

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀ LẠT



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

ĐỒ ÁN CƠ SỞ
BASIC PROJECT

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.....	5
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
ĐỒ ÁN CƠ SỞ
BASIC PROJECT

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN

1.1. Mã số học phần: 20CT2205

Tên học phần: Đồ án cơ sở

1.2. Số tín chỉ: 3 (1-0-2)

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:

Lập trình hướng đối tượng, Cấu trúc dữ liệu, Cơ sở dữ liệu, Kiến trúc máy tính, Mạng máy tính, Thiết kế Web.

1.6. Giờ tín chỉ đối với các hoạt động:

- Lý thuyết : 15 tiết
- Thực hành, thực tập : 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	Sử dụng và kết hợp được các kiến thức đã học để phân tích, thiết kế, xây dựng được ứng dụng đáp ứng nhu cầu thực tế.	1.2.8	3
KỸ NĂNG			
Kỹ năng và phẩm chất cá nhân, nghề nghiệp			
MT2	Phân tích, tổng hợp và xử lý được quy trình xây dựng một đồ án, vận dụng được các kiến thức để mô tả và giải thích và thiết kế được một hệ thống phần mềm, hạ tầng, ứng dụng	2.1.1 – 2.1.5	3
		2.2.1 – 2.2.5	2
		2.3.4	2
		4.1.1 – 4.1.6	2
		4.2.2	2
		4.3.1 – 4.3.2	2

		4.4.1 4.5.1	2 2
MT3	Tiếp cận công nghệ mới, rèn luyện, nâng cao tay nghề lập trình; nâng cao khả năng tư duy, phân tích, tổng hợp.	2.3.1 – 2.3.4 2.4.1 – 2.4.6	3 2
MT4	Có khả năng tự học, tự tìm hiểu và biết liên hệ, kết hợp các kiến thức liên quan đến ngành học của mình.	2.4.1 – 2.4.6 2.5.1 – 2.5.4, 2.5.7 3.3.2	2
Kỹ năng mềm			
MT5	Có khả năng viết báo cáo và trình bày kết quả nghiên cứu; kỹ năng làm việc nhóm	2.5.7 3.1.1 – 3.1.4 3.2.1 – 3.2.4 3.3.2	3
THÁI ĐỘ			
MT6	Chủ động lập kế hoạch học tập, làm việc, chịu trách nhiệm cá nhân và trách nhiệm đối với nhóm. Có hứng thú học và làm việc, yêu thích và tìm tòi khoa học	2.5.1 – 2.5.4 3.1.1 – 3.1.4 3.2.1 – 3.2.7	3 3 2

2.2. Chuẩn đầu ra học phần

Mục tiêu môn học (MT)	Chuẩn đầu ra (CDR)	Mô tả CDR	Chỉ định I, T, U
MT1	CDR1	Có khả năng khảo sát và phân tích yêu cầu; thiết kế, lựa chọn công nghệ và xây dựng ứng dụng đáp ứng nhu cầu thực tế.	TU
MT2	CDR2	Có khả năng phân tích, đánh giá sự phù hợp của sản phẩm CNTT đối với yêu cầu nghiệp vụ của doanh nghiệp	T
	CDR3	Có khả năng vận dụng các kiến thức đã học để mô tả, giải thích, thiết kế phần mềm, hạ tầng, ứng dụng	T
MT3	CDR4	Rèn luyện và nâng cao kỹ năng tìm hiểu, nghiên cứu công nghệ mới để có thể vận dụng vào việc xây dựng ứng dụng minh họa.	TU
MT4	CDR5	Rèn luyện kỹ năng đọc tài liệu Tiếng Anh	TU
	CDR6	Rèn luyện và phát huy khả năng phân tích, tư duy, sáng tạo cho sinh viên	TU
MT5	CDR7	Sử dụng được các thuật ngữ, các biểu, bảng, đồ thị để trình bày các bước xây	TU

		dựng và phát triển một ứng dụng và trình bày kết quả thực hiện đồ án.	
	CĐR8	Có khả năng thuyết trình và bảo vệ kết quả đề tài trước hội đồng	TU
MT6	CĐR9	Có khả năng phân tích, có tinh thần hợp tác nhóm, vận dụng trong việc lên kế hoạch dự án thực tế.	TU
	CĐR10	Có hứng thú học lập trình, yêu thích và tìm tòi khoa học.	TU

3. TÓM TẮT NỘI DUNG HỌC PHẦN

Học phần Đồ án cơ sở là học phần bắt buộc thuộc khối kiến thức cơ sở ngành, cung cấp cho sinh viên những kiến thức trong việc áp dụng các khối kiến thức về kỹ thuật lập trình, thuật toán, cơ sở dữ liệu, mạng máy tính, thiết kế Web... đã được trang bị vào việc thực hiện một đề tài nghiên cứu cơ bản. Ngoài ra môn học cũng trang bị cho sinh viên các kỹ năng về lập luận phân tích và giải quyết vấn đề, kỹ năng nghiên cứu và khám phá tri thức, cũng như các kỹ năng về giao tiếp. Bên cạnh đó, môn học còn giúp sinh viên có kỹ năng xây dựng đề cương, 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	Phần 1	Khảo sát yêu cầu phần mềm/ hệ thống/ ứng dụng CNTT	CDR1 CDR2 CDR3 CDR4 CDR9 CDR10	- Giáo viên giới thiệu về mục tiêu đề tài, các nội dung cần thực hiện và kết quả mong muốn - Giáo viên thông báo về các quy định khi thực hiện đồ án cơ sở. - Sinh viên tự tổ chức nhóm, bầu nhóm trưởng và đăng ký đề tài với giáo viên	3	0	0	0	3
Buổi 2, 3, 4	Phần 1 (tiếp theo)	Khảo sát yêu cầu phần mềm/ hệ thống/ ứng dụng CNTT	CDR1 CDR2 CDR3 CDR4 CDR9 CDR10	- Sinh viên làm việc theo nhóm để hoàn thiện đề cương đồ án - Sinh viên khảo sát các yêu cầu của phần mềm/hệ thống/ ứng dụng CNTT - Sinh viên tiếp tục tìm hiểu tổng quan về đề tài, tìm hiểu các ứng dụng và các công cụ/ công nghệ hỗ trợ xây dựng đề tài. Lựa chọn công cụ/ công nghệ sử dụng.	0	0	12	12	12
Buổi 5	Phần 2	Phân tích yêu cầu	CDR1 CDR2 CDR3 CDR4 CDR9 CDR10	- Sinh viên trình bày đề cương đồ án trước giáo viên. Giáo viên nhận xét và góp ý. Giáo viên đánh giá, cho điểm đề cương. - Sinh viên trình bày kết quả khảo sát.	3	0	0	0	3

				- Trình bày tổng quan về đề tài, các ứng dụng/ công cụ/ công nghệ liên quan tới đề tài - Giáo viên đánh giá, nhận xét và góp ý.					
Buổi 6, 7,8	Phần 2 (tiếp theo)	Phân tích yêu cầu	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên dựa vào kết quả khảo sát, phân tích yêu cầu nghiệp vụ liên quan tới phần mềm/ hệ thống/ ứng dụng.	0	0	12	12	12
Buổi 9	Phần 3	Thiết kế hệ thống	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên báo cáo tiến độ lần 1: kết quả phân tích yêu cầu của nhóm và thảo luận về thiết kế CSDL cũng như các sơ đồ thiết kế mô tả hoạt động của ứng dụng/ hệ thống - Giáo viên nhận xét và chỉnh sửa, góp ý cho sinh viên	3	0	0	0	3
Buổi 10, 11, 12, 13	Phần 3 (tiếp theo)	Thiết kế hệ thống	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên hoàn thiện CSDL, hoàn thiện phần thiết kế giao diện và thiết kế chức năng của ứng dụng/ hệ thống.	0	0	16	16	16
Buổi 14	Phần 4	Lựa chọn công nghệ Xây dựng ứng dụng/ hệ thống	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4	- Sinh viên báo cáo tiến độ lần 2 về chức năng của ứng dụng/hệ thống, thiết kế CSDL hoặc thiết kế giao diện, chức năng của hệ thống	3	0	0	0	3

			CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	- Giáo viên góp ý về kết quả, về phương pháp thực hiện					
Buổi 15, 16, 17	Phần 4 (tt)	Lựa chọn công nghệ Xây dựng ứng dụng/ hệ thống	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên tìm hiểu các công nghệ liên quan - Sinh viên áp dụng công nghệ vào xây dựng ứng dụng minh họa. - Sinh viên hoàn thành báo cáo kết quả đề tài và gửi cho giáo viên hướng dẫn.	0	0	12	12	12
Buổi 18	Phần 5	Báo cáo kết quả thực hiện đề tài	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR7 CĐR8 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên báo cáo kết quả thực hiện đề tài và demo chương trình đã hoàn thiện - Giáo viên nhận xét góp ý về kết quả đề tài. Giáo viên hướng dẫn sinh viên chỉnh sửa và hoàn thiện báo cáo.	3	0	0	0	3
Buổi 19, 20	Phần 5 (tt)	Báo cáo kết quả thực hiện đề tài	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR7 CĐR8 CĐR9 CĐR10	- Sinh viên chỉnh sửa và hoàn thiện báo cáo.	0	0	8	8	8
Tổng					15		60	60	75

Bài thực tập (nếu có)

Buổi	Bài	Nội dung chính	Mục tiêu CĐR	Hình thức tổ chức lớp học
Buổi 2, 3, 4	Khảo sát yêu cầu phần mềm/ hệ thống/ ứng dụng CNTT	- Xác định mục tiêu của phần mềm/ hệ thống - Xác định các quy trình nghiệp vụ - Xây dựng danh sách các chức năng - Khảo sát các ứng dụng/ hệ thống có chức năng tương tự - Viết báo cáo	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR9 CĐR10	Sinh viên thực hiện tại phòng thực hành hoặc phòng sinh hoạt chuyên môn
Buổi 6, 7, 8	Phân tích yêu cầu	- Xác định các actor của ứng dụng/ hệ thống - Xác định các chức năng tương ứng với các actor	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR9 CĐR10	Sinh viên thực hiện tại phòng thực hành hoặc phòng sinh hoạt chuyên môn
Buổi 10, 11, 12, 13	Thiết kế	- Thiết kế cơ sở dữ liệu - Thiết kế giao diện - Thiết kế xử lý	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	Sinh viên thực hiện tại phòng thực hành hoặc phòng sinh hoạt chuyên môn

Buổi 15, 16, 17, 18	Lựa chọn công nghệ Xây dựng ứng dụng/ hệ thống Viết báo cáo đề tài	- Tìm hiểu các công nghệ liên quan để xây dựng ứng dụng - Chứng minh tính đáp ứng của công nghệ với yêu cầu đặt ra - Thực hiện xây dựng ứng dụng theo các chức năng đã thiết kế - Đánh giá chức năng của ứng dụng/ hệ thống - Thực hiện viết báo cáo tổng kết	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR7 CĐR8 CĐR9 CĐR10	Sinh viên thực hiện tại phòng thực hành hoặc phòng sinh hoạt chuyên môn
Buổi 20, 21	Chỉnh sửa, hoàn thiện báo cáo tổng kết và chương trình	- Sinh viên chỉnh sửa hoàn thiện báo cáo theo góp ý của giáo viên hướng dẫn và phản biện	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR7 CĐR8 CĐR9 CĐR10	Sinh viên thực hiện tại phòng thực hành hoặc phòng sinh hoạt chuyên môn

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] Jenifer Niederst Robbins(2018). *Learning Web Design*. United State of America: O'Reilly.
- [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 báo cáo và trình bày đề cương: 10%.
- Điểm báo cáo tiến độ lần 1: 20%.
- Điểm báo cáo tiến độ lần 2: 20%

7.3. Điểm thi kết thúc học phần

- Điểm thi kết thúc học phần có trọng số là 50 %.
- Hình thức thi : báo cáo và vấn đáp

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	Báo cáo đề cương	Buổi 5	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR9 CĐR10	10%
	Báo cáo tiến độ lần 1	Buổi 9	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	20%
	Báo cáo tiến độ lần 2	Buổi 14	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR9 CĐR10	20%
Đánh giá cuối kỳ	Báo cáo tổng kết	Buổi 18	CĐR1 CĐR2 CĐR3 CĐR4 CĐR5 CĐR6 CĐR7 CĐR8 CĐR9 CĐR10	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	CDR 2	CDR 3	CDR 4	CDR 5	CDR 6	CDR 7	CDR 8	CDR 9	CDR 10
1.2.8	H	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.1.1 – 2.1.5	-	H	H	-	-	-	-	-	-	-
2.2.1 – 2.2.5	-	H	H	-	-	-	-	-	-	-
2.3.1 – 2.3.4	-	M	M	H	-	-	-	-	-	-
2.4.1 – 2.4.6	-	-	-	M	M	M	-	-	-	-
2.5.1 – 2.5.4	-	-	-	-	M	M	-	-	H	H
2.5.7	-	-	-	-	M	M	H	H	-	-
3.1.1 – 3.1.4	-	-	-	-	-	-	H	H	H	H
3.2.1 – 3.2.7	-	-	-	-	-	-	M	M	M	M-
3.3.2	-	-	-	-	M	M	M	M	-	-
4.1.1 – 4.1.6	-	M	M	-	-	-	-	-	-	-
4.2.2	-	M	M	-	-	-	-	-	-	-
4.3.1 – 4.3.2	-	M	M	-	-	-	-	-	-	-
4.4.1	-	M	M	-	-	-	-	-	-	-
4.5.1	-	M	M	-	-	-	-	-	-	-

(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	CDR 2	CDR 3	CDR 4	CDR 5	CDR 6	CDR 7	CDR 8	CDR 9	CDR 10
Phần 1	I	I	I	I	-	-	-	-	I	I
Phần 2	P	P	P	P	-	-	-	-	P	P
Phần 3	P	P	P	P	P	P	-	-	P	P
Phần 4	P	P	P	P	P	P	-	-	P	P
Phần 5	P	P	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	CDR 2	CDR 3	CDR 4	CDR 5	CDR 6	CDR 7	CDR 8	CDR 9	CDR 10
I. Đánh giá quá trình										
Báo cáo đề cương	X	X	X	X					X	X
Báo cáo tiến độ lần 1	X	X	X	X	X	X			X	X
Báo cáo tiến độ lần 2	X	X	X	X	X	X			X	X
II. Đánh giá định kỳ/cuối kỳ										
Báo cáo tổng kết	X	X	X	X	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	CDR 2	CDR 3	CDR 4	CDR 5	CDR 6	CDR 7	CDR 8	CDR 9	CDR 10
I. Giảng dạy trực tiếp										
Giải thích cụ thể	X	X	X	X		X				X
II. Giảng dạy gián tiếp										
Đặt vấn đề và giải quyết vấn đề			X	X		X			X	X
III. Học trải nghiệm										
Thực hiện đề tài	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Thảo luận nhóm				X		X			X	X
V. Tự học										
Tự nghiên cứu	X	X	X	X	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	CDR 2	CDR 3	CDR 4	CDR 5	CDR 6	CDR 7	CDR 8	CDR 9	CDR 10	Trang
[1]	X	X	X	X		X				X	Toàn bộ TLTK

[2]	X	X	X	X	X	X				X	Trang 35 - 355
[3]	X	X	X	X	X	X				X	Trang 223-546
[4]	X	X	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 báo cáo tiến độ và kết quả thực hiện

1.1 Rubric định lượng

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	
Hình thức báo cáo	CĐR 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 8	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 theo giai đoạn	CĐR 4 CĐR 5 CĐR 6 CĐR 10	40%	Đáp ứng 80%-100% yêu cầu theo từng giai đoạn	Đáp ứng 70%-80% yêu cầu theo từng giai đoạn	Đáp ứng 50%-70% yêu cầu theo từng giai đoạn	Đáp ứng dưới 50% yêu cầu theo từng giai đoạn	
Trả lời câu hỏi	CĐR 9	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 1 CĐR 2 CĐR 3 CĐR 10	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			

**TL. HIỆU TRƯỞNG
TRƯỞNG KHOA**

TRƯỞNG BỘ MÔN

GIẢNG VIÊN SOẠN

