

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀ LẠT



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG DESKTOP
DESKTOP APPLICATION DEVELOPMENT

Lâm Đồng - 2020

MỤC LỤC

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN.....	3
2. MỤC TIÊU/CĐR CỦA HỌC PHẦN	3
3. TÓM TẮT NỘI DUNG HỌC PHẦN.....	4
4. YÊU CẦU ĐỐI VỚI NGƯỜI DẠY VÀ NGƯỜI HỌC	5
5. NỘI DUNG CHI TIẾT HỌC PHẦN.....	7
6. TÀI LIỆU HỌC TẬP.....	12
7. PHƯƠNG PHÁP, HÌNH THỨC KIỂM TRA - ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP HỌC PHẦN.....	12
8. XÂY DỰNG MATRIX, MAPPING ĐỂ THEO DÕI TÍNH NHẤT QUÁN VỚI CHUẨN ĐẦU RA	13
9. THÔNG TIN VỀ GIẢNG VIÊN XÂY DỰNG ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN....	15

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN
PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG DESKTOP
DESKTOP APPLICATION DEVELOPMENT

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN

1.1. Mã số học phần: 20CT2202 **Tên học phần:** Phát triển ứng dụng Desktop

1.2. Số tín chỉ: 4 (2-0-2)

1.3. Thuộc chương trình đào tạo trình độ: Đại học, hình thức đào tạo: Chính quy

1.4. Loại học phần (bắt buộc, tự chọn): bắt buộc

1.5. Điều kiện tiên quyết:

- Cơ sở dữ liệu
- Lập trình hướng đối tượng

1.6. Giờ tín chỉ đối với các hoạt động:

- Lý thuyết : 25 tiết
- Thảo luận : 5 tiết
- Thực hành : 60 tiết
- Tự học : 60 giờ

2. MỤC TIÊU/CĐR CỦA HỌC PHẦN

2.1. Mục tiêu của học phần

Mục tiêu	Mô tả	CĐR của CTĐT	TĐNL mong muốn
KIẾN THỨC VÀ LẬP LUẬN NGÀNH			
MT1	Hiểu được kiến thức cơ bản về lập trình với giao diện đồ họa, dữ liệu bán cấu trúc, và các phương pháp xây dựng ứng dụng có kết nối cơ sở dữ liệu.	1.2.7	3
MT2	Có khả năng xây dựng ứng dụng có kết nối và thao tác với cơ sở dữ liệu.	1.2.7	4
KỸ NĂNG			
Kỹ năng và phẩm chất cá nhân, nghề nghiệp			

MT3	Có khả năng phân tích vấn đề và lựa chọn giải pháp trong việc xây dựng ứng dụng quản lý đơn giản có kết nối cơ sở dữ liệu.	2.1.1, 2.1.2, 2.1.3	3
MT4	Có khả năng nhận thức và cập nhật kiến thức mới trong việc xây dựng ứng dụng quản lý	2.4.5, 2.5.4	2
Kỹ năng mềm			
MT5	Có khả năng trình bày báo cáo và thuyết trình về đề tài xây dựng ứng dụng quản lý được phân công.	3.1.1, 3.1.2, 3.1.3	3
THÁI ĐỘ			
MT6	Có thái độ ham học hỏi, ý thức học tập nghiêm túc	2.4.2, 2.4.6	2

2.2. Chuẩn đầu ra học phần

Mục tiêu môn học	Chuẩn đầu ra	Mô tả CĐR	Chỉ định I, T, U
MT1	CĐR1	Hiểu được những kiến thức cơ bản về lập trình với giao diện đồ họa	T
	CĐR2	Nắm vững về các điều khiển của Windows Form và cách xây dựng ứng dụng trên GUI	T
MT2	CĐR3	Sử dụng được các điều khiển để thiết kế giao diện ứng dụng	T
	CĐR4	Sử dụng được các phương pháp kết nối và thao tác với cơ sở dữ liệu để đọc và ghi dữ liệu cho ứng dụng	T
MT3	CĐR5	Có khả năng xác định và phân tích yêu cầu và lựa chọn giải pháp xây dựng ứng dụng quản lý đơn giản	T
MT4	CĐR6	Có khả năng nhận thức kiến thức của bản thân và cập nhật kiến thức mới trong việc xây dựng ứng dụng quản lý	TU
MT5	CĐR7	Có khả năng trình bày báo cáo đề tài, khả năng thuyết trình và làm việc theo nhóm	TU
MT6	CĐR8	Có thái độ ham học hỏi, ý thức học tập tốt.	TU

3. TÓM TẮT NỘI DUNG HỌC PHẦN

Học phần phát triển ứng dụng desktop là học phần bắt buộc thuộc khối kiến thức cơ sở ngành, cung cấp cho sinh viên các kiến thức, kỹ thuật nhằm sử dụng các đối tượng giao diện đồ họa (GUI -Graphic User Interface), các điều khiển chuẩn trong quá trình xây dựng và phát triển các ứng dụng trên máy tính. Bên cạnh đó còn giúp cho sinh viên nắm bắt những kiến

thức lý thuyết cơ bản về dữ liệu bán cấu trúc, lập trình trên các hệ cơ sở dữ liệu cũng như xây dựng các ứng dụng thực tế có kết nối và tương tác với cơ sở dữ liệu.

Ngoài ra môn học còn giúp sinh viên có kỹ năng nghiên cứu, tổng hợp tài liệu, trình bày báo cáo và thuyết trình; kỹ năng làm việc theo nhóm.

4. YÊU CẦU ĐỐI VỚI NGƯỜI DẠY VÀ NGƯỜI HỌC

4.1 Yêu cầu đối với người dạy

- Nội dung, lịch trình giảng dạy, các quy định của học phần và của giảng viên phải được công khai cho sinh viên vào buổi học đầu tiên. Mọi thắc mắc hay đề xuất của sinh viên về quy định của học phần phải được giải đáp thỏa đáng. Sau khi đã công bố nội dung và thống nhất các quy định của học phần, giảng viên phải áp dụng nhất quán, không được thay đổi trong suốt quá trình giảng dạy học phần.
- Trong trường hợp bất khả kháng phải thay đổi lịch trình giảng dạy, giảng viên phải thông báo trước cho sinh viên một khoảng thời gian hợp lý và sắp xếp lịch dạy bù đầy đủ.
- Các thay đổi về học vụ, nội dung, các yêu cầu của học phần (đặc biệt là các nội dung có liên quan đến quyền lợi của sinh viên) đều phải báo cáo và được Ban chủ nhiệm Khoa thông qua trước khi bắt đầu giảng dạy.

4.2 Yêu cầu đối với người học

4.2.1 Quy định về tham dự lớp học

- Các thắc mắc và đề xuất của sinh viên về các yêu cầu của môn học phải được đưa ra vào buổi học đầu tiên. Sau khi các yêu cầu của môn học và của giảng viên đã được công khai và đã được thống nhất, sinh viên phải tuyệt đối tuân thủ các quy định của môn học và của giảng viên đề ra trong suốt quá trình học tập.
- Sinh viên có trách nhiệm tham dự đầy đủ các buổi học. Nếu sinh viên vì lý do bất khả kháng hoặc hoàn cảnh đặc biệt (ví dụ bị bệnh,...) mà không thể tuân thủ các yêu cầu của môn học và của giảng viên đề ra thì phải có đơn xin phép và minh chứng để giảng viên xem xét các hình thức hỗ trợ.
- Sinh viên phải chuẩn bị kỹ bài trước khi đến lớp theo yêu cầu của giảng viên.
- Các sinh viên học lại bị trùng giờ có thể liên hệ với giảng viên để có những sắp xếp phù hợp.

4.2.2 Quy định về hành vi lớp học

- Học phần được thực hiện trên nguyên tắc tôn trọng người học và người dạy. Mọi hành vi làm ảnh hưởng đến quá trình dạy và học đều bị nghiêm cấm.
- Sinh viên phải tuân thủ quy định của Trường về trang phục.

- Sinh viên phải đi học đúng giờ quy định. Sinh viên đi trễ 15 phút sau khi bài giảng đã bắt đầu sẽ không được vào lớp.
- Tuyệt đối không làm ồn, gây ảnh hưởng đến người khác trong quá trình học.
- Tuyệt đối không được ăn uống, nhai kẹo cao su, sử dụng các thiết bị như điện thoại, máy nghe nhạc trong giờ học.
- Máy tính xách tay, máy tính bảng chỉ được thực hiện vào mục đích ghi chép bài giảng, tính toán phục vụ bài giảng, bài tập, tuyệt đối không dùng vào việc khác.

4.2.3 Quy định về học vụ

- Các vấn đề liên quan đến xin bảo lưu điểm, khiếu nại điểm, chấm phúc tra, kỷ luật được thực hiện theo quy định của Trường. Sinh viên có thể tham vấn chuyên viên Khoa Công nghệ thông tin trong trường hợp không chắc chắn về thủ tục và mẫu biểu.
- Giải đáp thắc mắc: sinh viên được khuyến khích gặp và thảo luận trực tiếp với giảng viên phụ trách môn học khi gặp khó khăn trong việc tham dự hay tiếp thu nội dung bài giảng.
- Phản hồi của sinh viên về môn học: những phản hồi giúp cải tiến môn học luôn được khuyến khích. Trong quá trình học, sinh viên có các ý kiến đóng góp có thể trình bày trực tiếp với giảng viên hoặc gián tiếp thông qua đại diện của lớp.
- Sinh viên phải là người trực tiếp thực hiện phần lớn các công việc được yêu cầu. Những hành vi như nhờ người khác làm hộ, sao chép bài (hoặc một phần bài) của người khác, hoặc không làm bài mà vẫn đứng tên trong tiểu luận nhóm, nếu bị phát hiện thì được xác định là không hoàn thành học phần và phải đăng ký học lại trong năm học kế tiếp.

5. NỘI DUNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Buổi	Tên chương	Nội dung chính	Mục tiêu CDR	Hoạt động dạy và học	Hình thức tổ chức dạy học học phần				Tổng
					Lên lớp			SV tự nghiên cứu, tự học	
					Lý thuyết	Thảo luận nhóm	Thực hành		
Buổi 1, 2	Chương 1 Tổng quan về lập trình giao diện	- Giới thiệu môi trường .NET và Windows Form	CDR1 CDR2, CDR6, CDR7, CDR8	- Giáo viên giới thiệu về mục tiêu, nội dung, chuẩn đầu ra, phương pháp đánh giá, tài liệu tham khảo môn học - Giáo viên demo một số ứng dụng quản lý: giới thiệu giao diện, chức năng, các phương pháp xây dựng - Sinh viên tự tổ chức nhóm, bầu nhóm trưởng và đăng ký với giáo viên - Giáo viên giới thiệu tổng quan về lập trình giao diện, giới thiệu lập trình Windows Form - Sinh viên ôn tập CSDL và làm bài thực hành Lab1 và nộp bài cho giáo viên. - Sinh viên ôn tập kiến thức về cơ sở dữ liệu, lập trình hướng đối tượng và làm các bài tập thực hành tại nhà	4	0	4	4	8
Buổi 3, 4, 5	Chương 1 (tiếp theo)	- Các điều khiển cơ bản và kiểu thực đơn	CDR1, CDR2, CDR3, CDR6, CDR8	- Giáo viên thuyết giảng về các điều khiển cơ bản: Label, TextBox, Button, Checkbox, Combo box, ListBox, Radio button, nhóm điều khiển kiểu thực đơn.	3	1	8	8	12

				- Sinh viên thảo luận theo nhóm: phân tích yêu cầu và thiết kế cơ sở dữ liệu cho đề tài được phân công, nộp biên bản thảo luận. Giáo viên nhận xét và hướng dẫn. - Sinh viên làm bài tập Lab 2 và bài tập 1 trang 60 của giáo trình và nộp bài cho giáo viên - Sinh viên xem thêm video hướng dẫn sử dụng các điều khiển tại nhà.					
Buổi 6, 7, 8, 9	Chương 1 (tiếp theo)	- Các dạng hộp thoại - Các điều khiển đặc biệt, nâng cao - Xử lý sự kiện chuột, bàn phím	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR6, CĐR8	- Giáo viên thuyết giảng về các điều khiển dạng hộp thoại, các điều khiển đặc biệt, nâng cao và xử lý sự kiện chuột, bàn phím - Sinh viên thảo luận theo nhóm: thiết kế giao diện cho ứng dụng của nhóm, nộp biên bản thảo luận. Giáo viên nhận xét và hướng dẫn. - Sinh viên làm bài tập Lab 3, 4 tại lớp và nộp bài cho giáo viên; làm thêm bài thực hành về DevExpress tại nhà	3	1	12	12	16
Buổi 10, 11, 12	Chương 2 Biểu diễn dữ liệu bán cấu trúc	- Dữ liệu bán cấu trúc - Kiểu dữ liệu XML - Kiểu dữ liệu JSON	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR6, CĐR8	- Giáo viên thuyết giảng về các kiểu dữ liệu bán cấu trúc: XML, JSON, BSON; cách thức đọc và ghi dữ liệu - Sinh viên thảo luận theo nhóm: tạo một số dữ liệu bán cấu trúc, đọc ghi theo ứng dụng của nhóm, nộp biên bản thảo luận. Giáo viên nhận xét và hướng dẫn. - Sinh viên làm bài tập Lab 5 và nộp bài cho giáo viên - Sinh viên ôn tập tại nhà	3	1	8	8	12

				- Sinh viên làm bài kiểm tra giữa kỳ: thiết kế giao diện có đọc ghi dữ liệu ra file					
Buổi 13, 14, 15, 16	Chương 3 Kết nối, truy vấn cơ sở dữ liệu Chương 4 Thực thi các lệnh thao tác CSDL	- Tạo đối tượng kết nối - Mở và đóng kết nối - Tổ hợp kết nối - Quản lý trạng thái kết nối - Quản lý sự kiện trong quá trình kết nối - Thao tác truy vấn CSDL và đọc kết quả trả về - Thao tác CSDL với lớp SqlDataReader - Lưu trữ dữ liệu với Dataset	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6, CĐR7, CĐR8	- Giáo viên thuyết giảng về các thao tác kết nối, truy vấn và thực thi các lệnh thao tác CSDL - Sinh viên thảo luận theo nhóm: tạo kết nối và thực thi các lệnh thao tác CSDL đối với ứng dụng của nhóm, nộp biên bản thảo luận. Giáo viên nhận xét và hướng dẫn. - Sinh viên làm bài tập Lab 6,7 và nộp bài cho giáo viên - Sinh viên xây dựng chương trình, viết báo cáo theo nhóm tại nhà	3	1	12	12	16
Buổi 17, 18, 19, 20	Chương 5 Các thư viện hỗ trợ lập trình Chương 6 Kiểm soát giao dịch nâng cao Chương 7 Mô hình đa tầng	- Entity Framework - Xây dựng ứng dụng theo mô hình đa tầng	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6, CĐR7, CĐR8	- Giáo viên trình bày về các thư viện hỗ trợ lập trình, tập trung nhiều vào giới thiệu thư viện Entity Framework; giới thiệu về mô hình đa tầng, vai trò và cách tổ chức chương trình theo mô hình đa tầng - Giáo viên minh họa cách xây dựng một ứng dụng đơn giản theo mô hình đa tầng - Sinh viên thảo luận theo nhóm: sinh viên thực hiện viết một số chức năng đơn giản của ứng dụng sử dụng Entity Framework, nộp biên bản thảo luận. Giáo viên nhận xét và hướng dẫn.	3	1	12	12	16

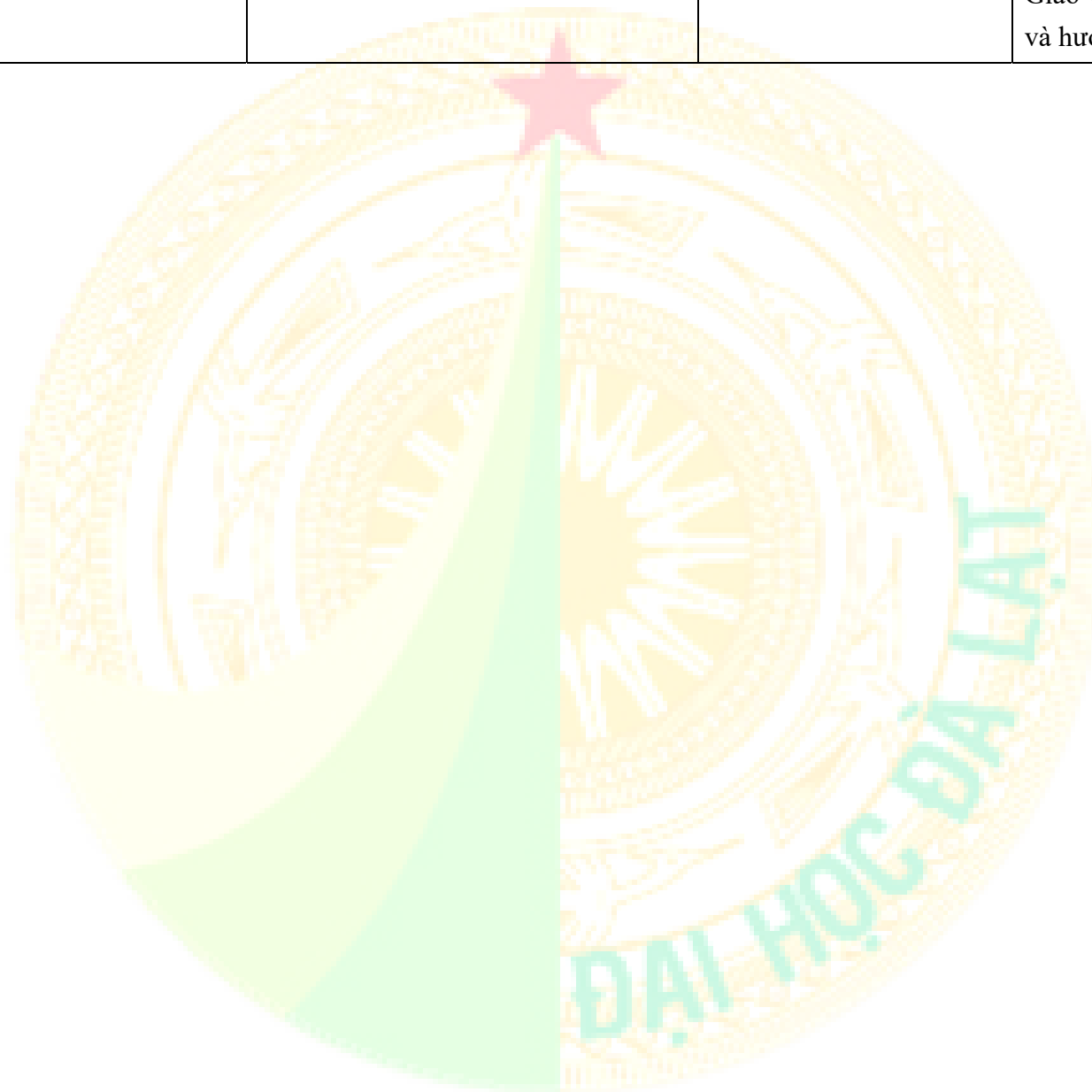
				- Sinh viên làm bài tập Lab 8, 9 và nộp bài cho giáo viên - Sinh viên đọc thêm Chương 6 tại nhà - Sinh viên xây dựng chương trình, viết báo cáo theo nhóm tại nhà					
Buổi 21, 22, 23	Ôn tập và kiểm tra	Trình bày và demo các ứng dụng quản lý	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6, CĐR7, CĐR8	- Sinh viên hoàn thiện ứng dụng quản lý nhà hàng; giáo viên kiểm tra và hướng dẫn - Sinh viên nộp báo cáo và thuyết trình đề tài theo nhóm - Giáo viên nhận xét và góp ý.	6	0	4		10
Tổng					25	5	60		90

Bài thực hành

Buổi	Bài	Nội dung chính	Mục tiêu CĐR	Hình thức tổ chức lớp học
Buổi 2	Lab 1: Ôn tập về CSDL	- Ôn tập về thiết kế CSDL dùng SQL server, viết thủ tục, hàm - Viết hàm và thủ tục cơ bản cho CSDL quản lý nhà hàng	CĐR1, CĐR2	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 4	Lab 2: Các control cơ bản	- Thiết kế giao diện sử dụng các control cơ bản như: Label, Textbox, Listbox, CheckListBox, Radio button, Button,	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR6, CĐR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 5, 7	Lab 3: Các điều khiển kiểu menu và các điều	- Thiết kế giao diện sử dụng các điều khiển: MenuStrip, ContextMenuStrip, các hộp thoại,	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR5, CĐR6, CĐR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy

	khuyến đặc biệt, các loại hộp thoại	Listview, Picture box, ImageList, ...		Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 8	Lab 4: Các điều khiển nâng cao và xử lý sự kiện chuột, bàn phím	- Xây dựng ứng dụng sử dụng các điều khiển nâng cao - Xử lý sự kiện chuột và bàn phím	CDR1, CDR2, CDR3, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 9	Lab 5: Cơ sở dữ liệu bán cấu trúc	- Đọc ghi các kiểu dữ liệu bán cấu trúc: XML, JSON	CDR1, CDR2, CDR5, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 11,12	Lab 6: Kết nối và truy vấn cơ sở dữ liệu	- Kết nối CSDL SQL Server - Thực thi các lệnh truy vấn đơn giản và hiển thị kết quả	CDR1, CDR2, CDR3, CDR4, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 14, 15, 16	Lab 7: Thực thi các lệnh thao tác CSDL	- Cách truyền tham số vào một lệnh truy vấn SQL - Cách thực thi các lệnh SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE có dùng tham số. - Gọi và thực thi các Stored Procedure	CDR1, CDR2, CDR3, CDR4, CDR5, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 18, 19	Lab 8: Mô hình đa tầng	- Xây dựng và phát triển một số chức năng của ứng dụng theo mô hình ba tầng	CDR1, CDR2, CDR3, CDR4, CDR5, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
Buổi 20, 23	Lab 9: LINQ + Entity Framework	- Xây dựng và phát triển ứng dụng sử dụng thư viện Entity Framework	CDR1, CDR2, CDR3, CDR4, CDR5, CDR6, CDR8	Sinh viên thực hành tại phòng máy

				Giáo viên theo dõi, kiểm tra và hướng dẫn
--	--	--	--	--



6. TÀI LIỆU HỌC TẬP

- [1] Thái Duy Quý, Phan Thị Thanh Nga, Trần Thị Phương Linh (2020). *Giáo trình Lập trình cơ sở dữ liệu*. Việt Nam: Khoa CNTT – Đại học Đà Lạt
- [2] Philip Conrod & Lou Tylee (2017). *Visual C# and Databases- A Step-By-Step Database Programming Tutorial*. United States of America: KidWare Software LLC
- [3] Ying Bai (2010). *Practical Database Programming With Visual C#.NET*. New Jersey, Canada: John Wiley & Sons, Inc
- [4] Paul Deitel, Harvey Deitel (2007). *C# 6 for programmers*. United States of America: Pearson Education, Inc

7. PHƯƠNG PHÁP, HÌNH THỨC KIỂM TRA - ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP HỌC PHẦN

7.1. Thang điểm đánh giá

- Thang điểm 10.

7.2. Kiểm tra – đánh giá quá trình

Có trọng số là **50%**, bao gồm các điểm đánh giá bộ phận như sau:

- Điểm bài tập thực hành tại lớp: 10%.
- Điểm đánh giá nhận thức và thái độ tham gia thảo luận, bài tập: 10%.
- Điểm kiểm tra giữa kỳ: 15 %
- Điểm bài tập nhóm: 15%

7.3. Điểm thi kết thúc học phần

- Điểm thi kết thúc học phần có trọng số là 50 %.
- Hình thức thi : thực hành (thi trên máy tính)

7.4. Bảng chi tiết đánh giá học phần

Thành phần	Hình thức đánh giá	Thời điểm	CĐR học phần	Tỷ lệ (%)
Đánh giá quá trình	Bài tập thảo luận tại lớp	Từng buổi học	CĐR5, CĐR8	10%
	Bài tập thực hành (Lab 1 – 10)	Từng buổi học	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6, CĐR8	10%
	Kiểm tra giữa kỳ (Thực hành)	Buổi 4	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR5	15%
	Bài tập nhóm	Buổi 7, 8	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6, CĐR7, CĐR8	15%
Đánh giá cuối kỳ	Thi thực hành	Theo lịch thi của phòng QLĐT	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR6	50%

8. XÂY DỰNG MATRIX, MAPPING ĐỂ THEO DÕI TÍNH NHẤT QUẢN VỚI CHUẨN ĐẦU RA

8.1 Ma trận nhất quán chuẩn đầu ra của học phần với chuẩn đầu ra chương trình đào tạo

CDR học phần CDR CTĐT	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
1.2.7	H	H	H	H	-	-	-	-
2.1.1	-	-	-	-	H	-	-	-
2.1.2	-	-	-	-	H	-	-	-
2.1.3	-	-	-	-	M	-	-	-
2.4.5	-	-	-	-	-	H	-	-
2.5.4	-	-	-	-	-	H	-	-
3.1.1	-	-	-	-	-	-	H	-
3.1.2	-	-	-	-	-	-	H	-
3.1.3	-	-	-	-	-	-	M	-
2.4.2	-	-	-	-	-	-	-	H
2.4.6	-	-	-	-	-	-	-	H

(Ghi chú: H = Cao, M = Trung Bình, L = Thấp)

8.2 Ma trận nhất quán các bài học của học phần với chuẩn đầu ra học phần

CDR học phần Bài học	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
Chương 1	I	I	I	-	-	I	I	I
Chương 2	P	I	I	-	-	I	-	I
Chương 3	P	I	I	I	I	I	I	I
Chương 4	P	P	P	I	I	I	I	P
Chương 5	P	P	P	P	P	P	I	P
Chương 6	P	P	P	P	P	P	I	P
Chương 7	P	P	P	P	P	P	P	P
Ôn tập và kiểm tra	P	P	P	P	P	P	P	P

(Ghi chú: I = Giới thiệu, P = Thành thạo, A = Nâng cao)

8.3 Ma trận nhất quán phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra học phần

CDR học phần PP đánh giá (*)	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
I. Đánh giá quá trình								
Bài kiểm tra giữa kỳ	X	X	X		X			
Bài tập nhóm	X	X	X	X	X	X	X	X
Thảo luận tại lớp					X			X
Thực hành	X	X	X	X	X	X		X
II. Đánh giá định kỳ/cuối kỳ								
Thi thực hành	X	X	X	X	X	X		

8.4 Ma trận nhất quán phương pháp giảng dạy với chuẩn đầu ra học phần

CDR học phần PP giảng dạy	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
I. Giảng dạy trực tiếp								
Giải thích cụ thể	X	X	X	X	X	X	X	X
Thuyết giảng	X	X	X	X	X	X	X	X
II. Giảng dạy gián tiếp								
Đặt vấn đề và giải quyết vấn đề					X	X	X	
III. Học trải nghiệm								
Thực hành			X	X	X	X		
Thực hiện bài tập nhóm			X	X	X	X	X	X
Thảo luận nhóm					X	X	X	X
V. Tự học								
Bài tập về nhà	X	X	X	X		X		X

8.5 Xây dựng ma trận tài liệu tham khảo (TLTK) với chuẩn đầu ra học phần

CDR học phần TLTK	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8	Trang
[1]	X	X	X	X		X			Toàn bộ TLTK
[2]	X	X	X	X	X	X			Trang 35 - 355
[3]	X	X	X	X	X	X			Trang 223-546
[4]	X	X	X	X		X			Trang 430-700

9. THÔNG TIN VỀ GIẢNG VIÊN XÂY DỰNG ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Phan Thị Thanh Nga, Thạc sĩ

Email: ngaptt@dlu.edu.vn

RUBRICS CÁC BÀI KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ (Thang điểm 10)

1. Rubric đánh giá chuyên cần

Tiêu chí	Tỷ lệ	Mức chất lượng				Điểm
		Rất tốt	Tốt	Đạt yêu cầu	Không đạt	
		10 – 8.5	8.4 – 7.0	6.9 – 5.0	4.9 – 0.0	
Mức độ tham dự theo thời khóa biểu	50	Tham dự >85% buổi học	Tham dự 70-84% buổi học	Tham dự 50-69% buổi học	Tham dự <50% buổi học	
Mức độ tham gia các hoạt động học tập	50	Nhiệt tình trao đổi, phát biểu, trả lời nhiều câu hỏi, trả lời câu hỏi khó	Có đặt/trả lời > 2 câu hỏi	Có đặt/trả lời ít nhất 1 câu hỏi	Không tham gia thảo luận, trả lời, đóng góp	

2. Rubric đánh giá báo cáo sản phẩm làm việc nhóm

2.1 Rubric định lượng

Tiêu chí đánh giá	CDR	Trọng số	Mô tả mức chất lượng				Điểm
			Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu	
			10 – 8.5	8.4 – 7.0	6.9 – 5.0	4.9 – 0.0	
Hình thức báo cáo	CDR 7	10%	Cấu trúc đẹp, rõ, không lỗi chính tả	Cấu trúc hợp lý, một vài lỗi chính tả.	Cấu trúc hợp lý. Rất nhiều lỗi chính tả.	Cấu trúc đơn điệu, chữ nhỏ, nhiều lỗi chính tả	

Kỹ năng trình bày	CĐR 7	10%	Nói rõ, tự tin, thuyết phục, trong thời gian quy định giao lưu người nghe	Nói khá rõ ràng, trong thời gian quy định, giao lưu người nghe	Nói khá rõ ràng, ít hơn hoặc vượt thời gian quy định	Nói nhỏ, không tự tin, không giao lưu người nghe, ít hơn hoặc vượt thời gian quy định	
Nội dung báo cáo/Chất lượng sản phẩm	CĐR 2 CĐR 5 CĐR 6	40%	Đáp ứng 80%-100% yêu cầu	Đáp ứng 70%-80% yêu cầu	Đáp ứng 50%-70% yêu cầu	Đáp ứng dưới 50% yêu cầu	
Trả lời câu hỏi	CĐR 1	20%	Trả lời đúng tất cả các câu hỏi	Trả lời đúng trên 2/3 số câu hỏi	Trả lời đúng trên 1/2 số câu hỏi	Trả lời đúng dưới 1/2 số câu hỏi	
Tham gia thực hiện	CĐR 3 CĐR 4 CĐR 8	20%	100% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	~ 80% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	~ 60% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	< 40% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	
ĐIỂM TỔNG							

2.2. Rubric định tính

Mức chất lượng	Thang điểm	Mô tả mức chất lượng	Điểm
Giỏi	8.5 - 10	- Hình thức đẹp, rõ, không lỗi chính tả (10%). - Trình bày rõ, tự tin (10%). - Nội dung báo cáo/chất lượng sản phẩm đáp ứng 80%-100% yêu cầu (40%). - Trả lời đúng tất cả các câu hỏi (20%). - Có 100% thành viên tham gia thực hiện/trình bày (20%).	
Khá	7.0 – 8.4	Đáp ứng 70 – 80% yêu cầu của mức Giỏi	
Trung bình	5.0 – 6.9	Đáp ứng 50 – 60% yêu cầu của mức Giỏi	
Yếu	0.0 – 4.9	Đáp ứng dưới 50% yêu cầu của mức Giỏi	
Nhận xét			

3. Rubric đánh giá buổi thực hành cá nhân tại phòng thực hành

Tiêu chí đánh giá	CĐR	Trọng số	Mô tả mức chất lượng				Điểm
			Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu	
			10 – 8.5	8.4 – 7.0	6.9 – 5.0	4.9 – 0.0	
Chuyên cần	CĐR8	10%	Đến đúng giờ quy định	Đến muộn dưới 5 phút so với giờ quy định	Đến muộn dưới 10 phút so với giờ quy định	Đến muộn trên 15 phút	
Chuẩn bị lý thuyết	CĐR8 CĐR1 CĐR2	20%	Trả lời đầy đủ, đúng các câu hỏi	Trả lời đầy đủ, đúng trên 70% số câu hỏi	Trả lời đầy đủ, đúng trên 50% số câu hỏi	Trả lời không đầy đủ hoặc đúng dưới 50% số câu hỏi	
Thao tác thực hành	CĐR3 CĐR4 CĐR5	50%	Thực hiện đúng, đầy đủ phản hướng dẫn và bài tập cơ bản	Thực hiện đúng, đầy đủ phản hướng dẫn	Thực hiện chưa đúng hoặc chưa đủ nội dung thực hành cơ bản	Thực hiện không đúng yêu cầu phản thực hành	
Kết quả thực hành	CĐR5 CĐR6	20%	Kết quả bài tập đúng và trả lời đúng các câu hỏi	Kết quả bài tập đúng và trả lời đúng trên 70% số câu hỏi	Kết quả bài tập đúng và trả lời đúng trên 50% số câu hỏi	Kết quả bài tập sai hoặc trả lời đúng dưới 50% số câu hỏi	
ĐIỂM TỔNG							

4. Rubric đánh giá kỹ năng thực hành

Tiêu chí đánh giá	CĐR	Trọng số	Mô tả mức chất lượng				Điểm
			Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu	
			10 – 8.5	8.4 – 7.0	6.9 – 5.0	4.9 – 0.0	
Yêu cầu 1: Thiết kế giao diện dùng Windows Form	CĐR 1 CĐR 2 CĐR 3	30%	Làm thành thạo các thao tác, sản phẩm đáp ứng tất cả yêu cầu, đúng thời gian.	Làm đúng các thao tác, sản phẩm đáp ứng hầu hết yêu cầu, đúng thời gian.	Làm đạt yêu cầu cơ bản của các thao tác, sản phẩm cơ bản đáp ứng yêu cầu, chưa đảm bảo thời gian.	Làm chưa đạt yêu cầu cơ bản của các thao tác, sản phẩm chưa đáp ứng yêu cầu, chưa đảm bảo thời gian.	
Yêu cầu 2: Kết nối và thực thi lệnh truy vấn CSDL	CĐR 3 CĐR 5	30%					
Yêu cầu 3: Thực thi thủ tục	CĐR 3 CĐR 4 CĐR 5	20%					
Yêu cầu 4: Chức năng thống kê	CĐR 5 CĐR 6	20%					
ĐIỂM TỔNG							

**TL. HIỆU TRƯỞNG
TRƯỞNG KHOA**

TRƯỞNG BỘ MÔN

GIẢNG VIÊN SOẠN