	3		2	-Nắm bắt được cách sử dụng Optionals, Guard, Enumerations; -Nắm bắt được cách kiểm tra, chuyển giữa các kiểu dữ liệu; -Nắm bắt được cách sử dụng phạm vi của biến, hằng và hàm;	-Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 06: Xây dựng app Quizz
9. Chuyển đổi màn hình 9.1. Mô hình MVC 9.2. Chuyển màn hình bằng segue cơ bản 9.3. Chuyển màn hình bằng code cơ bản 9.4. Chuyển màn hình dùng NSTimer 9.5. Sử dụng UserDefaults 9.6. Project: Quizz (tt)	3		2	-Nắm bắt được các loại chuyển màn hình cơ bản; -Nắm bắt được cách sử dụng NSTimer, UserDefaults cơ bản;	-Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 06: Xây dựng app Quizz (tt)
10. Phát triển iOS app	3		12	-Xây dựng iOS app	- Trao đổi, thảo luận; Xây dựng iOS App
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần: Hình thức thi – đánh giá theo mức độ hoàn thiện các bài tập nhỏ

Điểm phân bổ theo các bài thực hành:

-Bài thực hành 01: 1.0 điểm

-Bài thực hành 02: 1.0 điểm

-Bài thực hành 03: 1.0 điểm

-Bài thực hành 04: 1.5 điểm

-Bài thực hành 05: 2.5 điểm

-Bài thực hành 06: 3.0 điểm

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần, hình thức thi - báo cáo sản phẩm iOS App

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. *The Swift Programming Language (Swift 4.2)*, Apple Inc., 2016, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19316>.

2. *App Development with Swift*, Apple Inc., 2016, ebook:
<http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDIIBRV1/19322>.

6.2 Tài liệu tham khảo

6.3 Websites

3. <http://online.khoapham.vn/3-ios>.

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 28/05/1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, thị giác máy tính, máy học, iOS	
Điện thoại: 0776232919	Email: hoangpn@bv.u.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày...4...tháng...7...năm ...2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiếm

TS. Phan Ngọc Hoàng

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình ứng dụng di động, game 4
- Mã học phần: 0101121788
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Lập trình ứng dụng di động và game 3 (0101121787)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Phòng LAB

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Nắm bắt được cách điều hướng trong iOS app sử dụng các Segues, Navigation Controller, Tab Bar Controller;
 - + Nắm bắt được các workflows và protocols trong iOS app và cách sử dụng nó;
 - + Nắm bắt được các thành phần Scroll Views, Table View và cách tương tác với chúng;
 - + Nắm bắt được cách thiết kế màn hình phức tạp.
- Kỹ năng:
 - + Có khả năng tự tìm hiểu, nghiên cứu học hỏi mở rộng nâng cao về xây dựng iOS App;
 - + Có khả năng vận dụng kiến thức học được, kết hợp với sự tự nghiên cứu để xây dựng iOS App phức tạp trong thực tế;
 - + Có khả năng làm việc nhóm và nghiên cứu, viết báo cáo, trình kết quả đạt được;
- Thái độ:
 - + Có ý thức, trách nhiệm, nghiêm chỉnh chấp hành nội quy về giờ giấc, hoàn thành công việc đúng thời hạn.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng của kỹ năng lập trình iOS trong xu thế phát triển công nghệ thông tin hiện nay
 - + Tạo sự đam mê trong học tập cũng như xây dựng các phần mềm ứng dụng iOS thực tế.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên các khái niệm, kiến thức nâng cao liên quan đến lĩnh vực lập trình iOS như: điều hướng sử dụng Segues, Navigation Controller, Tab Bar Controller; cách sử dụng workflows và protocols; sử dụng các loại view khác nhau như Scroll View, Table View; cách thiết kế màn hình phức tạp. Qua đó sinh viên có thể áp dụng những kiến thức học được kết hợp với kiến thức tự tìm hiểu, nghiên cứu vào việc xây dựng các phần mềm ứng dụng iOS nâng cao phù hợp với thực tế.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, thực hành		
1. Segues và Navigation Controller 1.1. Các loại Segues 1.2. Navigation Controllers 1.3. Tùy chỉnh NavigationBar 1.4. Chuyển thông tin giữa các màn hình 1.5. Chuyển màn hình bằng code 1.6. Project: Login	3	2	-Nắm bắt được các loại chuyển màn hình sử dụng: Segues; Navigation Controllers, Navigation Bar, code; -Nắm bắt được cách chuyển thông tin giữa các màn hình;	-Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 01: Xây dựng app Login;
2. Tạo iOS App 2.1. Thêm Tab Bar Controller 2.2. Thêm Tab Bar Item 2.3. Tùy chỉnh Tab Bar Item 2.4. Tùy chỉnh Tab Bar Item bằng code 2.5. Project: AboutMe (JobCV)	3	2	-Nắm bắt được cách sử dụng Tab Bar Controller;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 02: Xây dựng app AboutMe;
3. Workflows 3.1. Vòng đời View Controller 3.2. Xây dựng Workflow đơn giản 3.3. Project: Personality Quiz	3	2	-Nắm bắt được vòng đời của View Controller; -Nắm bắt được cách xây dựng Workflow đơn giản cho app;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 03: Xây dựng app PersonalityQuiz;
4. Protocols 4.1. CustomStringConvertible 4.2. Equatable 4.3. Comparable 4.4. Codable 4.5. Tự tạo Protocol 4.6. Vòng đời App 4.7. App Delegate Methods 4.8. Project: FavoriteAthlete	3	2	-Nắm bắt cách sử dụng các loại Protocol và cách tạo Protocol mới; -Nắm bắt vòng đời app và cách làm việc với các delegate methods; -Nắm bắt được cách xây dựng app theo mô hình MVC	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 04: -Xây dựng app FavoriteAthlete

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Bài tập, thảo luận	Thí nghiệm, thực hành		
5. Views 5.1. Scroll Views 5.2. Table Views 5.3. Project: MealTracker	3		2	-Nắm bắt được cách xây dựng app sử dụng Scroll Views; -Nắm bắt được cách xây dựng app sử dụng Table View;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 05: Xây dựng app MealTracker
6. Views (tt) 3.1. Table Views nâng cao 3.2. Lưu dữ liệu 3.3. Project: FavoriteBooks	3		2	-Nắm bắt được cách sử dụng Table Views nâng cao; -Nắm bắt được cách lưu trữ dữ liệu của app;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 06: Xây dựng app FavoriteBooks
7. Complex Screen 7.1. Dữ liệu chuỗi String; 7.2. Dữ liệu ngày tháng Date 7.3. Dữ liệu số Number 7.4. Dữ liệu Binary 7.5. Dữ liệu lựa chọn Options; 7.6. Project: EmployeeRoster	3		2	-Nắm bắt được cách thiết kế, làm việc với các loại dữ liệu khác nhau trên màn hình;	-Nghe giảng trên lớp; -Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 07: Xây dựng app EmployeeRoster
8. Tổng hợp 8.1. Project: ToDoList	3		2	-Tổng hợp lại các kiến thức đã học;	-Nghe giảng trên lớp; - Trao đổi, thảo luận; Bài thực hành 08: Xây dựng app ToDoList
9. Phát triển iOS app	6		14	-Xây dựng iOS app	- Trao đổi, thảo luận; Xây dựng iOS App
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần: Hình thức thi – đánh giá theo mức độ hoàn thiện các bài tập nhỏ

Điểm phân bổ theo các bài thực hành:

-Bài thực hành 01: 1.0 điểm

-Bài thực hành 02: 1.0 điểm

- Bài thực hành 03: 1.0 điểm
- Bài thực hành 04: 1.0 điểm
- Bài thực hành 05: 1.0 điểm
- Bài thực hành 06: 1.0 điểm
- Bài thực hành 07: 1.0 điểm
- Bài thực hành 08: 3.0 điểm

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần, hình thức thi - báo cáo sản phẩm iOS App

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. *The Swift Programming Language (Swift 4.2)*, Apple Inc., 2016, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19316>.

2. *App Development with Swift*, Apple Inc., 2016, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19322>.

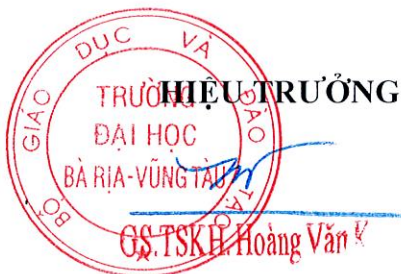
6.2 Tài liệu tham khảo

6.3 Websites

5. <http://online.khoapham.vn/3-ios>.

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 28/05/1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, thị giác máy tính, máy học, iOS	
Điện thoại: 0776232919	Email: hoangpn@bv.edu.vn



Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày...4...tháng...7...năm 2017

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

TS. Phan Ngọc Hoàng

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Quản lý dự án công nghệ thông tin
- Mã học phần: 0101110034
- Số tín chỉ: 2(2,0,4)
- Học phần tiên quyết/học trước: không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quản lý dự án công nghệ thông tin, chẳng hạn như quản lý phạm vi, quản lý thời gian, quản lý chi phí, quản lý nguồn nhân lực, quản lý rủi ro, quản lý truyền thông,...
- Kỹ năng: Sinh viên biết sử dụng M. EXCEL để lập bảng phân tích tài chính, lựa chọn dự án và Biết sử dụng M. PROJECT để quản lý dự án.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt, có đạo đức nghề nghiệp khi quản lý các dự án công nghệ thông tin, có tác phong làm việc chuyên nghiệp, có khả năng tự nghiên cứu và làm việc nhóm.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quản lý dự án: qui trình Quản lý dự án, các công cụ và kỹ thuật quản lý dự án (các phương pháp lựa chọn, cấu trúc phân rã (WBS=Work breakdown structures), Sơ đồ Gantt, Sơ đồ mạng, Phân tích đường tới hạn (critical path analysis), ước tính chi phí, Quản lý giá trị thu được (Earned value management), Quản lý chất lượng, Quản lý truyền thông, Quản lý rủi ro. Biết sử dụng Microsoft Project (từ phiên bản 2003 trở đi) và các phần mềm khác để hỗ trợ trong lập kế hoạch và quản lý một dự án.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Giới thiệu tổng quan về dự án CNTT 1.1. Các khái niệm cơ bản 1.2. Các qui trình quản lý dự án. 1.3. Các kiến thức cần thiết để quản lý dự án. 1.4. Giới thiệu về phần mềm M. Project	4			Giới thiệu các khái niệm và qui trình về quản lý Dự án CNTT.	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3],[4]
Chương 2. Quản lý phạm vi 2.1. Các khái niệm về phạm vi 2.2. Các qui trình quản lý phạm vi 2.3. Sử dụng phần mềm để quản lý phạm vi Bài Thực hành kỹ năng 1. Lựa chọn dự án qua Bảng điểm có trọng số và phân tích tài chính bằng phần mềm M. EXCEL Giới thiệu Các Dự án mẫu	5			Trình bày chi tiết về khái niệm phạm vi và qui trình quản lý phạm vi.	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 3. Quản lý chi phí 3.1. Khái niệm QL chi phí. 3.2. Các qui trình QL chi phí 3.3. Dùng phần mềm M. Project để QL chi phí Bài thực hành kỹ năng 2: Quản lý chi phí bằng M. Project	4			Trình bày chi tiết về qui trình quản lý chi phí và các kỹ thuật để quản lý chi phí	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 4. Quản lý thời gian 4.1. Các qui trình quản lý thời gian 4.2. Phương pháp CPM 4.3. Dùng phần mềm M. Project để quản lý thời gian Bài thực hành kỹ năng 3. Quản lý thời gian bằng M. Project Hướng dẫn các bước quản lý dự án	4			Trình bày chi tiết về qui trình quản lý thời gian và phương pháp CPM để quản lý thời gian	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 5. Quản lý chất lượng 5.1. Chất lượng là gì? 5.2. Qui trình quản lý chất lượng 5.3. Dùng phần mềm để quản lý chất lượng Bài thực hành kỹ năng 4. Quản lý tài nguyên bằng M. Project	4			Trình bày chi tiết về qui trình quản lý chất lượng.	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [6]
Chương 6. Quản lý nguồn nhân lực 6.1. Các bí quyết quản lý con người. 6.2. Các qui trình quản lý nguồn nhân lực	3			Trình bày chi tiết về Bí quyết quản lý con người và qui trình quản	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5]

				lý nguồn nhân lực.	
Chương 7. Quản lý truyền thông 7.1. Khái niệm quản lý truyền thông 7.2. Quy trình quản lý truyền thông 7.3. Vấn đề quản lý truyền thông	3			Trình bày chi tiết về khái niệm và quy trình quản lý truyền thông	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4]
Chương 8. Quản lý rủi ro 8.1. Khái niệm về rủi ro 8.2. Quy trình quản lý rủi ro	3			Trình bày chi tiết về quy trình quản lý rủi ro	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [3], [4]
Tổng	30		0		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- + Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
- + Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần. – Hình thức thi: Tự luận
- + Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần - Hình thức thi: Trắc nghiệm + Tự luận.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Trương Mỹ Dung (2015), *Quản lý Dự án CNTT*, giáo trình nội bộ, Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu,

6.3. Tài liệu tham khảo:

2. Software Project Secrets-Why Software Project Fail, George Stepanek, Springer-Verlag, New York. <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/16030>

3. Thông tin về giáo viên

Họ tên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: toán, Web, xử lý ảnh, đồ họa	
Điện thoại: 0932060759	Email: nguyenha_dhbrvt@yahoo.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiếm

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Cơ sở dữ liệu
- Mã học phần: 0101122023
- Số tín chỉ: 2(1,1,4)
- Học phần tiên quyết: Toán rời rạc và tập mờ (0101060032)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Sử dụng phần mềm SQL Server

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Các khái niệm, phép toán của cơ sở dữ liệu. Mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ và thiết kế cơ sở dữ liệu. Ngôn ngữ SQL.

- Kỹ năng:

+ Nhớ các khái niệm trong cơ sở dữ liệu.
+ Vận dụng các phép toán tập hợp và ngôn ngữ đại số quan hệ trên mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ.

+ Vận dụng ngôn ngữ SQL thực hiện truy vấn dữ liệu trong cơ sở dữ liệu.

+ Xác định các ràng buộc toàn vẹn và phân loại các ràng buộc toàn vẹn.

+ Thực hiện chuẩn hóa lược đồ cơ sở dữ liệu quan hệ.

- Thái độ:

+ Nhận thức được tầm quan trọng của cơ sở dữ liệu.

+ Đề xuất phương pháp mô hình hóa cơ sở dữ liệu.

+ Đề xuất các phương pháp thực hiện truy vấn dữ liệu sử dụng ngôn ngữ SQL.

+ Đề xuất quy trình chuẩn hóa lược đồ cơ sở dữ liệu.

+ Đề xuất phương pháp giải quyết bài toán theo yêu cầu.

3. Tóm tắt nội dung học phần

Nội dung của học phần bao gồm:

+ Giới thiệu các khái niệm của cơ sở dữ liệu.

+ Mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ.

+ Ngôn ngữ truy vấn dữ liệu SQL.

+ Ràng buộc toàn vẹn.

+ Phụ thuộc hàm.

+ Chuẩn hóa lược đồ cơ sở dữ liệu quan hệ.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp Lý thuyết	Bài tập, thảo luận	Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
Chương 1. Giới thiệu hệ cơ sở dữ liệu					
1.1. Hệ cơ sở dữ liệu	1	0	0	Sinh viên biết được các khái niệm trong hệ cơ sở dữ liệu và các mô hình cơ sở dữ liệu cơ bản	Nghiên cứu trước tài liệu [1]: Chương 1
1.2. Một số mô hình cơ sở dữ liệu					
Chương 2. Mô hình dữ liệu quan hệ				Sinh viên biết được các khái niệm và các phép toán trên mô hình dữ liệu quan hệ	Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2]: Chương 2,3
2.1. Các khái niệm cơ bản	3	0	3		
2.2. Ngôn ngữ đại số quan hệ					
Chương 3. Ngôn ngữ truy vấn dữ liệu SQL					
3.1. Cấu trúc cơ sở của biểu thức SQL					
3.2. Các toán tử					
3.3. Các hàm thông dụng					
3.4. Mệnh đề SELECT	3	0	12	Sinh viên nắm được các loại câu lệnh, cấu trúc lệnh của ngôn ngữ SQL	Nghiên cứu trước tài liệu [1],[2],[3]: Chương 3
3.5. Mệnh đề WHERE					
3.6. Mệnh đề FROM					
3.7. Các phép toán tập hợp					
3.8. Các hàm tính nhóm					
3.9. Truy vấn lồng					
Chương 4. Ràng buộc toàn vẹn					
4.1. Ràng buộc toàn vẹn và các yếu tố	1	0	3	Sinh viên hiểu được khái niệm và phân loại ràng buộc toàn vẹn	Nghiên cứu trước tài liệu [2],[1]: Chương 4
4.2. Các loại ràng buộc toàn vẹn					

Chương 5. Phụ thuộc hàm					
5.1. Khái niệm					
5.2. Hệ quy tắc suy diễn Armstrong					
5.3. Bao đóng của tập các thuộc tính	4	0	3	Sinh viên thực hiện được các phép toán trên tập thuộc tính, tập phụ thuộc của lược đồ cơ sở dữ liệu quan hệ	Nghiên cứu trước tài liệu [2],[1]: Chương 5
5.4. Phủ của tập phụ thuộc hàm					
5.5. Siêu khóa và khóa của lược đồ quan hệ					
Chương 6. Chuẩn hóa lược đồ cơ sở dữ liệu					
6.1. Định nghĩa	3	0	9	Sinh viên thực hiện được các phép tách lược đồ quan hệ thành các dạng chuẩn theo yêu cầu	Nghiên cứu trước tài liệu [1],[2],[3]: Chương 6
6.2. Phép tách lược đồ quan hệ					
Tổng	15	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20%.
- 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% - Thi tự luận.
- 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% - Báo cáo.
- 5.4. Không sử dụng tài liệu.

6. Tài liệu học tập

6.1. Tài liệu bắt buộc

1. Nguyễn Ngọc Cương, Vũ Chí Quang (2015), *Giáo trình cơ sở dữ liệu và thực hành*, NXB Hà Nội.

2. Hồ Thuần, Hồ Cẩm Hà (2009), *Các hệ cơ sở dữ liệu - Lý thuyết và thực hành*, 2 tập, Nhà xuất bản giáo dục.

6.2. Tài liệu tham khảo

3. Elvis C. Foster, Shripad Godbole (2016), *Database Systems*, 2nd Edition, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19339>

4. Elvis C. Foster, Shripad Godbole (2014), *Database Systems*, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19343>

5. George Tillmann (2017), *Usage-Driven Database Design*, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19344/>

6. Basit A. Masood-Al-Farooq (2014), *SQL Server 2014 Development Essentials*, Packt Publishing, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19345>

7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sĩ

Điện thoại: 0933247584	Email: tongnhung2008@gmail.com
Hướng nghiên cứu: Cơ sở dữ liệu, An toàn bảo mật hệ thống thông tin	
Giảng viên: Võ Thị Hồng Minh	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0907096077	Email: hongminh@gmail.com
Hướng nghiên cứu: Web, Hệ thống thông tin	

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Thương mại điện tử
- Mã học phần: 0101121036
- Số tín chỉ: 2(2,0,4)
- Học phần tiên quyết: Không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Tổng quan về thương mại điện tử và vai trò của công nghệ thông tin đối với ngành thương mại điện tử. Các cơ sở hạ tầng của công nghệ thông tin cấu thành ngành thương mại điện tử và an toàn bảo mật hệ thống thông tin. Các hình thức thanh toán thương mại điện tử.
- Kỹ năng:
 - + Phân tích, đánh giá và sử dụng các phương thức ứng dụng công nghệ thông tin trong thương mại.
 - + Vận dụng quản lý sự tương tác giữa con người, công nghệ và tổ chức làm nền tảng kinh doanh.
 - + Vận dụng quản lý và kiểm soát rủi ro kinh doanh điện tử và bảo mật thông tin thương mại.
- Thái độ:
 - + Nhận thức được mặt thuận lợi của thương mại điện tử.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng của công nghệ thông tin đối với thương mại điện tử.
 - + Phân biệt các hình thức rủi ro trong thương mại điện tử và đề xuất những phương pháp khắc phục, hạn chế rủi ro và bảo mật thông tin trong ngành thương mại điện tử.
 - + Nhận thức sự thuận lợi và hạn chế của các hình thức thanh toán thương mại điện tử khác nhau.
 - + Đề xuất xây dựng website đảm bảo các yêu cầu của ngành thương mại điện tử.

3. Tóm tắt nội dung học phần

- Nội dung của học phần gồm:
- + Tổng quan về thương mại điện tử.
 - + Công nghệ hỗ trợ ngành thương mại điện tử.
 - + Cơ sở hạ tầng của thương mại điện tử.
 - + An toàn bảo mật trong thương mại điện tử.
 - + Các hệ thống thanh toán trong thương mại điện tử.



4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp Lý thuyết	Bài tập, thảo luận	Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
Chương 1. Giới thiệu về Thương mại điện tử					
1. Cấu trúc của các doanh nghiệp	4	2	0	Hiểu được ngành thương mại điện tử	Nghiên cứu trước, tài liệu:[1]
2. Sự phát triển của thương mại điện tử					
Chương 2. Công nghệ hỗ trợ thương mại điện tử					
1. Công nghệ Web	5	4	0	Các công nghệ trong lĩnh vực công nghệ thông tin hỗ trợ ngành thương mại điện tử	Nghiên cứu trước, tài liệu:[1],[2],[3]
2. Các phần mềm hỗ trợ					
Chương 3. Cơ sở hạ tầng của thương mại điện tử					
1. Hệ thống mạng	5	4	0	Nắm được các cơ sở hạ tầng của ngành thương mại điện tử	Nghiên cứu trước, tài liệu: [1],[2],[3]
2. Cơ sở kỹ thuật					
Chương 4. An toàn bảo mật trong thương mại điện tử					
1. Mối đe dọa an ninh trong thương mại điện tử.	5	3	0	Nắm được các yếu tố an toàn và bảo mật trong thương mại điện tử	Nghiên cứu trước tài liệu: [1],[2],[3]
2. Thực hiện bảo mật trong thương mại điện tử					
Chương 5. Các hệ thống thanh toán trong thương mại điện tử					
1. Thanh toán trực tuyến	4	2	0	Nắm được các hệ thống thanh toán trong thương mại điện tử	Nghiên cứu trước tài liệu: [1],[2],[3]
2. Thanh toán quốc tế					
Tổng	23	15	0		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20%.
- 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% - Nộp báo cáo bài tập lớn.

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% - Thi trắc nghiệm.

6. Tài liệu học tập

6.1. Tài liệu bắt buộc

1. Ao Thu Hoài (2015), *Giáo trình Thương Mại điện tử*, NXB Thông tin và Truyền thông.

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Viktor Khliupko (2017), *Magento 2 DIY*, Apress, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19348>

3. Carl Darski, Kent Weare, Richard Seroter, Sergei Moukhnietski, Thiago Almeida (2011), *Microsoft BizTalk 2010: Line of Business Systems Integration, A practical guide to integrating Line of Business systems with BizTalk Server 2010*, Enterprise, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19349>

4. Gregory Moss (2013), *Working with OpenERP, Learn to utilize OpenERP to transform and streamline*, Open Source, ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19350>

5. Jon Paz, Liz Kao (2016), *Salesforce.com For Dummies*, 6th Edition, John Wiley & Sons, Inc., ebook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19351>

7. Thông tin về giảng viên

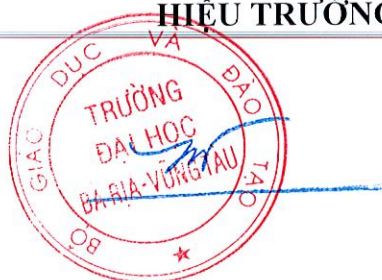
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: tongnhung2008@gmail.com
Hướng nghiên cứu: Cơ sở dữ liệu, An toàn bảo mật hệ thống thông tin	
webpage: bv.edu.vn/web/ttnhung	Facebook: Tong Nhung
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0932060759	Email: Nguyenha_dhbrvt@yahoo.com
Hướng nghiên cứu: Hệ thống thông tin, Web, Công nghệ phần mềm.	

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn K.

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: **Thực tập tốt nghiệp**
- Mã học phần: 0101110046
- Số tín chỉ: 4(0,4,8)
- Học phần tiên quyết/học trước: không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): không

2. Chuẩn đầu ra học phần

- Kiến thức:

Vận dụng các kiến thức chuyên ngành đã được trang bị để thực tập tại cơ quan, doanh nghiệp.

Cung cấp kiến thức về vai trò, nhiệm vụ, chức năng và phẩm chất cần có của người kỹ sư. Các kiến thức và kỹ năng đọc tài liệu công nghệ mới, sử dụng công nghệ mới, sử dụng tin học văn phòng, thiết kế mỹ thuật, thiết kế và phát triển website, lập trình ứng dụng di động, game, quản trị mạng và an toàn thông tin, sửa chữa và xử lý sự cố máy tính, quản trị doanh nghiệp, kỹ năng quản lý thời gian và xử lý tình huống, kỹ năng làm việc nhóm.

- Kỹ năng:

- *Kỹ năng cứng*: vận dụng kiến thức đã học áp dụng vào thực tế trong cơ quan, doanh nghiệp. Đặc biệt trang bị cho sinh viên kỹ năng sống, tự tin vào kiến thức, bản lĩnh để có thể khẳng định được bản thân trong công việc sau này.
- *Kỹ năng mềm*: Biết áp dụng các kỹ năng đọc, ghi chép, thuyết trình, điều khiển cuộc họp để thực hiện và trình bày bài thuyết trình nhóm. Biết áp dụng kỹ năng soạn thảo văn bản để viết bản báo cáo thực tập chuyên ngành. Biết cách quản lý thời gian và xử lý các tình huống để hoàn thành tốt công việc được giao tại nơi thực tập đúng thời hạn, học cách làm việc nhóm và tác phong làm việc của người kỹ sư.

- Thái độ: Có thái độ nghiêm túc và chăm chỉ trong học tập, cũng như trong nghiên cứu khoa học, mạnh dạn áp dụng các kiến thức thu được trong học tập vào ứng dụng thực tế.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Đây là học phần thực tế yêu cầu sinh viên phải biết tổng hợp các kiến thức mình đã được trang bị để vận dụng vào trong quá trình thực tập tại cơ quan doanh nghiệp. Đồng thời yêu cầu sinh viên phải có thái độ, ứng xử đúng mực của một người kỹ sư.

Yêu cầu nhiệm vụ của sinh viên tìm hiểu về đơn vị thực tập, đồng thời tìm hiểu toàn bộ quy trình sản xuất chung, phần cứng, phần mềm được sử dụng để quản lý, hệ thống được thiết lập, quản trị mạng và an toàn thông tin.... Tìm hiểu về các sự cố xảy ra trong hệ thống, cách khắc phục và nội quy an toàn lao động.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Mục tiêu cụ thể	Dụng cụ, thiết bị sử dụng	Định mức vật tư/SV, nhóm SV	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
Phần 1. Những vấn đề chung: 1.1. Tìm hiểu thiết lập, xây dựng hệ thống, các phần cứng, phần mềm được sử dụng để quản lý, thiết lập mạng, quản trị mạng và an toàn thông tin...trong cơ quan, doanh nghiệp mà sinh viên đến thực tập. 1.2. Tìm hiểu về trình độ công nghệ của các hệ thống. 1.3. Tìm hiểu quản trị doanh nghiệp 1.4. Giải pháp kỹ thuật. 1.5. Mức độ tiên tiến và hiện đại của thiết bị. 1.6. Mức độ ứng dụng các thành quả mới về khoa học và công nghệ. 1.7. Mức độ ứng dụng công nghệ thông tin trong các lĩnh vực: 1.7.1. Quản lý 1.7.2. Tổ chức sản xuất 1.7.3. Kỹ thuật. 1.8. Tìm hiểu các hệ thống và thiết bị cũng như các vấn đề trang bị bảo hộ lao động trong các dây chuyền sản xuất.	- Tìm hiểu về lịch sử phát triển cơ quan, doanh nghiệp, quy mô sản xuất. - Quy trình làm việc chung của cơ quan, doanh nghiệp. - Tìm hiểu về quy trình xây dựng hệ thống. - Tìm hiểu xây dựng và quản trị mạng. - Tìm hiểu phần cứng, phần mềm, công nghệ được sử dụng - Tìm hiểu về các sự cố có thể xảy ra đối với hệ thống, phần cứng, phần mềm được sử dụng, thiết bị mạng, đồng thời tìm hiểu quy định an toàn lao động mà công ty đang áp dụng.		01 SV/Đề tài	-Luôn tuân theo nội quy, quy định tại nơi thực tập. -Có kế hoạch làm việc cụ thể, rõ ràng. -Tìm các tài liệu liên quan đến đề tài mình tìm hiểu. -Chấp hành đúng nhiệm vụ mà giáo viên hướng dẫn và cán bộ hướng dẫn của cơ quan doanh nghiệp giao.
Phần 2. Phần chuyên môn: Đi sâu nghiên cứu một đề tài cụ thể được cán bộ kỹ thuật ở cơ quan, doanh nghiệp và giảng viên hướng dẫn chỉ định về các nội dung sau đây: 2.1. Mô tả hệ thống.	-Tổng hợp tài liệu liên quan. -Phân tích, đánh giá, so sánh công nghệ và lựa chọn công nghệ. - Tìm hiểu xây dựng, thiết lập của hệ thống, phần mềm, phần cứng		01 SV/Đề tài	-Thực hiện công việc được giao theo đúng phân công. -Tham gia đầy đủ kế hoạch thực tập đã được giao. -Thể hiện tinh thần làm việc

2.1.1. Mức độ tiên tiến, hiện đại.	và mạng trong cơ quan.			theo nhóm, có trách nhiệm, và tinh thần hợp tác.
2.1.2. Thuận lợi và khó khăn khi vận hành và sử dụng.	-Tìm hiểu về những sự cố có thể xảy ra đối với hệ thống, phần mềm, phần cứng, mạng và những biện pháp khắc phục.			-Hoàn thành bài báo cáo theo đúng thời hạn yêu cầu.
2.2. Các phần cứng, phần mềm, công nghệ được sử dụng.				
2.2.1.Mức độ tiên tiến.				
2.2.2. Thuận lợi và khó khăn	-Đưa ra các giải pháp hiện đại hóa và đề xuất giải pháp mới cải thiện sản xuất.			
2.3. Tìm hiểu mạng, hệ thống mạng được xây dựng và thiết lập.				
2.4. Tìm hiểu những lỗi phần mềm, phần cứng, mạng thường gặp				
2.5. Nghiên cứu khả năng hiện đại hoá hoặc đề xuất các giải pháp kỹ thuật mới.				
Tổng				

YÊU CẦU:

1. Đảm bảo đủ thời gian thực tập, có nhật ký thực tập được ghi chép đầy đủ nội dung các công việc.

2. Quan hệ tốt với cán bộ và công nhân của cơ quan, doanh nghiệp. Chấp hành tốt mọi nội quy, quy định của cơ quan, doanh nghiệp nơi mình đến thực tập và được đại diện cơ quan, doanh nghiệp xác nhận khi kết thúc đợt thực tập.

- Trước khi kết thúc đợt thực tập, sinh viên phải làm một bản báo cáo thực tập tốt nghiệp với các nội dung tại mục II và phải thông qua cán bộ kỹ thuật của cơ quan, doanh nghiệp và giảng viên hướng dẫn trực tiếp trước khi bảo vệ.

- Nghiêm cấm mọi hình thức photocopy và sao chép các nội dung trong bài báo cáo thực tập tốt nghiệp. Số lượng trang báo cáo và nội dung trình bày phải đúng theo quy định chung.

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1 Báo cáo phải có nhận xét của cơ quan, đơn vị kiến tập và nộp cho giáo viên hướng dẫn.

5.2. Báo cáo sẽ được đánh giá như một môn học và được chấm điểm theo thang 10/10.

- Thái độ tác phong khi tham gia thực tập: 2đ
- Kiến thức chuyên môn: 4đ

- Nhận thức thực tế: 3đ
- Đánh giá khác: 1đ

6. Tài liệu học tập:

7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbtt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: thanhltv@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính	
Điện thoại: 0919323727	Email: phuongnt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: nuongntm@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Lan Hương	
Ngày sinh: 1986	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: huongnl@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	

Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, Web, Cấu trúc dữ liệu	
Điện thoại: 0932060759	Email: hant@bvu.edu.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Năm sinh: 1981	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0919642994	Email: trinv@bvu.edu.vn
Họ tên: Hoàng Ngọc Thanh	
Năm sinh: 1969	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0913840991	Email: thanhhn@bvu.edu.vn

Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

**HIỆU TRƯỞNG
(DUYỆT)**



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: **Thực tập chuyên ngành**
- Mã học phần: 0101110045
- Số tín chỉ: 3(0,3,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Mục đích:

Thông qua đợt thực tập chuyên ngành, sinh viên sẽ làm quen với các công việc của một kỹ sư CNTT trong các cơ quan, doanh nghiệp; tiếp xúc với các cán bộ quản lý, cán bộ kỹ thuật và nhân viên; nắm được hệ thống tổ chức quản lý, các phần cứng, phần mềm được sử dụng; thiết lập hệ thống; quản trị mạng và an toàn thông tin,....

- Kiến thức:

Vận dụng các kiến thức chuyên ngành đã được trang bị để thực tập tại cơ quan, doanh nghiệp.

Cung cấp kiến thức về vai trò, nhiệm vụ, chức năng và phẩm chất cần có của người kỹ sư. Các kiến thức và kỹ năng đọc tài liệu công nghệ mới, sử dụng công nghệ mới, sử dụng tin học văn phòng, thiết kế mỹ thuật, thiết kế và phát triển website, lập trình ứng dụng di động, game, quản trị mạng và an toàn thông tin, sửa chữa và xử lý sự cố máy tính, quản trị doanh nghiệp, kỹ năng quản lý thời gian và xử lý tình huống, kỹ năng làm việc nhóm.

- Kỹ năng:

- *Kỹ năng cứng*: vận dụng kiến thức đã học áp dụng vào thực tế trong cơ quan, doanh nghiệp. Đặc biệt trang bị cho sinh viên kỹ năng sống, tự tin vào kiến thức, bản lĩnh để có thể khẳng định được bản thân trong công việc sau này.
- *Kỹ năng mềm*: Biết áp dụng các kỹ năng đọc, ghi chép, thuyết trình, điều khiển cuộc họp để thực hiện và trình bày bài thuyết trình nhóm. Biết áp dụng kỹ năng soạn thảo văn bản để viết bản báo cáo thực tập chuyên ngành. Biết cách quản lý thời gian và xử lý các tình huống để hoàn thành tốt công việc được giao tại nơi thực tập đúng thời hạn, học cách làm việc nhóm và tác phong làm việc của người kỹ sư.

- Thái độ:

Có thái độ nghiêm túc và chăm chỉ trong học tập, cũng như trong nghiên cứu khoa học, mạnh dạn áp dụng các kiến thức thu được trong học tập vào ứng dụng thực tế.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Đây là học phần thực tế yêu cầu sinh viên phải biết tổng hợp các kiến thức mình đã được trang bị để vận dụng vào trong quá trình thực tập tại cơ quan doanh nghiệp. Đồng thời yêu cầu sinh viên phải có thái độ, ứng xử đúng mực của một người kỹ sư.

Yêu cầu nhiệm vụ của sinh viên tìm hiểu về đơn vị thực tập, đồng thời tìm hiểu toàn bộ quy trình sản xuất chung, phần cứng, phần mềm được sử dụng để quản lý, hệ thống được thiết lập, quản trị mạng và an toàn thông tin.... Tìm hiểu về các sự cố xảy ra trong hệ thống, cách khắc phục và nội quy an toàn lao động.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Mục tiêu cụ thể	Dụng cụ, thiết bị sử dụng	Định mức vật tư/SV, nhóm SV	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
Phần 1. Những vấn đề chung:	- Tìm hiểu về lịch sử phát triển cơ quan, doanh nghiệp, quy mô sản xuất.		01 SV/Đề tài	-Luôn tuân theo nội quy, quy định tại nơi thực tập.
1.1. Tìm hiểu thiết lập, xây dựng hệ thống, các phần cứng, phần mềm được sử dụng để quản lý, thiết lập mạng, quản trị mạng và an toàn thông tin...trong cơ quan, doanh nghiệp mà sinh viên đến thực tập.	- Quy trình làm việc chung của cơ quan, doanh nghiệp.			-Có kế hoạch làm việc cụ thể, rõ ràng.
1.2. Tìm hiểu về trình độ công nghệ của các hệ thống.	- Tìm hiểu về quy trình xây dựng hệ thống.			-Tìm các tài liệu liên quan đến đề tài mình tìm hiểu.
1.3. Tìm hiểu quản trị doanh nghiệp	- Tìm hiểu xây dựng và quản trị mạng.			-Chấp hành đúng nhiệm vụ mà giáo viên hướng dẫn và cán bộ hướng dẫn của cơ quan doanh nghiệp giao.
1.4. Giải pháp kỹ thuật.	- Tìm hiểu phần cứng, phần mềm, công nghệ được sử dụng			
1.5. Mức độ tiên tiến và hiện đại của thiết bị.	- Tìm hiểu về các sự cố có thể xảy ra đối với hệ thống, phần cứng, phần mềm được sử dụng, thiết bị mạng, đồng thời tìm hiểu quy định an toàn lao động mà công ty đang áp dụng.			
1.6. Mức độ ứng dụng các thành quả mới về khoa học và công nghệ.				
1.7. Mức độ ứng dụng công nghệ thông tin trong các lĩnh vực:				
1.7.1. Quản lý				
1.7.2. Tổ chức sản xuất				
1.7.3. Kỹ thuật.				
1.8. Tìm hiểu các hệ thống và thiết bị cũng như các vấn đề trang bị bảo hộ lao động trong các dây truyền sản xuất.				
Phần 2. Phần chuyên môn:	-Tổng hợp tài liệu liên quan.		01 SV/Đề tài	-Thực hiện công việc được giao theo đúng
Đi sâu nghiên cứu một	-Phân tích, đánh			

<p>đề tài cụ thể được cán bộ kỹ thuật ở cơ quan, doanh nghiệp và giảng viên hướng dẫn chỉ định về các nội dung sau đây:</p> <p>2.1. Mô tả hệ thống.</p> <p>2.1.1. Mức độ tiên tiến, hiện đại.</p> <p>2.1.2. Thuận lợi và khó khăn khi vận hành và sử dụng.</p> <p>2.2. Các phần cứng, phần mềm, công nghệ được sử dụng.</p> <p>2.2.1. Mức độ tiên tiến.</p> <p>2.2.2. Thuận lợi và khó khăn</p> <p>2.3. Tìm hiểu mạng, hệ thống mạng được xây dựng và thiết lập.</p> <p>2.4. Tìm hiểu những lỗi phần mềm, phần cứng, mạng thường gặp</p> <p>2.5. Nghiên cứu khả năng hiện đại hoá hoặc đề xuất các giải pháp kỹ thuật mới.</p>	<p>giá, so sánh công nghệ và lựa chọn công nghệ.</p> <p>- Tìm hiểu xây dựng, thiết lập của hệ thống, phần mềm, phần cứng và mạng trong cơ quan.</p> <p>- Tìm hiểu về những sự cố có thể xảy ra đối với hệ thống, phần mềm, phần cứng, mạng và những biện pháp khắc phục.</p> <p>-Đưa ra các giải pháp hiện đại hóa và đề xuất giải pháp mới cải thiện sản xuất.</p>	<p>phân công.</p> <p>-Tham gia đầy đủ kế hoạch thực tập đã được giao.</p> <p>-Thể hiện tinh thần làm việc theo nhóm, có trách nhiệm, và tinh thần hợp tác.</p> <p>-Hoàn thành bài báo cáo theo đúng thời hạn yêu cầu.</p>
Tổng		

YÊU CẦU:

1. Đảm bảo đủ thời gian thực tập, có nhật ký thực tập được ghi chép đầy đủ nội dung các công việc.

2. Quan hệ tốt với cán bộ và công nhân của cơ quan, doanh nghiệp. Chấp hành tốt mọi nội quy, quy định của cơ quan, doanh nghiệp nơi mình đến thực tập và được đại diện cơ quan, doanh nghiệp xác nhận khi kết thúc đợt thực tập.

- Trước khi kết thúc đợt thực tập, sinh viên phải làm một bản báo cáo thực tập chuyên ngành với các nội dung tại mục II và phải thông qua cán bộ kỹ thuật của cơ quan, doanh nghiệp và giảng viên hướng dẫn trực tiếp trước khi bảo vệ.

- Nghiêm cấm mọi hình thức photocopy và sao chép các nội dung trong bài báo cáo thực tập chuyên ngành. Số lượng trang báo cáo và nội dung trình bày phải đúng theo quy định chung.

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1 Báo cáo phải có nhận xét của cơ quan, đơn vị kiến tập và nộp cho giáo viên hướng dẫn.

5.2. Báo cáo sẽ được đánh giá như một môn học và được chấm điểm theo thang 10/10.

- Thái độ tác phong khi tham gia thực tập: 2đ
- Kiến thức chuyên môn: 4đ
- Nhận thức thực tế: 3đ
- Đánh giá khác: 1đ

6. Tài liệu học tập:

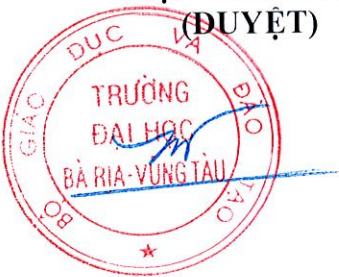
7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbtt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: thanhltv@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính	
Điện thoại: 0919323727	Email: phuongnt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	
Email: nuongntm@bvu.edu.vn	

Giảng viên: Nguyễn Lan Hương	
Ngày sinh: 1986	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: huongnl@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, Web, Cấu trúc dữ liệu	
Điện thoại: 0932060759	Email: hant@bvu.edu.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Năm sinh: 1981	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0919642994	Email: trinv@bvu.edu.vn
Họ tên: Hoàng Ngọc Thanh	
Năm sinh: 1969	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0913840991	Email: thanhhn@bvu.edu.vn

Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

**HIỆU TRƯỞNG
(DUYỆT)**



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiếm

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

Bùi TTương

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Ứng dụng thiết kế đồ họa công nghiệp 1
- Mã học phần: 0101121718
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Nhận biết được tên gọi, biểu tượng, ý nghĩa và cách thực hiện của các lệnh điều khiển, tạo hiệu ứng và hiệu chỉnh trong chương trình Corel Draw.
 - + Kết hợp các lệnh cơ bản và các thủ thuật trong xử lý đồ họa để thiết kế, hiệu chỉnh, cắt ghép các mẫu đồ họa.
- Kỹ năng:
 - + Phân tích được các lỗi kỹ thuật trong xử lý đồ họa và đưa ra được các phương án khắc phục.
 - + Thực hành các hình vẽ cơ bản, các phác thảo mẫu, vẽ thiết kế, lập bộ tài liệu kỹ thuật, thiết kế và hiệu chỉnh màu sắc các mẫu thiết kế quảng cáo bằng chương trình Corel Draw.
 - + Sắp xếp được trình tự các thao tác lệnh hợp lý trong xử lý đồ họa.
 - + Thao tác lệnh thành thạo, xử lý hình ảnh và thiết kế mẫu nhanh nhẹn
- Thái độ:
 - + Tập trung nghe bài giảng trên lớp, làm các bài tập lý thuyết và thực hành được giao.
 - + Tổ chức lớp học có kỷ luật.
 - + Sáng tạo trong thiết kế mẫu sản phẩm.
 - + Có khả năng tự tìm hiểu các thủ thuật cao cấp và các hiệu ứng bổ sung trong xử lý, thiết kế mẫu.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng và xu hướng phát triển của công nghệ đồ họa trong môi trường và xã hội.
 - + Luôn tự cập nhật các thông tin của các phần mềm đồ họa phiên bản mới.
 - + Phản hồi được cảm nhận của bản thân về học phần.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về đồ họa nền vector và bitmap

thông qua chương trình đồ họa Corel Draw. Từ đó, sinh viên ứng dụng phần mềm này để phác thảo mẫu, vẽ thiết kế như thiết kế Logo, thiết kế Poster, thiết kế Brochure, thiết kế Catalogues, thiết kế bao bì, nhãn hiệu, hộp vỏ, thiết kế và hiệu chỉnh màu sắc các mẫu thiết kế quảng cáo.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp	Thí nghiệm, Bài tập, thảo luận, thực hành, điền dã		
Chương 1. Giới thiệu Corel Draw	2	2	Nhận biết được một phần mềm thuộc đồ họa ứng dụng và thành thạo với các thao tác làm việc với Corel Draw. Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.	Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu hỏi; Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng. Xem trước tài liệu [1] Chương 1, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.
1.1. Khởi động Corel Draw. 1.2. Giới thiệu sơ lược về màn hình thiết kế 1.3. Các thao tác thường sử dụng trên tập tin 1.4. Thoát khỏi chương trình Corel Draw				
Chương 2. Công cụ hỗ trợ vẽ chính xác	4	4	Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw. Thao tác thành thạo các công cụ hỗ trợ vẽ chính xác trong Corel Draw.	Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu hỏi; Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng. Xem trước tài liệu [1] Chương 1, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.
2.1. Giới thiệu 2.2. Xác lập giấy vẽ 2.3. Lưới điểm - grid 2.4. Công cụ zoom và hand tool 2.5. Đường chỉ dẫn - guideline 2.6. Thước - ruler 2.7. Chức năng truy bắt điểm đối tượng - snap to objects				
Chương 3. Công cụ tạo hình cơ bản	4	4	Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.	Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu
3.1. Giới thiệu 3.2. Hộp công cụ				

<p>3.3. Nhóm công cụ vẽ đường</p> <p>3.4. Tô màu nhanh cho đối tượng kín bằng thanh màu</p> <p>3.5. Công cụ Rectangle tool</p> <p>3.6. Công cụ Ellipse tool</p> <p>3.7. Nhóm công cụ Polygon</p> <p>3.8. Chèn kí tự đặc biệt</p>			<p>Thao tác thành thạo các công cụ tạo hình cơ bản trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ tạo hình cơ bản để thiết kế các mẫu sản phẩm nhanh chóng và hiệu quả.</p>	<p>hỏi;</p> <p>Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng</p> <p>Xem trước tài liệu [1]</p> <p>Chương 2, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.</p>
Chương 4. Công cụ biến đổi và hiệu chỉnh	6	6	<p>Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.</p> <p>Thao tác thành thạo các công cụ biến đổi và hiệu chỉnh trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ biến đổi và hiệu chỉnh để thiết kế các mẫu sản phẩm nhanh chóng và hiệu quả.</p>	<p>Nghe giảng;</p> <p>Thảo luận nhóm;</p> <p>Trả lời câu hỏi;</p> <p>Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng</p> <p>Xem trước tài liệu [1]</p> <p>Chương 3, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.</p>
<p>4.1. Công cụ Pick tool</p> <p>4.2. Lệnh Group</p> <p>4.3. Lệnh Ungroup</p> <p>4.4. Lệnh Ungroup all</p> <p>4.5. Lệnh Combine</p> <p>4.6. Lệnh Break apart</p> <p>4.7. Lệnh Convert to curve</p> <p>4.8. Công cụ Outline tool</p> <p>4.9. Lệnh Order</p> <p>4.10. Lệnh Align and Distribute</p> <p>4.11. Công cụ shape tool</p> <p>4.12. Lệnh Trim</p> <p>4.13. Lệnh Weld</p> <p>4.14. Lệnh Intersect</p> <p>4.15. Lệnh Rotate</p> <p>4.16. Lệnh Position</p> <p>4.17. Lệnh Scale and Mirror</p> <p>4.18. Lệnh Size</p> <p>4.19. Lệnh Skew</p> <p>Chương 5. Công cụ màu tô</p> <p>5.1. Giới thiệu</p> <p>5.2. Khái niệm mô hình màu</p> <p>5.3. Các phương pháp tô màu</p>	2	2	<p>Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.</p> <p>Thao tác thành thạo các công cụ tô màu trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ tô màu để thiết kế các mẫu sản phẩm nhanh chóng và hiệu quả.</p>	<p>Nghe giảng;</p> <p>Thảo luận nhóm;</p> <p>Trả lời câu hỏi;</p> <p>Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng</p> <p>Xem trước tài liệu [1]</p> <p>Chương 3, slide bài giảng, làm bài tập cuối</p>

Chương 6. Công cụ tạo văn bản	4	4	<p>Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.</p> <p>Thao tác thành thạo các công cụ tạo văn bản trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ tạo văn bản để thiết kế các mẫu sản phẩm nhanh chóng và hiệu quả.</p>	<p>chương.</p> <p>Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu hỏi; Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng Xem trước tài liệu [1] Chương 4, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.</p>
Chương 7. Các công cụ tạo hiệu ứng <p>7.1. Giới thiệu</p> <p>7.2. Các phương pháp tạo hiệu ứng</p> <p>7.3. Hiệu ứng Drop shadow</p> <p>7.4. Hiệu ứng Extrude</p> <p>7.5. Hiệu ứng Add perspective</p> <p>7.6. Hiệu ứng Blend</p> <p>7.7. Hiệu ứng Envelope</p> <p>7.8. Hiệu ứng Distortion</p> <p>7.9. Hiệu ứng Contour</p> <p>7.10. Hiệu ứng Lens</p> <p>7.11. Hiệu ứng Transparency</p> <p>7.12. Hiệu ứng Power clip</p>	6	6	<p>Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.</p> <p>Thao tác thành thạo các công cụ tạo hiệu ứng trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ tạo hiệu ứng để thiết kế các mẫu sản phẩm nhanh chóng và hiệu quả.</p>	<p>Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu hỏi; Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng Xem trước tài liệu [1] Chương 5, slide bài giảng, làm bài tập cuối chương.</p>
Chương 8. Nhập xuất - In ấn tập tin - Xử lý ảnh Bitmap <p>8.1. Thao tác import</p> <p>8.2. Thao tác export</p> <p>8.3. In ấn</p> <p>8.4. Chuyển đổi ảnh Vector sang Bitmap.</p> <p>8.5. Các hiệu ứng Bitmap thường dùng.</p>	2	2	<p>Hiểu rõ được chức năng của các đối tượng trong file Corel Draw.</p> <p>Thao tác thành thạo các công cụ nhập xuất in ấn tập tin và xử lý ảnh trong Corel Draw.</p> <p>Vận dụng được các công cụ xử lý ảnh Bitmap để thiết kế các mẫu sản phẩm</p>	<p>Nghe giảng; Thảo luận nhóm; Trả lời câu hỏi; Làm bài tập Tự nghiên cứu các vấn đề mở rộng Xem trước tài liệu [1] Chương 6, slide bài</p>

			nhANH chóng và hiệu quả.	giảng, làm bài tập cuối chương.
Tổng	30	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần - Hình thức thi: Thi thực hành.
 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần - Hình thức thi: Thi thực hành.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc

1. Lê Thị Vĩnh Thanh (2016), *Bài giảng Corel*,
<http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/16329>

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Mihaela –Rigel (2011), *Inscape 0.48 Illustrator's CookBook*, Copyright © 2011 Packt Publishing, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19453>

7. Thông tin về giảng viên

Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: vinhthanhtk45@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiết

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: MOS 3
- Mã học phần: 0101121609
- Số tín chỉ: 2(1, 1, 4)
- Học phần tiên quyết/học trước: MOS 2 (0101121608)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học viên nắm vững những kiến thức từ cơ bản đến nâng cao trong việc sử dụng phần mềm Microsoft Office Powerpoint để tạo ra một bản trình chiếu ấn tượng.
- Kỹ năng: Học viên sử dụng thành thạo các kỹ năng tạo và định dạng một bản trình chiếu, thiết lập và tùy biến trình chiếu.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần cung cấp cho học viên những kiến thức và kỹ năng cần thiết để tạo và định dạng trình chiếu với sự hỗ trợ của các đối tượng đa phương tiện, các hiệu ứng dịch chuyển và hiệu ứng hoạt cảnh, thiết lập và tùy biến trình chiếu để có một bài thuyết trình hiệu quả.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của học viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, diễn đã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Giới thiệu Powerpoint 1.1.Xác định các yếu tố màn hình 1.2.Sử dụng Ribbon 1.3.Tạo một bài thuyết trình 1.4.Các chế độ xem 1.5.Chèn, xóa, sắp xếp các slide	2		4	- Biết cách sử dụng những tính năng căn bản như tạo, lưu, mở và biết cách hiển thị bài trình chiếu theo nhiều cách khác nhau, duyệt và thao tác với các vùng hiển thị. - Biết thực hiện các thao tác trên slide như tạo mới, xóa hoặc thêm slide với nội dung có	Thực hiện theo mục tiêu giáo viên đề ra

				sẵn, tạo các vùng slide, sắp xếp slide và các vùng để dễ dàng quản lý.	
Chương 2. Làm việc với văn bản 2.1. Chèn và chỉnh sửa văn bản trong vùng chứa. 2.2. Định dạng văn bản với Bullets, Numbering... 2.3. Chèn các đối tượng đồ họa 2.4. Chèn WordArt, Shapes...	2		4	- Biết cách làm việc với văn bản trong slide như nhập liệu, chèn thêm ô dữ liệu, định dạng văn bản, - Biết cách sử dụng Format painter - Biết tìm và thay thế văn bản.	
Chương 3. Làm việc với biểu đồ & bảng 3.1. Chèn biểu đồ vào slide 3.2. Định dạng biểu đồ 3.3. Chèn bảng vào slide 3.4. Định dạng bảng	3		5	- Biết cách thêm, định dạng biểu đồ và bảng trong slide.	
Chương 4. Làm việc với Illustration & Media 4.1. Chèn và định dạng Picture 4.2. Chèn và định dạng Shapes 4.3. Chèn và định dạng SmartArt 4.4. Chèn và định dạng Chart 4.5. Chèn và định dạng Media	3		5	- Biết chèn và định dạng các đối tượng đồ họa và biết cách sắp xếp chúng một cách nhanh chóng. - Biết cách thêm các nút hành động cho slide	
Chương 5. Làm việc với Transitions 5.1. Áp dụng hiệu ứng chuyển Slide 5.2. Hiệu chỉnh thời gian dịch chuyển slide	1		2	-Làm việc được với Transitions	
Chương 6. Làm việc với Animations 6.1. Áp dụng Animations cho các đối tượng trong slide 6.2. Kiểm soát Animation Panel	1		2	-Làm việc được với Animations	
Chương 7. Làm việc với Slide Show 7.1. Custom Slide Show 7.2. Set up Slide Show	1		2	- Biết xóa các thuộc tính đánh kèm bản trình chiếu - Biết cách thiết lập trình chiếu	
Chương 8. Thêm Header, Footer 8.1. Thêm Header, Footer 8.2. Thêm Slide Number 8.3. Thêm Date & Time	1		2	-Biết cách chèn Header, Footer, Slide number	
Chương 9. Thêm Comment & in ấn 9.1. Thêm Comment 9.2. Thiết lập in ấn	1		2	- Biết cách kiểm tra các thiết lập, xem thử và in bản trình chiếu	
Ôn tập			2		

Tổng	15	30		
-------------	-----------	-----------	--	--

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.
 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy / Thuyết trình slide.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Dan Gookin (2016), *PowerPoint 2016 For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19433>

6.2. Tài liệu tham khảo:

2. Elaine Marmel (2016), *Teach Yourself VISUALLY Word 2016*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19434>
 3. Joan Lambert (2013), *MOS 2013 Study Guide for Microsoft PowerPoint*, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19435>
 4. Faithe Wempen (2016), *Office 2016 at Work For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19428>
 5. John Pierce (2012), *MOS Study Guide for Microsoft Office 365*, eBook, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19429>

7. Thông tin về giáo viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: thanhhtv@bv.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính	

Điện thoại: 0919323727	Email: phuongnt@bvu.edu.vn
Giảng viên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: nuongntm@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Lan Hương	
Ngày sinh: 1986	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: huongnl@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, Web, Cấu trúc dữ liệu	
Điện thoại: 0932060759	Email: hant@bvu.edu.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Năm sinh: 1981	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0919642994	Email: trinv@bvu.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017



HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

Bùi Thị Thu Trang

GS.TSKH. Hoàng Văn Kiếm

TS. Phan Ngọc Hoàng

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: MOS 2
- Mã học phần: 0101121608
- Số tiết: 3(2, 1, 6)
- Học phần tiên quyết/học trước: MOS 1 (0101121607)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học viên nắm vững những kiến thức từ cơ bản đến nâng cao trong việc sử dụng phần mềm Microsoft Office Excel để giải quyết các công việc có liên quan đến bảng tính và dữ liệu phức tạp.
- Kỹ năng: Học viên sử dụng thành thạo các kỹ năng từ cơ bản đến nâng cao với bảng tính Excel.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần cung cấp cho học viên những kiến thức và kỹ năng cần thiết từ việc tạo, chỉnh sửa, định dạng và in ấn các trang tính Excel đến việc phân tích dữ liệu một cách hiệu quả.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của học viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, điển đã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Quản lý môi trường Worksheet 1.1 Điều hướng trong Worksheet 1.2 In Worksheet hoặc Workbook 1.3 Cá nhân hóa môi trường Excel	3		2	- Nắm được những khái niệm cần thiết khi làm việc trong môi trường Excel - Biết thiết lập in ấn trong Excel	Thực hiện theo mục tiêu giáo viên đề ra
Chương 2. Tạo ô dữ liệu 2.1 Xây dựng ô dữ liệu 2.2 Áp dụng Auto Fill	4		4	- Biết các cách khác nhau tạo ô dữ liệu - Biết thao tác với Hyperlink	

2.3 Áp dụng và thao tác với Hyperlink				
Chương 3. Định dạng Cells và Worksheets 3.1 Áp dụng và sửa đổi định dạng Cell 3.2 Hợp nhất hoặc chia ô 3.3 Tạo tiêu đề hàng và cột 3.4 Ẩn/hiện hàng và cột 3.5 Thao tác tùy chọn Page Setup cho Worksheets 3.6 Tạo và áp dụng các Styles Cell	4		4	- Biết cách định dạng ô. - Biết cách tạo và xử lý các trang tính một cách căn bản.
Chương 4. Quản lý Worksheets và Workbooks 4.1 Tạo và định dạng Worksheets 4.2 Thao tác Window Views 4.3 Thao tác Workbook Views	2		1	- Biết cách tạo và định dạng Worksheet - Chuyển qua các chế độ xem khác nhau
Chương 5. Áp dụng công thức và hàm 5.1 Tạo công thức 5.2 Thực thi quyền ưu tiên 5.3 Áp dụng Cell References trong công thức 5.4 Áp dụng Conditional Logic trong công thức 5.5 Áp dụng Nameed Ranges trong công thức 5.6 Áp dụng Cell Ranges trong công thức	5		6	- Biết cách tạo công thức, sao chép công thức, sử dụng hàm tính toán dữ liệu trong trang tính.
Chương 6. Trình bày dữ liệu trực quan 6.1 Tạo Charts dựa trên dữ liệu Worksheet 6.2 Áp dụng và thao tác với Illustrations 6.3 Tạo và hiệu chỉnh hình ảnh 6.4 Áp dụng Sparklines	5		6	-Biết cách sử dụng dữ liệu để vẽ đồ thị
Chương 7. Chia sẻ dữ liệu Worksheet với người dùng khác 7.1 Chia sẻ bảng tính 7.2 Quản lý bình luận	1		1	- Biết cách chia sẻ bảng tính và quản lý bình luận
Chương 8: Phân tích và tổ chức dữ liệu 8.1 Lọc dữ liệu 8.2 Sắp xếp dữ liệu 8.3 Áp dụng định dạng có điều kiện	3		3	- Biết lọc, sắp xếp dữ liệu - Sử dụng định dạng có điều kiện
Ôn tập	3		3	
Tổng	30		30	

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Dan Gookin (2015), *Excel 2016 For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19430>

6.2. Tài liệu tham khảo:

2. Elaine Marmel (2016), *Teach Yourself VISUALLY Excel 2016*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19432>

3. Joan Lambert (2013), *MOS 2013 Study Guide for Microsoft Excel Expert*, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19431>

4. Faithe Wempen (2016), *Office 2016 at Work For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19428>

5. John Pierce (2012), *MOS Study Guide for Microsoft Office 365*, eBook, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19429>

7. Thông tin về giáo viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: thanhltv@bv.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính	
Điện thoại: 0919323727	Email: phuongnt@bv.edu.vn

Giảng viên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: nuongntm@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Lan Hương	
Ngày sinh: 1986	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: huongnl@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, Web, Cấu trúc dữ liệu	
Điện thoại: 0932060759	Email: hant@bvu.edu.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Năm sinh: 1981	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0919642994	Email: trinv@bvu.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2020

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiến

TS. Phan Ngọc Hoàng

Bùi Thị Thu Trang

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: MOS 1
- Mã học phần: 0101121607
- Số tín chỉ: 3(2, 1, 6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Không
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức: Học viên nắm vững những kiến thức từ cơ bản đến nâng cao trong việc sử dụng phần mềm Microsoft Office Word để soạn thảo và định dạng một văn bản, tài liệu phức tạp.
- Kỹ năng: Học viên sử dụng thành thạo các kỹ năng soạn thảo và định dạng văn bản từ cơ bản đến nâng cao.
- Thái độ: Có ý thức học tập tốt.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Học phần cung cấp cho học viên những kiến thức từ cơ bản như: định dạng văn bản, tùy biến định dạng đến các chức năng nâng cao như: điều khiển luồng văn bản, trộn thư,... giúp học viên vận dụng các công cụ của phiên bản Microsoft Word một cách hiệu quả.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của học viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, diễn đã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Chia sẻ và chỉnh sửa tài liệu 1.1. Làm quen với MS Word 1.2. Các chế độ xem tài liệu 1.3. Bảo mật tài liệu 1.4. Quản lý phiên bản tài liệu 1.5. Chia sẻ tài liệu 1.6. Lưu tài liệu	4		3	Biết cách tùy biến giao diện phần mềm, các chế độ xem tài liệu, phân biệt Save và Save As, chia sẻ tài liệu bằng email và web. Biết cách thay đổi các thuộc tính của tài liệu.	Thực hiện theo mục tiêu giáo viên đề ra
				Biết cách tạo phiên	

1.7. Áp dụng mẫu cho tài liệu				bản mới, so sánh các phiên bản tài liệu, trộn tài liệu.	
Chương 2. Định dạng tài liệu 2.1. Định dạng ký tự và đoạn văn bản 2.2. Tìm kiếm và di chuyển trong tài liệu 2.3. Sử dụng Tab 2.4. Thiết lập khoảng cách cho văn bản 2.5. Tạo bảng 2.6. Thao tác với bảng 2.7. Áp dụng chỉ mục liệt kê	6		6	Biết cách lựa chọn chính xác nội dung, sao chép, di chuyển, tìm kiếm và thay thế,... Biết cách sử dụng các định dạng cơ bản như định dạng ký tự, định dạng đoạn, kiểu liệt kê, kẻ khung và tô nền, sử dụng Style.	
				Biết cách tạo và tùy biến cấu trúc bảng	
Chương 3. Định dạng các trang tài liệu 3.1. Thiết lập nội dung trang tài liệu 3.2. Áp dụng Theme 3.3. Sử dụng Quick Parts Tool 3.4. Viền trang, nền trang, tô màu 3.5. Watermark, Header, Footer	5		5	Phân biệt kẻ khung cho văn bản và kẻ khung cho trang văn bản, chèn Watermark, chèn Header, Footer. Biết cách điều chỉnh bố cục trang và in văn bản.	
Chương 4. Chèn đối tượng đồ họa 4.1. Chèn và thao tác với hình ảnh 4.2. Chèn và thao tác với hình khối 4.3. Chèn và thao tác với Word Art, Smart Art 4.4. Chèn và thao tác với Text Box	6		6	Biết cách chèn các đối tượng đồ họa như hình ảnh, ký hiệu đặc biệt, Shape, Chart, Screenshot, SmartArt, WordArt, Text Box.	
Chương 5. Kiểm duyệt tài liệu 5.1. Kiểm duyệt tài liệu sử dụng Spelling and Grammar Checking 5.2. Thiết lập Autocorrect 5.3. Chèn và thao tác với Comments	3		1	Biết bật/ tắt chức năng kiểm tra lỗi chính tả, ngữ pháp, sử dụng từ điển đồng nghĩa, Biết thêm và xóa Comment	
Chương 6. Tham chiếu và siêu liên kết 6.1. Sử dụng Hyperlink 6.2. Tạo Footnote và Endnote 6.3. Tạo mục lục	2		2	Biết thao tác với Hyperlink Tạo và xóa Footnote và Endnote Tạo mục lục	
Chương 7. Thực hiện trộn thư 7.1. Thiết lập Mail Merge 7.2. Thực hiện Mail Merge	1		2	Biết thực hiện trộn thư	
Ôn tập	3		5		
Tổng	30		30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.
5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần; Hình thức thi: Thực hành trên máy.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Dan Gookin (2016), *Word 2016 For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19425>

6.2. Tài liệu tham khảo:

2. Elaine Marmel (2016), *Teach Yourself VISUALLY Word 2016*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19427>
3. Joan Lambert (2013), *MOS 2013 Study Guide for Microsoft Word*, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19426>
4. Faithe Wempen (2016), *Office 2016 at Work For Dummies*, John Wiley & Sons Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19428>
5. John Pierce (2012), *MOS Study Guide for Microsoft Office 365*, eBook, Microsoft Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19429>

7. Thông tin về giáo viên

Giảng viên: Bùi Thị Thu Trang	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 0962560684	Email: trangbtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Tống Thị Nhung	
Ngày sinh: 1984	Học vị: Thạc sỹ
Điện thoại: 0933247584	Email: nhungtt@bv.edu.vn
Giảng viên: Lê Thị Vĩnh Thanh	
Ngày sinh: 04/04/1983	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Hệ thống thông tin	
Điện thoại: 0949.267.267	Email: thanhltv@bv.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Tấn Phương	
Ngày sinh: 1975	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính	
Điện thoại: 0919323727	Email: phuongnt@bv.edu.vn
Giảng viên: Phan Ngọc Hoàng	
Ngày sinh: 1983	Học vị: Tiến sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Xử lý ảnh, Mạng	

thần kinh, Nhận diện đối tượng	
Điện thoại: 01226232919	Email: hoangpn@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: nuongntm@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Lan Hương	
Ngày sinh: 1986	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, Lập trình cho thiết bị di động	Email: huongnl@bvu.edu.vn
Giảng viên: Nguyễn Thị Hà	
Ngày sinh: 1982	Học vị: Thạc sỹ
Hướng nghiên cứu chính: Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, Web, Cấu trúc dữ liệu	
Điện thoại: 0932060759	Email: hant@bvu.edu.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Trì	
Năm sinh: 1981	Học vị: Thạc sĩ
Điện thoại: 0919642994	Email: trinv@bvu.edu.vn

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

TS. Phan Ngọc Hoàng

Bùi Thị Thu Trang



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình ứng dụng di động, game 1
- Mã học phần: 0101121785
- Số tín chỉ: 3 (2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Lập trình Java (0101110024).
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Sinh viên nắm vững những kiến thức chung về các dòng thiết bị, các hệ điều hành di động phổ biến hiện nay, những công nghệ và kỹ thuật phát triển phần mềm ứng dụng cho thiết bị di động, hệ điều hành Android, công cụ hỗ trợ lập trình Android Studio.
 - + Nắm vững những tính năng cơ bản, sự khác biệt giữa thiết bị thật và máy ảo Android.
 - + Nắm vững những kiến thức về phương pháp lập trình Android cơ bản.
- Kỹ năng:
 - + Thành thạo việc cài đặt bộ SDK và công cụ lập trình Android Studio;
 - + Phân tích và thiết kế giao diện cho ứng dụng;
 - + Xây dựng các ứng dụng Android cơ bản;
 - + Kiểm tra và thực thi ứng dụng trên máy ảo Android;
 - + Upload và thực thi các ứng dụng trên thiết bị thật.
- Thái độ:
 - + Tham gia đầy đủ các buổi học và tập trung nghe bài giảng trên lớp.
 - + Tích cực đóng góp, xây dựng trong các buổi thảo luận theo nhóm, thuyết trình.
 - + Hoàn thành các bài tập thực hành trên lớp, về nhà đầy đủ và có chất lượng.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng của việc lập trình trên thiết bị di động trong sự phát triển công nghệ thông tin hiện nay.
 - + Nhận thức được thách thức và đòi hỏi của thời đại đối với lập trình trên thiết bị di động.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Giới thiệu kiến thức chung về các dòng thiết bị di động và các hệ điều hành phổ biến hiện nay, hệ điều hành Android. Giới thiệu công cụ lập trình Android Studio, SDK, Emulator, Debug. Tìm hiểu các thành phần chính của một chương trình Android như: Activity, Intent.

Tìm hiểu và xây dựng các ứng dụng Android cơ bản bằng việc sử dụng Gui, Views, Layout, tạo giao diện từ resource, tương tác với người sử dụng.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Các khái niệm cơ bản trong lập trình thiết bị di động 1.1. Các dòng thiết bị và nền tảng phần mềm di động hiện nay 1.2. Kiến trúc và đặc điểm chung của hệ điều hành Android	2		3	Giúp sinh viên nắm được vai trò quan trọng của việc lập trình trên thiết bị di động trong ngành công nghệ thông tin; hiểu được kiến trúc và các phiên bản của hệ điều hành Android, Android API.	Phần 1, chương 1 [1]
Chương 2. Lập trình cơ bản Android, công cụ Android Studio 2.1. Hướng dẫn cài đặt, cấu hình phần mềm hỗ trợ 2.2. Môi trường phát triển ứng dụng Android : Java JDK, Android SDK, Android Studio 2.3. Cài đặt và sử dụng Android Virtual Device (AVD) 2.4. Các thành phần chính của chương trình Android 2.5. Emulator, Debug 2.6. Hướng dẫn tạo dự án đầu tiên. Cấu trúc của một dự án Android	6		4	Giúp sinh viên biết được cách cài đặt các phần mềm hỗ trợ, môi trường và công cụ lập trình Android Studio; nắm được các thành phần cơ bản trong chương trình Android; Emulator, Debug trong Android; tạo được dự án đơn giản và nắm được cấu trúc của dự án đó.	Phần 1,Chương 2,3,4 [1]
Chương 3. Activity 3.1. Khái niệm 3.2. Nhiệm vụ và phân loại 3.3. Quản lý Activity 3.4. Vòng đời và các sự kiện sử lý vòng đời Activity	4		6	Giúp sinh viên hiểu về cách hoạt động cũng như xử lý Activity khi xây dựng một ứng dụng thực tiễn.	Phần 1, Chương 4,5,10 [1]

Chương 4. Giao diện người dùng và xử lý sự kiện 4.1. Giới thiệu về View và kiến trúc View 4.2. Layout và các resource khác 4.3. Tạo giao diện từ resource –file xml 4.4. Thiết kế giao diện 4.4.1. TextView, EditText 4.4.2. Button, Spinner 4.4.3. AlertDialog 4.4.4. Toast Message 4.4.5. Menu, Context Menu 4.4.6. ListView, Custom ListView, GridView 4.5. Xử lý sự kiện	6		9	Giúp sinh viên có cái nhìn từ tổng quát đến cụ thể những thành phần cơ bản của một chương trình Android: View, kiến trúc View, Layout và các resource khác; biết cách tạo giao diện từ resource cũng như cách tương tác với người sử dụng.	Phần 1, Chương 5, 6, 7, 8, 9 [1]
Chương 5. Android Fragments 5.1. Fragment Class 5.2. Ý tưởng thiết kế với Fragment 5.3. Vòng đời và các sự kiện xử lý vòng đời Fragment	6		4	Giúp sinh viên nắm vững và xây dựng ứng dụng Android một cách linh hoạt và đẹp mắt hơn nhờ công cụ Fragment	Phần 2, Chương 11 [1]
Chương 6. Intent 6.1. Khái niệm Intent 6.2. Phân loại và việc xây dựng Intent 6.3. Gửi và phản hồi trong Intent 6.4. Bộ lọc Intent Filter	6		4	Giúp sinh viên nắm vững được khái niệm cũng như cách xử lý và xây dựng Intent, Intent Filter khi làm việc với Android.	Phần 2, Chương 12 [1]
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
- 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Hình thức thi: Thực hành
- 5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Hình thức thi: Trắc nghiệm

6. Tài liệu học tập:

- 6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Grant Allen (2015), *Beginning Android, 5th Edition*, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19358>

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Jessica Thornsby (2016), *Android UI Design*, Packt Publishing, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19359>

3. Paul Deitel, Harvey Deitel, Alexander Wald (2016), *Android 6 for Programmers 3rd Edition An App-Driven Approach*, Deitel & Associates, Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19365>

4. Bill Phillips, Chris Stewart, Kristin Marsicano (2017), *Android Programming 3rd Edition*, Big Nerd Ranch, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19361>

7. Thông tin về giảng viên

Họ và tên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sĩ
Các hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, lập trình trên thiết bị di động.	
Điện thoại: 0968823652	Email: baicatvotan1988@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

TS. Phan Ngọc Hoàng

Nguyễn Thị Minh Nương

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình ứng dụng di động, game 2
- Mã học phần: 0101121786
- Số tín chỉ: 3 (2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Lập trình ứng dụng di động, game 1 (0101121785).
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Sinh viên nắm vững các kiến thức chung về phương pháp lập trình Android trên cơ sở những kiến thức có sẵn của học phần “Lập trình Android cơ bản”.
 - + Nắm vững các khái niệm cơ bản như SQLite, SharedPreferences, Handler class và Async Task, Google maps,...
 - + Nắm vững được các kiến thức về các phương pháp lưu trữ dữ liệu trong Android, phân biệt được sự khác biệt cũng như ưu điểm và nhược điểm của các phương pháp này.
 - + Nắm vững các kiến thức về phương pháp xử lý đa tiến trình, các quy tắc để làm việc với Google Maps trong Android.
- Kỹ năng:
 - + Phân tích và tạo các ví dụ minh họa về sự khác biệt giữa các phương pháp lưu trữ dữ liệu, các phương pháp xử lý đa tiến trình trong Android.
 - + Tạo các ứng dụng thực tế có sử dụng các phương pháp lưu trữ dữ liệu như: ứng dụng quản lý thông tin nhà hàng, khách sạn, tiệm thuốc,...
 - + Hiểu và làm việc thành thạo với Notification, Audio, Video, Camera và các ứng dụng có sử dụng phương pháp xử lý đa tiến trình.
 - + Thiết lập Google maps trong ứng dụng Android, thiết lập đồ họa và tương tác các đối tượng Google maps.
- Thái độ:
 - + Tham gia đầy đủ các buổi học và tập trung nghe bài giảng trên lớp.
 - + Tích cực đóng góp, xây dựng trong các buổi thảo luận theo nhóm, thuyết trình.
 - + Hoàn thành các bài tập thực hành đầy đủ và có chất lượng.
 - + Hiểu được tầm quan trọng của việc lập trình trên thiết bị di động trong sự phát triển công nghệ thông tin hiện nay.
 - + Hiểu các phương pháp lập trình và xây dựng các ứng dụng cơ bản trên Android.

+ Thể hiện năng lực sáng tạo trong việc vận dụng các phương pháp lập trình đã học để có thể xây dựng các ứng dụng đáp ứng được yêu cầu thực tiễn của thị trường.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Ôn lại những kiến thức chung về lập trình Android cơ bản như: hệ điều hành và Android API, cấu trúc của một dự án Android, trình gỡ lỗi, Emulator, thiết kế giao diện, Activity và Intent. Giới thiệu các cách lưu trữ dữ liệu trong Android: data file, SQLite, SharedPreferences. Tìm hiểu Notification, Audio, Video, Camere, cách tạo và sử lý đa tiến trình với Handler class và Async Task. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng thiết lập Google maps trong ứng dụng Android, thiết lập đồ họa và tương tác các đối tượng Google maps.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết			Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp		Thí nghiệm, thực hành, diễn dã		
	Lý thuyết	Bài tập, thảo luận			
Chương 1. Lập trình Android cơ bản 1.1. Cấu trúc dự án và các thành phần cơ bản của chương trình. 1.2. Giao diện người dùng và xử lý sự kiện 1.3. Activity, Fragment, Intent trong Android	2		2	Giúp sinh viên ôn lại những kiến thức đã được học trong học phần “lập trình Android cơ bản”, nắm được các kiến thức cơ bản về cấu trúc của chương trình, về cấu trúc của dự án, các bước thiết kế giao diện người dùng và xử lý sự kiện; về linh hồn của ứng dụng Android – Activity và Intent .	Phần 2, Chương 10 [1] Phần 3, Chương 11,12 [1]
Chương 2. Lưu trữ dữ liệu trong android 2.1. Giới thiệu 2.2. Lưu trữ dạng file 2.3. Sử dụng cơ sở dữ liệu SQLite 2.4. Sử dụng save config - SharedPreferences	6		6	Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về các cách lưu trữ dữ liệu trong Android cũng như xây dựng các ứng dụng có sử dụng các dạng dữ liệu: data file, sqlite, sharedpreference.	Phần 4, Chương 18, 19 [1]
Chương 3. Notification 3.1. Cấu hình 3.2. Tùy chỉnh đối tượng Notification 3.3. Notification trong đối tượng Action	6		6	Giúp sinh viên hiểu được lợi ích khi sử dụng đối tượng Notification trong các dự án Android.	Phần 4, Chương 23 [1]

3.4. Sử dụng Builder Approach cho Notification 3.5. Timeline, Bundled, Expanding Notifications. Notifications Tailored for Wear					
Chương 4. Đa tiến trình 4.1. Giới thiệu đa tiến trình 4.2. Cách tạo đa tiến trình trong Android 4.3. Xử lý đa tiến trình với Handler class 4.4. Xử lý đa tiến trình với Async Task 4.5. Kết hợp Handler class, Async Task và xử lý kết quả trả về	6		6	Giúp sinh viên tập làm quen với một trong những phần quan trọng cũng như khó khăn nhất trong Android: tạo và xử lý đa tiến trình trong Android.	Chương 26 [2]
Chương 5. Google Maps 5.1. Cách thiết lập Google Maps trong ứng dụng Android 5.2. Tương tác các đối tượng Google Maps 5.3. Thiết lập đồ họa trên Google Maps 5.4. Tương tác nâng cao với Google Map 5.5. Sử dụng các đối tượng Shape tương tác với Map	6		6	Giúp sinh viên nắm vững được cách thiết lập cũng như tương tác với Google Maps trong các ứng dụng thực tiễn.	Phần 3, Chương 15 [1]
Chương 6. Tính năng Audio, Video, Camera 6.1. Audio 6.2. Video 6.3. Camera	2		2	Giúp sinh viên nắm vững phương pháp làm việc với các đối tượng Audio, Video và Camera nhằm hoàn thiện hơn ứng dụng.	Phần 3, Chương 14 [1]
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
- 5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Hình thức thi: Thực hành
- 5.3. Điểm đồ án kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Hình thức thi: Trắc nghiệm

6. Tài liệu học tập:

- 6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Grant Allen (2015), *Beginning Android, 5th Edition*, Apress, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19358>

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Jessica Thornsby (2016), *Android UI Design*, Packt Publishing, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19359>

3. Paul Deitel, Harvey Deitel, Alexander Wald (2016), *Android 6 for Programmers 3rd Edition An App-Driven Approach*, Deitel & Associates, Inc., eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19365>

4. Bill Phillips, Chris Stewart, Kristin Marsicano (2017), *Android Programming 3rd Edition*, Big Nerd Ranch, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19361>

7. Thông tin về giảng viên

Họ và tên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sĩ
Các hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, lập trình trên thiết bị di động.	
Điện thoại: 0968823652	Email: baicatvotan1988@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng năm 2017



GS.TSKH. Hoàng Văn K.

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

TS. Phan Ngọc Hoàng

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

Nguyễn Thị Minh Nương

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Lập trình Java
- Mã học phần: 0101110024
- Số tín chỉ: 3(2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Lập trình hướng đối tượng (0101110023)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Không

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Sinh viên nắm vững các khái niệm, các cấu trúc lệnh cơ bản của ngôn ngữ lập trình Java như: máy ảo Java, cơ chế biên dịch tập tin Java, các câu lệnh điều khiển, các kiểu dữ liệu, vòng lặp, ...
 - + Nắm được các khái niệm và kiến thức cơ bản về lập trình hướng đối tượng trong Java.
 - + Phân biệt được sự khác biệt giữa ngôn ngữ lập trình Java và các ngôn ngữ lập trình cơ bản khác.
 - + Nắm vững được các kiến thức về cấu trúc dữ liệu và các phương pháp sử dụng các cấu trúc dữ liệu đã được xây dựng sẵn
 - + Nắm vững được các kiến thức chung về các thành phần của một ứng dụng desktop và phương pháp sử dụng chúng.
- Kỹ năng:
 - + Thành thạo sử dụng công cụ lập trình Eclipse.
 - + Giải quyết các bài toán sử dụng các câu lệnh điều khiển, các vòng lặp, nhập xuất dữ liệu trong Java.
 - + Xây dựng các ứng dụng Java cơ bản theo hướng lập trình hướng đối tượng.
 - + Thiết kế và lập trình các ứng dụng desktop.
- Thái độ:
 - + Hiểu được tầm quan trọng của ngôn ngữ lập trình Java trong sự phát triển công nghệ thông tin trên thế giới hiện nay.
 - + Tham gia tiết học đầy đủ và đúng giờ.
 - + Hoàn thành tốt các bài tập và bài thuyết trình theo nhóm.
 - + Tích cực, chủ động trong các giờ học, các buổi thảo luận.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Giới thiệu các khái niệm, các cấu trúc lệnh cơ bản của ngôn ngữ lập trình Java, phương pháp xây dựng các cấu trúc dữ liệu trong Java, các cấu trúc dữ liệu đã được xây dựng sẵn và cách sử dụng chúng, phương pháp xử lý ngoại lệ, tìm hiểu về hướng đối tượng. Giới thiệu về lập trình tổng quát trong Java, phương pháp xây dựng ứng dụng desktop.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Học phần lý thuyết kết hợp với thực hành:

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp Lý thuyết	Thí nghiệm, tập, thảo luận, hành, điền đã		
Chương 1. Giới thiệu ngôn ngữ lập trình Java	3	2	Giúp sinh viên nắm được vai trò quan trọng của ngôn ngữ lập trình Java trong ngành công nghệ thông tin, những đặc điểm chính của Java cũng như hiểu biết sơ lược về phần mềm hỗ trợ lập trình Java.	- Nghiên cứu trước: Chương 1 [1]
1.1. Giới thiệu về lập trình hướng đối tượng 1.2. Giới thiệu ngôn ngữ Java 1.3. Hướng dẫn cài đặt, cấu hình phần mềm hỗ trợ				
Chương 2. Biến, kiểu dữ liệu, các cấu trúc điều khiển trong Java	6	4	Giúp sinh viên hiểu được cách sử dụng biến, hằng, các kiểu dữ liệu, lệnh, khối lệnh, toán tử, biểu thức và các cấu trúc điều khiển trong Java và vận dụng chúng trong các bài toán thực tế.	- Nghiên cứu trước: Chương 2 [1]
2.1. Biến 2.2. Hằng 2.3. Kiểu dữ liệu trong Java: kiểu kí tự, luận lý, số thực và số nguyên. 2.4. Lệnh, khối lệnh trong Java 2.5. Toán tử và biểu thức 2.6. Cấu trúc điều khiển				
Chương 3. Mảng và String	4	6	Giúp sinh viên nắm vững các phương thức chính để giải quyết các bài toán liên quan đến mảng và chuỗi trong Java.	- Nghiên cứu trước: Chương 2 [1]
3.1. Mảng một chiều 3.2. Mảng đa chiều 3.3. Lớp String				

Chương 4. Hướng đối tượng trong Java 4.1. Lớp và các thuộc tính của lớp 4.2. Đặc điểm hướng đối tượng trong Java – đóng gói, tính đa hình và kế thừa 4.3. Gói	8		8	Giúp sinh viên có cái nhìn từ tổng quát đến cụ thể những thành phần cơ bản của một chương trình Java và các đặc điểm của chúng.	- Nghiên cứu trước: Chương 3 [1]
Chương 5. Xử lý ngoại lệ 5.1. Định nghĩa một ngoại lệ (Exception) 5.2. Mô hình xử lý ngoại lệ 5.3. Sử dụng các khối 'try' 'catch' và 'finally'	3		2	Giúp sinh viên nắm rõ được cách để xử lý ngoại lệ trong Java	- Nghiên cứu trước: Chương 12 [2]
Chương 6. Thiết kế giao diện người dùng 6.1. Giới thiệu thư viện awt và Swing 6.2. Thiết kế GUI cho chương trình 6.3. Các thành phần GUI cơ bản 6.4. Xử lý sự kiện	6		8	Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về thư viện người dùng awt và Swing, đồng thời biết cách thiết kế giao diện cho chương trình Java	- Nghiên cứu trước: Chương 4 [1]
Tổng	30	0	30		

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

- 5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.
5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần – Hình thức thi: Báo cáo
5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần – Hình thức thi: Trắc nghiệm

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Đoàn Văn Ban, Đoàn Văn Trung (2014), *Giáo trình lập trình Java*, NXB Giáo dục Việt Nam.

6.2. Tài liệu tham khảo

2. Y. Daniel Liang (2015), *Introduction To Java Programming Comprehensive Version 10th Edition*, Pearson, eBook:
<http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19414>

3. Uttam Kumar Roy (2015), *Advanced Java Programming*, Oxford University Press, <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19415>

4. Poornachandra Sarang(2012), *Java Programming*, Oracle Press, eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19416>

5. Aimee Backiel, Bart Baesens, Seppe vanden Broucke (2015), *Beginning Java Programming The Object-Oriented Approach*, John Wiley & Sons, Inc. , eBook: <http://thuvienso.bvu.edu.vn/handle/TVDHBRVT/19442>

7. Thông tin về giảng viên

Họ và tên: Nguyễn Thị Minh Nương	
Ngày sinh: 1989	Học vị: Thạc sĩ
Các hướng nghiên cứu chính: Lập trình Java, lập trình trên thiết bị di động.	
Điện thoại: 0968823652	Email: baicatvotan1988@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



GS.TSKH. Hoàng Văn Kiên.

TS. Phan Ngọc Hoàng

Nguyễn Thị Minh Nương

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin chung

- Tên học phần: Ứng dụng công nghệ thông tin cho doanh nghiệp 2
- Mã học phần: 0101121614
- Số tín chỉ: 3 (2,1,6)
- Học phần tiên quyết/học trước: Ứng dụng công nghệ thông tin cho doanh nghiệp 1 (0101121613)
- Các yêu cầu đối với học phần (nếu có): Phòng LAB

2. Chuẩn đầu ra của học phần

- Kiến thức:
 - + Giải thích được các khái niệm liên quan đến hệ thống ERP.
 - + Mô tả quá trình hình thành và phát triển của hệ thống ERP.
 - + Trình bày cách thức hoạt động của các quy trình kinh doanh cơ bản trong một doanh nghiệp gắn với quá trình tạo lập, xử lý, kiểm soát và khai thác thông tin.
- Kỹ năng:
 - + Áp dụng được chuỗi quy trình kinh doanh từ báo giá - nhận đơn hàng - sản xuất - mua hàng - bán hàng - thu tiền trên môi trường ERP (mức độ cơ bản).
 - + Trình bày thông tin hỗ trợ cho việc ra quyết định trong các hoạt động sản xuất và kinh doanh của một doanh nghiệp có ứng dụng hệ thống ERP (mức độ cơ bản).
 - + Phân tích nhược điểm của quy trình kinh doanh trước khi ứng dụng hệ thống và đề xuất giải pháp tích hợp hệ thống (mức độ cơ bản).
 - + Khả năng giải quyết vấn đề độc lập cũng như chia sẻ ý kiến trong thảo luận nhóm
- Thái độ:
 - + Tập trung nghe bài giảng trên lớp, làm các bài tập lý thuyết và thực hành được giao;
 - + Tổ chức lớp học có kỷ luật;
 - + Tích cực trao đổi với giảng viên và sinh viên cùng lớp khi có vướng mắc, khó khăn;
 - + Chủ động trong việc nghiên cứu các tài liệu tham khảo.

3. Tóm tắt nội dung học phần:

Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về hệ thống ERP, quá trình tạo lập, xử lý, kiểm soát và khai thác thông tin trong các quy trình kinh doanh trong một doanh nghiệp.

4. Nội dung chi tiết, hình thức tổ chức dạy, học của học phần

Nội dung chi tiết	Số tiết		Mục tiêu cụ thể	Nhiệm vụ cụ thể của sinh viên
	Lên lớp Lý thuyết	Thí nghiệm, thực hành, điền dã		
Chương 1. Tổng quan về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp 1.1 Bản chất của Hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) 1.2 Sơ lược về ứng dụng hệ thống ERP trong doanh nghiệp 1.3 Mô tả doanh nghiệp kinh doanh và thiết lập hệ thống ERP 1.4 Tác động của môi trường ERP đến kiểm soát hệ thống thông tin	6	6	Giới thiệu tổng quan về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp	-Nghe giảng -Hiểu được tổng quan về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp -Nghiên cứu trước: [1], [2] chương 1
Chương 2. Quy trình sản xuất 2.1. Các khái niệm liên quan đến quy trình sản xuất 2.1.1. Khái niệm sản xuất 2.1.2. Các loại hình sản xuất 2.1.3. Các tác nhân & yếu tố liên quan quy trình sản xuất 2.1.4. Phiếu sử dụng vật tư BOM (bill of materials) 2.1.5. Quy trình tạo ra sản phẩm BOO (Bill of Operation) 2.2. Các bước cơ bản trong quy trình sản xuất (Make-to-Stock) 2.2.1. Quy trình tổng quát từ báo giá đến thu tiền khách hàng 2.2.2. Make-to-Stock Environment 2.2.3. Make-to-Order Environment 2.2.4. Các bước cơ bản trong quy trình sản xuất 2.3. Hoạch định (lập kế hoạch) về nhu cầu sản xuất – kết nối với mua hàng và bán hàng 2.3.1. Liệt kê tác nhân & yếu tố liên quan quy trình sản xuất? 2.3.2. Tổng quan về quy trình sản xuất 2.3.3. Cơ sở nào để hoạch định về sản xuất? 2.3.4. Một số thuật khái niệm cơ bản liên quan đến Quy trình Sản xuất	24	24	Quy trình sản xuất	-Nghe giảng -Hiểu được tổng quan về quy trình sản xuất -Nghiên cứu trước [1], [2] chương 4

2.4. Tác động của hệ thống ERP đến quy trình (thực hiện một kế hoạch sản xuất) – Minh họa trên hệ thống ERP

- 2.4.1. Lợi ích ứng dụng ERP cho lập kế hoạch sx (xem thông tin)
- 2.4.2. Lợi ích ứng dụng ERP cho lập kế hoạch sản xuất (trong tính toán)
- 2.4.3. Lợi ích ứng dụng ERP cho lập kế hoạch sản xuất (trong hiệu quả sản xuất)

Tổng

30

30

5. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập học phần

5.1. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ, chuyên cần thái độ học tập: 20% điểm học phần.

5.2. Điểm thi giữa học phần: 20% điểm học phần - Hình thức kiểm tra: thực hành.

5.3. Điểm thi kết thúc học phần: 60% điểm học phần - Hình thức thi: báo cáo.

6. Tài liệu học tập:

6.1. Tài liệu bắt buộc:

1. Ellen Monk, Bret Wagner (2013), *Concepts in Enterprise Resource Planning* (2nd edition), Cengage Learning.

<http://tailieu.bvu.edu.vn/tailieuvn/doc/bai-giang-concepts-in-enterprise-resource-planning-2nd-edition-chuong-1-bo-phan-chuc-nang-qui-1824066.html>

6.2. Tài liệu tham khảo:

2. Ahmed O. Kholeif, Magdy G. Abdel-Kader and Michael J. Sherer (2008), *Enterprise Resource Planning Implementation and Management Accounting Change in a Transitional Country*, Palgrave Macmillan.

<http://tailieu.bvu.edu.vn/tailieuvn/doc/enterprise-resource-planning-implementation-and-management-accounting-change-in-a-transitional-count-1940741.html>

7. Thông tin về giảng viên

Họ tên: Hoàng Ngọc Thanh	
Ngày sinh: 1969	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: Máy học, an toàn và bảo mật hệ thống	
Điện thoại: 0913840991	Email: thanhhn.dbv@gmail.com
Họ tên: Phạm Tuấn Trinh	
Ngày sinh: 1976	Học vị: Kỹ sư
Hướng nghiên cứu chính: Các công nghệ mạng mới	
Điện thoại: 0902266988	Email: trinh_phamtuan@yahoo.com.vn
Họ tên: Nguyễn Văn Tri	

Ngày sinh: 1981	Học vị: Thạc sĩ
Hướng nghiên cứu chính: An ninh mạng, các công nghệ mạng mới, mạng xã hội	
Điện thoại: 0919642994	Email: thanhtri1819@gmail.com

Bà Rịa-Vũng Tàu, ngày 4 tháng 7 năm 2017

HIỆU TRƯỞNG

HỘI ĐỒNG THẨM ĐỊNH

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN



Hoàng Ngọc Thanh

TS. Phan Ngọc Hoàng

GS.TSKH. Hoàng Văn Kiêm

ĐÀO
TẠO