

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

BỘ NÔNG NGHIỆP VÀ PTNT



HỌ VÀ TÊN: NGUYỄN TRỌNG THỦY

PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG QUẢN LÝ HỌC TẬP
TÙY CHỈNH DỰA TRÊN CANVAS LMS CHO CÁC TỔ CHỨC
GIÁO DỤC ĐẠI HỌC

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

HÀ NỘI, NĂM 2023

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ NÔNG NGHIỆP VÀ PTNT
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THUÝ LỢI

HỌ VÀ TÊN: NGUYỄN TRỌNG THUÝ

PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG QUẢN LÝ HỌC TẬP
TÙY CHỈNH DỰA TRÊN CANVAS LMS CHO CÁC
TỔ CHỨC GIÁO DỤC ĐẠI HỌC

Ngành: Hệ thống thông tin

Mã số: 7480104

NGƯỜI HƯỚNG DẪN: ThS. Kiều Tuấn Dũng

HÀ NỘI, NĂM 2023

GÁY BÌA ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP, KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

HỌ VÀ TÊN: NGUYỄN TRỌNG THỦY

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

HÀ NỘI, NĂM 2023



Họ tên sinh viên: Nguyễn Trọng Thuỷ

Hệ đào tạo: Đại học chính quy

Lớp: 60HT

Ngành: Hệ thống thông tin

Khoa: Công nghệ thông tin

1- TÊN ĐỀ TÀI

Phát triển hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS cho các tổ chức giáo dục dưới đại học

2- CÁC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Apache Software Foundation. (2021). Apache Cassandra. Retrieved from <https://cassandra.apache.org/>
- [2] Chacon, S., & Straub, B. (2014). Pro Git. Apress.
- [3] Facebook. (2021). React - A JavaScript library for building user interfaces. Retrieved from <https://reactjs.org/>
- [4] Google Cloud. (2021). Google Cloud Server. Retrieved from <https://cloud.google.com/>
- [5] Mailgun. (2021). Mailgun Documentation. Retrieved from <https://documentation.mailgun.com/>
- [6] Open Source Canvas LMS. (2021). Retrieved from <https://github.com/instructure/canvas-lms>
- [7] PostgreSQL. (2021). PostgreSQL: The world's most advanced open source database. Retrieved from <https://www.postgresql.org/>
- [8] W3Schools. (2021). HTML Tutorial. Retrieved from <https://www.w3schools.com/html/>
- [9] W3Schools. (2021). CSS Tutorial. Retrieved from <https://www.w3schools.com/css/>
- [10] W3Schools. (2021). JavaScript Tutorial. Retrieved from <https://www.w3schools.com/com/js/>

3. NỘI DUNG CÁC PHẦN THUYẾT MINH VÀ TÍNH TOÁN

Nội dung các phần	Tỷ lệ
Chương 1: Tổng quan	10%
Chương 2: Cơ sở lý thuyết và công nghệ	20%
Chương 3: Phân tích yêu cầu	30%
Chương 4: Xây dựng hệ thống và cài đặt	30%
Chương 5: Đánh giá	10%

4. GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN TÙNG PHẦN

Nội dung các phần	GVHD
Chương 1: Tổng quan	ThS. Kiều Tuấn Dũng
Chương 2: Cơ sở lý thuyết và công nghệ	ThS. Kiều Tuấn Dũng
Chương 3: Phân tích yêu cầu	ThS. Kiều Tuấn Dũng
Chương 4: Xây dựng hệ thống và cài đặt	ThS. Kiều Tuấn Dũng
Chương 5: Đánh giá	ThS. Kiều Tuấn Dũng

5. NGÀY GIAO NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

Ngày 20 tháng 3 năm 2023

Trưởng Bộ môn

(Ký và ghi rõ Họ tên)

Giảng viên hướng dẫn chính

(Ký và ghi rõ Họ tên)

Nhiệm vụ Đồ án tốt nghiệp đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

Ngày. tháng năm 2023

Chủ tịch Hội Đồng

(Ký và ghi rõ Họ tên)

Sinh viên đã hoàn thành và nộp bản Đồ án tốt nghiệp cho Hội đồng thi ngày... tháng... năm 2023

Sinh viên làm Đồ án tốt nghiệp

(Ký và ghi rõ Họ tên)



TRƯỜNG ĐẠI HỌC THUÝ LOI KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

BẢN TÓM TẮT ĐỀ CUỐNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

TÊN ĐỀ TÀI: **PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG QUẢN LÝ HỌC TẬP TÙY CHỈNH DỰA TRÊN CANVAS LMS CHO CÁC TỔ CHỨC GIÁO DỤC ĐẠI HỌC**

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Trọng Thủy

Lớp: 60HT

Giảng viên hướng dẫn: ThS. Kiều Tuấn Dũng

TÓM TẮT ĐỀ TÀI

Giới thiệu: Hệ thống quản lý học tập (LMS) đã trở thành một công cụ thiết yếu cho các nhà giáo dục và sinh viên trong các tổ chức giáo dục đại học. Canvas LMS là một trong những nền tảng LMS phổ biến nhất được sử dụng hiện nay. Tuy nhiên, một số tổ chức có thể yêu cầu các tính năng hoặc tùy chỉnh bổ sung không có sẵn trong LMS Canvas tiêu chuẩn. Mục đích của đồ án này là phát triển một hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS có thể phục vụ tốt hơn các nhu cầu cụ thể của các tổ chức giáo dục đại học.

Mục tiêu nghiên cứu: Mục tiêu chính của đồ án này là phát triển một hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS có thể đáp ứng nhu cầu cụ thể của các tổ chức giáo dục đại học. Các mục tiêu cụ thể bao gồm:

- Xác định các tính năng bổ sung hoặc tùy chỉnh mà các tổ chức giáo dục đại học cần mà không có sẵn trong Canvas LMS tiêu chuẩn.
- Phát triển nguyên mẫu của hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS kết hợp các tính năng bổ sung hoặc tùy chỉnh đã xác định.
- Đánh giá khả năng sử dụng và hiệu quả của hệ thống nguyên mẫu trong một nghiên cứu thử nghiệm.

Phương pháp nghiên cứu: Nghiên cứu này sẽ sử dụng phương pháp tiếp cận hỗn

hợp, kết hợp cả phương pháp định tính và định lượng. Dữ liệu sẽ được thu thập từ sinh viên và nhà giáo dục trong các tổ chức giáo dục đại học để xác định các tính năng bổ sung hoặc tùy chỉnh cần thiết. Một cuộc khảo sát sẽ được thực hiện với một mẫu học sinh và giáo viên để thu thập dữ liệu định lượng, và các cuộc phỏng vấn sâu sẽ được thực hiện với một mẫu học sinh và giáo viên nhỏ hơn để thu thập dữ liệu định tính. Dựa trên những phát hiện này, một nguyên mẫu của hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS sẽ được phát triển và đánh giá trong một nghiên cứu thử nghiệm.

Công nghệ phát triển: Đồ án này sẽ sử dụng ReactJS để xây dựng lại giao diện Frontend tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS API. Phía Backend sẽ tìm hiểu Ruby on Rails để phát triển chức năng mở rộng cho Canvas LMS.

Kết quả mong đợi: Nghiên cứu dự kiến sẽ xác định các tính năng bổ sung hoặc tùy chỉnh cần thiết cho các tổ chức giáo dục đại học và phát triển một nguyên mẫu của hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS kết hợp các tính năng này. Nghiên cứu thí điểm dự kiến sẽ cho thấy hệ thống tùy chỉnh hiệu quả và hiệu quả hơn trong việc đáp ứng các nhu cầu cụ thể của các tổ chức giáo dục đại học so với Canvas LMS tiêu chuẩn. Sản phẩm cuối cùng sẽ là một website hoàn thiện chức năng dựa trên Canvas LMS nhưng được tùy biến lại với một giao diện thân thiện hơn cùng với một số chức năng mới được thêm vào.

Kết luận: Việc phát triển một hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS có khả năng cung cấp cho các tổ chức giáo dục đại học một công cụ hiệu quả hơn để quản lý các khóa học và nâng cao trải nghiệm học tập của sinh viên. Kết quả của nghiên cứu này sẽ đóng góp vào cơ sở tài liệu ngày càng tăng về sự phát triển của LMS tùy chỉnh và thông báo các quyết định trong tương lai liên quan đến việc áp dụng và triển khai các hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh trong các tổ chức giáo dục đại học.

LỜI CAM ĐOAN

Tác giả xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân tác giả. Các kết quả trong Đồ án tốt nghiệp này là trung thực và không sao chép từ bất kỳ một nguồn nào và dưới bất kỳ hình thức nào. Việc tham khảo các nguồn tài liệu (nếu có) đã được thực hiện trích dẫn và ghi nguồn tài liệu tham khảo đúng quy định.

Tác giả Đồ án tốt nghiệp

Nguyễn Trọng Thuỷ

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành Đồ án tốt nghiệp với đề tài “Phát triển hệ thống học tập tuỳ chỉnh dựa trên Canvas LMS cho các tổ chức giáo dục đại học”. Trước tiên, tôi xin gửi lời cảm ơn chân thành đến Giáo viên hướng dẫn đồ án Thạc sĩ Kiều Tuấn Dũng và Trường Đại học Thuỷ lợi vì sự hỗ trợ và định hướng quan trọng trong quá trình thực hiện đồ án của tôi.

Giảng viên Kiều Tuấn Dũng đã cung cấp sự chỉ dẫn chuyên môn và hướng dẫn cần thiết để tôi có thể nắm bắt được bối cảnh và phạm vi của đề tài. Nhờ những kiến thức và kinh nghiệm của thầy, tôi đã nhận được sự hỗ trợ và động viên liên tục trong quá trình nghiên cứu và phát triển đề tài.

Tôi cũng muốn bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến Trường Đại học Thuỷ lợi đã cung cấp cho tôi một môi trường học tập và nghiên cứu thuận lợi.

Tôi rất biết ơn vì sự hỗ trợ và cảm giác được đồng hành trong suốt quá trình thực hiện đồ án của tôi. Sự giúp đỡ và định hướng từ Giáo viên hướng dẫn và Trường Đại học Thuỷ lợi đã góp phần quan trọng vào sự hoàn thiện và thành công của đồ án.

Mục lục

LỜI CAM ĐOAN	i
LỜI CẢM ƠN	ii
Danh mục hình ảnh	vi
1 Tổng quan	1
1.1 Đặt vấn đề	1
1.2 Mục tiêu và phạm vi	5
1.3 Phương pháp	5
1.4 Kết quả dự kiến	6
2 Cơ sở lý thuyết và công nghệ	7
2.1 Cơ sở lý thuyết	7
2.1.1 Tổng quan về hệ thống Learning Management Systems	7
2.1.1.1 Thực trạng hệ thống LMS	7
2.1.1.2 Các hệ thống LMS phổ biến	8
2.1.2 Tại sao lại là Canvas LMS	8
2.1.2.1 Ưu điểm của Canvas LMS	8
2.1.2.2 Nhược điểm của Canvas LMS	8
2.1.2.3 Tại sao Canvas LMS chưa thực sự phù hợp với thị trường Việt Nam	9
2.1.3 Canvas LMS: Tính năng và chức năng	9
2.1.4 Tầm quan trọng của Thiết kế Giao diện người dùng trong E-Learning	10
2.1.5 Tính địa phương và văn hóa trong Thiết kế Giao diện người dùng	11
2.1.6 Trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục	12
2.2 Công nghệ	13
2.2.1 Server side	13
2.2.1.1 Mã nguồn mở Canvas LMS	13
2.2.1.2 Google Cloud Platform	13
2.2.1.3 Ruby	14

2.2.1.4	PostgreSQL	14
2.2.1.5	Mailgun	14
2.2.2	Client side	15
2.2.3	React JS	15
2.2.4	HTML	15
2.2.5	CSS	16
3	Phân tích yêu cầu	17
3.1	Phân tích yêu cầu	17
3.1.1	Yêu cầu chung	17
3.1.2	Yêu cầu chức năng	18
3.1.2.1	Quản lý khoá học	18
3.1.2.2	Quản lý nội dung học tập	19
3.1.2.3	Tương tác và giao tiếp	19
3.1.2.4	Quản lý người dùng	20
3.1.2.5	Tính bảo mật và bảo mật thông tin	21
4	Xây dựng hệ thống và cài đặt	22
4.1	Cài đặt server side open source Canvas LMS trên Google Cloud	22
4.1.1	Chuẩn bị môi trường	22
4.1.2	Cài đặt Canvas LMS	24
4.2	Xây dựng phần giao diện cho hệ thống	28
4.2.1	Chi tiết các chức năng	30
4.2.1.1	Xây dựng giao diện chung	30
4.2.1.2	Xây dựng giao diện cho phần quản trị viên	30
4.3	Tài liệu API	41
4.3.1	Xác thực và uỷ quyền	41
4.3.2	Khoá học	42
4.3.2.1	Lấy danh sách khoá học	43
4.3.2.2	Lấy danh sách khoá học cho user	43
4.3.2.3	Tạo mới khoá học	43
4.3.2.4	Lấy thông tin khoá học	43
4.3.2.5	Cập nhật thông tin khoá học	43
4.3.2.6	Xóa khoá học	43
4.3.2.7	Lấy danh sách thành viên khoá học	43
4.3.2.8	Thêm thành viên vào khoá học	43
4.3.2.9	Xóa thành viên khỏi khoá học	44
4.3.2.10	Lấy danh sách nhóm bài tập	44
4.3.2.11	Tạo mới nhóm bài tập	44
4.3.2.12	Lấy danh sách bài tập	44

4.3.2.13	Tạo mới bài tập	46
4.3.2.14	Chỉnh sửa bài tập	46
4.3.2.15	Xóa bài tập	46
4.3.2.16	Tạo nhóm bài tập	46
4.3.2.17	Lấy câu hỏi kiểm tra	46
4.3.2.18	Tạo câu hỏi kiểm tra	46
4.3.2.19	Lấy danh sách bài kiểm tra	46
4.3.2.20	Tạo bài kiểm tra	47
4.3.3	Lịch và sự kiện	47
4.3.3.1	Lấy danh sách lịch	47
4.3.3.2	Lấy lịch theo id	47
4.3.3.3	Tạo mới lịch	48
4.3.3.4	Chỉnh sửa lịch	48
4.3.3.5	Xóa lịch	48
4.3.4	Cuộc trò chuyện	48
4.3.4.1	Lấy danh sách cuộc trò chuyện	48
4.3.4.2	Lấy cuộc trò chuyện theo id	48
4.3.4.3	Tạo mới cuộc trò chuyện	48
4.3.4.4	Chỉnh sửa cuộc trò chuyện	48
4.3.4.5	Xóa cuộc trò chuyện	48
4.3.5	Người dùng	49
4.3.5.1	Lấy danh sách người dùng	49
4.3.5.2	Lấy thông tin người dùng	49

5 Đánh giá và kết luận

Tài liệu tham khảo

Danh sách hình vẽ

1.1 Thị trường LMS tại Mỹ và Canada	3
4.1 Màn hình Google Cloud Console	22
4.2 Màn hình tạo máy ảo	23
4.3 Cài đặt mạng cho máy ảo	24
4.4 Màn hình landing page của hệ thống	30
4.5 Màn hình đăng nhập của phần quản trị viên	31
4.6 Màn hình trang chủ của phần quản trị viên	31
4.7 Màn hình danh sách khoá học của phần quản trị viên	32
4.8 Màn hình tạo khoá học của phần quản trị viên	32
4.9 Màn hình danh sách bài tập của phần quản trị viên	33
4.10 Màn hình tạo nhóm của phần quản trị viên	33
4.11 Màn hình tạo bài tập của phần quản trị viên	34
4.12 Màn hình chi tiết bài tập của phần quản trị viên	34
4.13 Màn hình chỉnh sửa bài tập của phần quản trị viên	35
4.14 Màn hình hiển thị điểm	35
4.15 Màn hình câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên	36
4.16 Màn hình tạo câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên	36
4.17 Màn hình chỉnh sửa câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên	37
4.18 Màn hình tạo câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên	37
4.19 Màn hình chỉnh sửa câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên	38
4.20 Màn hình lịch sử của phần quản trị viên	38
4.21 Màn hình sự kiện của phần quản trị viên	39
4.22 Màn hình danh sách sự kiện của phần quản trị viên	39
4.23 Màn hình tạo sự kiện của phần quản trị viên	40
4.24 Màn hình tin nhắn của phần quản trị viên	40
4.25 Màn hình chi tiết tin nhắn của phần quản trị viên	41

Chương 1

Tổng quan

1.1 Đặt vấn đề

Trong thời đại của công nghệ số, học tập trực tuyến đã trở thành một xu hướng phổ biến và ngày càng được nhiều người quan tâm đến. Đặc biệt, trong bối cảnh của đại dịch COVID-19, E-learning đã trở thành một giải pháp thay thế cho hình thức học truyền thống khi nhiều quốc gia áp dụng chính sách phong tỏa và giãn cách xã hội. E-learning là một hình thức giáo dục trực tuyến, trong đó việc học tập được thực hiện thông qua mạng internet hoặc các phương tiện truyền thông điện tử khác. Nó cho phép học viên tiếp cận các tài liệu học tập và tham gia vào các hoạt động giảng dạy mà không cần đến lớp học truyền thống. E-learning có thể áp dụng cho nhiều lĩnh vực khác nhau, từ giáo dục đại học, đào tạo doanh nghiệp cho đến các khóa học trực tuyến dành cho công chúng. Với sự phát triển của công nghệ thông tin, e-learning đang trở thành một xu hướng phổ biến trên toàn thế giới. Nó đem lại nhiều lợi ích, bao gồm tiết kiệm chi phí cho học viên, đáp ứng nhu cầu học tập linh hoạt và giúp cải thiện chất lượng giảng dạy. Đồng thời e-learning cung cấp cho học viên sự thuận tiện và linh hoạt trong việc truy cập các khóa học từ bất kỳ đâu và bất kỳ khi nào, đồng thời giúp cho các giáo viên và giảng viên dễ dàng tạo và quản lý các nội dung học tập.

Tuy nhiên, e-learning cũng đặt ra nhiều thách thức về kỹ thuật, tổ chức và chất lượng giảng dạy. Vì vậy, để có thể tận dụng tối đa lợi ích của E-learning và giải quyết các thách thức này, việc nghiên cứu và phát triển các công nghệ và hệ thống quản lý học tập trực tuyến (**LMS**) là rất quan trọng. Hệ thống quản lý học tập (LMS) đã trở thành một công cụ không thể thiếu trong các tổ chức giáo dục đại học, giúp quản lý, theo dõi và tối ưu hóa quá trình học tập trực tuyến. Tuy nhiên, các hệ thống LMS hiện có trên thị trường chưa đáp ứng được nhu cầu đa dạng và phức tạp của các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam. Mục tiêu của đề tài nhằm **phát triển một hệ thống LMS từ nền tảng Canvas LMS để hỗ trợ việc quản lý học tập trực tuyến phù hợp cho các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam**.

Để phát triển e-learning, các tổ chức giáo dục cần phải giải quyết một số vấn đề quan trọng.

Trong nước, một trong những vấn đề quan trọng của e-learning là về hạ tầng kỹ thuật. Việc cải thiện hạ tầng mạng internet, đưa công nghệ vào giảng dạy và học tập sẽ giúp nâng cao chất lượng e-learning tại Việt Nam. Ngoài ra, các tổ chức giáo dục cần đầu tư vào nội dung học tập và đảm bảo chất lượng giảng dạy để thu hút người học tham gia học tập trực tuyến. Ở nước ngoài, một trong những vấn đề quan trọng của e-learning là về sự đồng nhất của tiêu chuẩn và nội dung giảng dạy. Các quốc gia cần có tiêu chuẩn chung để đảm bảo chất lượng của các khóa học trực tuyến và đồng thời tạo thuận lợi cho việc hợp tác giữa các tổ chức giáo dục đến từ các quốc gia khác nhau. Ngoài ra, việc tạo ra nội dung học tập phù hợp với đối tượng học tập và đáp ứng nhu cầu thị trường cũng là một vấn đề quan trọng.

Để giải quyết các vấn đề này, các tổ chức giáo dục cần phải đầu tư vào nghiên cứu và phát triển công nghệ để nâng cao chất lượng e-learning. Đồng thời, cần có chính sách và hệ thống quản lý học tập trực tuyến hiệu quả để đảm bảo việc triển khai e-learning được thực hiện một cách bền vững và hiệu quả.

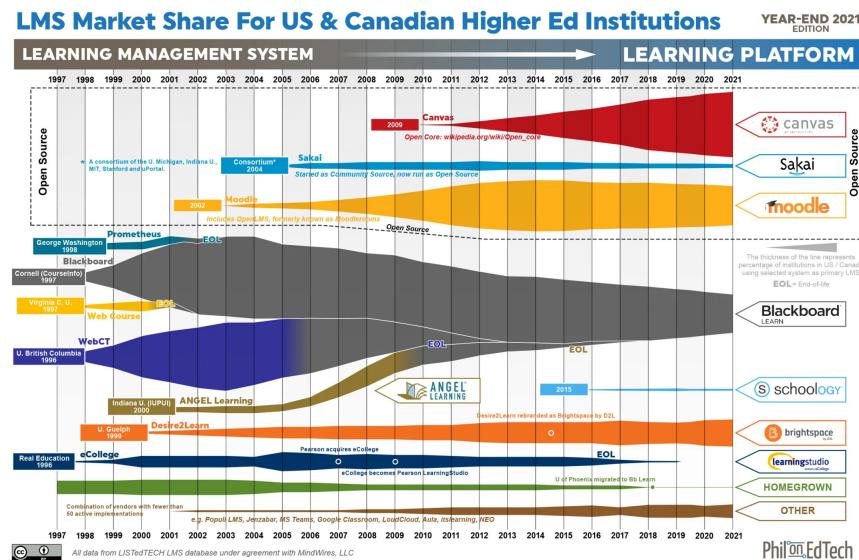
Vậy thì, hệ thống quản lý học tập là gì? **Hệ thống quản lý học tập - Learning Management System** là một phần mềm hoặc một nền tảng trực tuyến được sử dụng để quản lý, cung cấp và theo dõi các khóa học trực tuyến, nội dung giáo dục và hoạt động giảng dạy. Nó là một công cụ hỗ trợ cho việc giảng dạy và học tập trực tuyến, giúp các giảng viên, giáo viên hoặc tổ chức giáo dục có thể tạo và quản lý các khóa học trực tuyến, quản lý học viên và các tài nguyên học tập, tạo các bài kiểm tra và bài tập, cung cấp các tài liệu học tập và thống kê các hoạt động của học viên. Một số tính năng chính của hệ thống LMS bao gồm:

- Quản lý học viên và giảng viên
- Quản lý khóa học và nội dung học tập
- Tạo, cập nhật và quản lý các nội dung học tập
- Tạo các bài kiểm tra và bài tập
- Cung cấp công cụ trò chuyện trực tuyến, thảo luận và hỗ trợ trực tiếp cho học viên
- Thống kê và đánh giá hoạt động của học viên

Thị trường **LMS** đã có sự phát triển đáng kể trong những năm gần đây, với nhiều nền tảng khác nhau để hỗ trợ nhu cầu ngày càng tăng về học tập trực tuyến. Trong bối cảnh giáo dục và đào tạo tiếp tục phát triển, việc sử dụng **LMS** để quản lý và cung cấp các khóa học trực tuyến đã trở thành một xu hướng không thể thiếu. Nhắc đến các nền tảng **LMS** phổ biến hiện nay, chúng ta có thể kể đến các nền tảng như Moodle, Blackboard, Canvas, Edmodo, Schoology, Google Classroom, ...

Thị phần của các hệ thống LMS phụ thuộc vào nhiều yếu tố như khu vực địa lý, loại tổ chức và mục đích sử dụng. Tuy nhiên, một số hệ thống LMS có thị phần lớn trên toàn thế giới bao gồm:

- Moodle: Moodle là hệ thống LMS mã nguồn mở được sử dụng rộng rãi trên toàn thế giới,



Hình 1.1: Thị trường LMS tại Mỹ và Canada

đặc biệt là trong giáo dục. Theo thống kê của Moodle, hệ thống LMS này được sử dụng trong hơn 200 quốc gia và có khoảng 200 triệu người dùng.

- Blackboard: Blackboard là hệ thống LMS thương mại phổ biến trong giáo dục và doanh nghiệp. Blackboard được sử dụng trong hơn 100 quốc gia và có khoảng 20 triệu người dùng.
- Canvas: Canvas là một hệ thống LMS được phát triển bởi công ty Instructure và được sử dụng rộng rãi trong giáo dục và doanh nghiệp. Theo thống kê của Instructure, Canvas có khoảng 30 triệu người dùng trên toàn thế giới.
- Google Classroom: Google Classroom là hệ thống LMS được cung cấp miễn phí bởi Google và được sử dụng phổ biến trong giáo dục. Tuy nhiên, không có con số chính thức về số lượng người dùng của Google Classroom.

Mỗi một hệ thống LMS đều có những ưu và nhược điểm riêng, tùy thuộc vào nhu cầu của từng tổ chức giáo dục. Ví dụ, Moodle là một hệ thống LMS mã nguồn mở, miễn phí và có thể tùy chỉnh theo nhu cầu của tổ chức giáo dục. Tuy nhiên, Moodle có một số nhược điểm như thiếu tính linh hoạt trong việc tùy chỉnh giao diện, thiếu tính năng hỗ trợ trực tiếp cho học viên, thiếu tính năng đánh giá và thông kê hoạt động của học viên, ...

Trong khi đó, Canvas là một hệ thống LMS thương mại, có tính linh hoạt cao trong việc tùy chỉnh giao diện, tính năng hỗ trợ trực tiếp cho học viên, tính năng đánh giá và thông kê hoạt động của học viên, ... Tuy nhiên, Canvas có một số nhược điểm như giá thành cao, thiếu tính linh hoạt trong việc tùy chỉnh giao diện, thiếu tính năng hỗ trợ trực tiếp cho học viên, thiếu tính năng đánh giá và thông kê hoạt động của học viên, ... Nhưng đâu là lý do chính khiến Canvas LMS trở nên phổ biến trong thời gian gần đây.

- Đầu tiên, Canvas LMS được thiết kế với giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng,

đồng thời cung cấp một loạt các tính năng và công cụ cho giảng viên và học sinh. Điều này giúp tăng tính hấp dẫn và sự tiện dụng của hệ thống.

- Canvas có thể tích hợp với nhiều công cụ và ứng dụng khác, bao gồm Google Drive, Microsoft Office, Turnitin và nhiều hơn nữa. Điều này giúp giảng viên và học sinh có thể sử dụng các công cụ khác nhau để tăng cường trải nghiệm học tập và quản lý thông tin.
- Canvas được xây dựng trên nền tảng đám mây, cho phép giảng viên và học sinh truy cập vào hệ thống từ bất kỳ địa điểm nào với kết nối Internet. Điều này giúp tăng tính ổn định và độ tin cậy của hệ thống.
- Canvas cung cấp hỗ trợ tuyệt vời cho giảng viên và học sinh thông qua các kênh như email, trò chuyện trực tiếp và điện thoại. Điều này giúp đảm bảo rằng người dùng có thể nhận được sự hỗ trợ cần thiết trong quá trình sử dụng hệ thống.
- Canvas được phát triển dựa trên mã nguồn mở, cho phép các nhà phát triển và tổ chức tùy chỉnh hệ thống để đáp ứng nhu cầu của họ. Điều này giúp tăng tính linh hoạt và tính mở rộng của hệ thống.

Nhưng không có hệ thống nào là hoàn hảo, Canvas cũng có một số nhược điểm đặc biệt là đối với các tổ chức giáo dục tại thị trường Việt Nam.

- Đầu tiên, một trong những nhược điểm của Canvas LMS tại Việt Nam là vấn đề về tiếng Việt. Hệ thống này ban đầu được thiết kế và phát triển bằng tiếng Anh, do đó, việc sử dụng tiếng Việt trên Canvas LMS gặp nhiều khó khăn, đặc biệt là trong việc dịch thuật các tài liệu và hướng dẫn sử dụng cho người dùng Việt Nam. Điều này có thể gây khó khăn cho những người dùng không thành thạo tiếng Anh trong việc sử dụng hệ thống.
- Thứ hai, vấn đề về giá cả cũng là một nhược điểm của Canvas LMS tại Việt Nam. So với các hệ thống LMS khác trên thị trường Việt Nam, Canvas LMS có giá khá cao, đặc biệt là đối với các tổ chức giáo dục và doanh nghiệp nhỏ và vừa. Điều này có thể làm cho hệ thống này trở nên khó tiếp cận đối với một số khách hàng tiềm năng.
- Cuối cùng, một nhược điểm khác của Canvas LMS tại Việt Nam là việc phù hợp với một số nhu cầu đặc thù của khách hàng. Mặc dù Canvas LMS cung cấp nhiều tính năng và công cụ hữu ích cho quản lý học tập trực tuyến, tuy nhiên, nó không phải là giải pháp phù hợp cho tất cả các loại hình giáo dục và đào tạo. Ví dụ, nếu một tổ chức giáo dục có nhu cầu đặc biệt về tính năng hoặc quy trình riêng, thì họ có thể không tìm thấy giải pháp phù hợp trong Canvas LMS.

Vì vậy, việc phát triển hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS sẽ giúp các tổ chức giáo dục tại Việt Nam có thể tùy chỉnh hệ thống để phù hợp với nhu cầu học tập của sinh viên và cải thiện chất lượng giảng dạy trực tuyến là cần thiết. Hệ thống này cần được thiết kế với những tính năng và chức năng đáp ứng được nhu cầu đặc thù của các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam. Một số tính năng và chức năng cần được đề xuất cho hệ thống quản lý học tập tùy

chỉnh dựa trên Canvas LMS như sau:

- Cập nhật giao diện bằng tiếng Việt
- Thiết kế giao diện đơn giản, dễ sử dụng, thân thiện với người dùng và tương thích với các thiết bị di động
- Tùy biến giao diện cho phù hợp với thị trường Việt Nam và thiết kế đẹp mắt
- Tích hợp với các công cụ phổ biến được sử dụng tại Việt Nam như Zalo, Viber, Facebook, GSuite, Microsoft Office,...
- Trên cơ sở của Canvas LMS, phát triển thêm các tính năng riêng biệt cho từng cơ sở giáo dục cụ thể.

Dựa trên nền tảng công nghệ của Canvas LMS và việc sử dụng các công nghệ mới như ReactJS, NodeJS, Ruby on rails ... để phát triển giao diện, hệ thống, hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS sẽ giúp các tổ chức giáo dục tại Việt Nam có thể tùy chỉnh hệ thống để phù hợp với nhu cầu học tập của sinh viên và cải thiện chất lượng giảng dạy trực tuyến.

1.2 Mục tiêu và phạm vi

Mục tiêu của đồ án là xây dựng một hệ thống quản lý học tập linh hoạt và đáp ứng được nhu cầu đa dạng của các tổ chức giáo dục.

Cụ thể, đồ án nhằm tối ưu hóa các tính năng có sẵn trên nền tảng Canvas LMS, bao gồm quản lý khóa học, quản lý người dùng, quản lý tài liệu và bài tập, đánh giá và xếp loại, đồng thời tùy chỉnh để phù hợp với nhu cầu của các tổ chức giáo dục tại Việt Nam.

Phạm vi của đồ án sẽ tập trung vào việc phát triển các tính năng mới để tăng cường khả năng quản lý và theo dõi tiến độ học tập của sinh viên, giúp giảng viên dễ dàng tạo và quản lý các nội dung học tập, tương tác với sinh viên, đồng thời tạo điều kiện cho sinh viên tham gia và tương tác với nhau trong quá trình học tập. Ngoài ra, đồ án cũng sẽ tập trung vào việc tùy chỉnh giao diện để phù hợp với yêu cầu của từng tổ chức giáo dục cụ thể.

1.3 Phương pháp

Phương pháp nghiên cứu của đồ án sẽ bao gồm nhiều bước tiến hành khác nhau nhằm đảm bảo độ chính xác và tính khả thi của hệ thống.

Bước đầu tiên sẽ là khảo sát và phân tích nhu cầu của các tổ chức giáo dục đại học, tìm hiểu về các mô hình học tập trực tuyến đang được sử dụng và các yêu cầu cụ thể của học viên, giảng viên và quản lý. Sau đó, chúng ta sẽ tiến hành thiết kế hệ thống bao gồm các thành phần cơ bản như giao diện người dùng, tính năng quản lý học tập và đánh giá.

Sau khi hoàn thành thiết kế, chúng ta sẽ tiến hành phát triển và triển khai hệ thống, sử dụng các công nghệ hiện đại như HTML5, CSS3, JavaScript, ReactJS... Dựa trên nền tảng mã nguồn mở

Canvas LMS để tạo ra một hệ thống LMS tùy chỉnh và đáp ứng được nhu cầu của các tổ chức giáo dục đại học.

Sau khi triển khai hệ thống, chúng ta sẽ tiến hành đánh giá và kiểm thử hệ thống để đảm bảo tính ổn định, độ tin cậy và hiệu quả của hệ thống. Cuối cùng, chúng ta sẽ tiến hành đào tạo cho nhân viên và người dùng về cách sử dụng và quản lý hệ thống để đảm bảo sự thích nghi và sử dụng hiệu quả của hệ thống trong các tổ chức giáo dục đại học.

1.4 Kết quả dự kiến

Đồ án có kết quả dự kiến đạt được là xây dựng một hệ thống quản lý học tập linh hoạt, dễ dàng tùy chỉnh và tích hợp nhiều tính năng hiện đại, giúp các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam quản lý quá trình học tập, đào tạo, kiểm tra và đánh giá kết quả học tập của sinh viên một cách hiệu quả hơn. Bên cạnh đó, hệ thống còn hỗ trợ việc tương tác và trao đổi thông tin giữa sinh viên và giảng viên, giúp tạo ra một môi trường học tập trực tuyến chuyên nghiệp, tiện ích và tiết kiệm thời gian. Kết quả dự kiến của đồ án sẽ đóng góp vào việc nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo tại các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam, đồng thời thúc đẩy sự phát triển của công nghệ và e-learning trong ngành giáo dục.

Chương 2

Cơ sở lý thuyết và công nghệ

2.1 Cơ sở lý thuyết

2.1.1 Tổng quan về hệ thống Learning Management Systems

Hệ thống Quản lý Học tập (Learning Management System - LMS) là một phần mềm hoặc một nền tảng trực tuyến được sử dụng để quản lý, cung cấp và theo dõi quá trình học tập trực tuyến. LMS là một hệ thống tích hợp đáp ứng nhu cầu của các tổ chức giáo dục trong việc tổ chức, triển khai và theo dõi quá trình học tập của sinh viên thông qua một môi trường trực tuyến.

LMS cung cấp một nền tảng ảo để giảng viên và sinh viên tương tác, giao tiếp và thực hiện các hoạt động học tập. Giảng viên có thể tạo và quản lý khóa học, tải lên nội dung giảng dạy, giao tiếp với sinh viên và đánh giá kết quả học tập. Sinh viên có thể truy cập vào các khóa học, tương tác với giảng viên và bạn bè, tham gia các hoạt động học tập và đánh giá cá nhân.

2.1.1.1 Thực trạng hệ thống LMS

Sự gia tăng nhanh chóng của hệ thống LMS: Trong những năm gần đây, sự phát triển của công nghệ và sự gia tăng về sự phụ thuộc vào học trực tuyến đã dẫn đến sự phát triển nhanh chóng của hệ thống LMS. Ngày nay, hầu hết các tổ chức giáo dục đều sử dụng hệ thống LMS để quản lý, phân phối và theo dõi quá trình học tập trực tuyến của học sinh.

Tính đa dạng của hệ thống LMS: Có nhiều loại hệ thống LMS khác nhau trên thị trường, từ các hệ thống mã nguồn mở như Moodle, Canvas, Sakai đến các hệ thống thương mại như Blackboard, Brightspace. Mỗi hệ thống có đặc điểm và tính năng riêng, phù hợp với nhu cầu và mong đợi của các tổ chức giáo dục khác nhau.

Ưu điểm của hệ thống LMS: Hệ thống LMS cung cấp nhiều lợi ích cho tổ chức giáo dục, bao gồm khả năng quản lý nội dung học tập, giao tiếp và tương tác trực tuyến, theo dõi tiến trình học tập, tổ chức kiểm tra và đánh giá. Hệ thống LMS cũng cung cấp khả năng tùy chỉnh và tích hợp với các ứng dụng và công nghệ khác.

2.1.1.2 Các hệ thống LMS phổ biến

Moodle: Moodle là một hệ thống LMS mã nguồn mở phổ biến và mạnh mẽ. Nó cung cấp nhiều tính năng đa dạng và linh hoạt, bao gồm quản lý khóa học, diễn đàn trực tuyến, theo dõi tiến trình học tập và tạo ra nhiều tài liệu học tập khác nhau.

Canvas: Canvas là một hệ thống LMS đám mây được phát triển bởi Instructure. Nó nổi tiếng với giao diện người dùng thân thiện, dễ sử dụng và tích hợp nhiều tính năng hữu ích như quản lý khóa học, quản lý nhiệm vụ và bài tập, hỗ trợ tương tác giữa giảng viên và sinh viên.

Blackboard: Blackboard là một trong những hệ thống LMS phổ biến nhất trên thị trường. Nó cung cấp các công cụ quản lý khóa học, diễn đàn trực tuyến, theo dõi tiến trình học tập và khả năng tương tác trực tuyến.

Brightspace: Brightspace là một hệ thống LMS được phát triển bởi D2L. Nó tập trung vào việc cung cấp trải nghiệm học tập linh hoạt và tương tác cho giảng viên và sinh viên, bao gồm quản lý khóa học, chia sẻ tài liệu, thảo luận trực tuyến và theo dõi tiến trình học tập.

2.1.2 Tại sao lại là Canvas LMS

2.1.2.1 Ưu điểm của Canvas LMS

Giao diện người dùng thân thiện: Canvas LMS được thiết kế với một giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng. Nó cung cấp một trải nghiệm trực quan và tương tác cho người dùng, giúp họ dễ dàng tìm hiểu và sử dụng các tính năng của hệ thống.

Tính linh hoạt và tùy chỉnh: Canvas LMS cho phép người dùng tùy chỉnh và điều chỉnh hệ thống theo nhu cầu của họ. Người dùng có thể tạo ra các khóa học và tài liệu học tập theo cách riêng của họ, tạo ra một trải nghiệm học tập tương thích với phong cách giảng dạy và yêu cầu đặc thù.

Hỗ trợ tương tác và giao tiếp: Canvas LMS cung cấp các công cụ tương tác và giao tiếp giữa giảng viên và sinh viên. Nó cho phép việc chia sẻ tài liệu, thảo luận, gửi thông báo và phản hồi nhanh chóng, tạo điều kiện thuận lợi cho việc hỗ trợ học tập và giao tiếp trong môi trường trực tuyến.

Tích hợp và mở rộng: Canvas LMS cung cấp một giao diện lập trình ứng dụng (API) mạnh mẽ, cho phép tích hợp với các ứng dụng và dịch vụ bên ngoài khác. Điều này tạo ra khả năng mở rộng và mở cửa cho việc phát triển và tích hợp các tính năng và công cụ mới vào hệ thống.

2.1.2.2 Nhược điểm của Canvas LMS

Đòi hỏi học và thích nghi: Sử dụng Canvas LMS đòi hỏi người dùng phải có kiến thức và kỹ năng cơ bản về công nghệ và hệ thống. Đối với những người dùng không quen thuộc với công nghệ hoặc không có sự đào tạo đầy đủ, việc sử dụng Canvas LMS có thể trở nên khó khăn và gây rối.

Yêu cầu tài nguyên kỹ thuật: Triển khai và vận hành Canvas LMS đòi hỏi nguồn lực kỹ thuật, bao gồm máy chủ mạnh, cơ sở hạ tầng mạng và nhân lực để duy trì và hỗ trợ hệ thống. Điều này

có thể là một thách thức đối với các tổ chức giáo dục có nguồn lực hạn chế.

Hạn chế về tương thích văn hóa và địa phương: Mặc dù Canvas LMS đã được sử dụng rộng rãi trên toàn cầu, việc áp dụng và tương thích với các yêu cầu và quy trình giáo dục địa phương vẫn còn một số hạn chế. Các yêu cầu về ngôn ngữ, nội dung giảng dạy và quy trình đánh giá có thể khác nhau đối với từng quốc gia và vùng lãnh thổ.

Chi phí và cấu hình: Một số tổ chức giáo dục có thể gặp khó khăn trong việc đầu tư và duy trì một hệ thống Canvas LMS. Chi phí liên quan đến việc mua bản quyền, cấu hình hệ thống và đào tạo nhân viên có thể đáng kể.

2.1.2.3 Tại sao Canvas LMS chưa thực sự phù hợp với thị trường Việt Nam

Thiếu thông tin và kiến thức: Một trong những lý do chính là Canvas LMS chưa được phổ biến rộng rãi ở Việt Nam là thiếu thông tin và kiến thức về nó. Trong khi các phần mềm LMS khác như Moodle hoặc Blackboard đã được sử dụng phổ biến, Canvas LMS vẫn còn mới mẻ và chưa được đưa vào sử dụng rộng rãi trong lĩnh vực giáo dục tại Việt Nam. Sự thiếu thông tin này tạo ra một rào cản cho việc tiếp cận và triển khai Canvas LMS trong các tổ chức giáo dục.

Tương thích với quy trình giáo dục địa phương: Quy trình giáo dục ở Việt Nam có những đặc thù riêng, bao gồm cách tổ chức khóa học, đánh giá sinh viên và quản lý học liệu. Một số tính năng và quy trình trong Canvas LMS có thể không hoàn toàn phù hợp hoặc không linh hoạt đáp ứng được yêu cầu đặc thù của giáo dục ở Việt Nam. Điều này đòi hỏi sự tùy chỉnh và điều chỉnh của hệ thống để đáp ứng đầy đủ các yêu cầu và quy trình giáo dục địa phương.

Yêu cầu đầu tư và đào tạo: Sử dụng Canvas LMS đòi hỏi một sự đầu tư đáng kể về cả phần cứng và phần mềm. Các tổ chức giáo dục cần có một hạ tầng kỹ thuật đủ mạnh mẽ để triển khai và vận hành hệ thống. Đồng thời, đào tạo người dùng để sử dụng hiệu quả Canvas LMS cũng đòi hỏi sự đầu tư về thời gian và nguồn lực. Những yêu cầu này có thể tạo ra áp lực tài chính và tổ chức cho các tổ chức giáo dục.

Sự cạnh tranh từ các phần mềm LMS khác: Trên thị trường giáo dục ở Việt Nam, đã có sự xuất hiện và sử dụng phổ biến của các phần mềm LMS khác như Moodle, Blackboard hoặc Sakai. Các phần mềm này đã được phát triển và tùy chỉnh để đáp ứng các yêu cầu và quy trình giáo dục địa phương. Sự cạnh tranh từ các phần mềm LMS khác cũng tạo ra một thách thức cho việc thúc đẩy việc áp dụng và sử dụng Canvas LMS ở Việt Nam.

2.1.3 Canvas LMS: Tính năng và chức năng

Canvas LMS là một hệ thống quản lý học tập phổ biến được sử dụng rộng rãi trên toàn cầu. Với nhiều tính năng và chức năng đa dạng, Canvas LMS cung cấp một nền tảng linh hoạt và tiện lợi cho các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam. Dưới đây là một số tính năng và chức năng quan trọng của Canvas LMS:

- Quản lý người dùng: Canvas LMS cho phép quản lý thông tin cá nhân của giảng viên và sinh viên. Giảng viên có thể tạo tài khoản, cấp quyền truy cập và quản lý danh sách sinh

viên trong khóa học. Sinh viên có thể đăng ký tài khoản, truy cập vào các khóa học và cập nhật thông tin cá nhân của mình.

- Quản lý khóa học: Canvas LMS cung cấp giao diện dễ sử dụng để giảng viên tạo và quản lý khóa học. Giảng viên có thể tải lên nội dung giảng dạy như bài giảng, tài liệu, và bài tập. Họ cũng có thể thiết lập lịch biểu cho các hoạt động học tập, đặt hạn nộp bài và quản lý bài tập và bài kiểm tra trực tuyến.
- Giao tiếp và tương tác: Canvas LMS cung cấp nhiều công cụ để tương tác và giao tiếp giữa giảng viên và sinh viên. Các tính năng như diễn đàn thảo luận, hội thoại trực tuyến, và nhóm làm việc cho phép sinh viên thảo luận với nhau và gửi câu hỏi cho giảng viên. Ngoài ra, nền tảng cũng hỗ trợ gửi thông điệp và thông báo cho sinh viên.
- Đánh giá và theo dõi: Canvas LMS cung cấp công cụ để giảng viên đánh giá kết quả học tập của sinh viên. Họ có thể tạo bài tập, bài kiểm tra trực tuyến và đánh giá bài tập của sinh viên. Hệ thống cũng cung cấp chức năng theo dõi tiến độ học tập của sinh viên và cung cấp phản hồi liên tục về kết quả học tập.
- Quản lý và báo cáo: Canvas LMS cho phép quản lý và theo dõi hoạt động học tập trong khóa học. Hệ thống cung cấp các báo cáo và thống kê về tiến độ học tập của sinh viên, kết quả bài tập và bài kiểm tra. Quản lý cũng có thể theo dõi tình trạng hoạt động của giảng viên và sinh viên trong khóa học.

Canvas LMS là một nền tảng mạnh mẽ và linh hoạt, mang đến nhiều tính năng và chức năng quan trọng để hỗ trợ quá trình quản lý học tập. Với giao diện thân thiện và dễ sử dụng, nó là một công cụ hữu ích cho các tổ chức giáo dục đại học ở Việt Nam trong việc tạo ra một môi trường học tập trực tuyến chất lượng và tương tác cho sinh viên.

2.1.4 Tầm quan trọng của Thiết kế Giao diện người dùng trong E-Learning

Trong môi trường học tập trực tuyến, Thiết kế Giao diện người dùng (User Interface Design) đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra trải nghiệm học tập tốt nhất cho người dùng. Đặc biệt, trong lĩnh vực e-Learning, thiết kế giao diện người dùng đóng vai trò chính yếu trong việc tạo ra một môi trường học tập trực tuyến hấp dẫn, dễ sử dụng và hiệu quả. Dưới đây là một số lợi ích và tầm quan trọng của thiết kế giao diện người dùng trong e-Learning:

- Tăng tính tương tác: Thiết kế giao diện người dùng tốt giúp tăng tính tương tác giữa người học và nội dung học tập. Một giao diện đơn giản, rõ ràng và dễ sử dụng sẽ giúp sinh viên dễ dàng tìm kiếm thông tin, tham gia vào các hoạt động học tập và tương tác với giảng viên và sinh viên khác. Điều này tạo ra một môi trường học tập trực tuyến đáng khám phá và thú vị.
- Tăng sự tương thích đa thiết bị: Thiết kế giao diện người dùng linh hoạt và tương thích với nhiều thiết bị khác nhau (máy tính, điện thoại di động, máy tính bảng) là cần thiết trong e-Learning. Người học có thể truy cập vào nền tảng học tập từ bất kỳ thiết bị nào và

tiếp cận nội dung một cách thuận tiện. Thiết kế giao diện phải đảm bảo sự tương thích và tương thích ngang bằng cách cung cấp một trải nghiệm nhất quán trên các thiết bị khác nhau.

- **Tối ưu hóa trải nghiệm học tập:** Thiết kế giao diện người dùng đáp ứng các nguyên tắc thiết kế tốt như đơn giản, trực quan và dễ hiểu. Giao diện phải tạo ra một cấu trúc rõ ràng và có tổ chức, giúp người học dễ dàng điều hướng và tìm kiếm thông tin. Ngoài ra, phải có sự cân nhắc đến yếu tố thẩm mỹ để tạo ra một trải nghiệm học tập hấp dẫn và gợi cảm hứng.
- **Tăng tính cá nhân hóa:** Thiết kế giao diện người dùng trong e-Learning cũng cần tạo ra khả năng cá nhân hóa cho người học. Mỗi người học có những mục tiêu, lợi ích và phong cách học tập riêng, do đó giao diện phải cho phép tùy chỉnh và linh hoạt. Người học có thể tùy chỉnh giao diện theo sở thích cá nhân, tạo ra một trải nghiệm học tập phù hợp với nhu cầu riêng của mình.
- **Tăng tính khả dụng và tiếp cận:** Thiết kế giao diện người dùng phải đảm bảo tính khả dụng và tiếp cận cho tất cả người học, bao gồm cả những người có khả năng hạn chế hoặc khó khăn trong việc sử dụng công nghệ. Giao diện phải tuân thủ các tiêu chuẩn về truy cập và hỗ trợ công nghệ hỗ trợ để đảm bảo rằng mọi người có thể tiếp cận nội dung học tập một cách thuận tiện và hiệu quả.

Tóm lại, thiết kế giao diện người dùng trong e-Learning có vai trò quan trọng trong việc tạo ra một môi trường học tập trực tuyến hấp dẫn, tương tác và hiệu quả. Nó tạo điều kiện thuận lợi cho người học tiếp cận và tương tác với nội dung học tập, cũng như tạo ra trải nghiệm cá nhân hóa và linh hoạt. Điều này đóng góp tích cực vào quá trình học tập và nâng cao chất lượng giảng dạy trực tuyến.

2.1.5 Tính địa phương và văn hóa trong Thiết kế Giao diện người dùng

Trong quá trình thiết kế giao diện người dùng (UI) cho hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS cho các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam, cần đặc biệt quan tâm đến các đặc điểm địa phương và văn hóa. Điều này là cần thiết để đảm bảo giao diện phù hợp, dễ sử dụng và đáp ứng nhu cầu của người dùng trong ngữ cảnh địa phương. Dưới đây là một số đặc điểm quan trọng cần xem xét trong thiết kế UI:

- **Ngôn ngữ:** Một yếu tố quan trọng trong thiết kế giao diện là sử dụng ngôn ngữ phù hợp với người dùng địa phương. Điều này bao gồm việc sử dụng ngôn ngữ giao tiếp chính xác và dễ hiểu, bao gồm cả các thuật ngữ và cụm từ được sử dụng trong lĩnh vực giáo dục. Đồng thời, cần đảm bảo việc dịch thuật và định dạng ngôn ngữ phù hợp với quy ước và văn hóa của người dùng địa phương.
- **Màu sắc và hình ảnh:** Màu sắc và hình ảnh trong giao diện cũng phải phù hợp với văn hóa và quan niệm mỹ thuật của người dùng địa phương. Màu sắc và hình ảnh có thể truyền

tại các giá trị và ý nghĩa riêng, do đó cần nghiên cứu và áp dụng các màu sắc và hình ảnh phù hợp để tạo cảm giác thoải mái và hấp dẫn cho người dùng.

- Cấu trúc và định vị: Thiết kế giao diện cần tuân thủ cấu trúc và định vị phổ biến trong ngữ cảnh địa phương. Điều này bao gồm việc đặt các phần tử giao diện, menu và các chức năng quan trọng một cách rõ ràng và dễ dàng nhìn thấy và truy cập. Cấu trúc và định vị phù hợp sẽ giúp người dùng dễ dàng điều hướng và tìm kiếm thông tin cần thiết.
- Tính linh hoạt: Giao diện cần được thiết kế linh hoạt để phù hợp với nhu cầu và thói quen của người dùng địa phương. Điều này có thể bao gồm cung cấp các tùy chọn tùy chỉnh và thiết lập cá nhân, cho phép người dùng điều chỉnh giao diện theo ý muốn và sở thích cá nhân. Tính linh hoạt giúp tạo ra một trải nghiệm học tập cá nhân hóa và nâng cao sự tương tác và sự hứng thú của người dùng.
- Tương thích và đáp ứng: Thiết kế giao diện cần được tương thích và đáp ứng trên các nền tảng và thiết bị khác nhau phổ biến tại Việt Nam. Điều này đảm bảo rằng người dùng có thể truy cập và sử dụng hệ thống một cách thuận tiện trên các thiết bị di động, máy tính bảng và máy tính để bàn.

Tóm lại, trong quá trình thiết kế giao diện người dùng cho hệ thống quản lý học tập tùy chỉnh dựa trên Canvas LMS cho các tổ chức giáo dục đại học tại Việt Nam, cần đặc biệt quan tâm đến các đặc điểm địa phương và văn hóa để tạo ra một giao diện phù hợp, dễ sử dụng và đáp ứng nhu cầu của người dùng địa phương.

2.1.6 Trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục

Trải nghiệm người dùng (User Experience - UX) là một khía cạnh quan trọng trong thiết kế và triển khai các công nghệ giáo dục, bao gồm hệ thống quản lý học tập (Learning Management System - LMS). Trải nghiệm người dùng tạo ra sự tương tác giữa người dùng và hệ thống, ảnh hưởng đến sự hài lòng, hiệu quả và thụ động của người dùng trong quá trình học tập trực tuyến. Trong bối cảnh Công nghệ Giáo dục ngày càng phát triển và sự cạnh tranh gia tăng, tạo ra trải nghiệm người dùng tốt là yếu tố quyết định sự thành công của một hệ thống LMS.

Trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục đòi hỏi sự chú trọng đến nhiều khía cạnh. Đầu tiên, giao diện người dùng cần được thiết kế đơn giản, rõ ràng và dễ sử dụng. Việc sắp xếp và tổ chức các chức năng, nút bấm và truy cập thông tin phải trực quan và dễ tiếp cận. Người dùng cần có khả năng dễ dàng tìm kiếm và tiếp cận nội dung, chức năng và tài liệu học tập một cách nhanh chóng và thuận tiện.

Tiếp theo, trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục cũng liên quan đến khả năng tương tác và tham gia của người dùng. Hệ thống LMS nên cung cấp các công cụ tương tác, chia sẻ và thảo luận, cho phép người dùng gửi bài tập, tham gia vào nhóm làm việc và tương tác với giảng viên và các sinh viên khác. Sự tương tác và tham gia này góp phần vào việc xây dựng một cộng đồng học tập trực tuyến tích cực và tăng cường sự tương tác giữa các thành viên.

Không chỉ tập trung vào khía cạnh chức năng, trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục cũng phải đảm bảo tính hấp dẫn và thú vị. Việc sử dụng các phương pháp, công cụ và kỹ thuật học tập sáng tạo và hấp dẫn, như video, trò chơi và hoạt động tương tác, có thể tạo ra một môi trường học tập hứng thú và động lực cho người dùng.

Cuối cùng, trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục cần được đo lường và đánh giá để cải thiện liên tục. Sự phản hồi từ người dùng, thông qua khảo sát, đánh giá và phân tích dữ liệu, sẽ giúp nhận biết các vấn đề và cải thiện hệ thống LMS theo hướng tốt nhất để đáp ứng nhu cầu và mong đợi của người dùng.

Tóm lại, trải nghiệm người dùng trong Công nghệ Giáo dục đóng vai trò quan trọng trong việc xác định sự thành công của hệ thống LMS. Việc thiết kế giao diện người dùng đơn giản, trực quan và dễ sử dụng, tạo ra sự tương tác và tham gia tích cực, đồng thời hấp dẫn và thú vị, sẽ giúp tăng cường trải nghiệm người dùng và nâng cao chất lượng học tập trực tuyến. Đồng thời, việc đo lường và đánh giá trải nghiệm người dùng sẽ cung cấp thông tin quan trọng để cải thiện và tối ưu hóa hệ thống LMS.

2.2 Công nghệ

2.2.1 Server side

2.2.1.1 Mã nguồn mở Canvas LMS

- Thế mạnh: Canvas LMS là một hệ thống quản lý học tập mạnh mẽ, linh hoạt và phổ biến. Nó cung cấp một loạt các chức năng quản lý khóa học, giao tiếp và đánh giá hiệu quả cho cả giảng viên và sinh viên. Canvas LMS có cộng đồng người dùng lớn và được phát triển và cải tiến liên tục.
- Độ phổ biến: Canvas LMS đã được triển khai rộng rãi trên toàn thế giới và được sử dụng bởi nhiều tổ chức giáo dục, trường đại học và trung học phổ thông. Sự phổ biến này đảm bảo sự ổn định và khả năng tương thích của hệ thống.

2.2.1.2 Google Cloud Platform

- Tốc độ: Google Cloud Platform được xây dựng trên hạ tầng mạng toàn cầu của Google, với mạng truyền tải dữ liệu nhanh chóng và băng thông cao. Điều này đảm bảo rằng ứng dụng của bạn sẽ có thời gian phản hồi nhanh, giúp cải thiện trải nghiệm người dùng và tăng cường hiệu suất.
- Giá cả cạnh tranh: Google Cloud Platform cung cấp một loạt các gói dịch vụ với mức giá linh hoạt và cạnh tranh. Bạn có thể lựa chọn các tài nguyên và tính năng phù hợp với yêu cầu của dự án và chỉ trả phí cho những gì bạn thực sự sử dụng. Điều này giúp tối ưu hóa chi phí và tiết kiệm ngân sách cho doanh nghiệp của bạn.
- Bảo mật: Google Cloud Platform được xây dựng với các tiêu chuẩn bảo mật nghiêm ngặt. Nền tảng bảo mật của Google bao gồm các công nghệ tiên tiến như mã hóa dữ liệu trong

truyền và lưu trữ, kiểm soát quyền truy cập chi tiết và khả năng phòng ngừa các cuộc tấn công mạng. Google Cloud cũng cung cấp các công cụ và dịch vụ bảo mật bổ sung như quản lý khóa, kiểm tra an ninh và giám sát liên tục để đảm bảo tính toàn vẹn và bảo mật của dữ liệu của bạn.

- Tích hợp và mở rộng: Google Cloud Platform cho phép tích hợp dễ dàng với các dịch vụ và công nghệ khác của Google, bao gồm các dịch vụ như BigQuery, Cloud Storage và Google AI. Nó cũng hỗ trợ việc mở rộng ngang và dọc, cho phép bạn nhanh chóng mở rộng tài nguyên và khả năng của máy chủ theo nhu cầu của dự án.
- Dịch vụ quản lý và hỗ trợ: Google Cloud cung cấp các dịch vụ quản lý và hỗ trợ chuyên nghiệp để giúp bạn triển khai và vận hành dự án của mình một cách dễ dàng. Các dịch vụ như quản lý hạ tầng, giám sát, khôi phục sau sự cố và hỗ trợ kỹ thuật 24/7 giúp đảm bảo sự ổn định và hiệu quả của hệ thống của bạn.

Tóm lại, Google Cloud Server mang đến tốc độ, giá cả cạnh tranh, bảo mật cao, tích hợp linh hoạt và dịch vụ quản lý chuyên nghiệp. Điều này giúp bạn xây dựng và triển khai hệ thống một cách hiệu quả, đáng tin cậy và an toàn trên nền tảng đám mây của Google.

2.2.1.3 Ruby

- Thế mạnh: Ruby là một ngôn ngữ lập trình mạnh mẽ và dễ đọc, với cú pháp gọn nhẹ. Nó giúp phát triển ứng dụng web nhanh chóng và dễ dàng bảo trì. Ruby cũng có một cộng đồng phát triển lớn và nhiều thư viện hữu ích.
- Độ phổ biến: Ruby là một ngôn ngữ lập trình phổ biến và được sử dụng rộng rãi trong việc xây dựng các ứng dụng web. Sự phổ biến của Ruby đảm bảo khả năng tìm kiếm nguồn lực và hỗ trợ từ cộng đồng phát triển.

2.2.1.4 PostgreSQL

- Thế mạnh: PostgreSQL là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu mạnh mẽ, bảo mật và linh hoạt. Nó cung cấp tính năng mở rộng, giao dịch an toàn và hỗ trợ đa nền tảng. PostgreSQL cho phép lưu trữ dữ liệu học tập và thông tin người dùng một cách hiệu quả và đáng tin cậy.
- Độ phổ biến: PostgreSQL là một trong những hệ quản trị cơ sở dữ liệu phổ biến và được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng web và dự án phát triển phần mềm. Độ tin cậy và khả năng mở rộng của PostgreSQL đã thu hút sự quan tâm và sử dụng từ cộng đồng phát triển.

2.2.1.5 Mailgun

- Thế mạnh: Mailgun là một dịch vụ gửi email mạnh mẽ và đáng tin cậy. Nó cung cấp các tính năng như gửi và nhận email tự động, xây dựng mẫu email, theo dõi và phân tích. Mailgun giúp hệ thống gửi thông báo và nhắc nhở đến người dùng một cách hiệu quả và đáng tin cậy.

- Độ phổ biến: Mailgun là một dịch vụ gửi email phổ biến và được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng web và hệ thống gửi thư tự động. Các tính năng và tính năng phong phú của Mailgun đã thu hút sự quan tâm và sử dụng từ cộng đồng phát triển.

2.2.2 Client side

Phần front-end của hệ thống sử dụng React JS, HTML và CSS để xây dựng giao diện người dùng.

2.2.3 React JS

- Thể mạnh: React JS là một thư viện JavaScript mạnh mẽ được phát triển bởi Facebook. Một số thể mạnh của React JS bao gồm:
 - Tái sử dụng thành phần: React JS cho phép tái sử dụng các thành phần UI, giúp tiết kiệm thời gian và công sức phát triển.
 - Quản lý trạng thái ứng dụng: React JS sử dụng khái niệm "state" để quản lý trạng thái ứng dụng một cách dễ dàng, giúp cập nhật giao diện theo thời gian thực.
 - Hiệu suất cao: React JS sử dụng Virtual DOM (DOM ảo) để tối ưu hóa hiệu suất và tăng tốc quá trình rendering.
 - Hỗ trợ cộng đồng: React JS có một cộng đồng lớn và phong phú, với nhiều tài liệu, thư viện và công cụ hỗ trợ phát triển.
- Độ phổ biến: React JS là một trong những công nghệ phát triển front-end phổ biến nhất hiện nay. Nó được sử dụng rộng rãi trong ngành công nghiệp phần mềm và có một cộng đồng phát triển đông đảo.
- Tiềm năng: React JS không ngừng phát triển và cải tiến. Với sự hỗ trợ từ Facebook và cộng đồng phát triển, nó tiềm năng để trở thành một công nghệ tiên phong trong việc xây dựng giao diện người dùng.
- Lợi thế: Sử dụng React JS giúp tăng năng suất phát triển, giảm thiểu thời gian và công sức cần thiết để xây dựng giao diện người dùng. Nó cung cấp một cách tiếp cận linh hoạt và hiệu quả để quản lý trạng thái ứng dụng và tạo ra giao diện tương tác và đáp ứng.

2.2.4 HTML

- Thể mạnh: HTML (HyperText Markup Language) là ngôn ngữ đánh dấu tiêu chuẩn sử dụng để xây dựng cấu trúc và nội dung của trang web. Một số thể mạnh của HTML bao gồm:
 - Đơn giản và dễ hiểu: HTML có cú pháp đơn giản và dễ hiểu, giúp các nhà phát triển dễ dàng tạo ra các trang web cơ bản.
 - Tính tương thích: HTML tương thích với các trình duyệt web phổ biến, đảm bảo rằng trang web của bạn có thể hiển thị đúng trên nhiều nền tảng và thiết bị khác nhau.

nhau.

- Hỗ trợ đa phương tiện: HTML cung cấp các phần tử để nhúng nội dung đa phương tiện như hình ảnh, video và âm thanh vào trang web.
- Độ phổ biến: HTML là ngôn ngữ cơ bản và không thể thiếu trong việc xây dựng trang web. Nó được sử dụng rộng rãi và được hỗ trợ bởi tất cả các trình duyệt web chính.
- Tiềm năng: HTML không ngừng phát triển để đáp ứng các yêu cầu mới và tiên bộ của web. Phiên bản HTML5 đã giới thiệu nhiều tính năng mới, cung cấp khả năng tương tác và đa phương tiện tốt hơn.

2.2.5 CSS

- Thể mạnh: CSS (Cascading Style Sheets) là ngôn ngữ định dạng và trình bày cho các trang web. Một số thể mạnh của CSS bao gồm:
 - Tùy chỉnh giao diện: CSS cho phép bạn tùy chỉnh giao diện của trang web, bao gồm màu sắc, font chữ, định dạng văn bản và bố cục.
 - Tách biệt nội dung và kiểu dáng: CSS tách biệt nội dung và kiểu dáng của trang web, giúp bạn duy trì mã nguồn sạch và dễ bảo trì.
 - Đa dạng và linh hoạt: CSS cung cấp nhiều thuộc tính và lựa chọn để thiết kế giao diện trang web theo ý muốn.
- Độ phổ biến: CSS là một công nghệ phổ biến và được sử dụng rộng rãi trong việc xây dựng giao diện người dùng. Nó được hỗ trợ bởi tất cả các trình duyệt web chính.
- Tiềm năng: CSS không ngừng phát triển để đáp ứng các yêu cầu thiết kế giao diện người dùng mới. Có nhiều khả năng và thuộc tính CSS mới được giới thiệu để tạo ra giao diện đẹp mắt và tương tác.

Tóm lại, React JS cung cấp sức mạnh và linh hoạt trong việc xây dựng giao diện người dùng tương tác và đáp ứng. HTML đóng vai trò quan trọng trong việc xác định cấu trúc và nội dung của trang web, trong khi CSS cho phép tùy chỉnh giao diện và trình bày trang web. Cả ba công nghệ này đều phổ biến, có tiềm năng phát triển và được sử dụng rộng rãi trong việc xây dựng các ứng dụng web hiện đại.

Chương 3

Phân tích yêu cầu

3.1 Phân tích yêu cầu

3.1.1 Yêu cầu chung

Phần này tập trung vào việc xác định yêu cầu chung của đề tài phát triển một hệ thống học tập mới dựa trên Canvas LMS. Những yêu cầu này được xác định dựa trên nhu cầu và mong muốn của cộng đồng giáo dục, nhằm nâng cao trải nghiệm học tập và quản lý học tập đại học ở Việt Nam. Dưới đây là những yêu cầu chính mà hệ thống phải đáp ứng:

- Giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng: Hệ thống cần có giao diện người dùng trực quan, dễ sử dụng và thân thiện với người dùng, bao gồm cả giảng viên và sinh viên. Giao diện phải được tối ưu hóa để người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm, truy cập và tương tác với các khóa học và tài liệu học tập.

- Tính linh hoạt và tùy chỉnh: Hệ thống cần hỗ trợ tính linh hoạt và tùy chỉnh để phù hợp với các đặc thù và yêu cầu của các tổ chức giáo dục đại học ở Việt Nam. Cần cung cấp các công cụ và chức năng cho phép giảng viên tùy chỉnh và quản lý nội dung học tập theo phong cách và quy trình của mình.

- Quản lý khóa học và nội dung học tập:

Hệ thống cần hỗ trợ quản lý khóa học và nội dung học tập một cách hiệu quả. Cần có khả năng tạo, chỉnh sửa và xóa khóa học, cũng như quản lý tài liệu, bài giảng, bài tập và tài nguyên học tập khác.

- Tương tác và giao tiếp: Hệ thống phải hỗ trợ các tính năng tương tác và giao tiếp giữa giảng viên và sinh viên, cũng như giữa sinh viên với nhau. Cần có khả năng gửi thông báo, thảo luận trực tuyến, chia sẻ tài liệu và tương tác qua các công cụ và phương tiện truyền thông khác nhau.

- Quản lý người dùng: Hệ thống cần cung cấp chức năng quản lý người dùng, bao gồm

đăng ký, xác thực, cấp quyền truy cập và quản lý thông tin cá nhân. Cần có khả năng phân quyền truy cập dựa trên vai trò và trình độ của người dùng.

- Tính bảo mật và bảo mật thông tin: Hệ thống phải đảm bảo tính bảo mật và bảo mật thông tin của người dùng và dữ liệu học tập. Cần có các biện pháp bảo mật như xác thực, mã hóa và kiểm soát quyền truy cập để bảo vệ thông tin cá nhân và dữ liệu nhạy cảm.

Qua việc phân tích yêu cầu chung này, chúng ta sẽ tạo ra một hệ thống học tập phù hợp với thị trường giáo dục đại học ở Việt Nam, cung cấp một trải nghiệm học tập tốt hơn và đáp ứng nhu cầu của cả giảng viên và sinh viên.

3.1.2 Yêu cầu chức năng

3.1.2.1 Quản lý khoá học

- Tạo khoá học
 - Hệ thống nên cho phép người quản trị chỉnh sửa thông tin của khoá học một cách linh hoạt và nhanh chóng.
 - Người quản trị cần có khả năng thay đổi thông tin như tên khoá học, mô tả, và giảng viên chịu trách nhiệm.
 - Giao diện chỉnh sửa khoá học nên cho phép người quản trị cập nhật thông tin liên quan đến thời gian và mục tiêu học tập, cũng như quản lý danh sách sinh viên đã đăng ký và thiết lập các ràng buộc về số lượng sinh viên.
- Chính sửa khoá học
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện cho phép người quản trị tạo mới khoá học một cách dễ dàng và linh hoạt.
 - Người quản trị nên có khả năng nhập các thông tin cần thiết về khoá học như tên khoá học, mô tả, mục tiêu học tập, và giảng viên chịu trách nhiệm.
 - Giao diện tạo khoá học cần cho phép người quản trị thiết lập thời gian bắt đầu và kết thúc của khoá học, quy định các đợt đăng ký, và thiết lập các ràng buộc về số lượng sinh viên tối đa.
- Xoá khoá học
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện cho phép người quản trị xoá khoá học một cách dễ dàng và linh hoạt.
 - Người quản trị nên có khả năng xoá khoá học một cách nhanh chóng và dễ dàng.
 - Giao diện xoá khoá học cần cho phép người quản trị xác nhận lại thông tin của khoá học trước khi xoá.

3.1.2.2 Quản lý nội dung học tập

- Tạo và quản lý các tài liệu học tập:
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện cho phép giảng viên tạo mới tài liệu học tập một cách dễ dàng và linh hoạt.
 - Giao diện quản lý nội dung học tập nên cho phép người quản trị tổ chức, phân loại, và đánh dấu các tài liệu theo danh mục, chủ đề, và khóa học tương ứng.
- Tạo và quản lý các bài tập:
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện cho phép giảng viên tạo mới bài tập một cách dễ dàng và linh hoạt.
 - Hệ thống cần hỗ trợ việc thêm trọng số cho từng bài tập, nhóm bài tập để phù hợp cho việc phân loại điểm ở Việt Nam.
 - Giao diện quản lý nội dung học tập nên cho phép người quản trị tổ chức, phân loại, và đánh dấu các bài tập theo danh mục, chủ đề, và khóa học tương ứng.

3.1.2.3 Tương tác và giao tiếp

Hệ thống cần hỗ trợ các tính năng tương tác và giao tiếp giữa giảng viên và sinh viên, bao gồm:

- Phần thảo luận

Hệ thống cần hỗ trợ tính năng gửi thông báo và nhắc nhở đến người dùng để thông báo các sự kiện quan trọng trong quá trình học tập, bao gồm:

- Thảo luận trong khóa học: Hệ thống nên cho phép tạo các diễn đàn thảo luận hoặc bài viết để giảng viên và sinh viên có thể chia sẻ ý kiến, bình luận và trao đổi thông tin với nhau. Điều này giúp tạo ra một không gian trao đổi ý kiến, khám phá ý kiến đa dạng và khuyến khích sự tương tác trong quá trình học tập.
- Chat trực tuyến: Hệ thống cần hỗ trợ tính năng chat trực tuyến để giảng viên và sinh viên có thể trò chuyện và trao đổi thông tin nhanh chóng. Chat trực tuyến giúp tạo ra một kênh giao tiếp trực tiếp giữa người dùng, giúp hỗ trợ giảng dạy và giải đáp thắc mắc một cách nhanh nhất.
- Tạo và quản lý nhóm thảo luận: Hệ thống nên cho phép giảng viên tạo và quản lý các nhóm thảo luận để sinh viên có thể làm việc nhóm, thảo luận và chia sẻ tài liệu. Tính năng này giúp tạo ra một môi trường học tập cộng đồng, khuyến khích sự hợp tác và trao đổi thông tin giữa các thành viên trong nhóm.

- Phần gửi thông báo

Hệ thống cần hỗ trợ tính năng gửi thông báo và nhắc nhở đến người dùng để thông báo về các sự kiện, nhiệm vụ, hoặc tin tức quan trọng khác. Các tính năng trong phần này bao gồm:

- Gửi thông báo cá nhân: Hệ thống nên cho phép giảng viên gửi thông báo cá nhân đến từng sinh viên, thông báo về các thay đổi trong lịch học, nhắc nhở về các deadline hoặc cập nhật thông tin quan trọng. Điều này giúp đảm bảo thông tin được truyền tải một cách hiệu quả và đồng bộ giữa giảng viên và sinh viên.
- Thông báo khóa học: Hệ thống nên cho phép giảng viên gửi thông báo đến toàn bộ lớp học hoặc nhóm sinh viên, thông báo về những thay đổi quan trọng, thông tin chung về khóa học, hoặc cung cấp các thông tin phụ trợ liên quan đến quá trình học tập.
- Tính năng nhắc nhở: Hệ thống nên có tính năng nhắc nhở để gửi thông báo nhắc nhở đến người dùng về các nhiệm vụ, bài tập hoặc sự kiện quan trọng. Nhắc nhở giúp đảm bảo người dùng không bỏ qua các hoạt động quan trọng và giúp duy trì sự đồng bộ trong quá trình học tập.

3.1.2.4 Quản lý người dùng

- Đăng ký và xác thực:
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện đăng ký tài khoản mới cho người dùng. Giao diện này nên yêu cầu người dùng nhập thông tin cần thiết như tên, địa chỉ email, mật khẩu và các thông tin cá nhân khác.
 - Sau khi người dùng đăng ký, hệ thống phải tiến hành quá trình xác thực tài khoản để đảm bảo tính bảo mật và tránh truy cập trái phép. Quá trình này có thể bao gồm việc gửi email xác nhận hoặc mã xác thực qua tin nhắn SMS.
- Quản lý thông tin cá nhân:
 - Hệ thống cần cung cấp giao diện cho phép người dùng quản lý thông tin cá nhân của mình. Người dùng nên có khả năng cập nhật và chỉnh sửa thông tin cá nhân như địa chỉ, số điện thoại, ngày sinh, giới tính và hình ảnh đại diện.
 - Ngoài ra, hệ thống cần cho phép người dùng cung cấp thông tin về học tập như trường học, ngành học, khóa học đang tham gia và quá trình học tập trước đây. Thông tin này giúp cung cấp cái nhìn tổng quan về hồ sơ học tập của người dùng.
- Phân quyền truy cập:
 - Hệ thống cần hỗ trợ phân quyền truy cập dựa trên vai trò và trình độ của người dùng. Điều này đảm bảo rằng mỗi người dùng chỉ có quyền truy cập vào những khóa học và nội dung tương ứng với vai trò và trình độ của họ.
 - Hệ thống cũng nên hỗ trợ chức năng phân nhóm người dùng, cho phép quản trị viên tổ chức người dùng thành các nhóm dựa trên tiêu chí như khóa học, khoa, ngành học, v.v. Điều này giúp quản lý và tương tác với người dùng dễ dàng hơn.
- Quản lý danh sách người dùng

- Hệ thống cần cung cấp chức năng quản lý danh sách người dùng, bao gồm giảng viên và sinh viên. Quản trị viên hệ thống nên có khả năng tìm kiếm, xem và chỉnh sửa thông tin của người dùng.
- Quản trị viên hệ thống cần có quyền kiểm soát và quản lý các vai trò người dùng, bao gồm việc thêm mới, chỉnh sửa và xóa vai trò. Quản trị viên cũng có khả năng thiết lập các quyền truy cập cho từng vai trò, đảm bảo tính linh hoạt và an toàn của hệ thống.
- Ghi nhận hoạt động người dùng
 - Hệ thống cần có khả năng ghi nhận hoạt động của người dùng, bao gồm lịch sử đăng nhập, thao tác trên giao diện, và các tương tác khác. Việc ghi nhận này giúp theo dõi và kiểm tra hoạt động của người dùng, đảm bảo tính an toàn và chính xác của dữ liệu.

3.1.2.5 Tính bảo mật và bảo mật thông tin

- Xác thực:
 - Hệ thống cần cung cấp quy trình xác thực cho người dùng, đảm bảo rằng chỉ những người dùng được phép mới có thể truy cập vào hệ thống.
 - Phương pháp xác thực thông thường bao gồm đăng nhập bằng tên người dùng và mật khẩu. Tuy nhiên, hệ thống cũng nên hỗ trợ các phương thức xác thực bổ sung như xác thực hai yếu tố (2FA) hoặc sử dụng mã OTP (One-Time Password).
- Mã hóa dữ liệu
 - Dữ liệu của người dùng và dữ liệu học tập cần được mã hóa để đảm bảo rằng chỉ những người có quyền truy cập mới có thể đọc được.
- Kiểm soát quyền truy cập
 - Hệ thống cần có khả năng kiểm soát quyền truy cập dựa trên vai trò và phân quyền của người dùng.
 - Quản trị viên hệ thống nên có quyền điều chỉnh và quản lý quyền truy cập của người dùng vào các khóa học và nội dung tương ứng. Điều này đảm bảo rằng chỉ những người dùng có quyền truy cập mới có thể xem và tương tác với các thông tin và tài liệu quan trọng.
- Theo dõi và ghi lại lịch sử hoạt động
 - Hệ thống nên có chức năng theo dõi và ghi nhật ký hoạt động của người dùng.
 - Việc ghi nhận các hoạt động như đăng nhập, thao tác trên giao diện và các tương tác khác giúp phát hiện và ngăn chặn các hành vi đáng ngờ và bất thường.

Chương 4

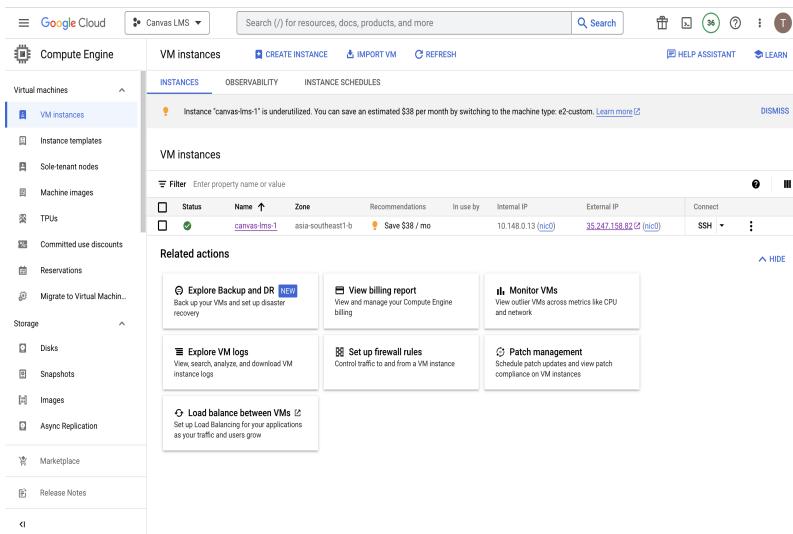
Xây dựng hệ thống và cài đặt

4.1 Cài đặt server side open source Canvas LMS trên Google Cloud

Trong phần này, chúng ta sẽ trình bày quá trình cài đặt server side open source Canvas LMS trên nền tảng Google Cloud. Canvas LMS được xây dựng bằng ngôn ngữ Ruby và được triển khai trên máy chủ web.

4.1.1 Chuẩn bị môi trường

- Đăng ký tài khoản Google Cloud: Truy cập vào trang web của Google Cloud và tạo một tài khoản nếu bạn chưa có. Sau khi hoàn thành việc đăng ký, bạn sẽ được chuyển đến bảng điều khiển Google Cloud.



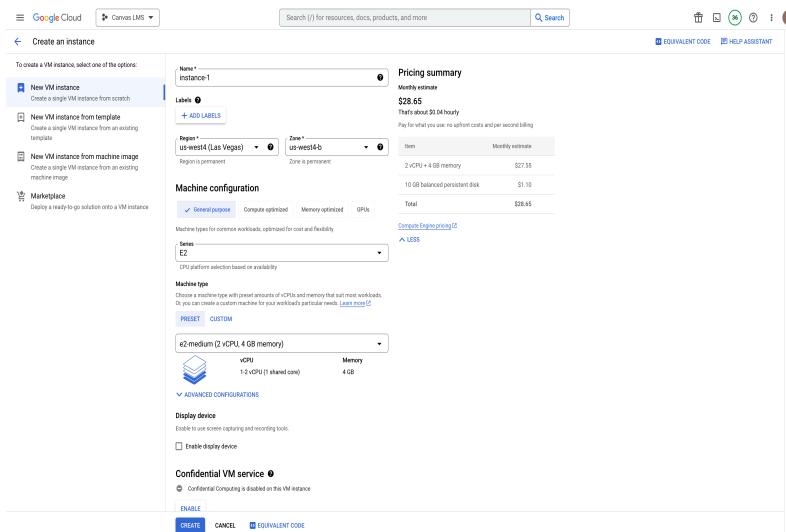
Hình 4.1: Màn hình Google Cloud Console

- Tạo máy ảo: Trên bảng điều khiển Google Cloud, chúng ta sẽ thực hiện việc tạo một máy ảo để chạy Canvas LMS. Để tạo máy ảo, chúng ta nhấp vào mục "Compute Engine" trên

bảng điều khiển. Tiếp theo, chọn "Máy ảo" và nhấp vào nút "Tạo máy ảo".

Trong trang tạo máy ảo, bạn sẽ cần cung cấp các thông tin sau:

- Tên máy ảo: Đặt tên cho máy ảo của bạn để dễ nhận biết.
- Kích thước máy ảo: Chọn kích thước máy ảo phù hợp với yêu cầu của bạn, bao gồm số lượng bộ nhớ RAM và vCPU.
- Vùng địa lý: Chọn vùng địa lý gần với địa điểm của bạn để đảm bảo tốc độ truy cập nhanh nhất.
- Firewall: Cấu hình các quy tắc tường lửa cho phép truy cập vào máy ảo.

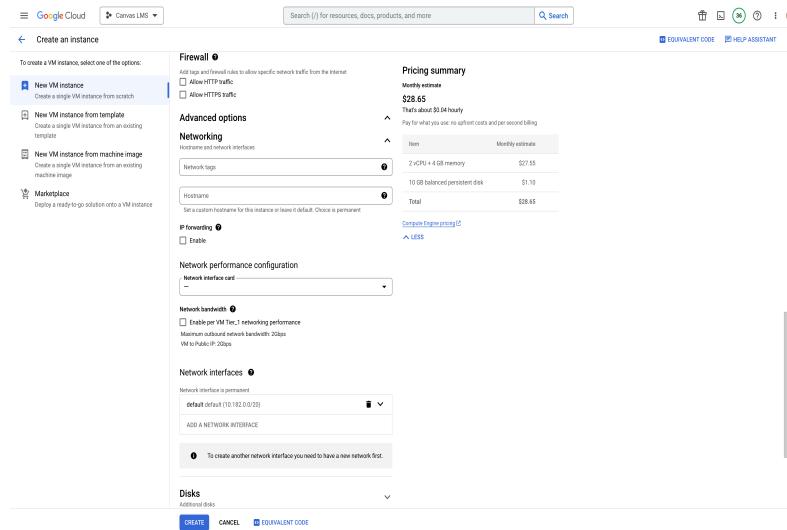


Hình 4.2: Màn hình tạo máy ảo

3. Cấu hình mạng: Đảm bảo rằng máy ảo của bạn được cấu hình để có địa chỉ IP công cộng và có quyền truy cập Internet. Điều này sẽ đảm bảo rằng máy ảo có thể truy cập vào các tài nguyên cần thiết và có thể phục vụ các yêu cầu từ người dùng.

Trên bảng điều khiển Google Cloud, chúng ta có thể cấu hình các thiết lập mạng cho máy ảo bằng cách điều hướng đến mục "Network" hoặc "Mạng" trên bảng điều khiển.

Ở đây, chúng ta có thể thực hiện các tác vụ như gán địa chỉ IP công cộng, tạo và quản lý các quy tắc tường lửa, cấu hình phân giải tên miền và nhiều hơn nữa.



Hình 4.3: Cài đặt mạng cho máy ảo

4. Cài đặt và cấu hình Canvas LMS: Sau khi đã chuẩn bị môi trường, chúng ta có thể tiến hành cài đặt và cấu hình Canvas LMS trên máy ảo. Quá trình này bao gồm cài đặt Ruby, PostgreSQL, các gói phụ thuộc và mã nguồn Canvas LMS.

Để cài đặt và cấu hình Canvas LMS, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh và tệp cấu hình được cung cấp trong mã nguồn của Canvas LMS. Quá trình này yêu cầu kiến thức về quản lý máy chủ và cài đặt ứng dụng web.

Sau khi cài đặt và cấu hình thành công, chúng ta sẽ có một môi trường Canvas LMS hoạt động trên máy ảo của chúng ta trên Google Cloud.

4.1.2 Cài đặt Canvas LMS

1. Cài đặt Ruby: Canvas LMS yêu cầu phiên bản Ruby 2.7.3. Để cài đặt phiên bản này, chúng ta sẽ sử dụng RVM (Ruby Version Manager). RVM là một công cụ quản lý phiên bản Ruby cho phép chúng ta cài đặt nhiều phiên bản Ruby trên cùng một máy tính.

Để cài đặt RVM, chúng ta sẽ sử dụng lệnh sau:

```
$ curl -sSL https://rvm.io/mpapis.asc | gpg --import -
$ curl -sSL https://get.rvm.io | bash -s stable
```

Sau khi cài đặt RVM, chúng ta sẽ cài đặt phiên bản Ruby 2.7.3 bằng lệnh sau:

```
$ rvm install 2.7.3
```

2. Cài đặt PostgreSQL: Canvas LMS yêu cầu phiên bản PostgreSQL 9.5. Để cài đặt phiên bản này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ sudo apt-get update
$ sudo apt-get install postgresql postgresql-contrib
```

Sau khi cài đặt PostgreSQL, chúng ta sẽ tạo một người dùng và một cơ sở dữ liệu cho

Canvas LMS. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ sudo -u postgres createuser canvas --no-createdb --no-superuser --no-createrole --
pprompt
$ sudo -u postgres createdb canvas_production --owner=canvas
```

3. Cài đặt các gói phụ thuộc: Canvas LMS yêu cầu một số gói phụ thuộc để có thể hoạt động.

Để cài đặt các gói phụ thuộc này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ sudo apt-get install git-core curl zlib1g-dev build-essential libssl-dev libreadline-
dev libyaml-dev libsqlite3-dev sqlite3 libxml2-dev libxslt1-dev libcurl4-openssl-dev
software-properties-common libffi-dev
```

4. Cài đặt mã nguồn Canvas LMS: Sau khi đã cài đặt các gói phụ thuộc, chúng ta sẽ tiến hành cài đặt mã nguồn Canvas LMS. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ cd ~
$ git clone https://github.com/instructure/canvas-lms.git canvas
$ cd canvas
$ git checkout prod
$ sudo mkdir -p /var/canvas
$ sudo chown -R $USER /var/canvas
$ cp -av . /var/canvas
```

5. Cài đặt yarn sau khi đã cài đặt mã nguồn Canvas LMS: Canvas LMS yêu cầu yarn để có thể hoạt động. Để cài đặt yarn, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ curl -sS https://dl.yarnpkg.com/debian/pubkey.gpg | sudo apt-key add -
$ echo "deb https://dl.yarnpkg.com/debian/ stable main" | sudo tee /etc/apt/sources.list
.d/yarn.list
$ sudo apt-get update
$ sudo apt-get install yarn
```

6. Cài đặt các gói phụ thuộc của Canvas LMS: Sau khi đã cài đặt yarn, chúng ta sẽ tiến hành cài đặt các gói phụ thuộc của Canvas LMS. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ cd /var/canvas
$ bundle config set path 'vendor/bundle'
$ yarn install
```

7. Cấu hình Canvas LMS: Sau khi đã cài đặt yarn, chúng ta sẽ tiến hành cấu hình Canvas LMS. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

```
$ cp config/database.yml.example config/database.yml
$ nano config/database.yml
$ bundle exec rake canvas:compile_assets
```

8. Cấu hình Apache: Sau khi đã cấu hình Canvas LMS, chúng ta sẽ tiến hành cấu hình Apache. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

Đầu tiên, chúng ta sẽ cài đặt Apache bằng lệnh sau:

```
$ sudo apt-get install apache2
$ sudo apt-get install -y libapache2-mod-passenger
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Apache bằng lệnh sau:

```
$ sudo nano /etc/apache2/sites-available/canvas.conf
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
<VirtualHost *:80>
    ServerName 35.247.158.82
    ServerAlias canvasfiles.example.com
    ServerAdmin brad@sandbox84e1f41fa65f4f75941861cde77b288a.mailgun.org
    DocumentRoot /var/canvas/public
    RewriteEngine On
    RewriteCond %{HTTP:X-Forwarded-Proto} !=https
    RewriteCond %{REQUEST_URI} !^/health_check
    RewriteRule (.*) https:// %{HTTP_HOST} %{REQUEST_URI} [L]
    ErrorLog /var/log/apache2/canvas_errors.log
    LogLevel warn
    CustomLog /var/log/apache2/canvas_access.log combined
    SetEnv RAILS_ENV production
    <Directory /var/canvas/public>
        Options All
        AllowOverride All
        Require all granted
    </Directory>
</VirtualHost>
# If you are only serving HTTP behind a HTTPS-terminating load balancer, skip the
# next VirtualHost
<VirtualHost *:443>
    ServerName 35.247.158.82
    ServerAlias canvasfiles.example.com
    ServerAdmin brad@sandbox84e1f41fa65f4f75941861cde77b288a.mailgun.org
    DocumentRoot /var/canvas/public
    ErrorLog /var/log/apache2/canvas_errors.log
    LogLevel warn
    CustomLog /var/log/apache2/canvas_ssl_access.log combined
    SSLEngine on
    BrowserMatch "MSIE [17-9]" ssl-unclean-shutdown
    # the following ssl certificate files are generated for you from the ssl-cert
    # package.
    SSLCertificateFile /etc/ssl/certs/ssl-cert-snakeoil.pem
    SSLCertificateKeyFile /etc/ssl/private/ssl-cert-snakeoil.key
    SetEnv RAILS_ENV production
    <Directory /var/canvas/public>
        Options All
        AllowOverride All
        Require all granted
    </Directory>
</VirtualHost>
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Apache bằng lệnh sau:

```
$ sudo a2enmod ssl
$ sudo a2enmod headers
$ sudo a2ensite canvas
$ sudo a2enmod rewrite
```

```
$ sudo a2dissite 000-default
$ sudo service apache2 restart
```

9. Cấu hình Canvas LMS: Sau khi đã cấu hình Apache, chúng ta sẽ tiến hành cấu hình Canvas LMS. Để làm điều này, chúng ta sẽ sử dụng các lệnh sau:

Đầu tiên, chúng ta sẽ cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/outgoing_mail.yml.example config/outgoing_mail.yml
$ nano config/outgoing_mail.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production:
  address: "smtp.mailgun.org"
  port: "587"
  user_name: "postmaster@sandbox84e1f41fa65f4f75941861cde77b288a.mailgun.org"
  password: "thuongkhung120"
  authentication: "login" # plain, login, or cram_md5
  domain: "sandbox84e1f41fa65f4f75941861cde77b288a.mailgun.org"
  outgoing_address: "thuongkhungvu@gmail.com"
  default_name: "Thuy Loi University"
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/domain.yml.example config/domain.yml
$ nano config/domain.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production:
  domain: "35.247.158.82"
  ssl: true
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/security.yml.example config/security.yml
$ nano config/security.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production: &default
  encryption_key: jsn2hsydandsu299374msdmcbusnk213nfd2
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/cache_store.yml.example config/cache_store.yml
$ nano config/cache_store.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production:
  cache_store: redis_cache_store
```

Sau đó, chúng ta sẽ cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/redis.yml.example config/redis.yml
$ nano config/redis.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production:
  servers:
    - redis://localhost
```

Sau khi đã cài đặt xong các gói cần thiết, chúng ta sẽ tiến hành cài đặt Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ bundle install --deployment --without development test postgres
$ bundle exec rake db:create
$ bundle exec rake db:initial_setup
$ bundle exec rake canvas:compile_assets
```

Sau khi đã cài đặt xong Canvas LMS, chúng ta sẽ tiến hành cấu hình Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ cp config/production.example.yml config/production.yml
$ nano config/production.yml
```

Trong file cấu hình này, chúng ta sẽ thêm các dòng sau:

```
production:
  domain: "35.247.158.82"
  ssl: true
```

Sau khi đã cấu hình xong Canvas LMS, chúng ta sẽ tiến hành cài đặt Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ bundle exec rake canvas:compile_assets
```

Sau khi hoàn thành cài đặt, chúng ta sẽ tiến hành khởi động lại Canvas LMS bằng lệnh sau:

```
$ sudo /etc/init.d/apache2 restart
```

Sau khi khởi động lại Canvas LMS, chúng ta sẽ truy cập vào địa chỉ `http://35.247.158.82` để kiểm tra kết quả.

4.2 Xây dựng phần giao diện cho hệ thống

Trong phiên bản hiện tại của hệ thống, tôi đã xây dựng và triển khai một số phần quan trọng nhằm đáp ứng các yêu cầu và chức năng cơ bản của một nền tảng học trực tuyến. Dưới đây là mô tả chi tiết về các phần đã được xây dựng:

- Landing page:
 - Trang landing page được thiết kế để hiển thị các khóa học công khai, giới thiệu về nền tảng và thu hút sự quan tâm của người dùng.

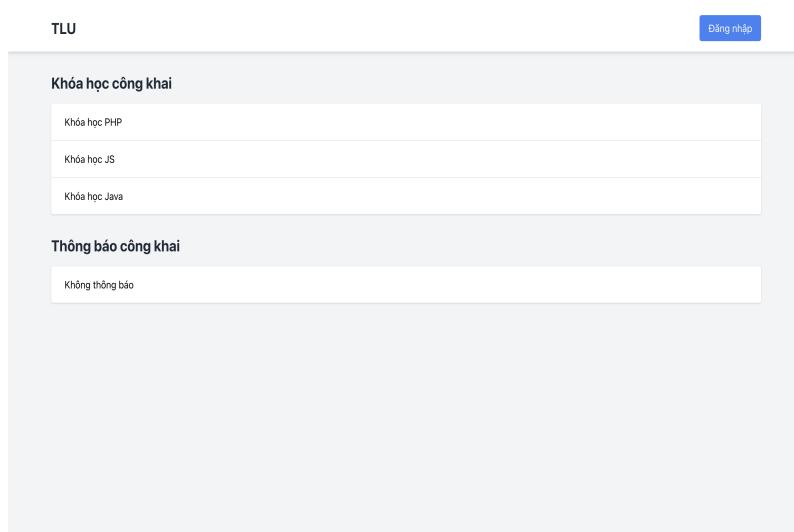
- Trang này cung cấp một giao diện hấp dẫn với thông tin tóm tắt về các khoá học và mô tả về chương trình học.
- Đăng nhập:
 - Phần đăng nhập cho phép người dùng truy cập vào tài khoản cá nhân của mình thông qua việc nhập thông tin đăng nhập.
 - Tôi đã tạo giao diện đơn giản và bảo mật để đảm bảo quyền riêng tư và truy cập an toàn cho người dùng.
- Hiển thị khoá học:
 - Trang hiển thị khoá học cung cấp một giao diện dễ sử dụng và thân thiện cho người dùng để tìm kiếm, xem và tham gia các khoá học.
 - Các khoá học được hiển thị dưới dạng danh sách hoặc lưới, kèm theo thông tin chi tiết về mô tả, giảng viên, thời gian học, và điểm số.
- Quản lý khoá học:
 - Tôi đã phát triển các chức năng quản lý khoá học cho giảng viên, cho phép họ thêm, sửa đổi và xoá các khoá học một cách dễ dàng.
 - Giảng viên có quyền quản lý thông tin, tài liệu, bài tập và câu hỏi kiểm tra trong khoá học của mình.
- Quản lý bài tập:
 - Phần quản lý bài tập cho phép giảng viên thêm, sửa đổi và xoá bài tập trong khoá học.
 - Giảng viên có thể thiết lập các thông số như tiêu đề, mô tả, ngày hết hạn, trọng số, và điểm số cho mỗi bài tập.
- Quản lý câu hỏi kiểm tra:
 - Tôi đã tạo chức năng cho giảng viên để quản lý câu hỏi kiểm tra trong khoá học.
 - Giảng viên có thể thêm, sửa đổi và xoá câu hỏi kiểm tra, và cũng có thể thiết lập điểm số cho từng câu hỏi.
- Hiển thị điểm:
 - Trang hiển thị điểm cung cấp một cái nhìn tổng quan về kết quả học tập của người dùng.
 - Phần điểm số đã được chỉnh sửa để phù hợp hơn cho môi trường ở Việt Nam. Hiện tại app cho phép thiết lập 2 trọng số là trọng số của nhóm bài tập và trọng số của bài tập, tự đó hệ thống sẽ tự động tính điểm cho người dùng.
- Lịch hiển thị sự kiện:

- Phần lịch hiển thị các sự kiện giúp người dùng có cái nhìn tổng quan về lịch trình học tập.
- Các sự kiện như buổi học, bài tập đến hạn, và các sự kiện quan trọng khác được hiển thị dễ nhìn và dễ sử dụng.
- Tin nhắn:
 - Tôi đã tạo chức năng gửi tin nhắn cho người dùng, cho phép họ giao tiếp và trao đổi thông tin với giảng viên và sinh viên khác.
 - Người dùng có thể gửi tin nhắn riêng tư hoặc tham gia vào các cuộc thảo luận trong các nhóm học tập.
- Cài đặt thông tin cá nhân:
 - Phần cài đặt thông tin cá nhân cho phép người dùng quản lý và cập nhật thông tin cá nhân của mình.
 - Người dùng có thể thay đổi thông tin liên hệ, mô tả bản thân, và các tùy chọn cá nhân khác theo nhu cầu của mình.

4.2.1 Chi tiết các chức năng

4.2.1.1 Xây dựng giao diện chung

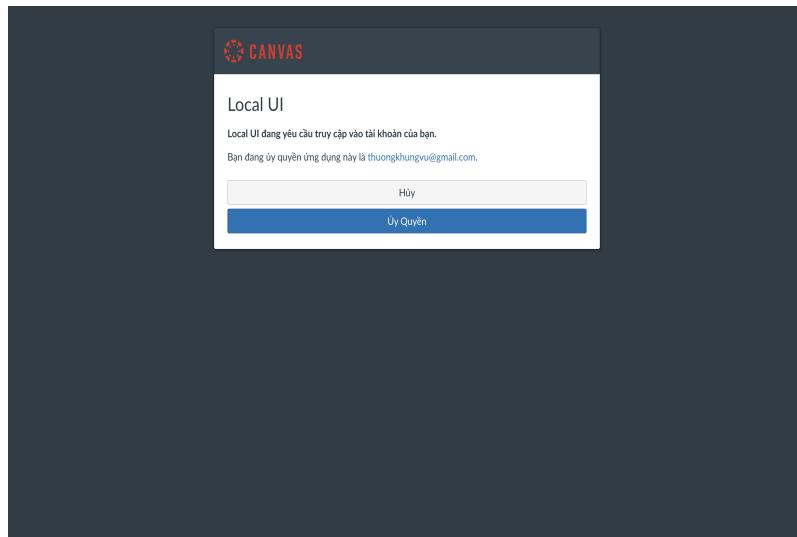
- Phần landing page của hệ thống được thể hiện ở hình 4.4:



Hình 4.4: Màn hình landing page của hệ thống

4.2.1.2 Xây dựng giao diện cho phần quản trị viên

- Phần đăng nhập của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.5:

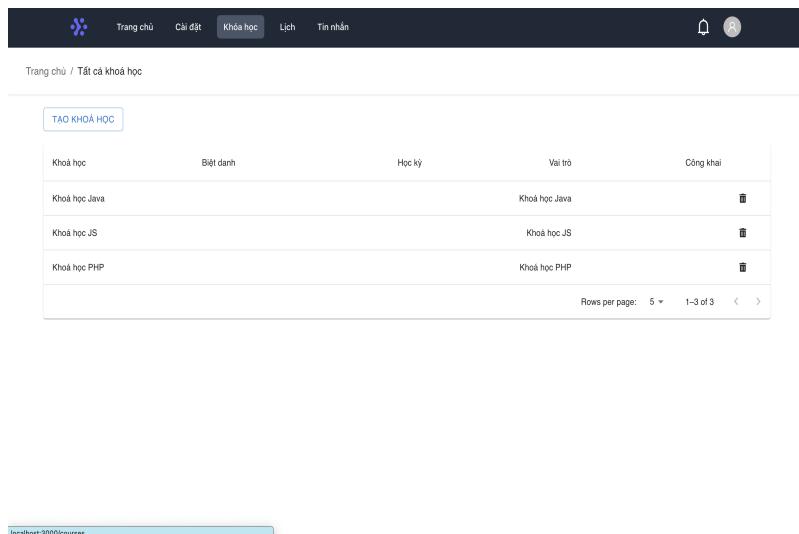


Hình 4.5: Màn hình đăng nhập của phần quản trị viên

- Phần trang chủ của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.6:

Hình 4.6: Màn hình trang chủ của phần quản trị viên

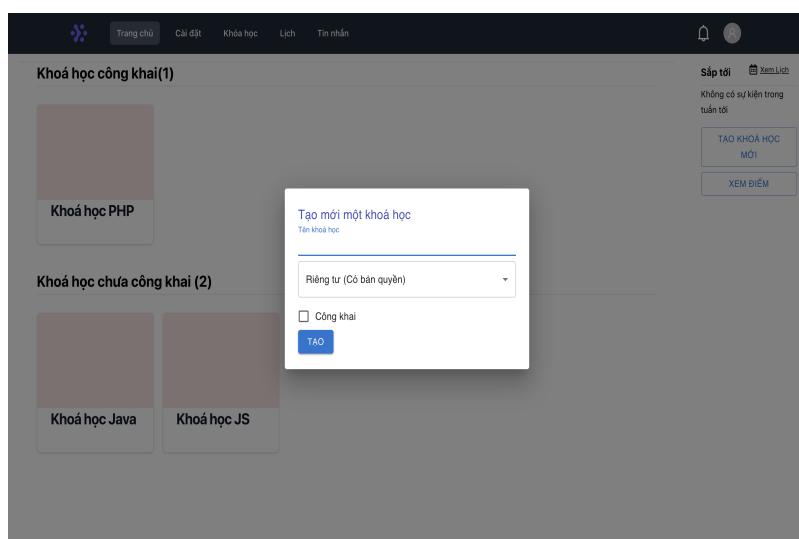
- Phần danh sách khoá học của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.7:



The screenshot shows a web-based application interface for managing courses. At the top, there is a navigation bar with links: Trang chủ, Cài đặt, Khóa học (selected), Lịch, and Tin nhắn. On the right side of the header are icons for notifications and user profile. Below the header, the URL 'localhost:3000/courses' is visible in the address bar. The main content area displays a table titled 'TẠO KHÓA HỌC' (Create Course). The table has columns: Khoa học (Subject), Biệt danh (Alias), Học kỳ (Semester), Vai trò (Role), and Công khai (Public). There are three rows in the table, each representing a course: 'Khoa học Java' (alias 'Khoa học Java'), 'Khoa học JS' (alias 'Khoa học JS'), and 'Khoa học PHP' (alias 'Khoa học PHP'). At the bottom of the table, there is a pagination message: 'Rows per page: 5 * 1-3 of 3 < >'.

Hình 4.7: Màn hình danh sách khoá học của phần quản trị viên

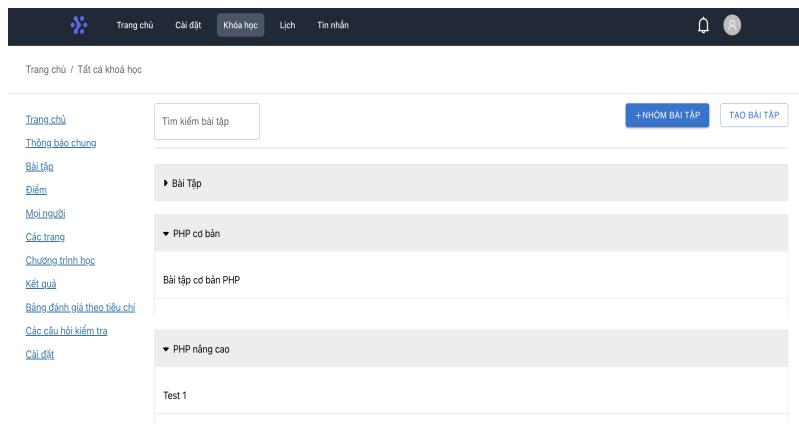
- Phần tạo khoá học của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.8:



The screenshot shows a modal dialog box for creating a new course. The title of the dialog is 'Tạo mới một khóa học' (Create a new course). It has a text input field labeled 'Tên khóa học' (Course name) with the placeholder 'Nhập tên khóa học'. Below this is a dropdown menu labeled 'Riêng tư (Có bản quyền)' (Private (Has copyright)). A checkbox labeled 'Công khai' (Public) is checked. At the bottom of the dialog is a blue 'TAO' (Create) button. In the background, there is a list of existing courses: 'Khoa học công khai(1)' (Java course), 'Khoa học PHP', 'Khoa học chưa công khai (2)' (JavaScript course), 'Khoa học Java', and 'Khoa học JS'. On the right side of the screen, there are buttons for 'TAO KHÓA HỌC MỚI' (Create new course) and 'XEM ĐIỂM' (View points).

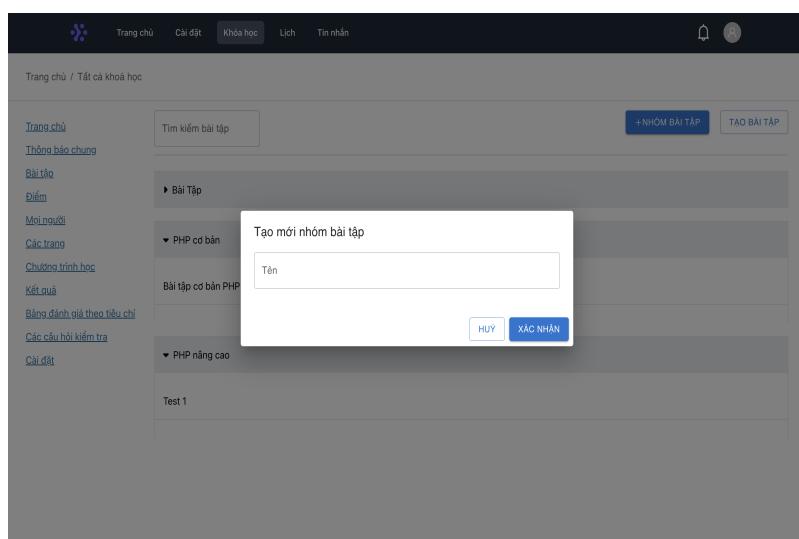
Hình 4.8: Màn hình tạo khoá học của phần quản trị viên

- Phần danh sách bài tập và nhóm của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.9:



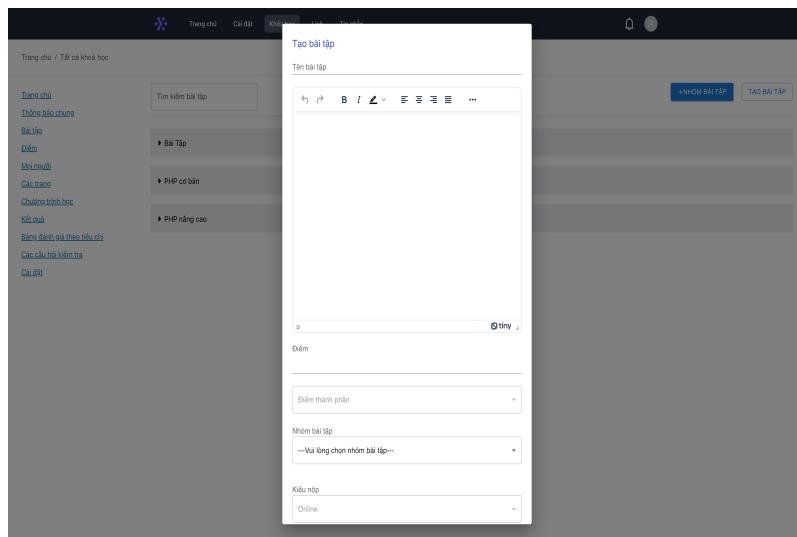
Hình 4.9: Màn hình danh sách bài tập của phần quản trị viên

- Phần tạo nhóm của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.10:



Hình 4.10: Màn hình tạo nhóm của phần quản trị viên

- Phần tạo bài tập của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.11:



Hình 4.11: Màn hình tạo bài tập của phần quản trị viên

- Phần chi tiết bài tập của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.12:

Thông tin bài tập		
Thông tin chi tiết về bài tập		
Tên bài tập	Bài tập cơ bản PHP	
Mô tả	Đây là phần bài tập cơ bản	
Điểm	10	
Hạn nộp	2023-08-19	
Bắt đầu	2023-06-19	
Kết thúc	2023-08-29	

Hình 4.12: Màn hình chi tiết bài tập của phần quản trị viên

- Phần chỉnh sửa bài tập của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.13:

Hình 4.13: Màn hình chỉnh sửa bài tập của phần quản trị viên

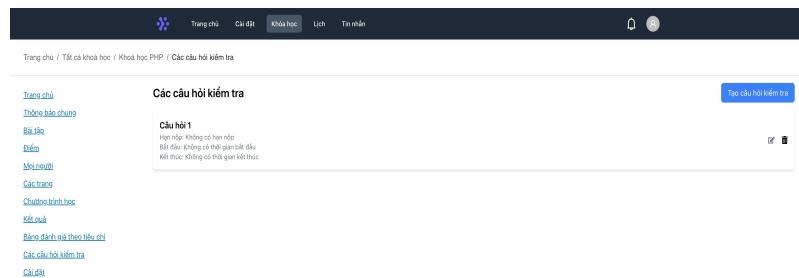
- Phần hiển thị điểm được thể hiện ở hình 4.14:

Tên	Bài tập 1	Bài tập 2	Bài tập 15p	[Nhóm] Kiểm tra tối 1	Kiểm tra 1	Kiểm tra 2	Kiểm tra 3	[Nhóm] Kiểm tra 1	Kiểm tra giữa kỳ	[Nhóm] Kiểm tra cuối kỳ	[Nhóm] Kiểm tra cuối kỳ	Tổng điểm
Sxin Vinh Lam Bùi Thị	8	7	7.5	9	6	10	8.5	9	0	10	10	9.2
Nguyễn Trọng Thủy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Rows per page: 5 ▾ 1-5 of 10 < >

Hình 4.14: Màn hình hiển thị điểm

- Phần câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.15:



Hình 4.15: Màn hình câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên

- Phần tạo câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.16:

Hình 4.16: Màn hình tạo câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên

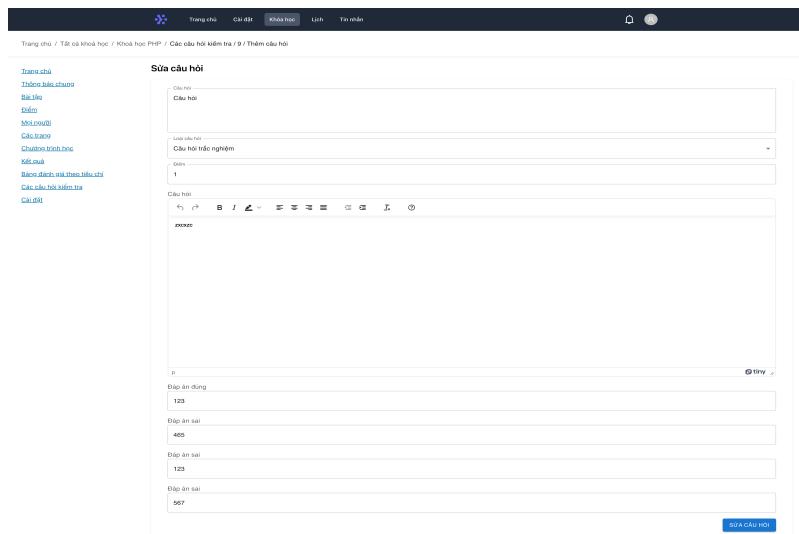
- Phần chỉnh sửa câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.17:

Hình 4.17: Màn hình chỉnh sửa câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên

- Phần tạo câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.18:

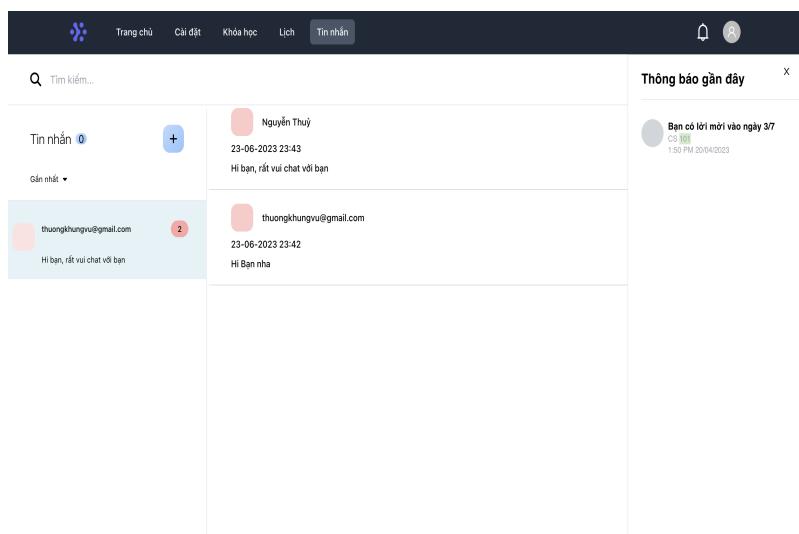
Hình 4.18: Màn hình tạo câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên

- Phần chỉnh sửa câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.19:



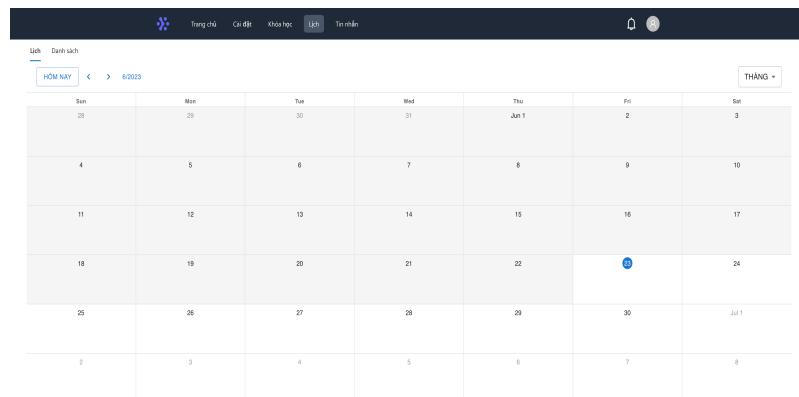
Hình 4.19: Màn hình chỉnh sửa câu hỏi trong câu hỏi kiểm tra của phần quản trị viên

- Phần lịch sử của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.20:



Hình 4.20: Màn hình lịch sử của phần quản trị viên

- Phần sự kiện của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.21:



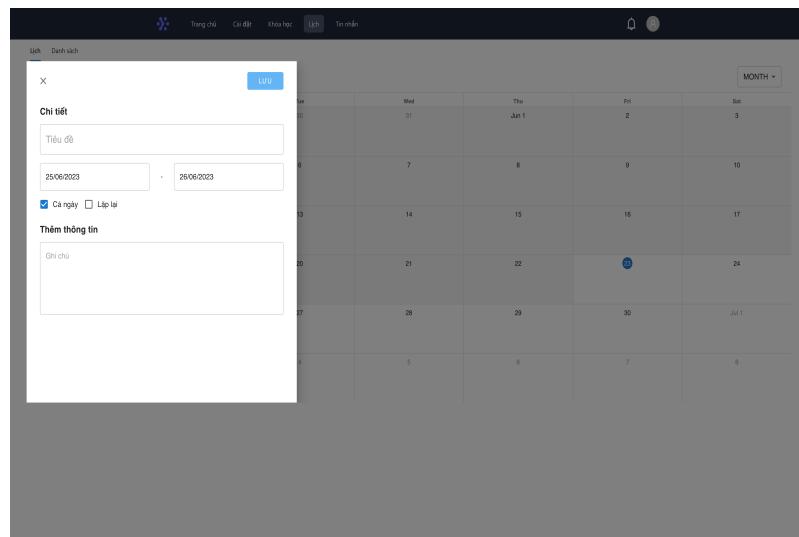
Hình 4.21: Màn hình sự kiện của phần quản trị viên

- Phần danh sách sự kiện của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.22:

Lịch	Danh sách	
Tên sự kiện	Thời gian bắt đầu	Thời gian kết thúc
Học Online ngày 24/06	24-06-2023 11:00	24-06-2023 11:00
Ngày 25/06	25-06-2023 11:00	25-06-2023 11:00

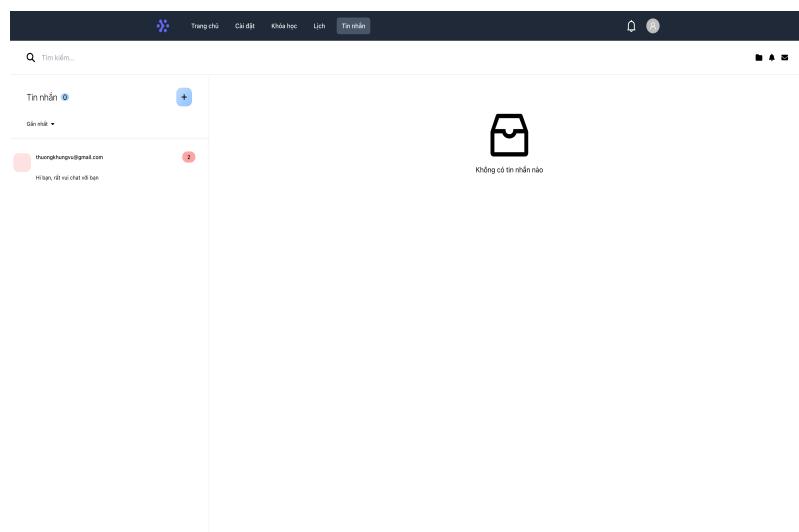
Hình 4.22: Màn hình danh sách sự kiện của phần quản trị viên

- Phần tạo sự kiện của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.23:



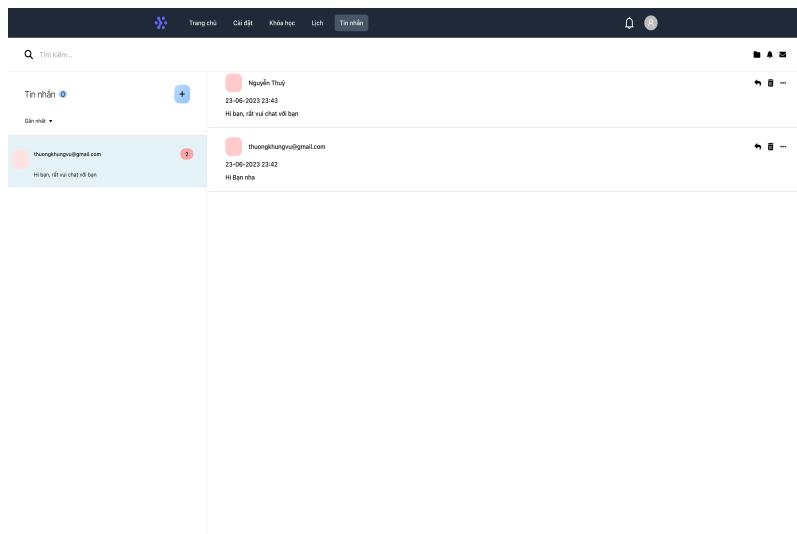
Hình 4.23: Màn hình tạo sự kiện của phần quản trị viên

- Phần tin nhắn của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.24:



Hình 4.24: Màn hình tin nhắn của phần quản trị viên

- Phần chi tiết tin nhắn của phần quản trị viên được thể hiện ở hình 4.25:



Hình 4.25: Màn hình chi tiết tin nhắn của phần quản trị viên

4.3 Tài liệu API

4.3.1 Xác thực và uỷ quyền

Canvas LMS sử dụng cơ chế xác thực OAuth2 để xác thực và uỷ quyền người dùng. Để sử dụng API, người dùng cần có một mã truy cập (access token) hợp lệ. Mã truy cập này có thể được lấy bằng cách sử dụng một trong các luồng xác thực OAuth2 được hỗ trợ bởi Canvas LMS. Các luồng xác thực này bao gồm:

Bước 1: Tạo một client id và một secret ở trên Canvas LMS

Bước 2: Sử dụng id để lấy mã code

Trong đó:

- **client_id**: id của client được tạo ở bước 1
- **response_type**: loại phản hồi, ở đây là mã code
- **redirect_uri**: địa chỉ để nhận mã code

Response sẽ được trả về theo dạng sau:

```
http://localhost:3000/oauth2response?code=1234567890
```

Bước 3: Sử dụng mã code để lấy mã truy cập

```
POST https://35.247.158.82/login/oauth2/token
```

- **grant_type**: loại phân quyền, ở đây là mã authorization_code
- **client_id**: id của client được tạo ở bước 1
- **client_secret**: secret của client được tạo ở bước 1

- **code:** mã code được lấy ở bước 2

Response sẽ được trả về theo dạng sau:

```
{
  "access_token": "1234567890",
  "token_type": "Bearer",
  "user": {
    "id": 1,
    "name": "John Doe",
    "global_id": "1234567890",
    "avatar_url": "http://localhost:3000/images/users/0001-1234567890/avatar.png"
  }
}
```

4.3.2 Khoá học

Một object khoá học sẽ có dạng:

```
{
  "id": 370663,
  "sis_course_id": null,
  "uuid": "WvAHhY5FINzq5IyRIJybGeiXyFkG3SqHUPb7jZY5",
  "integration_id": null,
  "sis_import_id": 34,
  "name": "InstructureCon 2012",
  "course_code": "INSTCON12",
  "original_name": "InstructureCon-2012-01",
  "workflow_state": "available",
  "account_id": 81259,
  "root_account_id": 81259,
  "enrollment_term_id": 34,
  "grading_periods": null,
  "grading_standard_id": 25,
  "grade_passback_setting": "nightly_sync",
  "created_at": "2012-05-01T00:00:00-06:00",
  "start_at": "2012-06-01T00:00:00-06:00",
  "end_at": "2012-09-01T00:00:00-06:00",
  "locale": "en",
  "total_students": 32,
  "calendar": null,
  "default_view": "feed",
  "syllabus_body": "<p>syllabus html goes here</p>",
  "needs_grading_count": 17,
  "term": null,
  "course_progress": null,
  "apply_assignment_group_weights": true,
  "permissions": "create_discussion_topic":true,"create_announcement":true,
  "is_public": true,
  "is_public_to_auth_users": true,
  "public_syllabus": true,
  "public_syllabus_to_auth": true,
  "public_description": "Come one, come all to InstructureCon 2012!",
  "storage_quota_mb": 5,
  "storage_quota_used_mb": 5,
  "hide_final_grades": false,
  "license": "Creative Commons",
  "allow_student_assignment_edits": false,
  "allow_wiki_comments": false,
```

```

    "allow_student_forum_attachments": false,
    "open_enrollment": true,
    "self_enrollment": false,
    "restrict_enrollments_to_course_dates": false,
    "course_format": "online",
    "access_restricted_by_date": false,
    "time_zone": "America/Denver",
    "blueprint": true,
    "blueprint_restrictions": {"content":true,"points":true,"due_dates":false,"availability_dates":false},
    "blueprint_restrictions_by_object_type": {"assignment":{"content":true,"points":true}, "wiki_page":{"content":true}},
    "template": true
}

```

4.3.2.1 Lấy danh sách khoá học

GET /api/v1/courses

4.3.2.2 Lấy danh sách khoá học cho user

GET /api/v1/users/:user_id/courses

Trong đó: user_id là id của user

4.3.2.3 Tạo mới khoá học

POST /api/v1/accounts/:account_id/courses

Trong đó: account_id là id của account

4.3.2.4 Lấy thông tin khoá học

GET /api/v1/courses/:course_id

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.5 Cập nhật thông tin khoá học

PUT /api/v1/courses/:course_id

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.6 Xóa khoá học

DELETE /api/v1/courses/:course_id

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.7 Lấy danh sách thành viên khoá học

GET /api/v1/courses/:course_id/users

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.8 Thêm thành viên vào khoá học

POST /api/v1/courses/:course_id/enrollments

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.9 Xóa thành viên khỏi khoá học

```
DELETE /api/v1/courses/:course_id/enrollments/:id
```

Trong đó: course_id là id của khoá học, id là id của enrollment

4.3.2.10 Lấy danh sách nhóm bài tập

Một object nhóm bài tập sẽ có dạng như sau:

```
{
  "id": 1,
  "name": "group2",
  "position": 7,
  "group_weight": 20,
  "sis_source_id": "1234",
  "integration_data": {"5678": "0954"},
  "assignments": [],
  "rules": null
}
```

```
GET /api/v1/courses/:course_id/assignment_groups
```

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.11 Tạo mới nhóm bài tập

```
POST /api/v1/courses/:course_id/assignment_groups
```

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.12 Lấy danh sách bài tập

Một object bài tập sẽ có dạng như sau:

```
{
  "id": 4,
  "name": "some assignment",
  "description": "<p>Do the following:</p>...",
  "created_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
  "updated_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
  "due_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
  "lock_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
  "unlock_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
  "has_overrides": true,
  "all_dates": null,
  "course_id": 123,
  "html_url": "https://...",
  "submissions_download_url": "https://example.com/courses/:course_id/assignments/:id/
    submissions?zip=1",
  "assignment_group_id": 2,
  "due_date_required": true,
  "allowed_extensions": ["docx", "ppt"],
  "max_name_length": 15,
  "turnitin_enabled": true,
  "vericite_enabled": true,
  "turnitin_settings": null,
  "grade_group_students_individually": false,
  "external_tool_tag_attributes": null,
```

```
"peer_reviews": false,
"automatic_peer_reviews": false,
"peer_review_count": 0,
"peer_reviews_assign_at": "2012-07-01T23:59:00-06:00",
"intra_group_peer_reviews": false,
"group_category_id": 1,
"needs_grading_count": 17,
"needs_grading_count_by_section": [{"section_id": "123456", "needs_grading_count": 5}, {"section_id": "654321", "needs_grading_count": 0}],
"position": 1,
"post_to_sis": true,
"integration_id": "12341234",
"integration_data": {"5678": "0954"},
"points_possible": 12.0,
"submission_types": ["online_text_entry"],
"has_submitted_submissions": true,
"grading_type": "points",
"grading_standard_id": null,
"published": true,
"unpublishable": false,
"only_visible_to_overrides": false,
"locked_for_user": false,
"lock_info": null,
"lock_explanation": "This assignment is locked until September 1 at 12:00am",
"quiz_id": 620,
"anonymous_submissions": false,
"discussion_topic": null,
"freeze_on_copy": false,
"frozen": false,
"frozen_attributes": ["title"],
"submission": null,
"use_rubric_for_grading": true,
"rubric_settings": {"points_possible": "12"},
"rubric": null,
"assignment_visibility": [137, 381, 572],
"overrides": null,
"omit_from_final_grade": true,
"hide_in_gradebook": true,
"moderated_grading": true,
"grader_count": 3,
"final_grader_id": 3,
"grader_comments_visible_to_graders": true,
"graders_anonymous_to_graders": true,
"grader_names_visible_to_final_grader": true,
"anonymous_grading": true,
"allowed_attempts": 2,
"post_manually": true,
"score_statistics": null,
"can_submit": true,

"annotatable_attachment_id": null,
"anonymize_students": false,

"require_lockdown_browser": false,
"important_dates": false,

"muted": false,
"anonymous_peer_reviews": false,
"anonymous_instructor_annotations": false,
```

```

"graded_submissions_exist": false,
"is_quiz_assignment": false,
"in_closed_grading_period": false,
"can_duplicate": false,
"original_course_id": 4,
"original_assignment_id": 4,
"original_lti_resource_link_id": 4,
"original_assignment_name": "some assignment",
"original_quiz_id": 4,
"workflow_state": "unpublished"
}

```

GET /api/v1/courses/:course_id/assignments

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.13 Tạo mới bài tập

POST /api/v1/courses/:course_id/assignments

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.14 Chính sửa bài tập

PUT /api/v1/courses/:course_id/assignments/:id

Trong đó: course_id là id của khoá học, id là id của bài tập

4.3.2.15 Xóa bài tập

DELETE /api/v1/courses/:course_id/assignments/:id

Trong đó: course_id là id của khoá học, id là id của bài tập

4.3.2.16 Tạo nhóm bài tập

POST /api/v1/courses/:course_id/groups

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.17 Lấy câu hỏi kiểm tra

GET /api/v1/courses/:course_id/quizzes/:quiz_id/questions

Trong đó: course_id là id của khoá học, quiz_id là id của bài kiểm tra

4.3.2.18 Tạo câu hỏi kiểm tra

POST /api/v1/courses/:course_id/quizzes/:quiz_id/questions

Trong đó: course_id là id của khoá học, quiz_id là id của bài kiểm tra

4.3.2.19 Lấy danh sách bài kiểm tra

GET /api/v1/courses/:course_id/quizzes

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.2.20 Tao bài kiểm tra

```
POST /api/v1/courses/:course_id/quizzes
```

Trong đó: course_id là id của khoá học

4.3.3 Lịch và sự kiện

Một số API liên quan đến lịch học

Một object sự kiện có dạng như sau:

```
{
  "id": 234,
  "title": "Paintball Fight!",
  "start_at": "2012-07-19T15:00:00-06:00",
  "end_at": "2012-07-19T16:00:00-06:00",
  "description": "<b>It's that time again!</b>",
  "location_name": "Greendale Community College",
  "location_address": "Greendale, Colorado",
  "context_code": "course_123",
  "effective_context_code": null,
  "context_name": "Chemistry 101",
  "all_context_codes": "course_123, course_456",
  "workflow_state": "active",
  "hidden": false,
  "parent_event_id": null,
  "child_events_count": 0,
  "child_events": null,
  "url": "https://example.com/api/v1/calendar\events/234",
  "html_url": "https://example.com/calendar?event\_id=234&include\_contexts=course_123",
  "all_day_date": "2012-07-19",
  "all_day": false,
  "created_at": "2012-07-12T10:55:20-06:00",
  "updated_at": "2012-07-12T10:55:20-06:00",
  "appointment_group_id": null,
  "appointment_group_url": null,
  "own_reservation": false,
  "reserve_url": null,
  "reserved": false,
  "participant_type": "User",
  "participants_per_appointment": null,
  "available_slots": null,
  "user": null,
  "group": null,
  "important_dates": true,
  "series_uuid": null,
  "rrule": null,
  "series_natural_language": null,
  "blackout_date": true
}
```

4.3.3.1 Lấy danh sách lịch

```
GET /api/v1/calendar_events
```

4.3.3.2 Lấy lịch theo id

```
GET /api/v1/calendar_events/:id
```

4.3.3.3 Tạo mới lịch

```
POST /api/v1/calendar_events
```

4.3.3.4 Chính sửa lịch

```
PUT /api/v1/calendar_events/:id
```

4.3.3.5 Xóa lịch

```
DELETE /api/v1/calendar_events/:id
```

4.3.4 Cuộc trò chuyện

Một số API liên quan đến cuộc trò chuyện

Một object cuộc trò chuyện có dạng như sau:

```
{
  "id": 2,
  "subject": "2",
  "workflow_state": "unread",
  "last_message": "sure thing, here's the file",
  "start_at": "2011-09-02T12:00:00Z",
  "message_count": 2,
  "subscribed": true,
  "private": true,
  "starred": true,
  "properties": null,
  "audience": null,
  "audience_contexts": null,
  "avatar_url": "https://canvas.instructure.com/images/messages/avatar-group-50.png",
  "participants": null,
  "visible": true,
  "context_name": "Canvas 101"
}
```

4.3.4.1 Lấy danh sách cuộc trò chuyện

```
GET /api/v1/conversations
```

4.3.4.2 Lấy cuộc trò chuyện theo id

```
GET /api/v1/conversations/:id
```

4.3.4.3 Tạo mới cuộc trò chuyện

```
POST /api/v1/conversations
```

4.3.4.4 Chính sửa cuộc trò chuyện

```
PUT /api/v1/conversations/:id
```

4.3.4.5 Xóa cuộc trò chuyện

```
DELETE /api/v1/conversations/:id
```

4.3.5 Người dùng

Một số API liên quan đến người dùng

Một object người dùng có dạng như sau:

```
{  
  "id": 2,  
  "name": "Sheldon Cooper",  
  "sortable_name": "Cooper, Sheldon",  
  "last_name": "Cooper",  
  "first_name": "Sheldon",  
  "short_name": "Shelly",  
  "sis_user_id": "SHEL93921",  
  "sis_import_id": 18,  
  "integration_id": "ABC59802",  
  "login_id": "sheldon@caltech.example.com",  
  "avatar_url": "https://en.gravatar.com/avatar/d8cb8c8cd40ddf0cd05241443a591868?s=80&r=g",  
  "avatar_state": "approved",  
  "enrollments": null,  
  "email": "sheldon@caltech.example.com",  
  "locale": "tlh",  
  "last_login": "2012-05-30T17:45:25Z",  
  "time_zone": "America/Denver",  
  "bio": "I like the Muppets."  
}
```

4.3.5.1 Lấy danh sách người dùng

```
GET /api/v1/accounts/:account_id/users
```

4.3.5.2 Lấy thông tin người dùng

```
GET /api/v1/users/:id/profile
```

Chương 5

Đánh giá và kết luận

Trong đồ án này, tôi đã xây dựng thành công một hệ thống quản lý học tập đáng tin cậy và tiện ích. Qua quá trình nghiên cứu, phân tích yêu cầu và triển khai, tôi đã đạt được nhiều kết quả đáng chú ý.

Đầu tiên, tôi đã thiết kế và triển khai giao diện người dùng thân thiện và trực quan, giúp người dùng dễ dàng tương tác với hệ thống. Bằng cách sử dụng React JS, HTML, CSS và các công nghệ phát triển web khác, tôi đã tạo ra một giao diện đẹp mắt và linh hoạt.

Tiếp theo, tôi đã phát triển các tính năng quan trọng như quản lý khóa học, quản lý người dùng, thảo luận trực tuyến, gửi thông báo và chia sẻ tài liệu. Các tính năng này cho phép giảng viên và sinh viên tương tác và hỗ trợ quá trình học tập một cách hiệu quả.

Hệ thống cũng đã được triển khai trên nền tảng Google Cloud Server với sự hỗ trợ của Open Source Canvas LMS viết bằng Ruby. Sử dụng Google Cloud Server, tôi đã đảm bảo tính bảo mật, tốc độ và sẵn sàng của hệ thống. Đồng thời, việc sử dụng PostgreSQL và Mailgun đã cung cấp cho hệ thống tính năng mạnh mẽ và đáng tin cậy.

Tuy nhiên, trong quá trình xây dựng hệ thống, tôi nhận thấy còn một số thiếu sót và hướng phát triển tiềm năng trong tương lai. Các thiếu sót này bao gồm mở rộng tính năng, tối ưu hóa hiệu suất, nâng cao bảo mật, tương thích đa nền tảng và tích hợp công cụ hỗ trợ. Để cải thiện và nâng cao hệ thống, tôi đề xuất một số hướng phát triển sau:

- Mở rộng tính năng: Tôi có thể mở rộng tính năng của hệ thống bằng cách thêm các chức năng mới như diễn đàn trực tuyến, phân nhóm học tập và tích hợp công cụ tương tác trực tiếp.
- Tối ưu hóa hiệu suất: Để đảm bảo hệ thống hoạt động mượt mà và nhanh chóng, tôi có thể tối ưu hóa mã nguồn, cải thiện cơ sở dữ liệu và sử dụng các kỹ thuật tối ưu khác nhau.
- Nâng cao bảo mật: Để bảo vệ thông tin cá nhân và dữ liệu học tập, tôi có thể áp dụng các biện pháp bảo mật mạnh hơn như xác thực hai yếu tố, mã hóa dữ liệu và kiểm soát quyền

truy cập.

- Tương thích đa nền tảng: Với sự phát triển của các thiết bị di động, tôi có thể nâng cấp giao diện và tính năng để tương thích trên nhiều nền tảng, bao gồm cả điện thoại di động và máy tính bảng.
- Tích hợp công cụ hỗ trợ: Tôi có thể tích hợp các công cụ hỗ trợ khác như trình quản lý tài liệu, trình duyệt đồ thị và công cụ theo dõi tiến độ học tập để tăng cường trải nghiệm người dùng.

Tổng quan, dự án đã đạt được những kết quả đáng chú ý trong việc xây dựng hệ thống quản lý học tập. Mặc dù còn một số thiếu sót và hướng phát triển trong tương lai, tôi tự tin rằng với sự nỗ lực và cải tiến liên tục, hệ thống sẽ đáp ứng được nhu cầu của người dùng và đóng góp vào quá trình học tập hiệu quả.

Tài liệu tham khảo

- [1] Apache Software Foundation. (2021). *Apache Cassandra*. Retrieved from <https://cassandra.apache.org/>
- [2] Chacon, S., & Straub, B. (2014). *Pro Git*. Apress.
- [3] Facebook. (2021). *React - A JavaScript library for building user interfaces*. Retrieved from <https://reactjs.org/>
- [4] Google Cloud. (2021). *Google Cloud Server*. Retrieved from <https://cloud.google.com/>
- [5] Mailgun. (2021). *Mailgun Documentation*. Retrieved from <https://documentation.mailgun.com/>
- [6] Open Source Canvas LMS. (2021). Retrieved from <https://github.com/instructure/canvas-lms>
- [7] PostgreSQL. (2021). *PostgreSQL: The world's most advanced open source database*. Retrieved from <https://www.postgresql.org/>
- [8] W3Schools. (2021). *HTML Tutorial*. Retrieved from <https://www.w3schools.com/html/>
- [9] W3Schools. (2021). *CSS Tutorial*. Retrieved from <https://www.w3schools.com/css/>
- [10] W3Schools. (2021). *JavaScript Tutorial*. Retrieved from <https://www.w3schools.com/js/>