**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM - CHUYÊN NGÀNH MARKETING**

Câu 1: Trong mô hình 4P của Marketing mix, "Promotion" (Xúc tiến) bao gồm những hoạt động nào sau đây?

A. Giá cả sản phẩm, kênh phân phối, sản phẩm, dịch vụ khách hàng.

B. Quảng cáo, quan hệ công chúng, khuyến mãi, bán hàng cá nhân. ĐÚNG

C. Nghiên cứu thị trường, phát triển sản phẩm, định giá, truyền thông.

D. Định vị thương hiệu, phân khúc thị trường, tiếp thị trực tiếp, tiếp thị nội dung.

Câu 2: Thuật ngữ nào sau đây dùng để chỉ quá trình chia nhỏ thị trường thành các nhóm khách hàng có nhu cầu, đặc điểm hoặc hành vi tương tự?

A. Định vị thị trường

B. Phân khúc thị trường. ĐÚNG

C. Nghiên cứu thị trường

D. Tiếp thị mục tiêu

Câu 3: Giá trị cốt lõi của một thương hiệu là gì?

A. Logo và slogan của thương hiệu.

B. Lợi ích cảm tính và lý tính mà khách hàng nhận được từ thương hiệu. ĐÚNG

C. Doanh thu và lợi nhuận mà thương hiệu mang lại.

D. Số lượng sản phẩm bán ra của thương hiệu.

Câu 4: Kênh phân phối gián tiếp là gì?

A. Kênh mà sản phẩm được bán trực tiếp từ nhà sản xuất đến người tiêu dùng.

B. Kênh mà sản phẩm được bán thông qua các trung gian như nhà bán buôn, nhà bán lẻ. ĐÚNG

C. Kênh chỉ sử dụng các nền tảng trực tuyến để bán hàng.

D. Kênh mà khách hàng tự đến lấy sản phẩm tại nhà máy.

Câu 5: Mục tiêu chính của chiến dịch quảng cáo là gì?

A. Tăng giá sản phẩm để tăng lợi nhuận.

B. Xây dựng nhận diện thương hiệu và thuyết phục khách hàng mua sản phẩm. ĐÚNG

C. Giảm chi phí sản xuất.

D. Thay đổi toàn bộ quy trình sản xuất.

Câu 6: SEO (Search Engine Optimization) trong Marketing số là gì?

A. Chiến lược quảng cáo trả tiền trên các công cụ tìm kiếm.

B. Quá trình tối ưu hóa website để đạt thứ hạng cao trên các công cụ tìm kiếm một cách tự nhiên. ĐÚNG

C. Kỹ thuật gửi email hàng loạt đến khách hàng tiềm năng.

D. Việc chạy các chiến dịch quảng cáo trên mạng xã hội.

Câu 7: CPM (Cost Per Mille/Cost Per Thousand) trong quảng cáo trực tuyến đề cập đến điều gì?

A. Chi phí cho mỗi lượt nhấp chuột vào quảng cáo.

B. Chi phí cho mỗi nghìn lượt hiển thị quảng cáo. ĐÚNG

C. Chi phí cho mỗi lượt chuyển đổi.

D. Chi phí cho mỗi lượt tải xuống ứng dụng.

Câu 8: Hoạt động nào sau đây thuộc về Public Relations (Quan hệ công chúng)?

A. Chạy quảng cáo trên truyền hình.

B. Tổ chức sự kiện ra mắt sản phẩm mới với báo chí. ĐÚNG

C. Giảm giá sản phẩm trong một thời gian ngắn.

D. Gửi tin nhắn SMS quảng cáo cho khách hàng.

Câu 9: Nghiên cứu thị trường sơ cấp là gì?

A. Thu thập dữ liệu đã có sẵn từ các nguồn bên ngoài.

B. Thu thập dữ liệu mới trực tiếp từ đối tượng nghiên cứu thông qua phỏng vấn, khảo sát, quan sát. ĐÚNG

C. Phân tích các báo cáo tài chính của đối thủ cạnh tranh.

D. Tìm kiếm thông tin trên internet.

Câu 10: Ma trận SWOT được sử dụng để phân tích những yếu tố nào?

A. Giá cả, sản phẩm, kênh phân phối, xúc tiến.

B. Điểm mạnh, điểm yếu, cơ hội, thách thức. ĐÚNG

C. Khách hàng, đối thủ cạnh tranh, nhà cung cấp, sản phẩm thay thế.

D. Doanh thu, chi phí, lợi nhuận, thị phần.

Câu 11: Trong quy trình ra quyết định mua của khách hàng, giai đoạn nào diễn ra sau khi khách hàng nhận thức được nhu cầu?

A. Đánh giá các lựa chọn thay thế.

B. Tìm kiếm thông tin. ĐÚNG

C. Quyết định mua hàng.

D. Hành vi sau mua.

Câu 12: Content Marketing là gì?

A. Tạo ra và phân phối nội dung có giá trị, liên quan và nhất quán để thu hút và giữ chân đối tượng mục tiêu. ĐÚNG

B. Chỉ tập trung vào việc tạo ra các bài viết quảng cáo.

C. Bán hàng trực tiếp thông qua các kênh truyền thông xã hội.

D. Tối ưu hóa website cho công cụ tìm kiếm.

Câu 13: Mục tiêu của một chiến lược định vị thương hiệu là gì?

A. Tạo ra hình ảnh khác biệt và mong muốn trong tâm trí khách hàng về thương hiệu. ĐÚNG

B. Giảm giá sản phẩm để thu hút nhiều khách hàng hơn.

C. Thay đổi logo của thương hiệu.

D. Mở rộng kênh phân phối ra thị trường quốc tế.

Câu 14: Email Marketing được sử dụng với mục đích chính nào?

A. Gửi thư rác hàng loạt.

B. Xây dựng mối quan hệ với khách hàng, quảng bá sản phẩm/dịch vụ, tăng doanh số. ĐÚNG

C. Cung cấp dịch vụ chăm sóc khách hàng 24/7.

D. Chỉ để thông báo các chương trình khuyến mãi.

Câu 15: Brand Equity (Tài sản thương hiệu) là gì?

A. Tổng giá trị tài sản vật chất của một công ty.

B. Giá trị gia tăng mà một sản phẩm hoặc dịch vụ có được từ tên thương hiệu. ĐÚNG

C. Số lượng cổ phiếu của một công ty trên thị trường chứng khoán.

D. Chi phí quảng cáo của một thương hiệu.

Câu 16: Inbound Marketing tập trung vào việc gì?

A. Thu hút khách hàng bằng cách tạo ra nội dung có giá trị và trải nghiệm được cá nhân hóa. ĐÚNG

B. Tiếp cận khách hàng bằng các phương pháp truyền thống như quảng cáo trên TV.

C. Chỉ sử dụng kênh quảng cáo trả tiền.

D. Ép buộc khách hàng mua sản phẩm.

Câu 17: ROI (Return On Investment) trong Marketing đo lường điều gì?

A. Tỷ lệ tăng trưởng doanh thu hàng năm.

B. Hiệu quả của khoản đầu tư Marketing so với lợi nhuận thu được. ĐÚNG

C. Tổng chi phí sản xuất sản phẩm.

D. Số lượng khách hàng mới mà chiến dịch mang lại.

Câu 18: CRM (Customer Relationship Management) là hệ thống gì?

A. Hệ thống quản lý tài chính doanh nghiệp.

B. Hệ thống quản lý quan hệ khách hàng, nhằm tối ưu hóa tương tác và mối quan hệ với khách hàng. ĐÚNG

C. Hệ thống quản lý chuỗi cung ứng.

D. Hệ thống quản lý nhân sự.

Câu 19: Affiliate Marketing (Tiếp thị liên kết) là gì?

A. Hình thức marketing mà một cá nhân hoặc công ty quảng bá sản phẩm của người khác và nhận hoa hồng khi có doanh số. ĐÚNG

B. Hoạt động bán hàng trực tiếp từ nhà sản xuất đến người tiêu dùng.

C. Quảng cáo trên các kênh truyền hình địa phương.

D. Tổ chức các sự kiện từ thiện.

Câu 20: USP (Unique Selling Proposition) là gì?

A. Giá sản phẩm thấp nhất trên thị trường.

B. Điểm độc đáo và khác biệt mà sản phẩm hoặc dịch vụ của bạn mang lại so với đối thủ. ĐÚNG

C. Doanh thu hàng năm của công ty.

D. Số lượng nhân viên của doanh nghiệp.

**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM - CHUYÊN NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

Câu 1: Độ phân giải của hình ảnh (Resolution) thường được đo bằng đơn vị nào?

A. cm (centimeters)

B. dpi (dots per inch) hoặc ppi (pixels per inch). ĐÚNG

C. Hz (Hertz)

D. dB (decibels)

Câu 2: Hệ màu RGB thường được sử dụng cho mục đích nào?

A. In ấn (báo, tạp chí, brochure)

B. Hiển thị trên màn hình (web, video, ứng dụng). ĐÚNG

C. Thiết kế bao bì sản phẩm

D. Thiết kế logo cho các công ty in ấn

Câu 3: Trong thiết kế đồ họa, "Typography" (Kiểu chữ) đề cập đến điều gì?

A. Cách sắp xếp các hình ảnh và biểu tượng.

B. Nghệ thuật và kỹ thuật sắp xếp kiểu chữ để làm cho ngôn ngữ viết dễ đọc, dễ hiểu và hấp dẫn về mặt hình ảnh. ĐÚNG

C. Lựa chọn màu sắc cho dự án thiết kế.

D. Quy trình xuất file thiết kế ra các định dạng khác nhau.

Câu 4: Phần mềm nào sau đây thường được sử dụng để chỉnh sửa ảnh raster (ảnh bitmap)?

A. Adobe Illustrator

B. Adobe Photoshop. ĐÚNG

C. Adobe InDesign

D. CorelDRAW

Câu 5: Nguyên tắc "Balance" (Cân bằng) trong thiết kế đồ họa nghĩa là gì?

A. Sử dụng một màu sắc duy nhất cho toàn bộ thiết kế.

B. Sự phân bố đều các yếu tố hình ảnh, văn bản và không gian trắng để tạo cảm giác ổn định và hài hòa. ĐÚNG

C. Đặt tất cả các yếu tố thiết kế ở trung tâm.

D. Sử dụng nhiều kiểu chữ khác nhau trong cùng một thiết kế.

Câu 6: Vector Graphics (Đồ họa Vector) có đặc điểm nổi bật nào?

A. Khi phóng to sẽ bị vỡ hình, răng cưa.

B. Được tạo thành từ các pixel.

C. Không bị giảm chất lượng khi thay đổi kích thước. ĐÚNG

D. Phù hợp cho việc chỉnh sửa ảnh chụp.

Câu 7: Khoảng không gian trống xung quanh và giữa các yếu tố thiết kế được gọi là gì?

A. Texture

B. Negative Space (Không gian âm) / White Space (Không gian trắng). ĐÚNG

C. Gradient

D. Pattern

Câu 8: Định dạng file nào sau đây KHÔNG phải là định dạng file hình ảnh phổ biến?

A. JPG/JPEG

B. PNG

C. GIF

D. DOCX. ĐÚNG

Câu 9: Trong thiết kế in ấn, "Bleed" (Tràn lề) là gì?

A. Khoảng cách an toàn từ mép giấy đến nội dung.

B. Vùng hình ảnh hoặc màu sắc mở rộng ra ngoài đường cắt thực tế của trang. ĐÚNG

C. Kích thước cuối cùng của sản phẩm in sau khi cắt.

D. Vị trí đặt số trang.

Câu 10: Công cụ Pen Tool trong Adobe Illustrator và Photoshop được sử dụng để làm gì?

A. Tô màu nhanh cho các đối tượng.

B. Tạo các đường cong và đường thẳng sắc nét, tạo vùng chọn phức tạp. ĐÚNG

C. Chỉnh sửa độ sáng tối của hình ảnh.

D. Xóa bỏ các đối tượng không mong muốn.

Câu 11: Hệ màu CMYK được sử dụng chủ yếu cho mục đích nào?

A. Thiết kế website và ứng dụng di động.

B. Hiển thị trên các thiết bị điện tử.

C. In ấn (báo, tạp chí, poster). ĐÚNG

D. Chỉnh sửa video.

Câu 12: Khi thiết kế một logo, nguyên tắc nào sau đây là quan trọng nhất để đảm bảo tính ứng dụng?

A. Sử dụng càng nhiều màu sắc càng tốt.

B. Thiết kế phức tạp và nhiều chi tiết.

C. Đơn giản, dễ nhớ, dễ nhận biết và có thể sử dụng trên nhiều nền tảng/kích thước khác nhau. ĐÚNG

D. Luôn sử dụng hình ảnh thực tế.

Câu 13: "Kerning" và "Tracking" trong Typography đề cập đến điều gì?

A. Màu sắc và kích thước của chữ.

B. Khoảng cách giữa các chữ cái riêng lẻ và khoảng cách giữa các khối chữ. ĐÚNG

C. Kiểu chữ in hoa và in thường.

D. Độ đậm nhạt của chữ.

Câu 14: Phần mềm nào sau đây được xem là tiêu chuẩn trong ngành để thiết kế layout cho tạp chí, sách, brochure?

A. Adobe Premiere Pro

B. Adobe After Effects

C. Adobe InDesign. ĐÚNG

D. SketchUp

Câu 15: "Mockup" trong thiết kế đồ họa là gì?

A. Một bản vẽ phác thảo sơ bộ bằng tay.

B. Một mô hình trực quan hoặc mô phỏng của thiết kế cuối cùng, thường được đặt trong ngữ cảnh thực tế. ĐÚNG

C. File thiết kế gốc với tất cả các layer.

D. Một danh sách các yêu cầu của khách hàng.

Câu 16: Nguyên tắc "Contrast" (Tương phản) trong thiết kế đồ họa giúp tạo ra điều gì?

A. Sự hài hòa và đồng nhất tuyệt đối.

B. Sự khác biệt rõ rệt giữa các yếu tố để thu hút sự chú ý và tạo điểm nhấn. ĐÚNG

C. Màu sắc nhạt nhòa và ít nổi bật.

D. Một bố cục nhàm chán.

Câu 17: DPI là viết tắt của gì trong thiết kế đồ họa?

A. Digital Pixel Information

B. Dots Per Inch. ĐÚNG

C. Design Process Interface

D. Document Page Indicator

Câu 18: Định dạng file nào sau đây thường được sử dụng cho ảnh có nền trong suốt?

A. JPG/JPEG

B. TIFF

C. PNG. ĐÚNG

D. BMP

Câu 19: Khi thiết kế giao diện người dùng (UI) cho website hoặc ứng dụng, yếu tố nào sau đây là quan trọng nhất để đảm bảo trải nghiệm người dùng tốt?

A. Sử dụng nhiều hiệu ứng động.

B. Đảm bảo tính dễ sử dụng, trực quan và dễ hiểu. ĐÚNG

C. Màu sắc rực rỡ nhất có thể.

D. Font chữ độc đáo và khó đọc.

Câu 20: "Rule of Thirds" (Quy tắc một phần ba) trong bố cục hình ảnh là gì?

A. Chia khung hình thành hai nửa bằng nhau.

B. Chia khung hình thành ba phần bằng nhau theo chiều ngang và chiều dọc, đặt các đối tượng quan trọng tại các giao điểm. ĐÚNG

C. Đặt tất cả các đối tượng ở giữa khung hình.

D. Chỉ sử dụng ba màu sắc trong một bức ảnh.

**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM - CHUYÊN NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**Phần 1: Kiến thức Máy tính cơ bản**

Câu 1: Thiết bị nào sau đây được coi là bộ não của máy tính, thực hiện các phép tính và xử lý dữ liệu?

A. RAM (Random Access Memory)

B. CPU (Central Processing Unit). ĐÚNG

C. HDD (Hard Disk Drive)

D. GPU (Graphics Processing Unit)

Câu 2: RAM là viết tắt của gì và chức năng chính của nó là gì?

A. Read Access Memory, lưu trữ dữ liệu vĩnh viễn.

B. Random Access Memory, lưu trữ dữ liệu tạm thời để CPU truy cập nhanh. ĐÚNG

C. Read Only Memory, lưu trữ chương trình khởi động của máy tính.

D. Remote Access Module, kết nối máy tính từ xa.

Câu 3: Hệ điều hành (Operating System) là gì?

A. Một phần mềm ứng dụng để soạn thảo văn bản.

B. Một tập hợp các chương trình quản lý tài nguyên phần cứng và phần mềm của máy tính, cung cấp giao diện cho người dùng. ĐÚNG

C. Một thiết bị ngoại vi để in ấn.

D. Một ngôn ngữ lập trình.

Câu 4: Đơn vị đo lường dung lượng lưu trữ nào là lớn nhất trong các lựa chọn sau?

A. Kilobyte (KB)

B. Megabyte (MB)

C. Gigabyte (GB)

D. Terabyte (TB). ĐÚNG

Câu 5: Thiết bị nào sau đây dùng để kết nối nhiều máy tính trong một mạng cục bộ (LAN)?

A. Modem

B. Router/Switch. ĐÚNG

C. Webcam

D. Microphone

Câu 6: Địa chỉ IP (Internet Protocol) có chức năng gì?

A. Xác định tên miền của một trang web.

B. Định danh duy nhất một thiết bị trên mạng. ĐÚNG

C. Mã hóa dữ liệu khi truyền qua internet.

D. Quản lý tài khoản người dùng trên máy tính.

Câu 7: Phần mềm độc hại (Malware) được thiết kế để làm gì?

A. Tăng tốc độ máy tính.

B. Gây hại cho hệ thống máy tính, đánh cắp thông tin hoặc kiểm soát máy tính. ĐÚNG

C. Tối ưu hóa hiệu suất mạng.

D. Sao lưu dữ liệu tự động.

Câu 8: Đâu KHÔNG phải là một cổng giao tiếp phổ biến trên máy tính?

A. USB

B. HDMI

C. VGA

D. CPU. ĐÚNG

Câu 9: Chức năng chính của BIOS (Basic Input/Output System) là gì?

A. Duyệt web.

B. Quản lý các thiết bị phần cứng cơ bản và khởi động hệ điều hành khi máy tính bật. ĐÚNG

C. Chỉnh sửa hình ảnh.

D. Soạn thảo văn bản.

Câu 10: Mạng WAN (Wide Area Network) khác với mạng LAN (Local Area Network) ở điểm nào?

A. WAN chỉ kết nối các thiết bị trong cùng một phòng.

B. WAN kết nối các mạng LAN lại với nhau trên một phạm vi địa lý rộng lớn (quốc gia, toàn cầu). ĐÚNG

C. WAN không yêu cầu kết nối internet.

D. WAN chỉ dành cho các thiết bị di động.

**Phần 2: Lập trình C và C#**

Câu 11: Trong ngôn ngữ lập trình C, từ khóa nào được sử dụng để khai báo một biến có kiểu số nguyên?

A. float

B. char

C. int. ĐÚNG

D. double

Câu 12: Câu lệnh nào sau đây được sử dụng để hiển thị một chuỗi ra màn hình trong C?

A. cout << "Hello";

B. printf("Hello");. ĐÚNG

C. System.out.println("Hello");

D. Console.WriteLine("Hello");

Câu 13: Trong C#, khái niệm "Class" (Lớp) là gì?

A. Một kiểu dữ liệu cơ bản như số nguyên hoặc ký tự.

B. Một bản thiết kế hoặc khuôn mẫu để tạo ra các đối tượng, định nghĩa các thuộc tính và phương thức. ĐÚNG

C. Một hàm chỉ thực hiện một tác vụ duy nhất.

D. Một vòng lặp để lặp lại một khối mã.

Câu 14: Sự khác biệt cơ bản giữa == và .Equals() trong C# khi so sánh đối tượng là gì?

A. == so sánh giá trị, .Equals() so sánh tham chiếu.

B. == so sánh tham chiếu (mặc định), .Equals() so sánh giá trị (có thể ghi đè). ĐÚNG

C. Cả hai đều so sánh giá trị.

D. Cả hai đều so sánh tham chiếu.

Câu 15: Trong C#, phương thức nào được gọi tự động khi một đối tượng của một lớp được tạo ra?

A. Destructor

B. Static method

C. Constructor. ĐÚNG

D. Abstract method

Câu 16: Vòng lặp for trong C# được sử dụng khi nào?

A. Khi bạn muốn lặp lại một khối mã vô hạn.

B. Khi bạn biết chính xác số lần lặp. ĐÚNG

C. Khi bạn muốn lặp lại cho đến khi một điều kiện sai.

D. Khi bạn muốn lặp qua các phần tử của một bộ sưu tập.

**Phần 3: Lập trình Web**

Câu 17: Ngôn ngữ đánh dấu nào được sử dụng để cấu trúc nội dung của một trang web?

A. CSS (Cascading Style Sheets)

B. JavaScript

C. HTML (HyperText Markup Language). ĐÚNG

D. PHP

Câu 18: Để định dạng giao diện (màu sắc, font chữ, bố cục) của một trang web, người ta sử dụng ngôn ngữ nào?

A. HTML

B. JavaScript

C. CSS. ĐÚNG

D. SQL

Câu 19: Ngôn ngữ lập trình nào thường được sử dụng để tạo ra các tương tác động trên phía client (trình duyệt) của trang web?

A. Python

B. Java

C. JavaScript. ĐÚNG

D. C#

Câu 20: Khái niệm "Responsive Web Design" (Thiết kế web đáp ứng) đề cập đến điều gì?

A. Thiết kế website chỉ hiển thị tốt trên máy tính để bàn.

B. Thiết kế website tự động điều chỉnh bố cục và nội dung để hiển thị phù hợp trên nhiều kích thước màn hình khác nhau (máy tính, tablet, điện thoại). ĐÚNG

C. Thiết kế website chỉ tập trung vào tốc độ tải trang.

D. Thiết kế website với nhiều hình ảnh động.