

CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC ĐẠI HỌC

Tên chương trình: Chương trình đào tạo liên thông từ hệ THCN lên Cao đẳng.

Trình độ đào tạo: Cao đẳng

Ngành đào tạo: Công nghệ thông tin

Chuyên ngành đào tạo: Kỹ thuật lập trình

Loại hình đào tạo: Chính quy

(Ban hành tại quyết định số 374/QĐ – CDCN II ngày 07 tháng 11 năm 2008 của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Kinh tế Kỹ thuật Công nghiệp II)

1. Mục tiêu đào tạo

Kiến thức

- Nắm vững các kiến thức khoa học giáo dục đại cương.
- Nắm vững kiến thức lý thuyết cơ sở, vận dụng tốt các kiến thức này trong quá trình lĩnh hội kiến thức chuyên ngành và trong thực tế.

Kỹ năng

- Vững tay nghề, đủ kiến thức và kinh nghiệm thực tế để quản lý và khai thác có hiệu quả hệ thống máy tính ở cơ quan, xí nghiệp, trường học, ... Lập trình với các ngôn ngữ thường gặp với yêu cầu công việc
- Có kỹ năng lập trình với các phần mềm đã học và tự học các phần mềm ngoài thực tế để lập trình theo yêu cầu công việc phụ trách.
- Lắp ráp máy PC, cài đặt phần mềm, phán đoán và sửa chữa hư hỏng trên máy tính.
- Thiết kế, cài đặt và quản trị cho hệ thống mạng máy tính của các cơ quan, công ty, xí nghiệp...

Tác phong và thái độ làm việc

- Có tác phong làm việc khoa học, ham học hỏi, luôn có ý thức tìm tòi sáng tạo và kiên trì; có khả năng làm việc theo nhóm, tự học và làm việc độc lập.
- Có trình độ năng lực và kỹ năng thích ứng với các thay đổi nhanh chóng của công nghệ và yêu cầu học tập suốt đời.

Đạo đức, lối sống và trách nhiệm công dân

- Có hiểu biết một số kiến thức về các môn lý luận chính trị, Hiến pháp, Pháp luật nước Cộng Hòa Xã Hội Chủ Nghĩa Việt Nam.
- Có hiểu biết về đường lối phát triển kinh tế của Đảng.
- Có phẩm chất đạo đức và sức khỏe để tham gia xây dựng và bảo vệ tổ quốc. Thực hiện đầy đủ trách nhiệm, nghĩa vụ của người công dân. Sống và làm việc theo Hiến pháp và Pháp luật.
- Yêu nghề, có ý thức cộng đồng và tác phong làm việc của một công dân trong xã hội công nghiệp. Có thói quen lao động nghề nghiệp, sống lành mạnh phù hợp với phong tục, tập quán và truyền thống văn hóa dân tộc.

Khả năng học tập sau khi tốt nghiệp

- Có khả năng nghiên cứu chuyên sâu các đề tài chuyên ngành, có khả năng học liên thông lên trình độ cao

2. Thời gian đào tạo

1,5 năm (3 học kỳ)

3. Khối lượng kiến thức toàn khoá

73 đơn vị học trình (mỗi đơn vị học trình 15 tiết, không kể học phần giáo dục thể chất, giáo dục quốc phòng), bao gồm:

- Lý thuyết: 65 đvht
- Thực tập và thi tốt nghiệp: 8 đvht

4. Đối tượng tuyển sinh – môn thi tuyển

- **Đối tượng tuyển sinh:**
 - Những đối tượng đã tốt nghiệp hệ trung cấp chuyên nghiệp có nhu cầu học tập lên trình độ cao đẳng. Tốt nghiệp loại khá trở lên được tham gia dự tuyển ngay sau khi tốt nghiệp; tốt nghiệp loại trung bình phải có ít nhất 1 năm làm việc gắn với chuyên môn được đào tạo mới được tham gia dự tuyển.
 - Những đối tượng đã tốt nghiệp ở nước ngoài có văn bằng tốt nghiệp trình độ trung cấp chuyên nghiệp được công nhận văn bằng theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- **Môn thi tuyển:**
 - Hai môn cơ bản: được lấy từ ngân hàng đề thi của cục khảo thí và kiểm định chất lượng giáo dục thuộc Bộ Giáo dục và Đào tạo.
 - Môn cơ sở ngành: Kỹ thuật lập trình - Cơ sở dữ liệu -Toán rời rạc.

5. Quy trình đào tạo, điều kiện tốt nghiệp

- **Quy trình đào tạo:**
 - Niên chế kết hợp với học phần
 - Người học theo hình thức học ban ngày, tập trung liên tục tại trường theo quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy, ban hành theo Quyết định số 25/2006/QĐ – BGDĐT, ngày 26 tháng 06 năm 2006 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo và theo quyết định số 06/2006/QĐ – BGDĐT, ngày 13 tháng 02 năm 2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và đào tạo.
- **Điều kiện tốt nghiệp:**
 - Cho tới thời điểm xét tốt nghiệp, sinh viên không đang trong thời gian bị truy cứu trách nhiệm hình sự;
 - Tích lũy đủ số học phần quy định cho chương trình, không còn học phần bị điểm dưới 5;
 - Được xếp loại đạt ở kỳ thi tốt nghiệp các môn khoa học Mác Lênin và Tư tưởng Hồ Chí Minh. Có các chứng chỉ Giáo dục quốc phòng, Giáo dục thể chất.
- **Môn thi tốt nghiệp:**
 - Môn cơ sở: Kỹ thuật lập trình - Cấu trúc dữ liệu - Lập trình hướng đối tượng.
 - Môn chuyên môn: Phân tích thiết kế hệ thống - Cơ sở dữ liệu -Trí tuệ nhân tạo.
- **Hình thức thi:** tự luận

6. Thang điểm

Điểm kiểm tra thường kỳ và điểm kết thúc học phần được chấm theo thang điểm từ 0 đến 10.

7. Nội dung chương trình

7.1. Kiến thức giáo dục đại cương**21 đvht**

1	Tư tưởng Hồ Chí Minh	3
2	Đường lối cách mạng của Đảng Cộng Sản Việt Nam	4
3	Toán ứng dụng (toán rời rạc)	5
4	Tiếng Việt thực hành B	3
5	Kỹ năng giao tiếp	2
6	Vật lý đại cương 1	4
7	Giáo dục thể chất	1 (30 tiết)
8	Giáo dục quốc phòng	60 tiết

7.2. Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp**44 đvht****7.2.1. Kiến thức cơ sở ngành****9 đvht**

1	Kỹ thuật lập trình	6
2	Anh văn chuyên ngành	3

7.2.2. Kiến thức ngành**35 đvht**

1	Thiết kế WEB	2
2	Hệ điều hành	5
3	Cấu trúc dữ liệu	4
4	Cơ sở dữ liệu	2
5	Lập trình đồ họa	4
6	Phân tích và thiết kế hệ thống	2
7	Lập trình hướng đối tượng	4
8	Trí tuệ nhân tạo	3
9	Lập trình WEB	3
10	Lập trình Windows	6

7.2.3. Thực tập và thi tốt nghiệp**8 đvht****7.2.3.1 Thực tập****3 đvht**

1	Thực tập tốt nghiệp	3
---	---------------------	---

7.2.3.2. Thi tốt nghiệp**5 đvht**

1	Lý luận chính trị (điều kiện)	
2	Môn cơ sở	2
3	Môn chuyên ngành	3

8. Kế hoạch giảng dạy dự kiến

1	Đường lối cách mạng của Đảng Cộng Sản Việt Nam	4	I
2	Toán ứng dụng (toán rời rạc, phương pháp tính)	5	
3	Tiếng Việt thực hành B	3	
4	Anh văn chuyên ngành	3	
5	Vật lý đại cương 1	4	

6	Cơ sở dữ liệu	2	II
7	Giáo dục thể chất	1 (30 tiết)	
8	Giáo dục quốc phòng	60 tiết	
9	Lập trình đồ họa	4	
10	Thiết kế WEB	2	
11	Hệ điều hành	5	
12	Kỹ năng giao tiếp	2	
13	Trí tuệ nhân tạo	3	
14	Tư tưởng Hồ Chí Minh	3	III
15	Kỹ thuật lập trình	6	
16	Cấu trúc dữ liệu	4	
17	Phân tích và thiết kế hệ thống	2	
18	Lập trình hướng đối tượng	4	
19	Lập trình WEB	3	
20	Lập trình Windows	6	
21	Thực tập tốt nghiệp	3	
22	Thi tốt nghiệp	5	

9. Mô tả vắn tắt nội dung và khối lượng các học phần

9.1 Kiến thức giáo dục đại cương

1. Tư tưởng Hồ Chí Minh

3 đvht

Nội dung ban hành tại Quyết định số 52/2008/QĐ-BGD&ĐT, ngày 18 tháng 09 năm 2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo Dục và Đào tạo về việc ban hành chương trình các môn Lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác – Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh.

2. Đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam

4 đvht

Nội dung ban hành tại Quyết định số 52/2008/QĐ-BGD&ĐT, ngày 18 tháng 09 năm 2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo Dục và Đào tạo về việc ban hành chương trình các môn Lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác – Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh.

3. Toán ứng dụng (toán rời rạc, phương pháp tính)

5 đvht

Giới thiệu các kiến thức về giới hạn của dãy số và hàm số, sự liên tục của hàm số, phép tính vi tích phân của hàm số một biến và nhiều biến, đại số tuyến tính. Nhấn mạnh các ứng dụng của toán học trong công nghệ kỹ thuật.

4. Tiếng việt thực hành B

3 đvht

Trên cơ sở củng cố những kiến thức cơ bản cốt yếu của lý thuyết ngôn ngữ học và việt ngữ học. Học phần này chủ yếu nhằm phát triển các kỹ năng sử dụng tiếng Việt, rèn luyện tư duy khoa học trong 3 việc quan trọng thường xuyên sau đây của người sinh viên:

- Phân tích đúng đắn một văn bản/ngôn bản.
- Thuật lại chính xác nội dung một tài liệu khoa học.

Tạo lập được một văn bản/ngôn bản thuộc lĩnh vực văn bản khoa học, văn bản nghị luận hoặc văn bản hành chính

5. Kỹ năng giao tiếp

2 đvht

Nội dung bao gồm 3 phần:

- Phần 1: Tìm hiểu về những vấn đề lý luận chung về giao tiếp và hành vi ứng xử trong giao.
- Phần 2: Các kỹ năng giao tiếp.
- Phần 3: Kỹ năng hợp tác làm việc đội nhóm.

6. Vật lý đại cương 1

4 đvht

Giới thiệu các quy luật chuyển động của các vật thể, các định luật bảo toàn trong chuyển động, sự tương tác của vật chất. Học phần bao gồm 3 phần:

* **Cơ học:** Cung cấp các kiến thức cơ bản về cơ học cổ điển (cơ học Newton). Nội dung chính bao gồm: các định luật Newton, định luật hấp dẫn, các định luật bảo toàn trong chuyển động của chất điểm, hệ chất điểm và vật rắn.

* **Nhiệt học:** Cung cấp các kiến thức về chuyển động nhiệt phân tử và các nguyên lý cơ bản của nhiệt động lực học.

* **Điện tử học:** Cung cấp các kiến thức liên quan đến các tương tác tĩnh điện, các tương tác tĩnh từ và mối liên hệ giữa điện trường và từ trường biến thiên.

7. Giáo dục thể chất

1 đvht (30 tiết)

Nội dung ban hành tại Quyết định số 3244/1995/QĐ-GD&ĐT ngày 12/9/1995 của Bộ trưởng Bộ giáo dục và Đào tạo và Quyết định số 1262/1997/QĐ-GD&ĐT ngày 12/4/1997 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

8. Giáo dục quốc phòng

60 tiết

Nội dung ban hành tại Quyết định số 12/2000/QĐ-GDDĐT ngày 9/5/2000 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Chương trình môn học giáo dục quốc phòng các trường trung học phổ thông, trung học chuyên nghiệp, đại học và cao đẳng.

9.2 Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp

9.2.1 Kiến thức cơ sở ngành

1. Kỹ thuật lập trình

6 đvht

Trên cơ sở nắm vững kỹ thuật lập trình và các lệnh viết được đoạn chương trình về :

- Các chương trình về đồ họa
- Các chương trình về quản lý màn hình , hệ thống
- Lập trình theo thời gian và sự kiện

2. Anh văn chuyên ngành

3 đvht

Các bài học dựa trên sách “ Căn Bản Tiếng Anh Trong Tin Học” – Tác giả Tạ Văn Hùng, NXB Giáo Dục và một số sách tham khảo. Nội dung được chia thành 9 bài học bao gồm ngữ pháp + từ vựng + bài tập + bài dịch chuyên ngành. Sinh viên sẽ được rèn luyện 4 kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết.

9.2.2 Kiến thức ngành chính

1. Thiết kế WEB

2 đvht

- Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về thiết kế đồ họa và layout cho web.

-Học phần bao gồm các phần chính: thiết kế đồ họa pixel với Photoshop, khái quát về internet, ngôn ngữ HTML và thiết kế layout với Dreamweaver.

2. Hệ điều hành

5 đvht

Nghiên cứu nguyên lý hoạt động của hệ điều hành, quá trình phát triển của hệ điều hành. Nghiên cứu chức năng và cấu trúc của một số hệ điều hành thông dụng, các vấn đề quản lý tài nguyên máy tính, quản lý tiến trình...

3. Cấu trúc dữ liệu

4 đvht

Học phần gồm 4 chương:

- Tổng quan về giải thuật và cấu trúc dữ liệu
- Tìm kiếm và sắp xếp
- Cấu trúc dữ liệu động
- Cấu trúc cây

4. Cơ sở dữ liệu

2 đvht

- Gồm 6 chương, bao gồm những nội dung cơ bản của Cơ sở dữ liệu, đề cập đến cách tổ chức, lưu trữ và xử lý các mô hình dữ liệu.
- Thực hiện các câu truy vấn trên cơ sở dữ liệu.
- Chuẩn hoá lược đồ cơ sở dữ liệu và tối ưu hoá câu hỏi.

5. Lập trình đồ họa

4 đvht

Học phần gồm 5 chương:

- Giới thiệu môn học và một số khái niệm ban đầu
- Các thuật toán vẽ đường
- Tô màu và xén hình
- Các phép biến đổi affine
- Đường cong

6. Phân tích và thiết kế hệ thống

2 đvht

Hướng dẫn, mô tả các phương pháp phân tích và thiết kế theo cách tiếp cận hướng đối tượng, hướng dẫn sử dụng phần mềm hỗ trợ phân tích và thiết kế uml(unified modeling language)

7. Lập trình hướng đối tượng

4 đvht

- Môn học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về kỹ thuật lập trình hướng đối tượng, và cơ chế gửi thông báo để truyền thông lẫn nhau.
- Học phần bao gồm các phần chính: Khái niệm, cài đặt lớp, tạo đối tượng, các phép toán, tính thừa kế, phân tích thiết kế bài toán theo hướng đối tượng, tính đa hình, các dòng nhập xuất, khuôn mẫu...

8. Trí tuệ nhân tạo

3 đvht

Giới thiệu tổng quan về vấn đề – bài toán, thuật toán, thuật giải. Tiếp cận thuật toán và hệ thống kỹ năng chuyển đổi các thuật toán theo những phương pháp truyền thống thành những chương trình máy tính. Từ đó phát triển các kỹ năng xây dựng, chuyển đổi thuật giải thành các chương trình máy tính đa năng và tổng hợp.

Giải quyết các vấn đề bài toán dựa trên việc gia tăng năng lực trí tuệ của máy tính với kỹ thuật biểu diễn tri thức, máy học ... và các kỹ năng xây dựng các hệ chương trình thông minh giải quyết vấn đề - bài toán ngày càng đa dạng.

9. Lập trình WEB

3 đvht

Môn học giới thiệu một trong những mô hình ứng dụng lập trình trên web đó là PHP. PHP là một giải pháp khá phổ biến nhất trong phát triển các ứng dụng web động. Sinh viên sẽ được hướng dẫn về các chức năng quan trọng nhất của PHP, đó là chức năng xử lý dữ liệu cho Forms, chức năng kết nối với file system, chức năng kết nối với cơ sở dữ liệu, và chức năng báo lỗi của PHP.

10. Lập trình Windows

6 đvht

Môn học cung cấp những khái niệm cơ bản trong lập trình windows, các cấu trúc chương trình C for windows, tổng quan về GDI (graphic user interface), giới thiệu sơ lược các thiết bị nhập xuất, các hộp thoại và điều khiển và cách sử dụng tài nguyên và giao diện người dùng.

10. Hướng dẫn thực hiện chương trình

- § Chương trình này được thiết kế dựa trên chương trình đào tạo trung cấp chuyên nghiệp và cao đẳng chính quy của ngành kỹ thuật lập trình.
- § Chương trình được thực hiện theo quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy của Bộ giáo dục và đào tạo.
- § Các học phần cần phải được sắp xếp lịch học theo trình tự đã quy định trong chương trình, nếu có sự thay đổi phải dựa trên điều kiện tiên quyết của các học phần.
- § Chương trình được áp dụng bắt đầu từ năm học 2008 – 2009.

Tp. Hồ Chí Minh, ngày 07 tháng 11 năm 2008

HIỆU TRƯỞNG

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

- 1. Tên học phần : TƯ TƯỞNG HỒ CHÍ MINH**
- 2. Số đơn vị học trình: 3**
- 3. Trình độ:**
- 4. Phân bổ thời gian:**
- 5. Điều kiện tiên quyết:**
- 6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:**
- 7. Nhiệm vụ của sinh viên**
- 8. Tài liệu học tập**
- 9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên**
- 10. Thang điểm**
- 11. Mục tiêu học phần:**
- 12. Nội dung chi tiết học phần:**
 - + Mục đích của chương
 - + Liệt kê nội dung chính của chương: Theo chương trình của Bộ Giáo dục và Đào tạo

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

- 1. Tên học phần :** ĐƯỜNG LỐI CÁCH MẠNG CỦA ĐẢNG CỘNG SẢN VIỆT NAM
- 2. Số đơn vị học trình:** 4
- 3. Trình độ:** cho sinh viên năm thứ nhất
- 4. Phân bổ thời gian**
- 5. Điều kiện tiên quyết:**
- 6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:**
- 7. Nhiệm vụ của sinh viên**
- 8. Tài liệu học tập**
- 9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên**
- 10. Thang điểm**
- 11. Mục tiêu học phần:**
- 12. Nội dung chi tiết học phần:**
 - + Mục đích của chương
 - + Liệt kê nội dung chính của chương: Theo chương trình của Bộ Giáo dục và Đào tạo

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : TOÁN ỨNG DỤNG

2. Số đơn vị học trình: 5

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 60 tiết.

- Thực tập phòng thí nghiệm, thực hành, bài tập: 15 tiết

5. Điều kiện tiên quyết:

- Không.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Môn học gồm 3 chương chính:

- Lý thuyết tập hợp.

- Đồ thị và cây.

- Logic căn bản

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp

- Bài tập.

- Dụng cụ học tập

- Khác.

8. Tài liệu học tập

[1]. Rosen, K.H, Discrete Mathematics and its Applications, Mc-Graw – Hill, 1994 (có bản dịch Tiếng Việt, “Toán học rời rạc ứng dụng trong tin học” của Phạm Văn Thiều và Đặng Hữu Thịnh, NXB Khoa học Kỹ thuật , Hà Nội, 1997)

[2]. Heine, J. L, Discrete Mathematics, Jones and Barlett Publisher, 1996.

[3]. Nguyễn Thanh Sơn, Lý thuyết tập hợp, NXB Khoa học Kỹ thuật, 1999.

[4]. Levy, L.S Discrete Structures of Computer Science, John Willey & Sons, 1980.

[5]. Chang, C.L and Lee, R.C.T., Symbolic Logic and Mechanical Theorem Proving, Academic Press Inc., 1973.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp.

- Thảo luận.

- Bản thu hoạch.

- Thuyết trình.

- Báo cáo.

- Thi giữa học kỳ.

- Thi cuối học kỳ.

- Khác.

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

Cung cấp các kiến thức nền tảng về lý luận toán học cho các môn học: cấu trúc dữ liệu, kỹ thuật lập trình và tất cả các môn học khác.

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: Lý thuyết tập hợp (15 tiết)

I. Tập hợp

I.1 Tập hợp, các phép toán trên tập hợp.

I.2 Hàm – đồ thị của hàm – một số hàm quan trọng.

II Quan hệ

II.1 Quan hệ, quan hệ n -ngôi – cơ sở dữ liệu và các quan hệ

II.2 Biểu diễn quan hệ .

II.2 Bao đóng của các quan hệ ,giải thuật Warshall.

II.3 Quan hệ tương đương .

II.4 Quan hệ thứ tự .

III. Quy nạp toán học

Chương 2: Đồ thị và cây (45 tiết)

I. Mở đầu

I.1 Các loại đồ thị

I.2 Các mô hình đồ thị

II. Các thuật ngữ về đồ thị

II.1 Mở đầu

II.2 Những thuật ngữ cơ sở

II.3 Những đồ thị đơn đặc biệt

II.4 Đồ thị phân đôi

II.5 Một vài ứng dụng của các đồ thị đặc biệt

II.6 Các đồ thị mới từ đồ thị cũ

III. Biểu diễn đồ thị và sự đẳng cấu

III.1 Mở đầu

III.2 Biểu diễn đồ thị

III.3 Ma trận liên kề

III.4 Ma trận liên thuộc

III.5 Sự đẳng cấu của các đồ thị

IV Tính liên thông

IV.1 Mở đầu

IV.2 Đường đi

IV.3 Tính liên thông trong đồ thị vô hướng

IV.4 Tính liên thông trong đồ thị có hướng

IV.5 Đường đi và sự đẳng cấu

IV.6 Đếm đường đi giữa các đỉnh

V. Đường đi Euler và đường đi Hamilton

V.1 Mở đầu

V.2 Các điều kiện cần và đủ cho chu trình và đường đi Euler

V.3 Đường đi và chu trình Hamilton

VI. Dẫn nhập về cây

VI.1 Cây như là các mô hình

VI.2 Những tính chất của cây

VII. Các ứng dụng của cây

VII.1 Mở đầu

VII.2 Cây tìm kiếm nhị phân

VII.3 Cây quyết định

VIII. Phương pháp duyệt cây

VIII.1 Mở đầu

VIII.2 Hệ địa chỉ phổ dụng

VIII.3 Các thuật toán duyệt cây

VIII.4 Các ký pháp trung tố, tiền tố và hậu tố

Chương 3: Logic căn bản (15 tiết)

I. Logic mệnh đề

I.1 Các toán tử Logic

I.2 Bảng chân trị

I.3 Sự giải thích và mô hình (interpretation & model)

I.4 Sự thỏa mãn và tính hợp lệ (satisfaction & validity)

I.5 Sự tương đương

I.6 Dạng chuẩn

I.7 Luật suy diễn

II Logic vị từ

II.1 Logic vị từ

II.2 Lượng từ tồn tại và lượng từ phổ quát (existential & universal quantifiers)

II.3 Công thức chỉnh dạng (well-formed formulas)

II.4 Sự giải thích và mô hình (interpretation & model)

II.5 Dạng chuẩn

II.6 Hình thức hóa các câu ngôn ngữ tự nhiên (formalizing sentences)

II.7 Luật suy diễn

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : TIẾNG VIỆT THỰC HÀNH B

2. Số đơn vị học trình: 3

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 45 tiết.
- Thực tập phòng thí nghiệm, thực hành: không

5. Điều kiện tiên quyết:

- Sinh viên phải đảm bảo trên 80% số tiết nghe giảng và luyện tập, đạt 5 điểm kiểm tra học trình.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Môn học gồm 7 chương và chia thành 2 phần:

- Phần 1: Tiếp nhận văn bản.
- Phần 2: Tạo lập văn bản.

Nội dung của các phần nhằm củng cố một số kiến thức cơ bản về Tiếng Việt. Từ đó, giúp sinh viên vận dụng linh hoạt trong khi nói, viết bằng Tiếng Việt cũng như tiếp nhận văn bản.

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp nghe giảng và thực hành với sự giúp đỡ của giảng viên.
- Dự kiểm tra học phần 2 lần đạt điểm trung bình kiểm tra từ 5 điểm trở lên.

8. Tài liệu học tập

- [6]. Tiếng Việt thực hành – Nguyễn Minh Thuyết – NXB ĐH Quốc Gia Hà Nội
- [7]. Tiếng Việt thực hành – Bùi Minh Toán – Lê A – Đỗ Việt Hùng – NXB Giáo dục.
- [8]. Tiếng Việt thực hành – Hà Thúc Hoan – NXB – KHXH.
- [9]. Kỹ thuật soạn thảo văn bản – Vương Thị Kim Thanh – NXB Trẻ.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Điểm quá trình: 25% điểm đánh giá.
- Điểm thi hết học phần: 75% điểm đánh giá.

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

Rèn luyện kỹ năng sử dụng Tiếng Việt (chủ yếu là viết, soạn thảo văn bản và nói) cho SV các nhóm ngành Khoa học tự nhiên, Kinh tế, Kỹ thuật. Góp phần cùng các môn học khác rèn luyện tư duy khoa học cho SV.

12. Nội dung chi tiết học phần:

Phần 1: TIẾP NHẬN VĂN BẢN

Chương 1. KHÁI QUÁT VỀ TIẾNG VIỆT

5 tiết

I. Giao tiếp và văn bản.

II. Một số loại văn bản.

- II.1 Văn bản khoa học.
- II.2 Văn bản nghị luận.
- II.3 Văn bản hành chính.

Chương 2 : THỰC HÀNH PHÂN TÍCH VĂN BẢN **tiết**

5

- I. Tìm hiểu khái quát về văn bản.**
- II. Tìm hiểu một số nhân tố liên quan đến nội dung văn bản.**
- III. Tìm hiểu khái quát nội dung văn bản.**
 - III.1 Phân tích đoạn văn.
 - III.2 Tìm hiểu ý chính của đoạn văn.
 - III.3 Tìm hiểu cách lập luận trong đoạn văn.
 - III.4. Phân tích sự liên kết giữa các câu trong văn bản.
 - III.5 Phân tích bố cục và lập luận toàn văn bản.
 - III.6 Bố cục của văn bản.
 - III.7 Tái tạo đề cương của văn bản

Chương 3 : THUẬT LẠI NỘI DUNG TÀI LIỆU KHOA HỌC

5 tiết

- I. Tóm tắt một tài liệu khoa học.**
 - I.1 Mục đích yêu cầu của việc tóm tắt.
 - I.2 Những cách tóm tắt thường sử dụng.
- II. Tổng thuật các tài liệu khoa học.**
 - II.1 Mục đích yêu cầu của việc tổng thuật.
 - II.2 Cách tổng thuật các tài liệu khoa học.
- III. Trình bày lịch sử vấn đề.**
 - III.1 Mục đích, yêu cầu của việc trình bày lịch sử vấn đề.
 - III.2 Cách trình bày lịch sử vấn đề.

Phần 2 : TẠO LẬP VĂN BẢN

Chương 1 : TẠO LẬP VĂN BẢN

10 tiết

- I. Định hướng – xác định các nhân tố giao tiếp của văn bản.**
- II. Lập đề cương cho văn bản.**
 - II.1 Mục đích yêu cầu cho việc lập đề cương cho văn bản.
 - II.2 Một số loại đề cương thường dùng.
 - II.3 Các thao tác lập đề cương.
 - II.4 Một số lỗi thường mắc khi lập đề cương.
- III. Viết đoạn văn và văn bản.**
 - III.1 Yêu cầu về đoạn văn trong văn bản.
 - III.2 Các thao tác viết đoạn văn.
- IV. Sửa chữa và hoàn thiện văn bản.**
 - IV.1 Các lỗi trong văn bản.
 - IV.2 Các lỗi về cấu tạo văn bản.
- V. Viết luận văn, tiểu luận khoa học, báo cáo khoa học**
 - V.1 Cấu trúc thường gặp của một luận văn, tiểu luận khoa học, báo cáo khoa học...
 - V.2 Ngôn ngữ trong luận văn, tiểu luận, báo cáo khoa học
- VI. Kỹ thuật soạn thảo một số văn bản hành chính thông dụng**

- Chương 2 : RÈN LUYỆN KĨ NĂNG ĐẶT CÂU TRONG VĂN BẢN** **5 tiết**
- I. Những yêu cầu về câu trong văn bản
 - II. Đặc điểm của câu trong văn bản khoa học, văn bản nghị luận và văn bản hành chính
 - III. Một số thao tác rèn luyện về câu
 - IV. Chữa câu sai
- Chương 3 : RÈN LUYỆN KĨ NĂNG DÙNG TỪ TRONG VĂN BẢN** **5 tiết**
- I. Những yêu cầu về dùng từ trong văn bản
 - II. Đặc điểm của từ trong văn bản khoa học, văn bản hành chính, văn bản nghị luận
 - III. Một số thao tác về dùng từ
 - IV. Chữa các lỗi về từ trong văn bản
- Chương IV: CHỮ VIẾT TRONG VĂN BẢN** **5 tiết**
- I. Chữ quốc ngữ
 - II. Chính tả
 - III. Lỗi chính tả
- ÔN TẬP**

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : KỸ NĂNG GIAO TIẾP

2. Số đơn vị học trình: 2

3. Trình độ: Cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- Lý thuyết: 25 tiết
- Thảo luận thuyết trình 05 tiết

5. Điều kiện tiên quyết:

- Sinh viên học qua các học phần Tiếng Việt thực hành

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Gồm 3 phần:

- Phần 1: Tìm hiểu về những vấn đề lý luận chung về giao tiếp và hành vi ứng xử trong giao tiếp.
- Phần 2: Các kỹ năng giao tiếp.
- Phần 3: Kỹ năng hợp tác làm việc đội nhóm.

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Phải đọc và nghiên cứu trước giáo trình, đến lớp nghe giảng. Chuẩn bị các ý kiến đề xuất cho bài tập tình huống.

8. Tài liệu học tập

- Sách, giáo trình chính

[1]. Giáo trình Kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm - Khoa Kinh tế Trường CĐ Kinh Tế Kỹ thuật CN II, tài liệu lưu hành nội bộ. Tp. HCM 2008

- Sách tham khảo:

[1]. Nguyễn Hữu Thn, (2000), Quản trị hành chính văn phòng. Nhà xuất bản thống kê, Hà Nội.

[2]. Phan Thanh Lâm - Nguyễn Thị Hồ Bình, (2004), Giao tiếp về lễ trong văn phòng. Nhà xuất bản thống kê Hà Nội.

[3]. Vương Thị Phương Thanh, (2004), Giao tiếp và làm việc đội nhóm, Giáo trình của Viện Kế Toán & Quản trị doanh nghiệp.

[4]. Các chuyên đề về giao tiếp tại website: [www. Google.com.vn](http://www.Google.com.vn)

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp.
- Thảo luận.
- Bản thu hoạch.
- Thuyết trình.
- Báo cáo.
- Thi giữa học kì:25%
- Thi cuối học kì:75 %

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

- Giúp sinh viên nắm được một số vấn đề cơ bản về kỹ năng giao tiếp, các khả năng làm việc độc lập, sáng tạo, tự tin đồng thời biết phối hợp phát huy tốt năng lực của nhóm trong việc giải quyết vấn đề.

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: NHỮNG VẤN ĐỀ LÝ LUẬN CHUNG VỀ GIAO TIẾP VÀ HÀNH VI ỨNG XỬ TRONG GIAO TIẾP

5 tiết

I. Giới thiệu chung về giao tiếp

- I.1 Khái niệm chung về giao tiếp.
- I.2 Bản chất của giao tiếp
- I.3 Chức năng của giao tiếp
- I.4 Nguyên tắc giao tiếp.

II. Hình thức giao tiếp

- II.1 Phân loại giao tiếp.
- II.2 Cấu trúc của hoạt động giao tiếp.
- II.3 Các phương tiện giao tiếp

Chương 2: CÁC KỸ NĂNG GIAO TIẾP

10 tiết

I. Truyền thông không lời

- I.1 Khái niệm về truyền thông không lời
- I.2 Biểu hiện của giao tiếp phi ngôn ngữ

II. Kỹ năng nghe

- II.1 Đặc điểm của nghe
- II.2 Lợi ích của nghe
- II.3 Các kiểu nghe
- II.4 Những rào cản của việc lắng nghe
- II.5 Những kỹ năng cần thiết để nghe có hiệu quả

III. Kỹ năng giao tiếp

- III.1 Giao tiếp đạt hiệu quả
- III.2 Các phép xã giao thông thường
- III.3 Giao tiếp ở Công sở, doanh nghiệp

IV. Giao tiếp qua điện thoại

- IV.1 Đặc điểm v mục đích của giao tiếp qua điện thoại
- IV.2 Kỹ năng giao tiếp qua điện thoại

V. Kỹ năng thuyết trình

- V.1 Vai trò của thuyết trình
- V.2 Kỹ năng thực hiện bài thuyết trình.

Chương 3: KỸ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM

10 tiết

I. Khái niệm về nhóm

- I.1 Khái niệm
- I.2 Phân loại nhóm
- I.3 Chuẩn mực nhóm

II. Các hiện tượng tâm lý của nhóm

- II.1 Sự tương hợp nhóm

II.2 Bầu không khí tâm lý trong nhóm

II.3 Mâu thuẫn, xung đột trong tập thể

III. Cách thức làm việc theo nhóm

III.1 Lợi ích của làm việc theo nhóm.

III.2 Yêu cầu đối với trưởng nhóm và các thành viên.

III.3 Tiến hành các buổi họp nhóm.

III.4 Làm giảm căng thẳng và giải quyết mâu thuẫn trong nhóm.

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : VẬT LÝ ĐẠI CƯƠNG 1

2. Số đơn vị học trình: 4

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 60 tiết.
- Thực tập phòng thí nghiệm, thực hành: không

5. Điều kiện tiên quyết:

- Không.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Phần cơ học gồm 4 chương:

- Chương 1: Động học chất điểm.
- Chương 2: Động lực học chất điểm.
- Chương 3: Động lực học hệ chất điểm - Động lực học vật rắn.
- Chương 4: Năng lượng.

Phần nhiệt học gồm 2 chương:

- Chương 1: Phương trình trạng thái chất khí.
- Chương 2: Các nguyên lý của nhiệt động lực học.

Phần điện từ gồm 3 chương:

- Chương 1: Trường tĩnh điện - Điện trường.
- Chương 2: Từ trường.
- Chương 3: Trường điện từ - Sóng điện từ.

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Chuẩn bị bài theo yêu cầu.
- Dự lớp.

8. Tài liệu học tập

- Tài liệu chính:

[1]. Tiếng Việt thực hành – Nguyễn Minh Thuyết – NXB ĐH Quốc Gia Hà Nội

- Tài liệu tham khảo:

[1]. Lương Duyên Bình, *Vật lý đại cương* (3 tập), NXBGD, 2003.

[2]. Lương Duyên Bình, *Bài tập Vật lý đại cương* (3 tập), NXBGD, 2003.

[3]. David Haliday, Robert Resnick, Jearl Walker, *Cơ sở Vật lý* (6 tập), NXBGD, 2002.

[4]. Nguyễn Nhật Khanh, *Các bài giảng về Cơ – Nhiệt*, Trường ĐHKHTN, ĐHQG Tp.HCM, 2002.

[5]. Nguyễn Nhật Khanh, Châu Văn Tạo, *Bài tập cơ học và nhiệt động lực học*, Trường ĐHKHTN, ĐHQG Tp.HCM, 2002.

[6]. Nguyễn Nhật Khanh, Châu Văn Tạo, *Bài tập điện và từ*, Trường ĐHKHTN, ĐHQG Tp.HCM, 2002.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Điểm quá trình: 25% điểm đánh giá.

- Điểm thi hết học phần: 75% điểm đánh giá.

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

Sinh viên hiểu được các định luật cơ bản của cơ học, nhiệt học và điện từ học. Giải được các bài tập theo yêu cầu và nội dung trong chương trình. Vận dụng lý thuyết giải thích một số hiện tượng thường gặp, một số ứng dụng trong thực tiễn.

12. Nội dung chi tiết học phần:

PHẦN CƠ HỌC		(30 tiết)
Chương 1: Động học chất điểm		8 tiết
1.1. Chuyển động của chất điểm		
1.2. Vận tốc – Gia tốc		
1.3. Một số chuyển động cơ đơn giản		
Chương 2: Động lực học chất điểm		8 tiết
2.1. Các định luật Newton		
2.2. Một số lực thường gặp trong cơ học		
2.3. Động lượng		
Chương 3: Động lực học hệ chất điểm - Động lực học vật rắn		8 tiết
3.1. Khối tâm		
3.2. Chuyển động của vật rắn		
3.3. Momen động lượng		
Chương 4: Năng lượng		6 tiết
4.1. Công và công suất		
4.2. Động năng		
4.3. Thế năng		
4.4. Định luật bảo toàn cơ năng trong trường lực thế		
4.5. Định luật bảo toàn năng lượng		
PHẦN NHIỆT HỌC		(6 tiết)
Chương 1: Phương trình trạng thái chất khí		2 tiết
1.1. Thuyết động học phân tử		
1.2. Phương trình trạng thái chất khí lý tưởng		
Chương 2: Các nguyên lý của nhiệt động lực học		4 tiết
2.1. Nguyên lý I nhiệt động lực học		
2.2. Dùng nguyên lý I để khảo sát các quá trình cân bằng của khí lý tưởng		
2.3. Nguyên lý II nhiệt động lực học		
2.4. Biểu thức định lượng của nguyên lý II nhiệt động lực học - Entropi		
2.5. Phương trình trạng thái khí thực		
PHẦN ĐIỆN TỪ HỌC		(24 tiết)
Chương 1: Trường tĩnh điện -Điện trường		11 tiết
1.1. Định luật Culomb		
1.2. Khái niệm điện trường - Vectơ cường độ điện trường		
1.3. Đường sức điện trường – Điện thông		

- 1.4. Định lý Ostrogradski - Gauss và ứng dụng
- 1.5. Điện thế – Hiệu điện thế
- 1.6. Liên hệ giữa cường độ điện trường và điện thế
- 1.7. Vật dẫn cô lập tích điện
- 1.8. Tụ điện – Điện dung của tụ điện
- 1.9. Tích trữ năng lượng trong một điện trường

Chương 2: Từ trường

11 tiết

- 2.1. Tương tác từ của dòng điện – Định luật Ampe
- 2.2. Từ trường
- 2.3. Từ thông – Định lý O-G
- 2.4. Định lý Ampe về dòng toàn phần
- 2.5. Tác dụng của từ trường lên hạt mang điện chuyển động
- 2.6. Công của lực từ
- 2.7. Định luật cảm ứng điện từ của Faraday
- 2.8. Hiện tượng tự cảm – Độ tự cảm
- 2.9. Năng lượng từ trường

Chương 3: Trường điện từ- Sóng điện từ

2 tiết

- 3.1. Luận điểm 1 của Maxwell
- 3.2. Luận điểm 2 của Maxwell
- 3.3. Trường điện từ
- 3.4. Sóng điện từ

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : GIÁO DỤC THỂ CHẤT

2. Số đơn vị học trình: 1 (30 tiết)

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- 5 tiết / tuần, tổng số 6 tuần
- Lý thuyết: 2 tiết
- Thực hành: 28 tiết

5. Điều kiện tiên quyết: Không.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Môn cầu lông:

- Bài 1. Nguyên lý kỹ thuật cơ bản động tác
- Bài 2. Phát cầu
- Bài 3. Đánh cầu
- Bài 4. Kỹ thuật đánh cầu ngắn (bỏ nhỏ)
- Bài 5. Hướng dẫn luật và thi đấu
- Bài 6. Ôn tập các nội dung đã học

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Phải có ý thức tổ chức kỷ luật, xây dựng niềm tin lối sống lành mạnh, tinh thần tự giác học tập và rèn luyện thể chất.
- Ngoài chương trình nội khóa, SV-HS cần tập luyện ngoại khóa để ôn lại những phần đã học

8. Tài liệu học tập

- Giáo trình của Bộ Đại Học
- Tài liệu tham khảo
- Lý luận và phương pháp GDTC. GSTS Đinh Văn Lãm
- Tài liệu về giảng dạy Điền kinh, Bóng chuyền, Cầu lông. Tổng cục TDTT

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Theo qui chế về tổ chức đánh giá và cấp chứng chỉ khi kết thúc môn học do bộ GD&ĐT ban hành theo quyết định của bộ trưởng bộ GD&ĐT số 1262/GĐ-ĐT_ngày 12/04/1997

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

- Giáo dục đạo đức
- Rèn luyện tinh thần tập thể, ý thức tổ chức kỷ luật, xây dựng niềm tin, lối sống lành mạnh, tinh thần tự giác học tập và rèn luyện thể chất, chuẩn bị sẵn sàng sản xuất và bảo vệ tổ quốc.
- Cung cấp những kiến thức lý luận cơ bản về nội dung và phương pháp rèn luyện thân thể, tập luyện TDTT. Nâng vững kỹ năng vận động và kỹ thuật cơ bản

- Duy trì và củng cố sức khỏe cho sinh viên, phát triển cơ thể một cách hài hòa, xây dựng thói quen lành mạnh, khắc phục những tật xấu nhằm đạt hiệu quả tốt trong học tập.
- Phát hiện nhân tài, tạo điều kiện bồi dưỡng, nâng cao trình độ thể thao cho các đội tiêu biểu, tham gia tích cực vào phong trào TDTT sinh viên.

12. Nội dung chi tiết học phần:

Mục đích yêu cầu:

- Mục đích: rèn luyện thể lực, tăng cường phát triển hoạt động thể thao, góp phần xây dựng nếp sống văn minh lành mạnh trong sinh viên
- Yêu cầu: truyền thụ cho sinh viên những động tác kỹ thuật vận động cơ bản môn cầu lông
- Biết những điều luật của môn cầu lông và vận dụng vào thực tế
- Rèn luyện cho sinh viên, để làm điều kiện cho quá trình tiếp thu kỹ chiến thuật

Nội dung:

Bài 1. Nguyên lý kỹ thuật cơ bản động tác

- Vị trí trên sân
- Động tác di chuyển các hướng trái phải trước sau, chéo

Bài 2. Phát cầu

- Phát cầu bên phải trong đánh đơn
- Phát cầu bên trái trong đánh đơn
- Phát cầu bên phải trong đánh đôi
- Phát cầu bên trái trong đánh đôi

Bài 3. Đánh cầu

- Đánh cầu bên phải thấp, cao
- Đánh cầu bên trái thấp, cao
- Đánh cầu phía trước ngực
- Đập cầu trên cao

Bài 4. Kỹ thuật đánh cầu ngắn(bỏ nhỏ)

- Bỏ nhỏ bên trái
- Bỏ nhỏ bên phải

Bài 5. Hướng dẫn luật và thi đấu

Bài 6. Ôn tập các nội dung đã học

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : GIÁO DỤC QUỐC PHÒNG

2. Số đơn vị học trình: 4 (60 tiết)

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1.

4. Phân bổ thời gian

- 60 tiết – Bố trí học 6,5 ngày/tuần ; 09 tiết/ngày
- Sáng 05 tiết , chiều 04 tiết

5. Điều kiện tiên quyết:

Môn Giáo dục quốc phòng có thể bố trí cho sinh viên học tập vào năm 1, hoặc năm 2.

- Lớp học lý thuyết không quá 150 Sinh viên
- Lớp học thực hành không quá 50 Sinh viên

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Nội dung môn học đề cập lý luận cơ bản của Đảng về đường lối quân sự bao gồm:

- Những vấn đề cơ bản về học thuyết Mác – LêNin, tư tưởng Hồ Chí Minh về chiến tranh, quân đội và bảo vệ tổ quốc; Các quan điểm của Đảng về chiến tranh nhân dân, xây dựng lực lượng vũ trang, nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân; Các quan điểm của Đảng về kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường củng cố quốc phòng, an ninh. Học phần giành thời lượng nhất định giới thiệu một số nội dung cơ bản về lịch sử quân sự Việt nam qua các thời kỳ.
- Trang bị cho người học những kiến thức cơ bản về bản đồ địa hình quân sự, các phương tiện chỉ huy để phục vụ cho nhiệm vụ học tập chiến thuật và chỉ huy chiến đấu; Tính năng, tác dụng, cấu tạo, cách sử dụng, bảo quản các loại vũ khí bộ binh AK, CKC, RPD, RPK, B40, B41; Đặc điểm, tính năng, kỹ thuật sử dụng thuốc nổ; Phòng chống vũ khí hủy diệt lớn, cấp cứu ban đầu các vết thương. Học phần giành thời gian giới thiệu 3 môn quân sự phối hợp để sinh viên tham gia hội thao, điền kinh, thể thao quốc phòng.

7. Nhiệm vụ của sinh viên

- Phải đọc và nghiên cứu trước giáo trình, tài liệu tham khảo, chuẩn bị bài chu đáo, làm đầy đủ bài tập, tích cực, chủ động nêu ý kiến khi giáo viên yêu cầu.
- Sau khi học xong chương trình, Sinh viên phải hiểu rõ các đường lối quân sự của Đảng, các chủ trương chính sách của Đảng về công tác quốc phòng – an ninh. Nắm chắc một số nội dung về quân sự chung.
- Nêu cao tinh thần trách nhiệm của bản thân, tích cực tham gia đóng góp công sức của mình, cùng với toàn Đảng, toàn dân, toàn quân xây dựng nền quốc phòng toàn dân vững mạnh, bảo vệ vững chắc tổ quốc Việt nam xã hội chủ nghĩa.

8. Tài liệu học tập

- *Sách, giáo trình chính:*

[1] Giáo trình Giáo dục quốc phòng – an ninh, tập 1 + 2 (Dùng cho sinh viên các trường Đại học, Cao đẳng) – Đào Duy Hiệp, Nguyễn Mạnh Hương, Lưu Ngọc Hải... - NXBGD – 08/2008

- *Sách tham khảo:*

[1] Một số vấn đề về chủ quyền biển, đảo Việt Nam – NXB Quân đội nhân dân 02/2008

[2] Một số nội dung cơ bản về lãnh thổ, biên giới quốc gia – NXB Quân đội nhân dân – 07/2007

[3] Nghệ thuật Việt Nam đánh giặc giữ nước – Bộ quốc phòng.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

Việc đánh giá kết quả học tập môn học Giáo dục QP-AN cho sinh viên cao đẳng theo quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy và các quy định tại các điều 12, 13, 14 của quy định: Tổ chức dạy, học và đánh giá kết quả học tập môn học giáo dục quốc phòng – an ninh/ Bộ GD&ĐT.

10. Thang điểm: 10.

11. Mục tiêu học phần:

Chương trình giáo dục quốc phòng – an ninh dùng cho sinh viên cao nhằm:

- Giáo dục trí thức trẻ kiến thức cơ bản về đường lối quốc phòng, an ninh của Đảng và công tác quản lý nhà nước về quốc phòng, an ninh; Về truyền thống đấu tranh chống ngoại xâm của dân tộc, về nghệ thuật quân sự Việt Nam; Về chiến lược “Diễn biến hoà bình”, bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với cách mạng Việt Nam.
- Trang bị kỹ năng quân sự, an ninh cần thiết đáp ứng yêu cầu xây dựng, củng cố nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân, sẵn sàng bảo vệ tổ quốc Việt nam xã hội chủ nghĩa.

12. Nội dung chi tiết học phần:

BÀI 1 (05 tiết)

QUAN ĐIỂM CỦA CHỦ NGHĨA MÁC – LÊNIN, TƯ TƯỞNG HCM VỀ CHIẾN TRANH QUÂN ĐỘI

I. Mục đích yêu cầu

II. Nội dung.

1. Quan điểm của chủ nghĩa Mác – Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh về chiến tranh.
2. Quan điểm của chủ nghĩa Mác – Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh về quân đội.
3. Quan điểm của chủ nghĩa Mác – Lênin về bảo vệ tổ quốc.
4. Tư tưởng Hồ Chí Minh về bảo vệ tổ quốc xã hội chủ nghĩa.

BÀI 2 (05 tiết)

XÂY DỰNG NỀN QUỐC PHÒNG TOÀN DÂN AN NINH NHÂN DÂN

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

1. Vị trí, đặc trưng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân.
2. Xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân vững mạnh để bảo vệ tổ quốc Việt Nam XHCN.
3. Một số biện pháp chính xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân hiện nay.

BÀI 3 (05 tiết)

NGHỆ THUẬT QUÂN SỰ VIỆT NAM.

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

1. Truyền thống và nghệ thuật đánh giặc của cha ông ta.
2. Nghệ thuật quân sự Việt nam từ khi có Đảng.
3. Vận dụng một số bài học kinh nghiệm về nghệ thuật quân sự vào sự nghiệp bảo vệ tổ quốc trong thời kỳ mới và trách nhiệm của sinh viên.

BÀI 4 (04 tiết)

ĐỘI NGŨ ĐƠN VỊ

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

1. Đội hình tiểu đội.
2. Đội hình trung đội.
3. Đổi hướng đội hình.

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

BÀI 5 (08 tiết)

SỬ DỤNG BẢN ĐỒ ĐỊA HÌNH QUÂN SỰ

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

A. Bản đồ:

1. Khái niệm, ý nghĩa
2. Phân loại, đặc điểm, công dụng bản đồ địa hình.
3. Cơ sở toán học bản đồ địa hình.
4. Cách chia mảnh, ghi số hiệu bản đồ.
5. Chắp ghép, dán gấp, bảo quản bản đồ.

B. SỬ DỤNG BẢN ĐỒ.

1. Đo cự ly, diện tích trên bản đồ
2. Xác định tọa độ, chỉ thị mục tiêu.
3. Sử dụng bản đồ ngoài thực địa.
4. Đối chiếu bản đồ với thực địa.

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

BÀI 6 (08 tiết)

GIỚI THIỆU MỘT SỐ LOẠI VŨ KHÍ BỘ BINH

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

A. Súng tiểu liên AK

1. Tác dụng tính năng chiến đấu.
2. Cấu tạo chung của súng và đạn.
3. Tên gọi, tác dụng cấu tạo của súng và đạn.
4. Tháo và lắp súng thông thường.
5. Chuyển động của các bộ phận của súng.

B. Súng trường CKC

1. Tác dụng, tính năng chiến đấu.
2. Cấu tạo chung của súng và đạn.
3. Tên gọi, tác dụng cấu tạo của súng và đạn.

4. Tháo và lắp súng, đạn.
5. Chuyển động của các bộ phận của súng.

C. Súng trung liên RPD.

1. Tác dụng, tính năng chiến đấu.
2. Cấu tạo chung của súng và đạn.
3. Tên gọi, tác dụng cấu tạo của súng và đạn.
4. Tháo và lắp súng thông thường.
5. Chuyển động của các bộ phận của súng.

D. Súng diệt tăng B40.

1. Tác dụng, tính năng chiến đấu.
2. Cấu tạo chung của súng và đạn.
3. Tên gọi, tác dụng cấu tạo của súng và đạn.
4. Tháo và lắp súng thông thường.
5. Chuyển động của các bộ phận của súng.
6. Quy tắc an toàn khi sử dụng súng.

E. Súng diệt tăng B41.

1. Tác dụng, tính năng chiến đấu.
2. Cấu tạo chung của súng và đạn.
3. Tên gọi, tác dụng cấu tạo của súng và đạn.
4. Tháo và lắp súng thông thường.
5. Chuyển động của các bộ phận của súng.
6. Quy tắc an toàn khi sử dụng súng B41.

III. Tổ chức và phương pháp huấn luyện.

BÀI 7 (06 tiết)

THUỐC NỔ

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

1. Thuốc nổ và các phương tiện gây nổ.
2. Ứng dụng thuốc nổ trong chiến đấu.
3. Ứng dụng trong sản xuất.

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

BÀI 8 (06 tiết)

PHÒNG CHỐNG VŨ KHÍ HUỖ DIỆT LỚN

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

A. Vũ khí hạt nhân

1. Khái niệm
2. Phân loại và phương tiện sử dụng.
3. Phương thức nổ của vũ khí hạt nhân.
4. Các nhân tố sát thương phá hoại và cách phòng chống.

B. Vũ khí hóa học.

1. Khái niệm

2. Phân loại.
3. Đặc điểm tác hại cơ bản của Vũ khí hóa học.
4. Một số loại chất độc chủ yếu và cách phòng chống.

C. Vũ khí sinh học.

1. Khái niệm
2. Một số bệnh do vũ khí sinh học gây ra và cách phòng chống.
3. Phòng chống vũ khí sinh học.

D. Vũ khí lửa

1. Khái niệm,
2. Phân loại chất cháy.
3. Một số loại chất cháy chủ yếu.
4. Tác hại của chất cháy.
5. Phương pháp chung phòng chống vũ khí lửa.

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

BÀI 9 (07 tiết)

CẤP CỨU BAN ĐẦU VẾT THƯƠNG CHIẾN TRANH

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

A. Hệ thống những kiến thức cơ bản về băng bó, chuyển thương.

1. Nguyên tắc băng.
2. Các kiểu băng cơ bản.
3. Thực hành băng vết thương ở một số vị trí trên cơ thể.
4. Chuyển thương.

B. Cấp cứu ban đầu vết thương chiến tranh.

1. Đặc điểm của vết thương chiến tranh.
2. Cấp cứu ban đầu vết thương do vũ khí nổ (Vũ khí thông thường)

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

BÀI 10 (04 tiết)

BA MÔN QUÂN SỰ PHỐI HỢP

I. Mục đích yêu cầu.

II. Nội dung

A. Điều lệ.

1. Đặc điểm và điều kiện thi đấu.
2. Trách nhiệm và quyền hạn của người dự thi.
3. Trách nhiệm và quyền hạn của đoàn trưởng (đội trưởng).
4. Thủ tục khiếu nại.
5. Xác định thành tích xếp hạng.

B. Quy tắc thi đấu.

1. Quy tắc chung
2. Quy tắc thi đấu các môn
3. Cách tính thành tích.

III. Tổ chức phương pháp huấn luyện.

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần: KỸ THUẬT LẬP TRÌNH

2. Số đơn vị học trình: 6 đvht

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian:

- Lên lớp: 45 tiết
- Thực hành: 45 tiết

5. Điều kiện tiên quyết:

- Tốt nghiệp trung cấp ngành tin học, học liên thông lên cao đẳng

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần

- Chương 1 : Cấp phát động
- Chương 2 : Quản lý màn hình và cửa sổ
- Chương 3 : Đồ họa
- Chương 4 : Lưu trữ dữ liệu và tổ chức bộ nhớ
- Chương 5 : Sử dụng ngắt trong C
- Chương 6 : Hàm xử lý ngắt và chương trình thường trú
- Chương 7 : Lập trình theo thời gian, sự kiện

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp:
- Bài tập: Hoàn thành các bài tập đã giao

8. Tài liệu học tập:

- ' **Ngôn ngữ lập trình C** ' - Tác giả Quách Tuấn Ngọc - Nhà xuất bản Giáo dục.
- ' **Kỹ thuật lập trình C** ' - Phạm Văn Ân - Nhà xuất bản Khoa học và kỹ thuật

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:

- Dự lớp.
- Thảo luận.
- Thuyết trình, báo cáo : 1 bài
- Thi giữa học kì: 25.% điểm đánh giá.
- Thi cuối học kì: 75.% điểm đánh giá.

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu của học phần:

- **Mục đích:** Trang bị cho học sinh những kiến thức nâng cao về ngôn ngữ lập trình C, trên cơ sở đó học sinh có thể lập trình hệ thống, lập trình ứng dụng,... với bài toán không quá phức tạp, và làm cơ sở cho môn học C++ hoặc Visual C++.
- **Yêu cầu:** Học sinh nắm được cấu trúc chương trình ngôn ngữ C nâng cao, các hàm và lệnh. Biết vận dụng mềm dẻo vào các bài toán lập trình thực tế.

12. Nội dung chi tiết học phần

Chương 1 : Cấp phát động

5 tiết

Mục đích : Nắm vững các khái niệm của chương , thực hiện các lệnh cấp phát động trong một số chương trình cần áp dụng , đặc biệt với các bài toán ứng dụng hiểu rõ ý nghĩa từng lệnh

I. Các khái niệm cơ bản

- I.1. Toán tử SizeOf
- I.2. Các hàm cấp phát động

II. Danh sách liên kết đơn

- II.1. Khái niệm
- II.2. Ví dụ

Chương 2 : Quản lý màn hình và cửa sổ

2 tiết

Mục đích : Nắm vững các lệnh trong chương và áp dụng chúng trong các bài tập cụ thể. Đặc biệt là các lệnh về xuất dữ liệu, chữ trên màn hình

I. Chọn kiểu màn hình văn bản

- I.1. Ý nghĩa
- I.2. Các lệnh
- I.3. Đặt màu nền màu chữ

II. Xây dựng cửa sổ và sử dụng cửa sổ

- II.1. Lệnh tạo cửa sổ
- II.2. Các lệnh xuất dữ liệu

Chương 3 : Đồ họa

20 tiết

Mục đích : Nắm vững khái niệm, các lệnh về đồ họa. Cách tạo ra các hình, các hình chuyển động làm nền tảng cho các bài tập

I. Các khái niệm cơ bản

- I.1. Khái niệm đồ họa
- I.2. Khởi động đồ họa
- I.3. Lỗi đồ họa
- I.4. Màu và mẫu
- I.5. Vẽ và tô màu
- I.6. Cửa sổ

II. Các lệnh về đồ họa

- II.1. Các hàm về đồ họa
- II.2. Xử lý văn bản
- II.3. Cắt hình dán hình, tạo hình chuyển động

Chương 4 : Lưu trữ dữ liệu và tổ chức bộ nhớ

10 tiết

Mục đích : nắm vững các khái niệm cơ bản trong chương , trên cơ sở đó khai báo và sử dụng biến thành thạo sao cho việc sử dụng tối ưu bộ nhớ

I. Bộ nhớ chương trình

- I.1. Bộ nhớ chương trình
- I.2. Từ khóa Auto
- I.3. Biến ngoài và từ khóa EXTERN
 - I.3.1. Phương án dung
 - I.3.2. Vị trí khai báo và phạm vi sử dụng
- I.4. Từ khóa static
- I.5. Từ khóa register
- I.6. Từ khóa const
- I.7. Từ khóa volatile

II. Các chỉ thị tiền xử lý

- II.1. Chỉ thị #define đơn giản
- II.2. Chỉ thị #define có đối
- II.3. Chỉ thị bao hàm tệp # include
- II.4. Chỉ thị biên dịch có điều kiện # if
- II.5. Chỉ thị biên dịch có điều kiện # ifdef

III. Tổ chức các tệp thư viện

- III.1. Ý nghĩa
- III.2. Cách tổ chức

Chương 5 : Sử dụng ngắt trong C

24 tiết

Mục đích : Nắm vững ý nghĩa các thanh ghi , bảng véctơ ngắt và cách sử dụng chúng trong các trường hợp cụ thể, đặt biệt kết hợp với các ngôn ngữ khác

I. Kiến trúc của 8086

- I.1. Các thanh ghi
- I.2. Tổ chức bộ nhớ
- I.3. Chuyển đổi địa chỉ

II. Các ngắt của 8086

- II.1. Ngắt là gì
- II.2. bảng véctơ ngắt
- II.3. Ngắt mềm

III. Sử dụng ngắt mềm trong C

IV. Quản lý tệp và thư mục

- IV.1. Mã lỗi
- IV.2. Các ngắt

V. Các chức năng quản lý đĩa của DOS và ROM-BIOS

VI. Các chức năng quản lý màn hình

VII. Các chức năng quản lý bộ nhớ

VIII. Truy cập trực tiếp vào bộ nhớ

- VIII.1. Các hàm
- VIII.2. Đổi địa chỉ
- VIII.3. Các ví dụ

Chương 6 : Hàm xử lý ngắt và chương trình thường trú

10 tiết

Mục đích : Nắm vững các khái niệm cơ bản các hàm xử lý ngắt và cách sử dụng chúng trong các chương trình. Biết viết một số chương trình thường trú và âm thanh trong C.

I. Khái niệm về hàm xử lý ngắt cứng

- I.1. Ngắt cứng
- I.2. Hàm xử lý ngắt cứng
- I.3. Quy tắc viết chương trình xử lý ngắt cứng
- I.4. Ví dụ

II. Lập trình thường trú

- II.1. Đặc điểm của chương trình TSR

II.2. Kỹ thuật thường trú

II.3. Ví dụ

III. Tạo âm thanh trong C

IV. Âm nhạc trong C

Chương 7 : Lập trình theo thời gian, sự kiện

19 tiết

Mục đích : Trên cơ sở nắm vững các lệnh đã học và phương pháp lập trình theo yêu cầu, viết được các chương trình theo yêu cầu

I. Lập trình theo thời gian thực

I.1. Khái niệm

I.2. Các dạng

II. Lập trình theo hướng sự kiện

II.1. Khái niệm

II.2. Các dạng

III. Các ví dụ

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần: ANH VĂN CHUYÊN NGÀNH

2. Số đơn vị học trình: 03

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bố thời gian

Toàn bộ 03 đơn vị học trình là 45 tiết. Sinh viên học tại lớp.

5. Điều kiện tiên quyết:

Sinh viên phải có trình độ Anh văn căn bản.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Các bài học dựa trên sách “Căn Bản Tiếng Anh Trong Tin Học” – Tác giả Tạ Văn Hùng, NXB Giáo Dục và một số sách tham khảo. Nội dung được chia thành 9 bài học bao gồm ngữ pháp + từ vựng + bài tập + bài dịch chuyên ngành. Sinh viên sẽ được rèn luyện 4 kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết.

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Phải đọc và nghiên cứu trước bài giảng.
- Dự lớp
- Làm bài tập
- Làm một số bài kiểm tra trong quá trình học tại lớp.
- Cuối học kỳ, sinh viên tham dự kỳ thi.

8. Tài liệu học tập:

Do giáo viên soạn dựa trên một số sách tham khảo sau

- Tiếng Anh căn bản trong tin học (Tạ Văn Hùng) – NXB Giáo Dục.
- Tiếng Anh chuyên ngành công nghệ thông tin (Thạc Bình Cường) - NXB Khoa Học và Kỹ Thuật).
- Tiếng Anh trong ngành Kế toán của Viện Kế toán.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

Theo quy chế về tổ chức đào tạo kiểm tra và thi: học sinh sẽ phải dự lớp đầy đủ, tham gia tích cực vào giờ học, làm đầy đủ các bài tập và bài kiểm tra. Cuối mỗi kỳ sẽ phải tham gia vào kỳ thi. Điểm 5 trở lên được công nhận là điểm đạt.

10. Thang điểm:

Theo đúng quy chế 25/2006/QĐ – BGDĐT ngày 26/6/2006 của Bộ Giáo dục & Đào tạo

11. Mục tiêu của học phần:

- Giới thiệu và hướng dẫn học sinh làm quen với ngôn ngữ anh văn chuyên ngành Tin học, phát triển những kiến thức cơ bản để giao tiếp bằng tiếng Anh
- Trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về tiếng Anh chuyên ngành, rèn luyện cho sinh viên kỹ năng dịch tài liệu chuyên ngành tin học.
- Củng cố và phát triển 4 kỹ năng nghe, nói, đọc, viết.

12. Nội dung chi tiết học phần

Chương	Mục đích	Bài	Tên bài	Nội dung
Chương 1 Máy tính (30 tiết)	Giúp sinh viên hiểu được: - Các ứng dụng của máy vi tính trong cuộc sống hàng ngày. - Nhận biết các thành phần căn bản của một máy tính và hiểu được các chức năng của chúng. - Biết cách xây dựng và thành lập vốn từ các tiếp vị ngữ. - Sử dụng các thuật ngữ, từ đồng nghĩa, từ trái nghĩa cũng như các từ viết tắt khi nói về máy vi tính.	1	What is a computer?	Text - Words and expressions - Grammar - Exercises Consolidation
		2	Characteristics	
		3	Computer capabilities and limitations	
		4	Hardware and software	
		5	Minicomputers	
		6	Microcomputers	
Chương 2 Cơ cấu (20 tiết)		7	The central processing unit	
		8	The control unit and the arithmetic – logical unit.	
		9	Primary and secondary memory	
		10	Types of memory	
Chương 3 Xử lý dữ liệu (5 tiết)	Giúp sinh viên hiểu được các định hướng công việc có thể làm sau khi học AV chuyên ngành công nghệ thông tin.	11	Careers	
Chương 4 Ôn tập (5 tiết)		12	Consolidation	

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. **Tên học phần:** THIẾT KẾ WEB
2. **Số đơn vị học trình:** 2
3. **Trình độ:** cho sinh viên năm thứ 1
4. **Phân bổ thời gian:**
 - Lên lớp: 20 tiết
 - Thực tập phòng thí nghiệm, thực hành: 10 tiết
5. **Điều kiện tiên quyết:**
 - Các môn học tiên quyết: Tin Cơ bản, Tin văn phòng, Thiết kế web cơ bản (60t)
6. **Mô tả vắn tắt nội dung học phần:**
 - Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về xử lý hình ảnh bằng phần mềm Photoshop để sử dụng khi thiết kế web.
7. **Nhiệm vụ của sinh viên:**
 - Dự lớp.
 - Bài tập: Thực hành ở nhà và ở trường 10 bài tập kèm theo.
8. **Tài liệu học tập:**
 - Sách, giáo trình chính.
 - [1]. Giáo trình “Photoshop” dành cho hệ cao đẳng.
 - Sách tham khảo.
 - [1]. Nguyễn Công Minh - Lữ Đức Hào, Photoshop CS3 - Các Kỹ Năng Cơ Bản Cho Người Mới Bắt Đầu (Toàn Tập), NXB Hồng Đức 1999.
 - [2]. Đoàn Khắc Độ, Thủ thuật sử dụng Photoshop, NXB Đà Nẵng, 2005
9. **Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:**
 - Dự lớp.
 - Thảo luận.
 - Báo cáo.
 - Thi giữa học kì: 25 % điểm đánh giá.
 - Thi cuối kỳ: 75% điểm đánh giá.
10. **Thang điểm:** 10
11. **Mục tiêu của học phần:**
 - Sinh viên có khả năng sử dụng phần mềm Photoshop để xử lý và thiết kế hình ảnh.

12. Nội dung chi tiết học phần:

PHẦN 1: ĐỒ HỌA WEB VỚI ADOBE PHOTOSHOP

Chương 1: LÀM QUEN VỚI PHOTOSHOP

8 tiết

I. Giao diện chương trình

- I.1. Hộp công cụ Toolbox.
- I.2. Các các thể hiện vùng nhìn của hình ảnh
- I.3. Thao tác với các palette.

II. Các công cụ chọn

- II.1. Marquee.
- II.2. Lasso.

II.3. Magic wand.	
III. Menu select	
IV. Các thao tác với vùng chọn.	
I.1. Xóa.	
I.2. Cắt xén.	
I.3. Di chuyển, sao chép.	
I.4. Biến dạng.	
Chương 2: LAYER	5 tiết
I. Các loại layer .	
II. Thao tác trên palette.	
III. Menu layer.	
Chương 3: CÁC CÔNG CỤ TÔ VẼ VÀ CHỈNH SỬA	6 tiết
I. Thao tác chọn màu.	
II. Thanh Option.	
III. Các công cụ tô vẽ và chỉnh sửa.	
III.1. Pencil.	
III.2. Brush.	
III.3. Gradient.	
III.4. Eraser.	
III.5. Paintbucket.	
III.6. Blur.	
III.7. Smudge.	
III.8. Eyedropper.	
Chương 4: HIỆU CHỈNH ẢNH CHỤP	5 tiết
I. Chế độ Quickmask.	
II. Resolution.	
III. Histogram.	
IV. Các lệnh hiệu chỉnh	
IV.1. Levels.	
IV.2. Color balance.	
IV.3. Replace color.	
IV.4. Một số lệnh khác.	
Chương 5: ĐỒ HỌA WEB VỚI IMAGE READY	6 tiết
I. Các bước chuẩn bị.	
II. Phân mảnh hình ảnh.	
III. Export.Tối ưu hóa khi save.	
IV. Rollover. Hình gif động.	

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên môn học: HỆ ĐIỀU HÀNH

2. Số đơn vị học trình: 5

3. Trình độ: Sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian:

- Lý thuyết: 45 tiết.
- Thực hành : 30 tiết.

5. Điều kiện tiên quyết:

- Sinh phải học qua các môn Lập trình căn bản, Cấu trúc máy tính, Ngôn ngữ Assembly, Cấu trúc dữ liệu.

6. Mô tả nội dung môn học:

- Nghiên cứu nguyên lý hoạt động của hệ điều hành, quá trình phát triển của hệ điều hành. Nghiên cứu chức năng và cấu trúc của một số hệ điều hành thông dụng, các vấn đề quản lý tài nguyên máy tính, quản lý tiến trình...

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp: Lý thuyết 45 tiết, thực hành 35 tiết
- Bài tập: Làm bài tập và viết chương trình tương ứng theo yêu cầu của từng chương

8. Tài liệu học tập:

- Sách, giáo trình chính: Giáo trình Hệ Điều Hành của khoa
- Sách tham khảo:
Nguyên lý các hệ điều hành, nhà xuất bản giáo dục năm 1996.
Giáo trình Hệ Điều Hành trường Đại học Khoa Học Tự Nhiên.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:

- Thi giữa học kỳ: 25%
- Thi cuối học kỳ hoặc làm bài tập lớn: 75%

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu môn học:

- Sinh viên nắm vững nguyên lý hoạt động của hệ điều hành, so sánh ưu nhược điểm của một số hệ điều hành thông dụng. Sinh viên có thể tự viết mã nguồn quản lý các tiến trình.

12. Nội dung chi tiết môn học:

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ HỆ ĐIỀU HÀNH

(5 TIẾT LT)

- I.1 Khái niệm về hệ điều hành.
- I.2 Phân loại các hệ điều hành
- I.3 Cấu trúc hệ điều hành
- I.4 Lịch sử phát triển hệ điều hành

CHƯƠNG 2: MỘT SỐ HỆ ĐIỀU HÀNH THÔNG DỤNG (5 TIẾT LT- 10 TIẾT TH)

- II.1 Hệ điều hành MS DOS
- II.2 Hệ điều hành WINDOWS
- II.3 Hệ điều hành windows nt
- II.4 Hệ điều hành novell netware
- II.5 Hệ điều hành unit

CHƯƠNG 3: CÁC THÀNH PHẦN CỦA HỆ ĐIỀU HÀNH	(5 TIẾT LT)
III.1 Các chức năng của hệ điều hành.	
III.2 Các thành phần của hệ điều hành.	
III.3 Cấu trúc hệ điều hành.	
CHƯƠNG 4: QUẢN LÝ TẬP TIN	(5 TIẾT LT – 5 TIẾT TH)
IV.1 Các khái niệm cơ bản	
IV.2 Mô hình quản lý và tổ chức các tập tin	
IV.3 Cài đặt hệ thống quản lý tập tin	
IV.4 Truy xuất hệ thống quản lý tập tin	
CHƯƠNG 5: QUẢN LÝ XUẤT NHẬP – XUẤT (5 TIẾT LT, 5 TIẾT TH)
V.1 Các khái niệm cơ bản	
V.2 Mô hình tổ chức và quản lý nhập / xuất	
V.3 Cài đặt hệ thống quản lý nhập / xuất	
V.4 Truy xuất hệ thống nhập xuất	
CHƯƠNG 6: QUẢN LÝ TIẾN TRÌNH	(5 TIẾT LT, 5 TIẾT TH)
VI.1 Tổng quan	
VI.2 Tiểu trình	
VI.3 Điều phối tiến trình	
CHƯƠNG 7: THÔNG TIN LIÊN LẠC GIỮA CÁC TIẾN TRÌNH	
(5 TIẾT LT, 5 TIẾT TH)	
VII.1 Vấn đề liên lạc	
VII.2 Các cơ chế liên lạc	
VII.3 Đồng bộ hóa tiến trình	
VII.4 Tắc nghẽn	
CHƯƠNG 8: QUẢN LÝ BỘ NHỚ	(5 TIẾT LT)
VIII.1 Vấn đề	
VIII.2 Bối cảnh	
VIII.3 Không gian địa chỉ và không gian vật lý	
VIII.4 Cấp phát liên tục	
VIII.5 Cấp phát không liên tục	
VIII.6 Bộ nhớ ảo	
CHƯƠNG 9: BẢO VỆ VÀ AN TOÀN HỆ THỐNG	(5 TIẾT LT)
IX.1 Mục tiêu	
IX.2 Miền bảo vệ	
IX.3 Ma trận quyền truy xuất	
IX.4 Cài đặt ma trận quyền truy xuất	
IX.5 An toàn hệ thống.	

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : CẤU TRÚC DỮ LIỆU

2. Số đơn vị học trình : 4

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 2

4. Phân bổ thời gian

Số tiết lý thuyết: 40. Số tiết thực hành: 20. Thi hết môn 90 phút

5. Điều kiện tiên quyết :

Kỹ thuật lập trình

6. Mục tiêu của học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức nâng cao về lập trình cấu trúc, cách thức tổ chức cấu trúc dữ liệu: danh sách liên kết, hàng đợi, ngăn xếp, các kỹ thuật sắp xếp (Sort) trong cơ bản như Bubble Sort, Section Sort, Insertion Sort, Interchange Sort, Quick Sort.

7. Mô tả vắn tắt nội dung học phần

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ GIẢI THUẬT VÀ CẤU TRÚC DỮ LIỆU (10LT)

Chương 2: TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP (10LT+5TH)

Chương 3: CẤU TRÚC DỮ LIỆU ĐỘNG (15LT+10TH)

Chương 4: CẤU TRÚC CÂY (5LT+5TH)

8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp
- Bài tập
- Dụng cụ học tập
- Khác

9. Tài liệu học tập

- Sách, giáo trình chính
- Sách tham khảo
 - o Giáo trình “Cấu trúc dữ liệu và giải thuật”, tác giả: Trần Anh Khoa khoa CNTT trường CD KTKT CN2.
 - o Giáo trình “Cấu trúc dữ liệu và giải thuật”, tác giả: ThS Trần Hạnh Nhi, TS Dương Anh Đức, hiệu đính GSTS Hoàng Kiếm, đại học Khoa học Tự nhiên, Tp. HCM.
 - o Đỗ Xuân Lôi: "Cấu trúc dữ liệu và giải thuật". Nhà xuất bản khoa học và kỹ thuật, Hà nội 1995.

10. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp
- Thảo luận
- Bản thu hoạch
- Thuyết trình
- Báo cáo
- Thi giữa học kỳ
- Thi cuối học kỳ
- Khác

11. Thang điểm: 10

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ GIẢI THUẬT VÀ CẤU TRÚC DỮ LIỆU (10LT)

I. Cấu trúc dữ liệu và giải thuật.

- I.1. Cấu trúc dữ liệu
- I.2. Giải thuật
- I.3. Sự liên hệ giữa giải thuật và cấu trúc dữ liệu

II. Phân tích giải thuật:

- II.1. Phân tích thời gian thực hiện giải thuật:
- II.2. Độ phức tạp tính toán của giải thuật
- II.3. Xác định độ phức tạp tính toán:

Chương 2: TÌM KIẾM VÀ SẮP XẾP (10LT+5TH)

I. Một số giải thuật tìm kiếm

- I.1. Bài toán tìm kiếm
- I.2. Tìm kiếm tuyến tính
- I.3. Tìm kiếm nhị phân

II. Một số giải thuật sắp xếp

- II.1. Bài toán sắp xếp
- II.2. Phương pháp đổi chỗ trực tiếp (Interchange sort)
- II.3. Phương pháp chọn trực tiếp (Selection sort)
- II.4. Phương pháp chèn trực tiếp (Insertion sort)
- II.5. Phương pháp nổi bọt (Bubble Sort)
- II.6. Sắp xếp dựa trên phân hoạch (Quick Sort)

Chương 3: CẤU TRÚC DỮ LIỆU ĐỘNG (15LT+10TH)

I. Kiểu dữ liệu con trỏ

- I.1. Biến không động
- I.2. Kiểu con trỏ
- I.3. Biến động

II. Danh sách liên kết (link list)

- II.1. Định nghĩa
- II.2. Các hình thức tổ chức danh sách

III. Danh sách liên kết đơn

- III.1. Tổ chức danh sách đơn theo cách cấp phát liên kết
- III.2. Các thao tác cơ bản trên danh sách đơn

IV. Sắp xếp danh sách

- IV.1. Các cách tiếp cận
- IV.2. Một số Phương pháp sắp xếp trên danh sách

V. Các cấu trúc đặc biệt của danh sách liên kết đơn

- V.1. Stack
- V.2. Hàng đợi (Queue)

Chương 4: CẤU TRÚC CÂY (5LT+5TH)

I. Cấu trúc cây

- I.1. Định nghĩa

I.2. Một số khái niệm cơ bản

II. Cây nhị phân

II.1. Định nghĩa

II.2. Một số tính chất của cây nhị phân

II.3. Biểu diễn cây nhị phân T

II.4. Duyệt cây nhị phân

III. Cây nhị phân tìm kiếm

III.1. Cây nhị phân tìm kiếm

III.2. Các thao tác trên cây nhị phân tìm kiếm

* Ghi chú: Công cụ thực hành nên là BC3.1, Visual C 6.0

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : CƠ SỞ DỮ LIỆU

2. Số đơn vị học trình : 2

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 20
- Thực tập phòng thực hành: 10
- Khác: Đồ án môn học (bắt buộc 2 SV đề tài)

5. Điều kiện tiên quyết:

Cơ sở dữ liệu 1.

6. Mục tiêu của học phần:

Môn học hệ thống một cách chi tiết về lý thuyết cơ sở dữ liệu, thông qua ứng dụng cụ thể.

7. Mô tả vắn tắt nội dung học phần

Chương 1: Lý thuyết cơ sở dữ liệu - ứng dụng (10LT+10TH)

Chương 2: Phụ thuộc hàm (10LT)

8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp
- Thực hành phòng máy
- Dụng cụ học tập
- Khác

9. Tài liệu học tập

- Sách, giáo trình chính
- Sách tham khảo
- Khác

10. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp
- Thảo luận
- Đánh giá cuối kỳ: thi hết môn
- Khác

11. Thang điểm: 10

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: LÝ THUYẾT CƠ SỞ DỮ LIỆU - ỨNG DỤNG (10LT+10TH)

- 1.1. Các mô hình cơ sở dữ liệu
- 1.2. Ngôn ngữ đại số quan hệ
- 1.3. Ngôn ngữ truy vấn SQL
- 1.4. Ràng buộc toàn vẹn

Chương 2: PHỤ THUỘC HÀM (10LT)

- 2.2. CÁC VẤN ĐỀ GẶP PHẢI KHI TỔ CHỨC DỮ LIỆU
- 2.3. PHỤ THUỘC HÀM
 - 2.3.1. Định nghĩa phụ thuộc hàm
 - 2.3.2. Cách xác định phụ thuộc hàm cho lược đồ quan hệ

- 2.3.3. Một số tính chất của phụ thuộc hàm - hệ luật dẫn Armstrong:
- 2.4. BAO ĐÓNG CỦA TẬP PHỤ THUỘC HÀM F VÀO BAO ĐÓNG CỦA TẬP THUỘC TÍNH X
 - 2.4.1. Bao đóng của tập phụ thuộc hàm F
 - 2.4.2. Bao đóng của tập thuộc tính X
 - 2.4.3. Bài toán thành viên
 - 2.4.4. Thuật toán tìm bao đóng của một tập thuộc tính (X)
- 2.5. PHỦ TỐI THIỂU
 - 2.5.1. Phủ tối thiểu
 - 2.5.2. Tập phụ thuộc hàm tương đương
 - 2.5.3. Thuật toán tìm phủ tối thiểu của một tập phụ thuộc hàm
- 2.6. KHÓA CỦA LƯỢC ĐỒ QUAN HỆ - MỘT SỐ THUẬT TOÁN TÌM KHÓA
 - 2.6.1. Định nghĩa
 - 2.6.2. Thuật toán tìm một khóa của một lược đồ quan hệ Q
 - 2.6.3. Thuật toán tìm tất cả các khóa của một lược đồ quan hệ
- 2.7. DẠNG CHUẨN CỦA LƯỢC ĐỒ QUAN HỆ
 - 2.7.1. Một số khái niệm liên quan đến các dạng chuẩn
 - 2.7.2. Dạng chuẩn 1
 - 2.7.3. Dạng chuẩn 2
 - 2.7.4. Dạng chuẩn 3
 - 2.7.5. Dạng chuẩn BC
 - 2.7.6. Thuật toán kiểm tra dạng chuẩn của một quan hệ

* Ghi chú: Công cụ thực hành: SQL Server

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : LẬP TRÌNH ĐỒ HOẠ

2. Số đơn vị học trình: 4

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian

Số tiết lý thuyết: 40. Số tiết thực hành: 20. Đồ án môn học (không bắt buộc)

5. Điều kiện tiên quyết :

Kỹ thuật lập trình, cấu trúc dữ liệu

6. Mục tiêu của học phần:

Giới thiệu khái niệm về chế độ đồ họa trên máy tính, cách thức triển khai bài toán trên nền đồ họa thay vì chế độ văn bản thông thường, giới thiệu về các thuật toán biểu diễn các đối tượng cơ bản trên máy tính.

7. Mô tả vắn tắt nội dung học phần

Chương 1: GIỚI THIỆU MÔN HỌC & MỘT SỐ KHÁI NIỆM BAN ĐẦU (5LT)

Chương 2: CÁC THUẬT TOÁN VẼ ĐƯỜNG (15LT+10TH)

Chương 3: TÔ MÀU & XÉN HÌNH (10LT+5TH)

Chương 4: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI AFFINE (5LT+5TH)

Chương 5: ĐƯỜNG CONG (5LT)

8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp
- Làm bài tập
- Dụng cụ học tập
- Khác

9. Tài liệu học tập

- Cơ sở đồ họa máy tính; NXB: Giáo dục; Tác giả: Hoàng Kiếm - Dương Anh Đức – Lê Đình Duy – Vũ Hải Quân.
- Đồ họa máy tính trong ngôn ngữ C; NXB: Giáo dục; Tác giả: Tống Nghĩa – Hoàng Đức Hải...
- Khác

10. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp
- Thảo luận
- Bản thu hoạch
- Thuyết trình
- Báo cáo
- Thi giữa học kỳ
- Thi cuối học kỳ
- Khác

11. Thang điểm: 10

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: GIỚI THIỆU MÔN HỌC & MỘT SỐ KHÁI NIỆM BAN ĐẦU (5LT)

I. Giới thiệu môn học

II. Các khái niệm cơ bản

- II.1. Chế độ màn hình máy tính (Mode, Regulation)
- II.2. Độ phân giải (Resolution)
- II.3. Thư viện đồ hoạ (graphics.h) và một số hàm cơ bản
- II.4. Khung chương trình đồ hoạ
- II.5. Chương trình minh hoạ
- II.6. Hiển thị chữ trên chế độ đồ hoạ

Bài tập

Chương 2: CÁC THUẬT TOÁN VẼ ĐƯỜNG

(15LT+10TH)

I. Các đối tượng đồ hoạ cơ sở

- I.1. Hệ tọa độ thế giới thực
- I.2. Hệ tọa độ thiết bị
- I.3. Điểm
- I.4. Đoạn thẳng
- I.5. Vùng tô

II. Các thuật toán vẽ đường

- II.1. Thuật toán vẽ đường thẳng
 - II.1.1. Thuật toán DDA
 - II.1.2. Thuật toán Bresenham
- II.2. Thuật toán vẽ đường tròn
 - II.2.1. Thuật toán trực tiếp
 - II.2.2. Thuật toán MidPoint
- II.3. Thuật toán vẽ đường bậc 2

Bài tập

Chương 3: TÔ MÀU & XÉN HÌNH

(10LT+5TH)

I. Thuật toán tô màu

- I.1. Thuật toán tô màu theo lân cận
- I.2. Thuật toán tô màu theo dòng quét

II. Thuật toán xén hình

- II.1. Xén hình là gì?
- II.2. Xén điểm
- II.3. Xén đoạn thẳng bằng thuật toán Cohen-Sutherland
- II.4. Xén đa giác bằng thuật toán Sutherland-Hodegman

Bài tập

Chương 4: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI AFFINE

(5LT+5TH)

I. Biến đổi tọa độ

II. Các phép biến đổi

- II.1. Phép biến đổi là gì?
- II.2. Tính chất
- II.3. Các phép biến đổi cơ sở
 - II.3.1. Phép tịnh tiến
 - II.3.2. Phép quay

II.3.3. Phép tỉ lệ

Bài tập

Chương 5: ĐƯỜNG CONG

(5LT)

I. Cách thức biểu diễn đường cong

I.1. Biểu diễn hàm số

I.2. Thuật toán

I.3. Biểu diễn bằng PTTS

I.4. Thuật toán

II. Đường cong Bezier

Chương 6: ĐỒ HỌA 3D

(Chương 6 tham khảo tài liệu).

* Ghi chú: Công cụ thực hành nên là BC3.1 hay Visual C 6.0

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên môn học: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2. Số đơn vị học trình: 2

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 2

4. Phân bổ thời gian:

Lý thuyết: 20 tiết.

Thực hành: 10 tiết.

5. Điều kiện tiên quyết:

Đề hiểu và dần nắm vững được kiến thức của môn học này sinh viên phải học qua các môn: cơ sở dữ liệu, kỹ thuật lập trình, lập trình hướng đối tượng và ngôn ngữ lập trình java.

6. Mô tả nội dung môn học:

Hướng dẫn, mô tả các phương pháp phân tích và thiết kế theo cách tiếp cận hướng đối tượng, hướng dẫn sử dụng phần mềm hỗ trợ phân tích và thiết kế uml (unified modeling language)

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

Dự lớp: Lý thuyết: 20 tiết

Thực hành: 10 tiết

Bài tập: Làm bài tập theo mỗi chương và đề tài môn học

8. Tài liệu học tập:

Sách, giáo trình chính: Giáo trình phân tích thiết kế hướng đối tượng bằng uml.

Sách tham khảo:

- Giáo trình phân tích và thiết kế hệ thống thông tin quản lý, Đinh Thế Hiển, NXB Thống Kê.
- Giáo trình phân tích và thiết kế hệ thống, Nguyễn Văn Ba, NXB Khoa Học Kỹ Thuật.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:

Điểm quá trình: 25%

Thi hết môn hoặc làm đồ án môn học: 75%

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu môn học:

Trang bị cho sinh viên những khái niệm, phương pháp phân tích và thiết kế hệ thống thông tin theo cách tiếp cận hướng đối tượng. Hiểu được qui trình phát triển một hệ thống thông tin và cách sử dụng ngôn ngữ mô hình hóa hướng đối tượng uml trong triển khai một hệ thống thông tin.

12. Nội dung chi tiết môn học:

Chương 1: Sơ đồ lớp và gói

(10 tiết LT+ TH)

- I. Lớp và tìm kiếm lớp
- II. Biểu đồ lớp
- III. Gói
- IV. Thuộc tính lớp
- V. Thao tác của lớp
- VI. Quan hệ

VII. Cơ chế duy trì đối tượng

VIII. Thực hành

Chương 2: Biểu đồ chuyển trạng thái và biểu đồ hoạt động (10 tiết LT+TH)

I. Biểu đồ chuyển trạng thái

II. Biểu đồ hoạt động

III. Thực hành

Chương 3: Biểu đồ kiến trúc vật lý và phát sinh mã trình (10 tiết LT+TH)

I. Biểu đồ thành phần

II. Biểu đồ triển khai

III. Thực hành

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần: LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

2. Số đơn vị học trình: 4

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 2

4. Phân bổ thời gian:

Lên lớp: 45 tiết

Thực tập phòng thí nghiệm, thực hành: 15 tiết

5. Điều kiện tiên quyết:

Các môn học tiên quyết:

1. Tin học đại cương.
2. Nhập môn lập trình
3. Kỹ thuật lập trình.

6. Mô tả vắn tắt nội dung học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về kỹ thuật lập trình hướng đối tượng, và cơ chế gọi thông báo để truyền thông lẫn nhau.

Học phần bao gồm các phần chính: Khái niệm. Cài đặt lớp, tạo đối tượng, các phép toán, tính thừa kế, phân tích thiết kế bài toán theo hướng đối tượng, tính đa hình, các dòng nhập xuất, khuôn mẫu...

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

Dự lớp: 80% số giờ môn học.

Bài tập: Thực hiện các bài tập của môn học

8. Tài liệu học tập:

- [1] Phạm Văn Át. C++ và lập trình hướng đối tượng. NXB Khoa học và Kỹ thuật, 2000.
- [2] Tự học C++. Sách dịch. NXB Trẻ, 2001.
- [3] Trần Văn Tư, Nguyễn Ngọc Tuấn. 450 bài tập về lập trình C++. NXB Thống kê, 2000.
- [4] Scott Robert Ladd. Turbo C++ Techniques and Application. MSTBook, 1992 (có bản dịch tiếng Việt của Nguyên Hùng).
- [5] Kenth C. Manfield JR. James L. Antonakos. An Introduction to Programming Using C++. Prentice Hall International Inc, 1997.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:

Dự lớp: 25% điểm đánh giá.

Đồ án môn học: 25% điểm đánh giá.

Thi cuối học kì: 50% điểm đánh giá.

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu của học phần:

Môn học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về kỹ thuật lập trình hướng đối tượng như object, type, class, tính đóng gói, tính kế thừa, tính vĩnh cửu, tính tổng quát, và cơ chế gọi thông báo để truyền thông lẫn nhau.

12. Nội dung chi tiết học phần:

Chương 1: Khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng

5 tiết

I. Định nghĩa lập trình hướng đối tượng

II. Một số khái niệm

- II.1. Tính đóng gói
- II.2. Lớp và đối tượng
- II.3. Tính thừa kế
- II.4. Tính đa hình
- II.5. Phương thức ảo

Chương 2: Cài đặt lớp

15 tiết

I. Khái niệm lớp, đối tượng.

- I.1. Khái niệm lớp.
- I.2. Khái niệm đối tượng.

II. Thuộc tính truy cập.

- II.1. Tính chất
- II.2. Các thuộc tính truy cập: private, public, protected

III. Phương thức.

- III.1. Định nghĩa
- III.2. Cách cài đặt

IV. Phương thức tự động thực hiện

- IV.1. Phương thức thiết lập
- IV.2. Phương thức thiết lập chuẩn
- IV.3. Phương thức thiết lập có tham số.
- IV.4. Phương thức hủy bỏ

V. Kiểu static

- V.1. Thành phần dữ liệu static
- V.2. Phương thức static

VI. Con trỏ this

Chương 3: Tạo đối tượng

5 tiết

I. Tạo đối tượng tĩnh

II. Tạo đối tượng động

III. Đối tượng là thành phần của lớp

IV. Tạo dãy đối tượng

Chương 4: Cài đặt các phép toán

5 tiết

I. Mục đích cài đặt phép toán trong lớp

II. Cài đặt phép toán

III. Hàm và lớp friend

IV. Phép toán friend

V. Một số ví dụ minh họa

Chương 5: Tính thừa kế

10 tiết

I. Khái niệm

II. Khai báo lớp dẫn xuất (lớp thừa kế)

- II.1. Thừa kế đơn
- II.2. Thừa kế bội
- II.3. Thừa kế ảo

III. Thuộc tính kế thừa:

III.1. Tính chất

III.2. Các loại thuộc tính kế thừa: private, public

III.3. Sự tác động của thuộc tính kế thừa lên thuộc tính truy cập của 1 thành phần trong lớp cơ sở.

III.4. Phương thức tự động thực hiện

III.5. Trình tự thực hiện khi thừa kế đơn.

III.6. Trình tự thực hiện khi thừa kế bội

Chương 6: Phân tích và thiết kế chương trình bằng phương pháp lập trình hướng đối tượng

5 tiết

I. Các bước cần thiết để thiết kế chương trình

II. Ví dụ minh họa

III. Bài tập

Chương 7: Tính đa hình

5 tiết

I. Phương thức ảo

II. Kỹ thuật kết nối động

III. Lớp trừu tượng

IV. Điều kiện sử dụng phương thức ảo

V. Ví dụ.

Chương 8: Các dòng nhập xuất

5 tiết

I. Dòng chuẩn trong việc nhập xuất

II. Dòng nhập xuất chuẩn trên các lớp mới

III. Lọc dữ liệu trích từ dòng

IV. Định dạng dữ liệu chèn vào dòng

V. Dòng nhập xuất file

Chương 9: Template và exception

5 tiết

I. Hàm template:

I.1. Hàm template đơn giản

I.2. Hàm template có nhiều tham số

II. Lớp template:

II.1. Lớp template đơn giản

II.2. Lớp template có nhiều tham số

III. Exception:

III.1. Mục đích

III.2. Cú pháp

III.3. Exception có tham số

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên môn học: TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

2. Số đơn vị học trình: 3

3 Trình độ: cho sinh viên năm thứ 1

4. Phân bổ thời gian:

- Lý thuyết: 45 tiết.
- Bài tập ở nhà: 30 tiết.

5. Điều kiện tiên quyết:

- Sinh viên phải học qua các môn Lập trình căn bản, Cấu trúc máy tính, Ngôn ngữ Assembly, Cấu trúc dữ liệu.

6. Mô tả nội dung môn học:

- Giới thiệu tổng quan về vấn đề – bài toán, thuật toán, thuật giải. Tiếp cận thuật toán và hệ thống kỹ năng chuyển đổi các thuật toán theo những phương pháp truyền thống thành những chương trình máy tính. Từ đó phát triển các kỹ năng xây dựng, chuyển đổi thuật giải thành các chương trình máy tính đa năng và tổng hợp.
- Giải quyết các vấn đề bài toán dựa trên việc gia tăng năng lực trí tuệ của máy tính với kỹ thuật biểu diễn tri thức, máy học... và các kỹ năng xây dựng các hệ chương trình thông minh giải quyết vấn đề- bài toán ngày càng đa dạng.

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp: Lý thuyết: 45 tiết
- Bài tập ở nhà: 30 tiết
- Bài tập ở nhà: làm bài tập và viết chương trình tương ứng theo yêu cầu của từng vấn đề.

8. Tài liệu học tập:

Sách, giáo trình chính: Giáo trình Trí tuệ Nhân Tạo của khoa

Sách tham khảo:

- Giáo trình Trí Tuệ Nhân Tạo của Hoàng Kiếm, Đinh Nguyễn Anh Dũng, Đại Học Quốc Gia TPHCM.
- Giải một bài toán trên máy tính như thế nào? (tập 1,2,3) của Hoàng Kiếm, nhà xuất bản giáo dục 2004
- Trí Tuệ Nhân Tạo của Nguyễn Thanh Thủy, nhà xuất bản khoa học và kỹ thuật 2004

9. Tiêu chuẩn định giá sinh viên:

- Thi giữa học kỳ: 25%
- Thi cuối học kỳ hoặc làm bài tập lớn: 75%

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu môn học:

- Sinh viên biết các cách biểu diễn tri thức trên máy tính, hướng đến tư duy lập trình làm cho máy tính có khả năng nhận thức, suy luận và phản ứng giống như con người.

12. Nội dung chi tiết môn học.

Chương 1: VẤN ĐỀ – BÀI TOÁN

(7 tiết lý thuyết)

I.1 Khái niệm

I.2 Các phương pháp giải quyết vấn đề- bài toán trên máy tính

- I.2.1 Phương pháp trực tiếp
- I.2.2 Phương pháp gián tiếp
 - I.2.2.1 Phương pháp thử – sai
 - I.2.2.2 Các phương pháp heuristic
 - I.2.2.3 Các phương pháp trí tuệ nhân tạo

Chương 2: THUẬT TOÁN – THUẬT GIẢI

(10 tiết lý thuyết)

I.1 Khái niệm

I.2 Thuật giải heuristic

I.3 Các phương pháp tìm kiếm.

- I.3.1 Tìm kiếm theo chiều sâu và tìm kiếm theo chiều rộng
- I.3.2 Tìm kiếm leo núi
- I.3.3 Tìm kiếm BFS và A*
- I.3.4 Ứng dụng.

Bài tập

Chương 3: BIỂU DIỄN TRI THỨC

(16 tiết lý thuyết)

I.1 Một số khái niệm

I.2 Thuật toán – phương pháp biểu diễn tri thức

I.3 Chuyển giao tri thức cho máy tính

I.4 Logic mệnh đề

I.5 Logic vị từ

I.6 Một số thuật giải về logic vị từ

- I.6.1 Thuật giải vương hạn
- I.6.2 Thuật giải robinson

I.7 Biểu diễn tri thức bằng luật sinh

- I.7.1 Khái niệm
- I.7.2 Cơ chế suy luận trên các luật sinh
- I.7.3 Tối hoá tập luật
- I.7.4 Ưu và nhược điểm của biểu diễn tri thức bằng tập luật

I.8 Biểu diễn tri thức bằng mạng ngữ nghĩa

- I.8.1 Khái niệm
- I.8.2 Ưu và nhược điểm của mạng ngữ nghĩa
- I.8.3 Một số ví dụ

I.9 Biểu diễn tri thức bằng frame

- I.9.1 Khái niệm
- I.9.2 Cấu trúc frame
- I.9.3 Tính kế thừa

I.10 Biểu diễn tri thức bằng script

I.11 Phối hợp các cách biểu diễn tri thức

Bài tập

Chương 4: MÁY HỌC

(12 tiết lý thuyết)

I.1 Khái niệm

I.2 Tiếp cận hình học

I.3 Tiếp cận logic

I.4 Các phương pháp học dựa trên cây định danh

I.5 Thuật toán ILA (đọc thêm)

I.6 Tiếp cận mạng NEURAL (đọc thêm)

I.7 Khai thác mở dữ liệu.

Bài tập

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên học phần : LẬP TRÌNH WEB

2. Số đơn vị học trình: 3

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 2

4. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 30 tiết
- Thực tập phòng thực hành : 15 tiết
- Khác: Đồ án môn học (bắt buộc 2 SV đề tài)

5. Điều kiện tiên quyết:

Kỹ thuật lập trình, cấu trúc dữ liệu, LT HĐĐ, thiết kế web, cơ sở dữ liệu, PTTK HTTT.

6. Mục tiêu của học phần:

Môn học giới thiệu một trong những mô hình ứng dụng lập trình trên web. PHP là một giải pháp khá phổ biến nhất trong phát triển các ứng dụng web động. Sinh viên sẽ được hướng dẫn về các chức năng quan trọng nhất của PHP. Và bổ sung những công cụ phát triển ứng dụng web.

7. Mô tả vắn tắt nội dung học phần

- Bài 1: Tổng quan về ứng dụng web (3LT)
- Bài 2: Cookie và session trong PHP (5LT+2TH)
- Bài 3: Phát triển ứng dụng Web (5LT+3TH)
- Bài 4: Xây dựng lớp (class) trong PHP (5LT+5TH)
- Bài 5: Giới thiệu công cụ Joomla (12LT+5TH)

8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp
- Làm đồ án môn học
- Dụng cụ học tập
- Khác

9. Tài liệu học tập

- Sách, giáo trình chính
- Sách tham khảo
- Khác

10. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

- Dự lớp
- Thảo luận
- Bản thu hoạch
- Thuyết trình
- Báo cáo
- Đánh giá đề tài đợt 1: phần thiết kế, sau tuần thứ 3.
- Đánh giá đề tài đợt 2: khi kết thúc môn học, hoàn thiện đầy đủ đề tài
- Khác

11. Thang điểm: 10

12. Nội dung chi tiết học phần:

Bài 1: Tổng quan về ứng dụng web (3LT)

- I. Các công cụ cài đặt ứng dụng web
- II. Mô hình hoạt động web
- III. Ứng dụng các phần mềm mã nguồn mở trong việc xây dựng website hiện tại
- IV. Demo web mẫu

Bài 2: Cookie và session trong PHP (5LT+2TH)

- I. Sử dụng cookie
 - I.1. Kiểm tra cookie
 - I.2. Thiết lập cookie
 - I.3. Truy xuất cookie
 - I.4. Thiết lập các tham số cookie
 - I.5. Xoá cookie
- II. Sử dụng session
 - II.1. Thiết lập biến session
 - II.2. Truy xuất biến session
 - II.3. Xoá các biến session
 - II.4. Thay đổi hành vi của session
 - II.5. Session và cookie
 - II.6. Thay đổi các thiết lập cookie liên quan tới session
 - II.7. Sử dụng session mà không cần đến cookie

Bài 3: Phát triển ứng dụng Web (2LT+2TH)

- I. Các kỹ thuật dò lỗi PHP
- II. Các kỹ thuật dò lỗi mã lệnh SQL
- III. Quản lý lỗi PHP
 - III.1. Thông báo lỗi
 - III.2. Ghi nhận lỗi
- IV. Quản lý lỗi MySQL
- V. Cải tiến khả năng vận hành của ứng dụng

Bài 4: Xây dựng lớp (class) trong PHP (3LT+2TH)

- I. Khái niệm về hướng đối tượng
 - I.1. Tạo lớp, thuộc tính và phương thức
 - I.2. Sử dụng thuộc tính của lớp
 - I.3. Gọi phương thức của lớp
- II. Thiết kế class
- III. Ứng dụng class trong lập trình web

Bài 5: Giới thiệu công cụ Joomla (12LT+5TH)

- I. Joomla là gì?
- II. Hướng dẫn cài đặt Joomla
- III. Cách thức quản trị ứng dụng trong Joomla

**Ghi chú: Công cụ thực hành: PHP, MYSQL, APACHE, phpMyadmin, Joomla, DREAMWEAVER,...*

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC

1. Tên môn học: LẬP TRÌNH WINDOWS

2. Số đơn vị học trình: 6

3. Trình độ: cho sinh viên năm thứ 2

4. Phân bổ thời gian:

- Lý thuyết : 60 tiết.

- Thực hành : 30 tiết.

5. Điều kiện tiên quyết:

Để hiểu và dần nắm vững được kiến thức của môn học này sinh viên phải học qua các môn: Kỹ thuật thiết kế giao diện trên windows, kỹ thuật lập trình, cấu trúc dữ liệu và giải thuật.

6. Mô tả nội dung môn học:

Môn học cung cấp những khái niệm cơ bản trong lập trình windows, các cấu trúc chương trình C for windows, tổng quan về GDI (graphic user interface), giới thiệu sơ lược các thiết bị nhập xuất, các hộp thoại và điều khiển và cách sử dụng tài nguyên và giao diện người dùng.

7. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp: Lý thuyết : 60 tiết

Thực hành : 30 tiết

- Bài tập: Làm bài tập theo mỗi chương và đề tài môn học.

8. Tài liệu học tập:

- **Sách, giáo trình chính:** Giáo trình lập trình C trên windows

- **Sách tham khảo:** Thủ thuật thiết kế giao diện trên Windows, Kỹ thuật lập trình, Cấu trúc dữ liệu và giải thuật.

9. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên:

- Điểm quá trình: 25%

- Thi hết môn hoặc làm đề án môn học: 75%

10. Thang điểm: 10

11. Mục tiêu môn học:

Nội dung môn học: cung cấp kiến thức và kỹ năng lập trình giao diện trên môi trường Windows, giúp sinh viên có khả năng sử dụng và khai thác các hàm thư viện API để xây dựng các ứng dụng Windows.

11. Nội dung chi tiết môn học:

Chương 1: Giới thiệu chung

(10 tiết LT)

1. Mở đầu.

2. Các khái niệm cơ bản.

3. Cấu trúc chương trình C for Win và quy trình hoạt động của chương trình ứng dụng.

4. Ví dụ và quy ước đặt tên.

5. Các kiểu dữ liệu mới.

Chương 2: Vẽ và vẽ lại

(20 tiết LT +TH)

1. Giới thiệu.

2. Tổng quan về GDI (Graphics Device Interface).

3. Xử lý thanh cuộn (ScrollBar).

Chương 3: Các thiết bị nhập dữ liệu

(20 tiết LT+TH)

1. Bàn phím.
 - 1.1. Khái niệm.
 - 1.2. Character Message.
2. Xử lý thiết bị chuột.
 - 2.1. Khái niệm.
 - 2.2. Message (trên client và non-client).
 - 2.3. Bẫy chuột.
3. Đồng hồ
 - 3.1. Khái niệm.
 - 3.2. Phương pháp sử dụng.

Chương 4: Hộp thoại và điều khiển

(20 tiết LT+TH)

1. Lớp nút lệnh.
 - 1.1. Định nghĩa, khai báo.
 - 1.2. Màu sắc.
2. Hộp thoại.
 - 2.1. Hộp thoại dùng chung.
 - 2.2. Message box.
3. ScrollBar.

Chương 5: Sử dụng tài nguyên và giao diện người dùng

(20 tiết LT+TH)

1. Khái niệm.
2. Icon.
3. Cursor.
4. Menu.
5. Các message trên Menu.

Tp. Hồ Chí Minh, ngày 07 tháng 11 năm 2008

HIỆU TRƯỞNG

[Back](#)