

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT
KHOA SƯ PHẠM CÔNG NGHIỆP



BẢN MÔ TẢ
CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

NGÀNH
SƯ PHẠM KỸ THUẬT CÔNG NGHIỆP
TRÌNH ĐỘ: ĐẠI HỌC
MÃ NGÀNH: 7140214

Đà Nẵng, 05/2022

I. GIỚI THIỆU CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1.1. Thông tin chung

1. Tên chương trình: **Su phạm Kỹ thuật Công nghiệp**
2. Chuyên ngành: **Công nghệ thông tin**
3. Bậc: **Đại học**
4. Loại bằng: **Cử nhân**
5. Loại hình đào tạo: **Chính quy**
6. Thời gian: **4 năm**
7. Số tín chỉ: **132**
8. Khoa quản lý: **Su phạm Công nghiệp**
9. Ngôn ngữ: **Tiếng Việt**
10. Ban hành: Theo Quyết định số...337.../QĐ-ĐHSPKT, ngày 09 tháng 5... năm 2022 của Hiệu trưởng Trường Đại học Su phạm Kỹ thuật

1.2. Mục tiêu đào tạo

1.2.1. Mục tiêu chung

Cung cấp giáo viên giảng dạy trong hệ thống Giáo dục nghề nghiệp, giáo dục phổ thông. Đào tạo người học có phẩm chất chính trị, đạo đức; có kiến thức, kỹ năng thực hành nghề nghiệp, năng lực nghiên cứu ứng dụng khoa học công nghệ; có khả năng học tập suốt đời, khả năng sáng tạo, thích ứng với môi trường làm việc và có trách nhiệm nghề nghiệp; có sức khỏe, có ý thức phục vụ cộng đồng, đáp ứng yêu cầu phát triển kinh tế-xã hội, bảo đảm quốc phòng, an ninh và hội nhập quốc tế.

1.2.2. Mục tiêu cụ thể

O1	Có kiến thức cơ bản về khoa học tự nhiên - xã hội, khoa học chính trị và pháp luật.
O2	Có kiến thức thực tế vững chắc, kiến thức lý thuyết toàn diện về lĩnh vực Công nghệ thông tin
O3	Có kỹ năng nhận thức liên quan đến phản biện, phân tích, tổng hợp; kỹ năng thực hành nghề nghiệp và kỹ năng giao tiếp, ứng xử để thực hiện các nhiệm vụ phức tạp.
O4	Có khả năng làm việc độc lập hoặc nhóm, tinh thần chịu trách nhiệm; có năng lực hướng dẫn, giám sát những người khác thực hiện nhiệm vụ xác định.

1.3. Chuẩn đầu ra

PLO1	Có khả năng áp dụng kiến thức, kỹ thuật, kỹ năng và các công cụ hiện đại của toán học, khoa học, kỹ thuật và công nghệ để giải quyết các vấn đề kỹ thuật trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.
PLO2	Có khả năng tiến hành kiểm tra, đo đạc, thực nghiệm, phân tích và giải thích kết quả để cải tiến các hoạt động chuyên môn trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.

PLO3	Có khả năng thiết kế các hệ thống, thành phần hệ thống hoặc quy trình đáp ứng yêu cầu kỹ thuật trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.
PLO4	Có khả năng vận hành, bảo dưỡng các hệ thống, thiết bị trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.
PLO5	Có khả năng nhận thức về đạo đức và trách nhiệm nghề nghiệp trong các tình huống và giải pháp kỹ thuật.
PLO6	Có khả năng thu thập, sử dụng tài liệu kỹ thuật thích hợp và vận dụng kiến thức mới khi cần thiết thông qua việc sử dụng các chiến lược học tập phù hợp.
PLO7	Có khả năng giao tiếp bằng văn bản, lời nói, tài liệu kỹ thuật, đồ họa.
PLO8	Có khả năng sử dụng ngoại ngữ trong giao tiếp và công việc chuyên môn, đạt năng lực ngoại ngữ bậc 3/6 theo khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam.
PLO9	Có khả năng làm việc nhóm hiệu quả
PLO10	Có khả năng nhận thức liên quan đến phản biện, khởi nghiệp; kỹ năng tổ chức điều hành, đánh giá và cải tiến hiệu quả các hoạt động chuyên môn trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.
PLO-SP	Có khả năng vận dụng kiến thức thực tế, ứng dụng các giải pháp công nghệ, quy trình quản lý để thiết kế các lớp học, khóa học và chương trình đào tạo. Sử dụng công nghệ dạy học và các phương pháp giảng dạy tiên tiến theo mục tiêu và triết lý giáo dục hiện đại.

Mối liên hệ giữa mục tiêu và chuẩn đầu ra của CTĐT

Mục tiêu	Chuẩn đầu ra CTĐT									
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10
O1	X									
O2	X	X	X	X						
O3	X	X			X	X	X	X	X	X
O4					X		X	X	X	X

1.4. Cơ hội nghề nghiệp

- Cử nhân công nghệ thông tin có những kỹ năng lập trình quản lý thông tin trên máy, quản trị mạng máy tính, có khả năng thiết kế hoặc phát triển phần mềm.
- Cử nhân thiết kế, triển khai, quản trị các hệ thống truyền thông và mạng máy tính.
- Cán bộ phụ trách mạng và công nghệ thông tin của các đơn vị, tổ chức, doanh nghiệp, công ty.
- Tư vấn, kinh doanh các sản phẩm Máy tính và Công nghệ Thông tin.
- Giảng dạy Công nghệ Thông tin tại các trường Tiểu học, THCS, THPT, TH chuyên nghiệp.

1.5. Tuyển sinh - điều kiện nhập học

Thí sinh đăng ký xét tuyển bằng kết quả thi THPT quốc gia hoặc kết quả học tập trong học bạ THPT. Điểm xét tuyển là điểm của tổ hợp môn được công bố trong thông báo tuyển sinh hàng năm. Thí sinh phải đạt tiêu chuẩn đảm bảo chất lượng đầu vào do Bộ Giáo dục và Đào tạo

và Hội đồng tuyển sinh Đại học Đà Nẵng quy định, đồng thời đạt điểm chuẩn xét tuyển vào ngành do Hội đồng tuyển sinh công bố ở mỗi đợt xét tuyển.

1.6. Quá trình đào tạo

Chương trình đào tạo được triển khai theo học chế tín chỉ. Quá trình đào tạo tuân thủ theo quy định, quy chế của Bộ Giáo dục và Đào tạo, của Đại học Đà Nẵng và của Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật. Mỗi năm học có 2 học kỳ chính và một học kỳ hè. Số giờ lên lớp trung bình 20 tiết/tuần. Cách thức kiểm tra đánh giá được quy định trong đề cương chi tiết của mỗi học phần.

1.7. Điều kiện tốt nghiệp

Sinh viên được công nhận tốt nghiệp phải thỏa mãn các tiêu chí công nhận tốt nghiệp theo quy chế đào tạo tín chỉ của Giáo dục và Đào tạo, có các chứng chỉ giáo dục quốc phòng và giáo dục thể chất, đồng thời phải đáp ứng các yêu cầu về chuẩn đầu ra của nhà trường về Ngoại ngữ, Tin học.

1.8. Khả năng phát triển nghề nghiệp:

Sinh viên tốt nghiệp có cơ hội học lên bậc sau đại học: Thạc sĩ - Tiến sĩ;
Sinh viên có khả năng học thêm ngành thứ 2;
Có khả năng tự học để thích ứng với môi trường làm việc và khả năng học tập suốt đời.

1.9. Chiến lược giảng dạy - học tập

Các chiến lược và phương pháp dạy học được sử dụng trong chương trình đào tạo cụ thể như sau:

1.9.1. Chiến lược dạy học trực tiếp

Dạy học trực tiếp là chiến lược dạy học trong đó thông tin được chuyển tải đến với người học theo cách trực tiếp, giảng viên trình bày và sinh viên lắng nghe. Chiến lược dạy học này thường được áp dụng trong các lớp học truyền thống và tỏ ra có hiệu quả khi muốn truyền đạt cho người học những thông tin cơ bản, giải thích một kỹ năng mới.

Các phương pháp giảng dạy theo chiến lược này được áp dụng gồm phương pháp giải thích cụ thể, thuyết giảng và phương pháp tham luận.

+ Giải thích cụ thể (Explicit Teaching): Đây là phương pháp thuộc chiến lược dạy học trực tiếp trong đó giảng viên hướng dẫn và giải thích chi tiết cụ thể các nội dung liên quan đến bài học, giúp cho sinh viên đạt được mục tiêu dạy học về kiến thức và kỹ năng.

+ Thuyết giảng (Lecture): Giảng viên trình bày nội dung bài học và giải thích các nội dung trong bài giảng. Giảng viên là người thuyết trình, diễn giảng. Sinh viên chỉ nghe giảng và thỉnh thoảng ghi chú để tiếp nhận các kiến thức mà giảng viên truyền đạt.

+ Tham luận (Guest lecture): Theo phương pháp này, sinh viên được tham gia vào các khóa học mà người diễn giảng, thuyết trình không phải là giảng viên mà là những người đến từ các doanh nghiệp bên ngoài. Thông qua những kinh nghiệm và hiểu biết của diễn giảng để giúp sinh viên hình thành kiến thức tổng quan hay cụ thể về chuyên ngành đào tạo.

1.9.2. Chiến lược dạy học gián tiếp

Dạy học gián tiếp là chiến lược dạy học trong đó người học được tạo điều kiện trong quá trình học tập mà không cần có bất kỳ hoạt động giảng dạy công khai nào được thực hiện bởi giảng viên. Đây là tiến trình dạy học tiếp cận hướng đến người học, lấy người học làm trung tâm, trong đó giảng viên không trực tiếp truyền đạt nội dung bài học đến với sinh viên mà thay vào đó, sinh viên được khuyến khích tham gia tích cực trong tiến trình học, sử dụng kỹ năng tư duy phản biện để giải quyết vấn đề.

Các phương pháp giảng dạy theo chiến lược này được áp dụng gồm câu hỏi gợi mở, giải quyết vấn đề, học theo tình huống.

+ Câu hỏi gợi mở (Inquiry): Trong tiến trình dạy học, giảng viên sử dụng các câu hỏi gợi mở hay các vấn đề, và hướng dẫn giúp sinh viên từng bước trả lời câu hỏi. Sinh viên có thể tham gia thảo luận theo nhóm để cùng nhau giải quyết bài toán, vấn đề đặt ra.

+ Giải quyết vấn đề (Problem Solving): Trong tiến trình dạy và học, người học làm việc với vấn đề được đặt ra và học được những kiến thức mới thông qua việc đối mặt với vấn đề cần giải quyết. Thông qua quá trình tìm giải pháp cho vấn đề đặt ra, sinh viên đạt được kiến thức và kỹ năng theo yêu cầu của môn học.

+ Học theo tình huống (Case Study): Đây là phương pháp hướng đến cách tiếp cận dạy học lấy người học làm trung tâm, giúp người học hình thành kỹ năng tư duy phản biện, giao tiếp. Theo phương pháp này, giảng viên liên hệ các tình huống, vấn đề hay thách thức trong thực tế và yêu cầu sinh viên giải quyết, giúp sinh viên hình thành kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng ra quyết định cũng như kỹ năng nghiên cứu.

1.9.3. Học trải nghiệm

Học trải nghiệm là chiến lược dạy học trong đó người học tiếp nhận được kiến thức và kỹ năng thông qua những gì mà họ được trải nghiệm qua thực hành, thực tế quan sát và cảm nhận. Họ học thông qua làm và trải nghiệm.

Các phương pháp dạy học được áp dụng theo chiến lược dạy học này gồm mô hình, thực tập, thực tế, thí nghiệm, dự án và nhóm nghiên cứu học tập.

+ Mô hình (Models): là phương pháp dạy học trong đó, sinh viên thông qua việc quan sát và quá trình xây dựng, thiết kế mô hình mà giảng viên yêu cầu để đạt được nội dung kiến thức và kỹ năng được đặt ra.

+ Thực tập, thực tế (Field Trip): Thông qua các hoạt động tham quan, thực tập, đi thực tế tại công trường và các công ty để giúp sinh viên hiểu được môi trường làm việc thực tế của ngành đào tạo sau khi tốt nghiệp, học hỏi các công nghệ đang được áp dụng trong lĩnh vực ngành đào tạo, hình thành kỹ năng nghề nghiệp và văn hóa làm việc trong công ty. Phương pháp này không những giúp sinh viên hình thành kiến thức kỹ năng mà còn tạo cơ hội nghề nghiệp cho sinh viên sau khi tốt nghiệp.

+ Thí nghiệm (Experiment): Là phương pháp dạy học trong đó giảng viên sử dụng các thao tác thí nghiệm, sinh viên quan sát và thực hành các thí nghiệm đó theo hướng dẫn của giảng viên. Từ đó hướng đến mục tiêu dạy học.

+ Dự án (Project): Là phương pháp học trong đó giảng viên tổ chức cho sinh viên học thông qua các dự án hay công trình thực tế. Dự án ở đây được hiểu là những nhiệm vụ phức tạp từ các vấn đề mang tính chất kích thích người học tìm hiểu, khám phá. Từ đây người học sẽ tham gia vào thiết kế, đưa ra quyết định hay khảo sát các hoạt động có liên quan đến dự án. Với phương pháp học này, người học sẽ phải làm việc theo nhóm và khám phá những vấn đề gắn liền với cuộc sống, sau đó sẽ thuyết trình trước lớp và chia sẻ những gì họ đã làm được trong dự án của mình. Phương pháp học dựa trên dự án chú trọng tới những hoạt động học có tính chất lâu dài và liên môn, liên ngành và thường gắn với những vấn đề nảy sinh từ đời sống hiện tại. Bên cạnh đó, phương pháp học dựa trên dự án còn tạo ra những cơ hội nhằm giúp người học theo đuổi được những sở thích của mình, và tự mình đưa ra quyết định về câu trả lời hay tìm ra giải pháp cho các vấn đề trình bày trong dự án.

+ Nhóm nghiên cứu học tập (Study Research Team): Sinh viên được khuyến khích tham gia vào các dự án, nhóm nghiên cứu và giảng dạy của giảng viên, giúp hình thành năng lực nghiên cứu và kỹ năng sáng tạo. Từ đó, tạo tiền đề cho sinh viên tiếp tục học tập cao hơn ở bậc học thạc sỹ, tiến sỹ sau khi hoàn thành chương trình đào tạo và tốt nghiệp.

1.9.4. Dạy học tương tác

Đây là chiến lược dạy và học trong đó, giảng viên sử dụng kết hợp nhiều hoạt động trong lớp học như đặt vấn đề hay câu hỏi gợi mở và yêu cầu sinh viên thảo luận, tranh luận để giải quyết vấn đề đó. Giảng viên với vai trò hướng dẫn sinh viên từng bước giải quyết vấn đề. Từ đó giúp sinh viên đạt được mục tiêu dạy học. Sinh viên có thể học từ bạn học hay từ giảng viên để phát triển các kỹ năng xã hội, kỹ năng tư duy phản biện, giao tiếp, đàm phán để đưa ra quyết định.

Các kỹ thuật, phương pháp được áp dụng theo chiến lược này gồm có phương pháp tranh luận, thảo luận, học nhóm.

+ Tranh luận (Debates): là tiến trình dạy học trong đó giảng viên đưa ra một vấn đề liên quan đến nội dung bài học, sinh viên với các quan điểm trái ngược nhau về vấn đề đó phải phân tích, lý giải, thuyết phục người nghe ủng hộ quan điểm của mình. Thông qua hoạt động dạy học này, sinh viên hình thành các kỹ năng như tư duy phản biện, thương lượng và đưa ra quyết định hay kỹ năng nói trước đám đông.

+ Thảo luận (Discussion): Là phương pháp dạy học trong đó sinh viên được chia thành các nhóm và tham gia thảo luận về những quan điểm cho một vấn đề nào đó được giảng viên đặt ra. Khác với phương pháp tranh luận, trong phương pháp thảo luận, người học với cùng quan điểm mục tiêu chung và tìm cách bổ sung để hoàn thiện quan điểm, giải pháp của mình.

+ Học nhóm (Peer Learning): Sinh viên được tổ chức thành các nhóm nhỏ để cùng nhau giải quyết các vấn đề được đặt ra và trình bày kết quả của nhóm thông qua báo cáo hay thuyết trình trước các nhóm khác và giảng viên

1.9.5. Tự học

Chiến lược tự học được hiểu là tất cả các hoạt động học của người học được thực hiện bởi các cá nhân người học với rất ít hoặc không có sự hướng dẫn của giảng viên. Đây là một quá

trình giúp sinh viên tự định hướng việc học của mình theo kinh nghiệm học tập của bản thân, có quyền tự chủ và điều khiển hoạt động học của họ thông qua các bài tập, dự án hay vấn đề mà giảng viên gợi ý, hướng dẫn ở lớp.

Phương pháp học theo chiến lược này được áp dụng chủ yếu là phương pháp bài tập ở nhà (Work Assigment). Theo phương pháp này, sinh viên được giao nhiệm vụ làm việc ở nhà với những nội dung và yêu cầu do giảng viên đặt ra. Thông qua việc hoàn thành các nhiệm vụ được giao ở nhà này, sinh viên học được cách tự học, cũng như đạt được những nội dung về kiến thức cũng như kỹ năng theo yêu cầu.

1.9.6. Dạy học trực tuyến

Học tập trực tuyến (e-learning) là phương thức học tập trong đó sinh viên dùng các thiết bị kết nối Internet để có thể kết nối với giảng viên thông qua các công cụ dạy học thời gian thực, truy cập nguồn tài nguyên học tập được lưu trữ trên các nền tảng số. Giảng viên tương tác từ xa và có thể gửi học liệu số (hay học liệu điện tử) là tập hợp các phương tiện điện tử phục vụ dạy và học, bao gồm: giáo trình điện tử, tài liệu tham khảo điện tử, bài kiểm tra đánh giá điện tử, bản trình chiếu, bảng dữ liệu, các tệp âm thanh, hình ảnh, video, bài giảng điện tử, phần mềm dạy học, thí nghiệm mô phỏng và các học liệu được số hóa khác cho người học thông qua các hệ thống quản lý học tập LMS (Learning Management System).

E-learning với những ưu điểm trong dạy học làm thay đổi mạnh mẽ kỹ năng tự học của người học do khả năng cá nhân hóa cũng như đáp ứng hiệu quả các hoạt động học tập của người học. Cùng với sự phát triển của công nghệ, việc xây dựng môi trường học tập trực tuyến hiện đại, xây dựng các nội dung giảng dạy trực tuyến được phát triển theo hướng ngày càng tiếp cận gần hơn với người học.

1.10. Phương pháp đánh giá

Các phương pháp đánh giá được chia thành 2 loại chính là đánh giá theo tiến trình và đánh giá tổng kết/định kỳ.

1.10.1. Đánh giá tiến trình (On-going/Formative Assessment)

Mục đích của đánh giá tiến trình là nhằm cung cấp kịp thời các thông tin phản hồi của người dạy và người học về những tiến bộ cũng như những điểm cần khắc phục xuất hiện trong quá trình dạy học.

Các phương pháp đánh giá cụ thể với loại đánh giá tiến trình được áp dụng gồm: đánh giá chuyên cần, đánh giá bài tập, và đánh giá thuyết trình.

+ Đánh giá chuyên cần (Attendance Check): Ngoài thời gian tự học, sự tham gia thường xuyên của sinh viên cũng như những đóng góp của sinh viên trong khóa học cũng phản ánh thái độ học tập của họ đối với khóa học.

+ Đánh giá bài tập (Work Assigment): Người học được yêu cầu thực hiện một số nội dung liên quan đến bài học trong giờ học hoặc sau giờ học trên lớp. Các bài tập này có thể được thực hiện bởi cá nhân hoặc nhóm.

+ Đánh giá thuyết trình (Oral Presentaion): Trong một số môn học thuộc chương trình đào tạo, sinh viên được yêu cầu làm việc theo nhóm để giải quyết một vấn đề, tình huống hay nội dung liên quan đến bài học và trình bày kết quả của nhóm mình trước các nhóm khác. Hoạt động này không những giúp sinh viên đạt được những kiến thức chuyên ngành mà còn giúp sinh viên phát triển các kỹ năng như kỹ năng giao tiếp, thương lượng, làm việc nhóm.

1.10.2. Đánh giá tổng kết/định kỳ (Summative Assessment)

Mục đích của loại đánh giá này là đưa ra những kết luận, phân hạng về mức độ đạt được mục tiêu và chất lượng đầu ra, sự tiến bộ của người học tại thời điểm ấn định trong quá trình dạy học gồm đánh giá cuối chương trình học, đánh giá giữa học kỳ, và đánh giá cuối học kỳ.

Các phương pháp đánh giá được sử dụng trong loại đánh giá này gồm có: Kiểm tra viết, Kiểm tra trắc nghiệm, Bảo vệ và thi vấn đáp, Báo cáo, Thuyết trình, đánh giá làm việc nhóm và Đánh giá đồng cấp.

+ Kiểm tra viết (Written Exam): Theo phương pháp đánh giá này, sinh viên được yêu cầu trả lời một số câu hỏi, bài tập hay ý kiến cá nhân về những vấn đề liên quan đến yêu cầu chuẩn đầu về kiến thức của học phần và được đánh giá dựa trên đáp án được thiết kế sẵn. Thang điểm đánh giá được sử dụng trong phương pháp đánh giá này là thang 10. Số lượng câu hỏi trong bài đánh giá được thiết kế tùy thuộc vào yêu cầu nội dung kiến thức của học phần.

+ Kiểm tra trắc nghiệm (Multiple choice exam): Phương pháp đánh giá này tương tự như phương pháp kiểm tra viết, sinh viên được yêu cầu trả lời các câu hỏi liên quan dựa trên đáp án được thiết kế sẵn. Điểm khác là trong phương pháp đánh giá này sinh viên trả lời các câu hỏi yêu cầu dựa trên các gợi ý trả lời cũng được thiết kế và in sẵn trong đề thi.

+ Bảo vệ và thi vấn đáp (Oral Exam): Trong phương pháp đánh giá này, sinh viên được đánh giá thông qua phỏng vấn, hỏi đáp trực tiếp.

+ Báo cáo (Written Report): Sinh viên được đánh giá thông qua sản phẩm báo cáo của sinh viên, bao gồm cả nội dung trình bày trong báo cáo, cách thức trình bày thuyết minh, bản vẽ/ hình ảnh trong báo cáo.

+ Đánh giá thuyết trình (Oral Presentaion): Phương pháp đánh giá này hoàn toàn giống với phương pháp đánh giá thuyết trình. Đánh giá được thực hiện theo định kỳ (giữa kỳ, cuối kỳ, hay cuối khóa).

+ Đánh giá làm việc nhóm (Peer Assessment): Đánh giá làm việc nhóm được áp dụng khi triển khai hoạt động dạy học theo nhóm và được dùng để đánh giá kỹ năng làm việc nhóm của sinh viên.

II. MÔ TẢ CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC

2.1. Khung chương trình dạy học

Số TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Số tín chỉ	HP tiên quyết(*) HP học trước - HP song hành(+)
			LT-BT	TH-TN	Th. tập		
1. Kiến thức Giáo dục Đại cương							
1.1. Các học phần bắt buộc							
1.	5209007	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2	0	0	2	Triết học Mác-Lênin -
2.	5319001	Đại số tuyến tính	2	0	0	2	
3.	5319002	Giải tích I	3	0	0	3	
4.	5209006	Kinh tế chính trị	2	0	0	2	Triết học Mác-Lênin -
5.	5209008	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	2	0	0	2	Triết học Mác-Lênin -
6.	5413002	Ngoại Ngữ I	3	0	0	3	Ngoại ngữ cơ bản -
7.	5413003	Ngoại Ngữ II	2	0	0	2	Ngoại Ngữ I -
8.	5413004	Ngoại ngữ III	2	0	0	2	Ngoại Ngữ II -
9.	5211005	Pháp luật đại cương	2	0	0	2	
10.	5505251	Tin học cơ bản	1	1	0	2	
11.	5505225	Toán rời rạc	3	0	0	3	Đại số tuyến tính -
12.	5209005	Triết học Mác-Lênin	3	0	0	3	
13.	5305003	Vật lý Cơ - Quang	2	0	0	2	
14.	5319005	Xác suất Thống kê	2	0	0	2	
15.	5504085	Vẽ kỹ thuật	2	0	0	2	
16.	5502003	Kỹ năng giao tiếp	1	0	0	1	
17.	5502004	Kỹ năng làm việc nhóm	1	0	0	1	
<i>Tổng số tín chỉ phải tích lũy học phần giáo dục đại cương</i>						36	
1.2. Các học phần tự chọn tự do							
1.	5413001	Ngoại Ngữ cơ bản	3	0	0	3	
2.	5413005	Ngoại Ngữ IV	2	0	0	2	Ngoại Ngữ III -
3.	5413006	Ngoại Ngữ V	2	0	0	2	Ngoại Ngữ IV -
<i>Tổng số tín chỉ phải tích lũy học phần giáo dục đại cương</i>						36	
1.3. Các học phần tích lũy Chứng chỉ thể chất & Chứng chỉ quốc phòng							
1.	5502001	Giáo dục quốc phòng	0	0	4	4	
2.	5013001	Giáo dục thể chất I	0	1	0	1	
3.	5013002	Giáo dục thể chất II	0	1	0	1	
4.	5013003	Giáo dục thể chất III	0	1	0	1	
5.	5013004	Giáo dục thể chất IV	0	1	0	1	
2. Kiến thức Giáo dục Chuyên nghiệp							
2.1. Các học phần cơ sở - bắt buộc							
1.	5505003	Cấu trúc máy tính	2	0	0	2	
2.	5505127	Cơ sở dữ liệu I	2	0	0	2	

Số TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Số tín chỉ	HP tiên quyết(*) HP học trước - HP song hành(+)
			LT-BT	TH-TN	Th. tập		
3.	5505166	Lập trình cơ bản với C	3	0	0	3	
4.	5505177	Lý thuyết đồ thị	2	0	0	2	Toán rời rạc -
5.	5505181	Mạng Máy tính	2	0	0	2	
6.	5505347	Nhập môn ngành CNTT	2	0	0	2	
7.	5505194	TH Cơ sở dữ liệu I	0	1	0	1	Cơ sở dữ liệu I (+) -
8.	5505201	TH Lập trình cơ bản với C	0	1	0	1	Lập trình cơ bản với C(+)-
9.	5505209	TH Mạng Máy tính	0	1	0	1	Mạng Máy tính (+) -
10.	5505213	TH Thiết kế Web	0	1	0	1	Thiết kế Web(+)-
11.	5505222	Thiết kế Web	2	0	0	2	Lập trình cơ bản với C -
<i>Tổng số tín chỉ phải tích lũy các học phần cơ sở</i>						19	

2.2. Các học phần chuyên ngành - bắt buộc

1.	5505121	Cấu trúc dữ liệu & giải thuật	3	0	0	3	Lập trình cơ bản với C (*)
2.	5505128	Cơ sở dữ liệu II	2	0	0	2	Cơ sở dữ liệu I -
3.	5505321	Công nghệ mạng không dây	2	0	0	2	Mạng Máy tính -
4.	5505132	Công nghệ phần mềm	2	0	0	2	PT thiết kế hướng đối tượng -
5.	5505135	Công Nghệ XML	2	0	0	2	Cơ sở dữ liệu II -
6.	5505322	Đồ Án Kiểm thử phần mềm	1	0	1	2	Công nghệ phần mềm -
7.	5505344	Đồ án phần mềm	1	0	1	2	TTCM Thiết kế Cơ sở dữ liệu -
8.	5505141	Đồ án Tốt nghiệp CNTT	0	0	10	10	Học kỳ doanh nghiệp CNTT -
9.	5505158	Học kỳ doanh nghiệp CNTT	0	0	3	3	Đồ án phần mềm -
10.	5505346	Lập trình hướng đối tượng	2	0	0	2	Lập trình cơ bản với C -
11.	5505169	Lập trình Java nâng cao	2	0	0	2	Lập trình hướng đối tượng -
12.	5505172	Lập trình trên ĐTDĐ	2	0	0	2	Lập trình hướng đối tượng -
13.	5505173	Lập trình trực quan	2	0	0	2	Lập trình cơ bản với C -
14.	5505175	Lập trình web nâng cao	2	0	0	2	Thiết kế Web -
15.	5505183	Ngoại ngữ chuyên ngành CNTT	1	0	1	2	Ngoại ngữ III -
16.	5505188	Phân tích thiết kế hướng đối tượng	2	0	1	3	Cơ sở dữ liệu II -
17.	5505325	Quản trị dự án CNTT	2	0	0	2	Công nghệ phần mềm -
18.	5505192	Quản trị Mạng	2	0	0	2	Mạng Máy tính -
19.	5505195	TH Cơ sở dữ liệu II	0	1	0	1	Cơ sở dữ liệu II (+) -
20.	5505198	TH CTDL & giải thuật	0	1	0	1	Cấu trúc dữ liệu & giải thuật (+) -
21.	5505348	TH Lập trình HĐT	0	1	0	1	LT hướng đối tượng (+) -
22.	5505203	TH Lập trình Java nâng cao	0	1	0	1	Lập trình Java nâng cao(+)-
23.	5505206	TH Lập trình trên ĐTDĐ	0	1	0	1	Lập trình trên ĐTDĐ (+) -

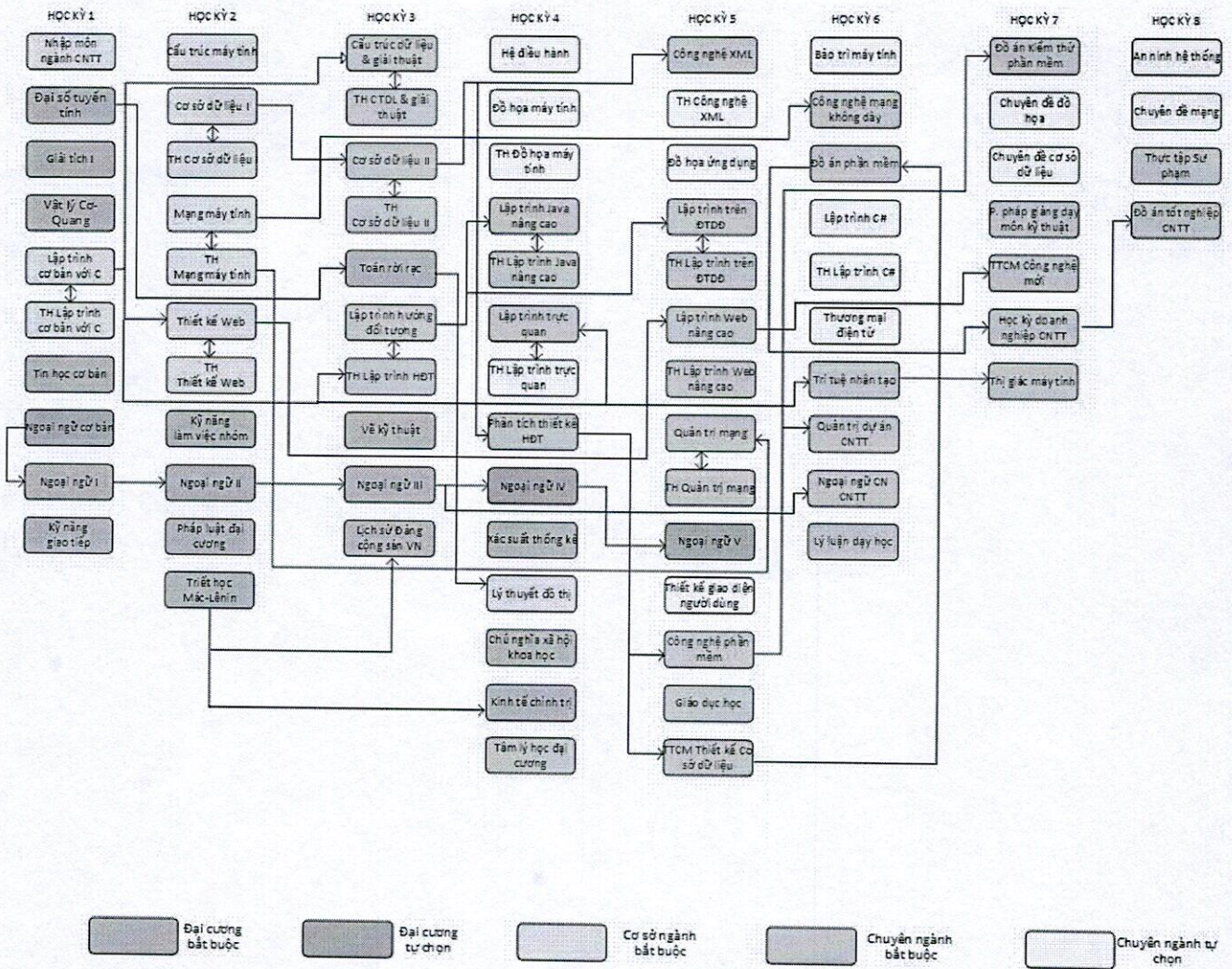
Số TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Số tín chỉ	HP tiên quyết(*) HP học trước - HP song hành(+)
			LT-BT	TH-TN	Th. tập		
24.	5505208	TH Lập trình web nâng cao	0	1	0	1	Lập trình web nâng cao (+) -
25.	5505212	TH Quản trị Mạng	0	1	0	1	Quản trị Mạng(+) -
26.	5505326	Thị giác máy tính	2	0	1	3	Trí tuệ nhân tạo -
27.	5505226	Trí tuệ nhân tạo	3	0	0	3	Lập trình cơ bản với C -
28.	5505328	TTCM Công nghệ mới	0	0	2	2	Lập trình web nâng cao -
29.	5505349	TTCM Thiết kế Cơ sở dữ liệu	1	0	1	2	Phân tích thiết kế hướng đối tượng -
30.	5514003	Tâm lý học đại cương	2	0	0	2	
31.	5514004	Giáo dục học	2	0	0	2	
32.	5514005	Lý luận dạy học	2	0	0	2	
33.	5514010	Phương pháp giảng dạy môn kỹ thuật	2	0	0	2	
34.	5514011	Thực tập Sư phạm	0	0	3	3	
<i>Tổng số tín chỉ tích lũy bắt buộc học phần chuyên ngành</i>						75	
2.3. Các học phần chuyên ngành - tự chọn bắt buộc							
1.	5505119	An ninh hệ thống	2	0	0	2	Mạng Máy tính -
2.	5505120	Bảo trì máy tính	1	1	0	2	Cấu trúc máy tính -
3.	5505122	Chuyên đề Cơ sở dữ liệu	1	1	0	2	Cơ sở dữ liệu II -
4.	5505342	Chuyên đề đồ họa	1	1	0	2	
5.	5505124	Chuyên đề mạng	1	1	0	2	Mạng Máy tính -
6.	5505148	Đồ họa máy tính	2	0	0	2	Đại số tuyến tính -
7.	5505149	Đồ họa ứng dụng	0	2	0	2	
8.	5505155	Hệ điều hành	2	0	0	2	Cấu trúc máy tính -
9.	5505165	Lập trình C#	2	0	0	2	LT hướng đối tượng -
10.	5505197	TH Công Nghệ XML	0	1	0	1	Công Nghệ XML(+) -
11.	5505200	TH Đồ họa máy tính	0	1	0	1	Đồ họa máy tính(+) -
12.	5505207	TH Lập trình trực quan	0	1	0	1	Lập trình trực quan (+)-
13.	5505193	TH Lập trình C#	0	1	0	1	Lập trình C#(+) -
14.	5505219	Thiết kế giao diện người dùng	2	0	0	2	
15.	5505223	Thương mại điện tử	2	0	0	2	Lập trình web nâng cao -
<i>Tổng số tín chỉ tích lũy tự chọn bắt buộc học phần chuyên ngành</i>						2	
Tổng số tín chỉ phải tích lũy phần giáo dục chuyên nghiệp						96	

Số TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Số tín chỉ	HP tiên quyết(*) HP học trước - HP song hành(+)
			LT-BT	TH-TN	Th. tập		
Tổng số						132	

2.2. Ma trận đáp ứng giữa các học phần và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

TT	Tên học phần	Mã HP	Chuẩn đầu ra của CTĐT											
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1.	An ninh hệ thống	5505119												
2.	Bảo trì máy tính	5505120												
3.	Cấu trúc dữ liệu & giải thuật	5505121	I	R	R		I	I	R					
4.	Cấu trúc máy tính	5505003	M			M	R	M						
5.	Công nghệ mạng không dây	5505321		R	R			M	M	M	M	R		
6.	Công nghệ phần mềm	5505132					R	R			R	I		
7.	Công Nghệ XML	5505135	I	R				I		I	I			
8.	Cơ sở dữ liệu I	5505127	I	R				I		I	I			
9.	Cơ sở dữ liệu II	5505128		R		R				I				
10.	Chủ nghĩa xã hội khoa học	5209007	I				I							
11.	Chuyên đề Cơ sở dữ liệu	5505122												
12.	Chuyên đề đồ họa	5505342												
13.	Chuyên đề mạng	5505124												
14.	Đại số tuyến tính	5319001	I											
15.	Đồ án Kiểm thử phần mềm	5505322	I	R			R	I	R	I	I	R		
16.	Đồ án phần mềm	5505344		R				M	M		M	M		
17.	Đồ án tốt nghiệp CNTT	5505141	R	M	M	R	R	M	R	R	R	M		
18.	Đồ họa máy tính	5505148												
19.	Đồ họa ứng dụng	5505149												
20.	Giải tích I	5319002	I											
21.	Giáo dục quốc phòng	5502001					I							
22.	Giáo dục thể chất I	5013001					I							
23.	Giáo dục thể chất II	5013002					I							
24.	Giáo dục thể chất III	5013003					I							
25.	Giáo dục thể chất IV	5013004					I							
26.	Hệ điều hành	5505155												
27.	Học kỳ doanh nghiệp CNTT	5505333	R	R	R	I	R		R	R	R	R		
28.	Kinh tế chính trị	5209006	I				I							
29.	Kỹ năng giao tiếp	5502003							I					
30.	Kỹ năng làm việc nhóm	5502004											I	
31.	Lập trình C#	5505165												
32.	Lập trình cơ bản với C	5505166	I	R			I	I	I	I				
33.	Lập trình hướng đối tượng	5505346	I	R				I		I	I			
34.	Lập trình Java nâng cao	5505169	I	I	M	R		R		R	R	R		
35.	Lập trình trên ĐTDĐ	5505172	I	R	R	I					R	R	R	
36.	Lập trình trực quan	5505173	I	M	R			I			R	R		
37.	Lập trình web nâng cao	5505175	R	R	R	R	R	R	R			I		
38.	Lịch sử Đảng Công sản Việt Nam	5209008	I				I				R	R		
39.	Lý thuyết đồ thị	5505177	R	R				I			I			

2.3. Cây chương trình



2.4. Kế hoạch đào tạo

Học kỳ	Mã HP	Tên học phần	Số tín chỉ	Loại HP
1	5319001	Đại số tuyến tính	2	Bắt buộc - đại cương
	5319002	Giải tích I	3	Bắt buộc - đại cương
	5013001	Giáo dục thể chất I	1	Tích lũy chứng chỉ
	5502003	Kỹ năng giao tiếp	1	Bắt buộc - đại cương
	5505166	Lập trình cơ bản với C	3	Bắt buộc - cơ sở
	5413001	Ngoại Ngữ cơ bản	3	Tự chọn tự do
	5413002	Ngoại Ngữ I	3	Bắt buộc - đại cương
	5505347	Nhập môn ngành CNTT	2	Bắt buộc - cơ sở
	5505201	TH Lập trình cơ bản với C	1	Bắt buộc - cơ sở
	5505251	Tin học cơ bản	2	Bắt buộc - cơ sở
	5305003	Vật lý Cơ - Quang	2	Bắt buộc - đại cương
2	5505003	Cấu trúc máy tính	2	Bắt buộc - cơ sở
	5505127	Cơ sở dữ liệu I	2	Bắt buộc - cơ sở
	5502001	Giáo dục quốc phòng	4	Tích lũy chứng chỉ

Học kỳ	Mã HP	Tên học phần	Số tín chỉ	Loại HP
	5013002	Giáo dục thể chất II	1	Tích lũy chứng chỉ
	5502004	Kỹ năng làm việc nhóm	1	Bắt buộc - đại cương
	5505181	Mạng Máy tính	2	Bắt buộc - cơ sở
	5413003	Ngoại Ngữ II	2	Bắt buộc - đại cương
	5211005	Pháp luật đại cương	2	Bắt buộc - đại cương
	5505194	TH Cơ sở dữ liệu I	1	Bắt buộc - cơ sở
	5505209	TH Mạng Máy tính	1	Bắt buộc - cơ sở
	5505213	TH Thiết kế Web	1	Bắt buộc - cơ sở
	5505222	Thiết kế Web	2	Bắt buộc - cơ sở
	5209005	Triết học Mác-Lênin	3	Bắt buộc - đại cương
3	5505121	Cấu trúc dữ liệu & giải thuật	3	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505128	Cơ sở dữ liệu II	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5013003	Giáo dục thể chất III	1	Tích lũy chứng chỉ
	5505346	Lập trình hướng đối tượng	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5209008	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	3	Bắt buộc - đại cương
	5413004	Ngoại Ngữ III	2	Bắt buộc - đại cương
	5505195	TH Cơ sở dữ liệu II	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505198	TH CTDL & giải thuật	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505348	TH Lập trình HĐT	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505225	Toán rời rạc	3	Bắt buộc - đại cương
	5504085	Vẽ kỹ thuật	2	Bắt buộc - đại cương
4	5209007	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2	Bắt buộc - đại cương
	5505148	Đồ họa máy tính	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5013004	Giáo dục thể chất IV	1	Tích lũy chứng chỉ
	5505155	Hệ điều hành	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5209006	Kinh tế chính trị	2	Bắt buộc - đại cương
	5505169	Lập trình Java nâng cao	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5514003	Tâm lý học đại cương	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505173	Lập trình trực quan	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505177	Lý thuyết đồ thị	2	Bắt buộc - cơ sở
	5413005	Ngoại Ngữ IV	2	Tự chọn tự do
	5505188	Phân tích thiết kế hướng đối tượng	3	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505200	TH Đồ họa máy tính	1	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505203	TH Lập trình Java nâng cao	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505207	TH Lập trình trực quan	1	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5319005	Xác suất thống kê	2	Bắt buộc - đại cương
5	5505135	Công Nghệ XML	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505149	Đồ họa ứng dụng	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành

Học kỳ	Mã HP	Tên học phần	Số tín chỉ	Loại HP
	5505172	Lập trình trên ĐTDĐ	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505175	Lập trình web nâng cao	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5413006	Ngoại Ngữ V	2	Tự chọn tự do
	5505192	Quản trị Mạng	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505219	Thiết kế giao diện người dùng	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505197	TH Công Nghệ XML	1	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505206	TH Lập trình trên ĐTDĐ	1	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505208	TH Lập trình web nâng cao	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505212	TH Quản trị Mạng	1	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505349	TTCM Thiết kế Cơ sở dữ liệu	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505132	Công nghệ phần mềm	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5514004	Giáo dục học	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	6	5505120	Bảo trì máy tính	2
5505321		Công nghệ mạng không dây	2	Bắt buộc - chuyên ngành
5505344		Đồ án phần mềm	2	Bắt buộc - chuyên ngành
5505165		Lập trình C#	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
5514005		Lý luận dạy học	2	Bắt buộc - chuyên ngành
5505183		Ngoại ngữ chuyên ngành CNTT	2	Bắt buộc - chuyên ngành
5505325		Quản trị dự án CNTT	2	Bắt buộc - chuyên ngành
5505193		TH Lập trình C#	1	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
5505226		Trí tuệ nhân tạo	3	Bắt buộc - chuyên ngành
5505223		Thương mại điện tử	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
7	5505322	Đồ Án Kiểm thử phần mềm	2	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505342	Chuyên đề đồ họa	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505124	Chuyên đề cơ sở dữ liệu	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5514010	Phương pháp giảng dạy môn kỹ thuật	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505333	Học kỳ doanh nghiệp CNTT	3	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505326	Thị giác máy tính	3	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505328	TTCM Công nghệ mới	2	Bắt buộc - chuyên ngành
8	5505119	An ninh hệ thống	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5505122	Chuyên đề mạng	2	Tự chọn bắt buộc - chuyên ngành
	5514011	Thực tập Sư phạm	3	Bắt buộc - chuyên ngành
	5505141	Đồ án Tốt nghiệp CNTT	10	Bắt buộc - chuyên ngành

2.5. Mô tả tóm tắt các học phần

An ninh hệ thống

Học phần này trình bày kiến thức cơ bản về nguyên lý an toàn hệ thống thông tin, cơ chế bảo mật và xác thực, triển khai xây dựng các chính sách và giải pháp bảo vệ trên các hệ thống thông tin. Nội

dung chính bao gồm những nguy cơ, các dạng tấn công và một số kỹ thuật xâm nhập hệ thống máy tính cũng như hệ thống mạng, các kỹ thuật và công nghệ an ninh mạng phổ biến hiện nay như: xác thực, mã hóa, tường lửa, mạng riêng ảo, hệ thống phát hiện xâm nhập, an toàn cho các thiết bị mạng và các dịch vụ Internet. Kết thúc môn học giúp sinh viên có đủ kiến thức xây dựng một chính sách an toàn trên hệ thống thông tin một cách hiệu quả.

Cấu trúc dữ liệu & Giải thuật

Hệ thống hóa kiến thức về các kiểu dữ liệu, giới thiệu các cấu trúc dữ liệu động dùng trong các bài toán thực tế như danh sách liên kết, ngăn xếp, hàng đợi, cây nhị phân. Giới thiệu các thuật toán sắp xếp và tìm kiếm dữ liệu cơ bản, thuật toán quay lui, qui hoạch động.

Cấu trúc máy tính

Học phần này trang bị những kiến thức cơ bản về tổ chức máy tính và nguyên tắc hoạt động. Nhận diện được các thành phần của máy tính để biết được nguyên lý lập trình điều khiển thiết bị.

Cơ sở dữ liệu I

Trang bị kiến thức cơ bản để thiết kế và khai thác hiệu quả một cơ sở dữ liệu quan hệ: các khái niệm về cơ sở dữ liệu, cơ sở toán học, thiết kế & khai thác cơ sở dữ liệu quan hệ, ngôn ngữ truy vấn & thao tác dữ liệu SQL. Rèn luyện kỹ năng làm việc trên 1 hệ quản trị cơ sở dữ liệu tiêu biểu.

Cơ sở dữ liệu II

Trang bị các kiến thức & kỹ năng nâng cao của việc thiết kế & thực thi CSDL hướng đến môi trường phân tán: Thiết kế & chuẩn hóa CSDL, Tối ưu hóa truy vấn dữ liệu, giải quyết tranh chấp trong môi trường đa người dùng, quản lý transaction, tổ chức thủ tục, hàm và các trigger bảo đảm toàn vẹn dữ liệu, quản trị hệ thống DBMS.

Công nghệ phần mềm

Học phần này tập trung giới thiệu những vấn đề liên quan đến toàn bộ quá trình phát triển phần mềm gồm: quy trình, khảo sát và đặc tả yêu cầu, phân tích, thiết kế, phát triển, kiểm thử, triển khai và bảo trì hệ thống phần mềm. Bên cạnh việc giới thiệu các vấn đề lý thuyết, học phần yêu cầu sinh viên/nhóm sinh viên triển khai một đề tài thực tế theo đúng quy trình phát triển phần mềm.

Công Nghệ XML

Giới thiệu cơ bản về văn bản XML, DTD, XML Parser và các công nghệ có liên quan. Kỹ năng sử dụng trình soạn thảo XML, tích hợp CSS với XML trong XSLT. Các chủ đề nâng cao với XML: DOM & XML, tích hợp XML với CSDL.

Đồ án tốt nghiệp CNTT

Học phần này là giai đoạn thực thi của dự án phần mềm đã được phân tích thiết kế ở học phần Đồ án phần mềm. Sinh viên lựa chọn giải pháp công nghệ & thực thi sản phẩm theo thiết kế đã được duyệt, hoàn thiện các khâu kiểm thử, cài đặt, triển khai, viết tài liệu hướng dẫn sử dụng.

Đồ án phần mềm

Sản phẩm của học phần này là tài liệu phân tích thiết kế của một dự án công nghệ thông tin, theo chủ đề và mục tiêu do sinh viên tự chọn, hướng đến sản phẩm phần mềm cho một đơn vị với các mục tiêu

và yêu cầu cụ thể. Tài liệu này là bản thiết kế cho sản phẩm sẽ được thi công ở học phần Đồ án chuyên ngành. Đề tài cho đồ án nên được chọn liên kết với học phần TTCM thiết kế CSDL.

Đồ họa máy tính

Trình bày các thuật toán cơ bản được cài đặt trong các trình ứng dụng đồ họa, kỹ thuật tạo nên các hình ảnh fractal, các phép biến đổi hình ảnh hai chiều, các phương pháp làm trơn đường.

Đồ họa ứng dụng

Nắm vững những kỹ năng sử dụng thành thạo trình ứng dụng đồ họa trong Flash. Với mục đích phục vụ trong công việc tạo ảnh đồ họa, thiết kế Web, thiết kế đa phương tiện.

Hệ điều hành

Mô tả các điểm chính yếu của hệ điều hành, vai trò và năng lực của hệ điều hành trong hệ thống máy tính. Những vấn đề phát sinh trong quá trình thiết kế hệ điều hành cũng như những tiếp cận khác nhau, được dùng để phân tích và giải quyết những vấn đề đó. Xem xét những chiến lược hệ điều hành phổ biến và cách chúng tác động đến những dịch vụ của các hệ điều hành hiện đại.

Đồ Án Kiểm thử phần mềm

Học phần này cung cấp cho sinh viên kiến thức về kiểm thử phần mềm, các qui trình kiểm thử phần mềm và các kiến thức cơ bản trong thiết kế và cài đặt kiểm thử phần mềm. Giúp sinh viên có khả năng thiết kế, kiểm thử và đánh giá hiệu quả một phần mềm. Ngoài ra, học phần này giới thiệu một số công cụ hỗ trợ quản lý lỗi, kiểm thử tự động, làm nền tảng cho sinh viên có thể xây dựng được phần mềm có chất lượng cao.

Lập trình cơ bản với C

Trang bị những kiến thức và kỹ năng lập trình cơ bản, làm nền tảng để sinh viên tiếp cận với kỹ thuật lập trình hướng đối tượng, lập trình trực quan, lập trình web, lập trình di động trên các công cụ và môi trường phát triển phần mềm thông dụng; làm cơ sở cho học phần có minh họa bằng lập trình C như: Kỹ thuật đồ họa, Cấu trúc dữ liệu và Giải thuật, Lập trình hợp ngữ, ...

Lập trình hướng đối tượng

Trang bị kiến thức và kỹ năng lập trình hướng đối tượng, làm nền tảng để sinh viên tiếp cận với kỹ thuật lập trình hiện đại và mạnh mẽ nhất trong ngành kỹ thuật phần mềm. Java được chọn làm ngôn ngữ minh họa và phát triển ứng dụng để làm cơ sở cho các công nghệ lập trình khác sẽ được giảng dạy trong chương trình đào tạo.

Lập trình Java nâng cao

Trang bị kỹ năng lập trình Java nâng cao với các chủ đề: lập trình GUI với Swing, lập trình đa luồng, lập trình mạng với socket, lập trình phân tán với RMI, lập trình CSDL nâng cao với JDBC, lập trình web với JSP, lập trình thành phần với JavaBean và EJB.

Lập trình trên ĐTDĐ

Học phần này giúp sinh viên tìm hiểu về nền tảng của lập trình di động, luyện tập dựa trên nền tảng lập trình trực tuyến dưới sự hướng dẫn và giám sát của giáo viên. Lớp học theo hướng từ lý thuyết đến thực

hành lập trình thông qua việc tạo các ứng dụng đơn giản. Từng bước sinh viên có thể tạo ra một ứng dụng Android, hiểu rõ kỹ năng lập trình di động nói chung và Android nói riêng.

Lập trình trực quan

Trang bị kiến thức và kỹ năng phát triển ứng dụng bằng kỹ thuật lập trình trực quan, hướng cho sinh viên tiếp cận với môi trường phát triển của Visual studio.net, các ứng dụng đồ họa qua giao diện đồ họa, xử lý các sự kiện tương tác người dùng. Phát triển ứng dụng tích hợp cơ sở dữ liệu. Khai thác các tiện ích đóng gói, cài đặt và tạo giao diện trợ giúp.

Lập trình Web nâng cao

Hoàn thiện kiến thức và lý năng thiết kế web và lập trình ở Client-side và Server-side. Sinh viên có cơ hội hoàn thiện kỹ năng lập trình dựa trên nền tảng công nghệ web, một trong những chủ đề quan trọng của lĩnh vực công nghệ phần mềm hiện nay.

Lý thuyết đồ thị

Trang bị cho sinh viên các khái niệm, tính chất, các kết quả cơ bản của lý thuyết đồ thị và một số thuật toán trên đồ thị từ đó ứng dụng của lý thuyết đồ thị trên nhiều lĩnh vực khác của khoa học, đời sống xã hội.

Mạng máy tính

Cung cấp những khái niệm tổng quan về mạng máy tính, bao gồm mô hình tham chiếu OSI, TCP/IP và các chuẩn mạng; những khái niệm, nguyên lý cơ bản về tín hiệu, truyền tín hiệu. Sinh viên được tìm hiểu sâu về mô hình TCP/IP như các giao thức trong các tầng đặc biệt là tầng mạng và tầng vận chuyển. Ngoài ra sinh viên cũng được làm quen với các dịch vụ mạng cơ bản, kỹ thuật mạng không dây và bảo mật mạng.

Lập trình C#

Giới thiệu công nghệ .NET của Microsoft và tổng quan về kiến trúc thành phần của .NET. Trang bị các kiến thức & kỹ năng lập trình cơ bản của Lập trình C#. Phân tích các nét tương đồng và khác biệt của C# với Java.

Ngoại ngữ chuyên ngành CNTT

Trang bị vốn từ vựng chuyên ngành & các kỹ năng đọc viết tài liệu chuyên ngành để khai thác tài nguyên mạng & giao tiếp sử dụng ngoại ngữ chuyên ngành.

Phân tích thiết kế hướng đối tượng

Trang bị những kiến thức cơ bản về phân tích và thiết kế hệ thống, hướng đến cài đặt và lập trình thực thi phân thiết kế thỏa mãn yêu cầu người dùng. Chú trọng đến phương pháp, mô hình, kỹ thuật và công cụ phân tích thiết kế hướng đối tượng, sử dụng ngôn ngữ UML để đặc tả hệ thống. Làm cơ sở cho học phần Đồ án phần mềm và học phần Đồ án tốt nghiệp.

Quản trị dự án CNTT

Học phần nhằm cung cấp cho sinh viên khái niệm cơ bản về quản trị dự án phần mềm và các công việc cần thực hiện khi quản trị dự án. Các nội dung chính của học phần cung cấp cho sinh viên gồm:

chuẩn bị dự án, lập kế hoạch, giám sát dự án, quản lý nhân sự, tài chính, cơ sở luật pháp... và kết thúc dự án.

Quản trị mạng

Học phần này cung cấp các kiến thức liên quan đến hệ thống mạng máy tính, các kỹ năng để quản lý một hệ thống mạng hoàn chỉnh. Giới thiệu các kỹ thuật cơ sở làm nền tảng căn bản cho việc triển khai, lắp đặt, bảo trì và quản trị hệ thống mạng trong một doanh nghiệp.

Bảo trì máy tính

Cung cấp cho sinh viên các quy trình lắp ráp và cài đặt máy tính. Giải quyết các lỗi khi lắp ráp cũng như sao lưu phục hồi hệ thống khi cần thiết. Kiểm tra máy tính cũng như các đặc điểm hồng học cơ bản và cách sửa chữa máy tính. Cách cài đặt driver và nguyên lý hoạt động của nó.

Thiết kế Web

Trang bị kiến thức và kỹ năng thiết kế web, với các công nghệ phục vụ web : ngôn ngữ HTML, Javascript, CSS. Môn học cũng đề cập các vấn đề thiết kế giao diện người dùng, cách thức tổ chức và tùy biến giao diện.

Thương mại điện tử

Cung cấp kiến thức về công nghệ internet, các mô hình thương mại điện tử và khám phá các ứng dụng kinh doanh của công nghệ phát triển này. Học phần sẽ giúp sinh viên xác định các nguyên tắc và khái niệm cần thiết để mô tả và phân tích các mô hình kinh doanh trực tuyến, hệ thống thanh toán điện tử, marketing trực tuyến.

Tin học cơ bản

Trang bị những kiến thức và kỹ năng chuyên nghiệp để khai thác và sử dụng các trình ứng dụng của bộ MS Office trong công tác văn phòng. Khai thác các tính năng cao cấp chuyên sâu trong các công việc: Soạn thảo văn bản với trình ứng dụng Word, tạo và làm việc trên bảng tính với trình ứng dụng Excel, Tạo một báo cáo công việc với trình ứng dụng Power Point.

Toán rời rạc

Trình bày các bài toán trên các cấu hình rời rạc là bài toán đếm, bài toán tồn tại, bài toán liệt kê; trên đại số Boole là các khái niệm cơ bản, chuẩn tắc hóa, tối thiểu biểu thức Boole; trên đồ thị là các khái niệm cơ bản về đồ thị, các thuật toán trên đồ thị.

Trí tuệ nhân tạo

Giới thiệu các khái niệm và các kiến thức cơ bản trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo. Đây là lĩnh vực cung cấp các kỹ thuật cơ sở làm nền tảng cho việc xây dựng các hệ thống thông minh, có khả năng giải quyết vấn đề tương tự như con người. Học phần đề cập đến các kỹ thuật quyết vấn đề với các chiến lược tìm kiếm, các phương pháp biểu diễn và xử lý tri thức.

TTCM Công nghệ mới

Phát triển kỹ năng nghiên cứu, tiếp cận & tìm hiểu các công nghệ mới trong CNTT. Rèn luyện các kỹ năng tư duy cao cấp, khả năng tự học, tự nghiên cứu & ứng dụng công nghệ mới. Tạo điều kiện phát triển kỹ năng giao tiếp qua viết báo cáo & thuyết trình về công nghệ đã nghiên cứu.



Vẽ Kỹ Thuật

Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản để xây dựng bản vẽ kỹ thuật bao gồm: dụng cụ vẽ, các tiêu chuẩn trình bày bản vẽ kỹ thuật; các kỹ thuật cơ bản của vẽ hình học: các nguyên tắc biểu diễn không gian hình học, các phép chiếu Điểm Đường thẳng Mặt phẳng, các phép biến đổi, sự hình thành giao tuyến của các mặt. Cách biểu diễn vật thể: điểm, đường, hình chiếu, hình chiếu trục đo, hình cắt và mặt cắt.

Nhập môn ngành CNTT

Học phần này cung cấp các chuẩn mực mà một người kỹ sư CNTT phải có, giới thiệu về các ngành nghề liên quan đến ngành CNTT và những địa chỉ mà sinh viên có thể tham gia tuyển dụng sau khi tốt nghiệp, tổ chức cho sinh viên tham quan và làm quen các phòng thực hành, giới thiệu kỹ năng thuyết trình và kỹ năng soạn slide báo cáo, giới thiệu kỹ năng tự học và khai thác thông tin trên Internet.

Thiết kế giao diện người dùng

Học phần này trang bị các kiến thức cơ bản của lĩnh vực tương tác giữa người dùng và phần mềm máy tính thông qua giao diện; Khả năng vận dụng các nguyên lý mô hình, phương thức của lĩnh vực vào quá trình thiết kế, cài đặt và đánh giá các giao diện; Kỹ thuật lập trình giao diện ...

TTCM Thiết kế Cơ sở Dữ liệu

TTCM Thiết kế CSDL là học phần thực tập kỹ năng thiết kế cơ sở dữ liệu trong hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL Server từ thực tế khảo sát hoạt động của một đơn vị, hoặc từ một phần mềm, hệ thống đang vận hành có kết nối cơ sở dữ liệu.

Công nghệ mạng không dây

Học phần cung cấp cho người học những kiến thức liên quan tới các kỹ thuật, công nghệ mạng không dây và di động.

Chuyên đề đồ họa

Học phần này trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về tin học đồ họa Corel Draw và Photoshop, từ đó sinh viên có thể ứng dụng những phần mềm này để thiết kế menu, poster quảng cáo món ăn, thực phẩm và tổ chức sự kiện.

Chuyên đề cơ sở dữ liệu

Học phần cung cấp những kỹ năng và kiến thức nền tảng để giúp bạn thiết kế CSDL cho ứng dụng, cũng như trang bị cho bạn một nền tảng cơ bản để có thể bắt đầu phát triển lên vai trò cao hơn trong dự án khi làm việc tại công ty và doanh nghiệp (leader hay software architect...). Cho phép sử dụng hệ quản trị cơ sở dữ liệu lựa chọn như MySQL, PostgreSQL, ...

Học kỳ doanh nghiệp CNTT

Học phần này thuộc nhóm bắt buộc tích lũy, thay vì sinh viên học tập, thực hành tại trường thì sinh viên sẽ được đi học tập, thực tập tại các doanh nghiệp, công ty phần mềm. Tại doanh nghiệp, công ty phần mềm, sinh viên sẽ được đơn vị của nhân viên hướng dẫn công việc – đồng thời nhà trường cũng cử giảng viên hướng dẫn. Kết quả, sinh viên sẽ được nhà trường và doanh nghiệp cùng cấp giấy xác nhận sau khi hoàn thành khóa học.

Thị giác máy tính

Thị giác máy tính là một môn học khoa học liên quan đến lý thuyết đằng sau các hệ thống nhân tạo có trích xuất các thông tin từ các hình ảnh. Dữ liệu hình ảnh có thể nhiều dạng, chẳng hạn như chuỗi video, các cảnh từ đa camera, hay dữ liệu đa chiều từ máy quét y học.

Chuyên đề mạng

Học phần này cung cấp cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng, giải pháp và những công cụ chuyên sâu để thực hiện mục tiêu liên quan đến các công việc về mạng và di động.

Kỹ năng giao tiếp

Học phần Kỹ năng giao tiếp là học phần cung cấp cho sinh viên kiến thức nền tảng về giao tiếp và kỹ năng giao tiếp để thực hành rèn luyện và phát triển một số kỹ năng giao tiếp cơ bản như: kỹ năng lắng nghe, kỹ năng giao tiếp bằng ngôn ngữ và phi ngôn ngữ, kỹ năng thuyết trình, kỹ năng đặt và trả lời câu hỏi, kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp trong môi trường doanh nghiệp và môi trường đa văn hóa. Việc nắm vững các kiến thức và kỹ năng cơ bản này sẽ giúp sinh viên tự tin khi xử lý những tình huống giao tiếp trong thực tiễn và hoạt động nghề nghiệp.

Kỹ năng làm việc nhóm

Học phần này trang bị những kỹ năng cần thiết trong làm việc nhóm như: Kỹ năng thành lập nhóm làm việc; Kỹ năng lập kế hoạch và tổ chức nhóm làm việc; Kỹ năng điều hành và kiểm soát nhóm làm việc; Kỹ năng làm việc nhóm toàn cầu; Kỹ năng làm việc nhóm trực tuyến.

Tâm Lý Học

Học phần nghiên cứu những vấn đề cơ bản nhất của Tâm lý học như: Bản chất hiện tượng tâm lý người; Cơ sở sinh lý của tâm lý người; Hoạt động; Ý thức; Nhân cách; Các quá trình tâm lý; Các trạng thái tâm lý; Các thuộc tính tâm lý.

Giáo Dục Học

Học phần này đề cập đến một số vấn đề cơ bản của giáo dục học nghề nghiệp; một số vấn đề lý luận cơ bản về quá trình giáo dục ; những nhiệm vụ và nội dung giáo dục trong nhà trường chuyên nghiệp; Lý luận về xây dựng và phát triển tập thể học sinh; Người giáo viên dạy nghề.

Lý luận dạy học

Học phần này đề cập đến một số vấn đề cơ bản về lý luận dạy học như: cấu trúc, bản chất, nhiệm vụ dạy học; Động lực và lôgic của quá trình dạy học; Nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức quá trình dạy học; Những vấn đề về kiểm tra, đánh giá trong quá trình dạy học.

Phương pháp giảng dạy môn kỹ thuật

- Nắm vững cơ sở phương pháp dạy học các môn kỹ thuật, nhiệm vụ dạy học kỹ thuật.
- Xác định được mục tiêu dạy học kỹ thuật bao gồm mục tiêu chung, mục tiêu cụ thể, ...
- Vận dụng được phương pháp dạy học kỹ thuật dạy chuyên biệt và các kiểu bài dạy kỹ thuật.
- Hiểu được các hình thức ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học kỹ thuật
- Vận dụng được các công cụ cần thiết cho biên soạn bài giảng điện tử.

Thực Tập Sư Phạm

Thực tập Sư phạm nhằm giúp cho sinh viên tiếp cận với phương pháp giảng dạy các môn Kỹ thuật trong các trường Cao đẳng, Trung học chuyên nghiệp và dạy nghề, Phổ thông trung học, Phổ thông cơ sở...; giúp sinh viên thực hành kỹ năng chuẩn bị bài giảng, phương pháp và kỹ năng giảng dạy các môn Kỹ thuật (cả giảng dạy lý thuyết và thực hành). Nội dung : Dự giờ giảng - Soạn bài giảng - Thực hành giảng thử theo nhóm tại Bộ môn hay trên lớp.

III. ĐỘI NGŨ CBGD VÀ NGUỒN LỰC CƠ SỞ VẬT CHẤT ĐẢM BẢO THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

3.1. Danh sách đội ngũ giảng viên.

Các GV đảm nhiệm việc giảng dạy các HP cơ sở và chuyên ngành:

3.1.1. Danh sách các giảng viên cơ hữu tham gia giảng dạy

1.	PGS.TS. Võ Trung Hùng	Hùng	Giảng viên cao cấp
2.	TS. Hoàng Thị Mỹ Lệ	Lệ	Giảng viên chính
3.	ThS. Lê Vũ	Vũ	Giảng viên
4.	ThS. Nguyễn Văn Phát	Phát	Giảng viên
5.	ThS. Nguyễn Thị Thùy Trang	Trang	Trợ giảng
6.	ThS. Nguyễn Thị Hà Quyên	Quyên	Giảng viên
7.	ThS. Đỗ Phú Huy	Huy	Giảng viên
8.	ThS. Trần Bửu Dung	Dung	Giảng viên
9.	ThS. Nguyễn Thị Thúy Hoài	Hoài	Giảng viên thực hành
10.	ThS. Lê Thiện Nhật Quang	Quang	Trợ giảng
11.	ThS. Phạm Thị Trà My	My	Giảng viên
12.	ThS. Phan Thị Diễm Thúy	Thúy	Trợ giảng
13.	TS. Phạm Tuấn	Tuấn	Giảng viên
14.	TS. Nguyễn Tấn Thuận	Thuận	Giảng viên
15.	TS. Nguyễn Đức Sỹ	Sỹ	Giảng viên chính
16.	TS. Trần Lê Nhật Hoàng	Hoàng	Giảng viên
17.	ThS. Lê Thị Thùy Linh	Linh	Giảng viên
18.	ThS. Trần Thị Lợi	Lợi	Giảng viên

3.1.2. Danh sách các giảng viên tham gia giảng dạy

1.	TS. Nguyễn Linh Nam	Nam	Giảng viên chính
2.	TS. Trần Hoàng Vũ	Vũ	Giảng viên chính
3.	ThS. Phạm Văn Phát	Phát	Giảng viên
4.	ThS. Võ Thị Hương	Hương	Giảng viên

3.2. Các thiết bị thí nghiệm thực hành - phòng thí nghiệm - lab, phòng máy tính

3.2.1. Phòng máy tính:

Cơ sở vật chất của Khoa Công nghệ số luôn được chú trọng đầu tư, nâng cấp và đổi mới hằng năm đáp ứng tốt các yêu cầu về giảng dạy, nghiên cứu khoa học. Phòng máy tính của Khoa gồm:

- Phòng máy vi tính chuyên ngành
- Phòng thực hành máy vi tính 1

- Phòng thực hành máy vi tính 2
- Phòng thực hành máy vi tính 3
- Phòng thực hành máy vi tính 4

3.2.2. Các phương tiện phục vụ đào tạo khác của chuyên ngành

- Laptop, máy chiếu
- Các phần mềm chuyên ngành: Microsoft Office(Word-Excel-Powerpoint-Access): 2007-2013, Unikey, NetBean 8.4, SQL Server 2008R2, Visual Studio 2010, Turbo-C, Code-Block, Dev-CPP, Python, Notepad++, Android Studio, Photoshop, Acrobat Reader, Xampp(PHP, MYSQL), Cisco Package, Adobe Dreamwave, Adobe Flash, VM WorkStation, VM VirtualBox, Star UML, PHPDesign, Eclipse.

IV. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH

4.1. Hướng dẫn thực hiện chung

Tất cả các hoạt động giảng dạy, học tập và đánh giá được thực hiện phù hợp với bản đặc tả chương trình đào tạo này. Với những học phần tự chọn, tùy thuộc vào tình hình thực tế của xu thế phát triển, nhu cầu xã hội, khoa sẽ tư vấn cho sinh viên lựa chọn những học phần thích hợp.

Trường khoa chịu trách nhiệm tổ chức và hướng dẫn các nguyên tắc để phát triển đề cương chi tiết nhằm đảm bảo mục tiêu, nội dung và các yêu cầu được đáp ứng, đồng thời, thỏa mãn được nhu cầu của người học và xã hội.

Chương trình đào tạo được rà soát và cập nhật hàng năm (thường là những thay đổi nhỏ như chính sách tuyển sinh, đề cương học phần, tài liệu giảng dạy và học tập) và rà soát 2 năm một lần (chủ yếu xem xét lại chuẩn đầu ra của chương trình, thêm hoặc bỏ bớt các học phần) để đáp ứng nhu cầu của các bên có liên quan. Khoa sẽ nộp bản báo cáo cho Trường để xem xét và phê chuẩn theo quy định hiện hành.

Chương trình này là chương trình đào tạo theo tín chỉ, vì vậy:

- Giảng viên phải cung cấp chương trình chi tiết học phần kèm hình thức tổ chức dạy-học, cách thức đánh giá cho người học ngay buổi học đầu tiên. Cần lưu ý nội dung hướng dẫn tự học, tự nghiên cứu đối với sinh viên để họ hoàn thành khối lượng kiến thức bài học theo yêu cầu tín chỉ (các vấn đề, các câu hỏi, bài tập, yêu cầu của giảng viên đối với các vấn đề đó).

- Người học phải tham khảo ý kiến cố vấn học tập để lựa chọn đúng học phần, biết tự tìm hiểu và xác định chương trình học tập, tự giác trong tự học, tự lên kế hoạch và lập thời gian biểu cho quá trình học tập.

4.2. Chương trình này được xây dựng theo định hướng phát triển năng lực cho người học. Vì vậy, việc thực hiện chương trình phải đảm bảo các yêu cầu:

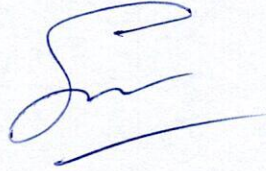
- Tập trung vào dạy cách học và rèn luyện năng lực tự học cho người học.
- Tinh giản lý thuyết, gắn lý thuyết với thực tiễn, tăng cường thực hành, thảo luận, học tập theo nhóm.
- Cần chú ý việc vận dụng các kiến thức vào giải quyết những vấn đề cụ thể, sát thực với cuộc sống.

- Phối hợp sử dụng kết quả đánh giá trong quá trình học với đánh giá cuối học phần, đánh giá của người dạy với tự đánh giá của người học.

- Đa dạng hóa các hình thức đánh giá, tăng cường đánh giá bằng hình thức vấn đáp hoặc thông qua các hoạt động thực hành, thuyết trình và các sản phẩm như báo cáo đánh giá, báo cáo tổng kết, tiểu luận, ...

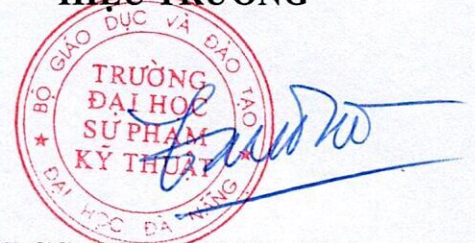
Đà Nẵng, ngày 19. tháng 05. năm 2022

TRƯỞNG KHOA



TS. Nguyễn Đức Sỹ

HIỆU TRƯỞNG



PGS. TS. Phan Cao Thọ

