

1. THÔNG TIN CHUNG:

Tên môn học (tiếng Việt):	Quy hoạch tuyến tính
Tên môn học (tiếng Anh):	math
Mã số môn học:	CSC500
Số tín chỉ:	4
Số tiết lý thuyết:	45
Số tiết thực hành:	45
Số tiết tự học:	
Các môn học tiên quyết:	Không

2. MÔ TẢ MÔN HỌC (COURSE DESCRIPTION)

3. MỤC TIÊU MÔN HỌC (COURSE GOALS)

Sinh viên học xong môn học này có khả năng :

Mục tiêu	Mô tả (mức tổng quát)	CDR CDIO của chương trình
G1	Làm việc ở mức độ cá nhân và cộng tác nhóm để trình bày một số báo cáo kỹ thuật theo mẫu cho trước trong lĩnh vực kỹ thuật phần mềm	2.2, 2.3.1
G2	Giải thích được các thuật ngữ tiếng Anh thuộc chuyên ngành Kỹ thuật phần mềm	2.4.3, 1.3.3
G3	Giải thích được các khái niệm cơ bản, thuật ngữ, trách nhiệm, công việc và nguyên tắc đạo đức cơ bản thuộc lĩnh vực Kỹ nghệ phần mềm	1.5, 3.3
G4	Phân loại và so sánh được các loại tiến trình phát triển phần mềm khác nhau	1.3.6, 1.5
G5	Triển khai ở mức độ cơ bản được cho từng pha trong quá	1.5.5, 5.1.1, 5.1.3, 5.2.1,

	trình phát triển phần mềm	5.2.2, 5.3.1, 6.1.1
G6	Xây dựng được một số thành phần của sản phẩm phần mềm ở quy mô nhỏ	1.5.6, 5.1.3, 5.2.2, 5.3.2, 6.1.2
G7	Sử dụng các công cụ phần mềm hỗ trợ	1.5
G8	Làm việc ở mức độ cá nhân và cộng tác nhóm để trình bày một số báo cáo kỹ thuật theo mẫu cho trước trong lĩnh vực kỹ thuật phần mềm	1.2.2, 1, 1.1, 1.1.1, 1.1.2, 1.2, 1.2.1, 1.3, 1.3.2, 2

4. CHUẨN ĐẦU RA MÔN HỌC

Chuẩn đầu ra	Mô tả (Mức chi tiết - hành động)	Mức độ (I/T/U)
G1.1	Thành lập, tổ chức, vận hành và quản lý nhóm	I, T
G1.2	Tham gia thảo luận, tranh luận theo nhóm trên chủ đề môn học	U
G1.3	Phân tích, tổng hợp và viết tài liệu kỹ thuật theo mẫu cho trước theo cá nhân hoặc cộng tác nhóm	I, T
G2.1	Giải thích được thuật ngữ tiếng Anh chuyên ngành của môn học	I
G2.2	Tóm tắt được nội dung có tài liệu tiếng Anh liên quan đến các bài giảng	I
G3.1	Giải thích các khái niệm cơ bản trong ngành kỹ nghệ phần mềm: phần mềm, hệ thống, các tiến trình và pha trong quá trình phát triển phần mềm, SRS, các lược đồ	I
G4.1	Phân biệt được sự khác nhau giữa các mô hình phát triển	I, T

	phần mềm: mô hình thác nước, mô hình tiến hóa, mô hình phát triển dựa trên component có sẵn	
G5.1	Mô tả các pha chính trong quy trình phát triển phần mềm: thu thập yêu cầu, phân tích, thiết kế, cài đặt, kiểm chứng, vận hành và tiến hóa	I, T
G6.1	Xây dựng một số thành phần cơ bản cho một phần mềm ở mức độ đơn giản một cách có hệ thống và có phương pháp	I, T
G7.1	Sử dụng một số công cụ đơn giản và áp dụng các công nghệ hỗ trợ phát triển phần mềm (ví dụ: Visio, Axure, UML...)	I, T, U
G7.2	Sử dụng một số công cụ đơn giản và áp dụng các công nghệ hỗ trợ phát triển phần mềm (ví dụ: Visio, Axure, UML...)	I, T, U

5. KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY LÝ THUYẾT

STT	Tên chủ đề	Chuẩn đầu ra	Hoạt động dạy/ Hoạt động học (gợi ý)	Hoạt động đánh giá
1	Giới thiệu & tổng quan kỹ nghệ phần mềm Xem video #1, #2	G1.2-G1.3-G2.1-G3.1-G5.1-G6.1	Thuyết giảng Phân nhóm & chơi trò chơi	none

6. ĐÁNH GIÁ

Mã	Tên	Mô tả (gợi ý)	Các chuẩn	Tỉ lệ (%)
	Thiết kế giao diện	Thiết kế 1 màn hình tìm kiếm sản phẩm	G1.1, G1.2, G1.3, G2.1	2.5%
	Thiết kế giao diện	Thiết kế 1 màn hình tìm kiếm sản phẩm	G1.1, G1.2, G1.3, G2.1	2.5%

