1.SWR302

Môn SWR (Software Requirements) của bạn tập trung vào việc **hiểu, phân tích, viết và quản lý yêu cầu phần mềm**. Bạn sẽ học cách:

* **Thu thập và phân tích yêu cầu** từ khách hàng (CLO1–CLO4)
* **Diễn đạt yêu cầu bằng mô hình, sơ đồ** (CLO5)
* **Lập kế hoạch thiết kế phần mềm theo hướng đối tượng** (CLO6)
* **Trình bày báo cáo kỹ thuật rõ ràng** (CLO7)
* **Giảm rủi ro bằng mẫu thử (prototype)** (CLO8)
* **Quản lý thay đổi và truy vết yêu cầu** (CLO9)

=> Môn này giúp bạn **xây dựng nền tảng để làm BA (Business Analyst)** hoặc **kỹ sư phần mềm có khả năng làm việc chặt với khách hàng và nhóm phát triển**.

2.SWT301

Môn SWT (Software Testing) của bạn tập trung vào **kiểm thử phần mềm hiện đại**, kết hợp cả kiến thức truyền thống và **AI hỗ trợ kiểm thử**. Tóm gọn, bạn sẽ học cách:

* **Hiểu rõ quy trình và các loại kiểm thử** như unit, integration, system, acceptance (CLO1–CLO2)
* **Áp dụng kỹ thuật kiểm thử tĩnh và động** để tìm lỗi (CLO3–CLO4)
* **Lập kế hoạch kiểm thử** và **quản lý rủi ro trong kiểm thử** (CLO5–CLO6)
* **Chọn và dùng công cụ kiểm thử, tự động hóa kiểm thử** (CLO7)
* **Thực hành kiểm thử trong môi trường Agile và dùng AI để hỗ trợ** (CLO8–CLO9)
* **Rèn kỹ năng teamwork và thuyết trình** (CLO10)

=> Môn này giúp bạn trở thành một **Tester chuyên nghiệp hoặc QA Engineer**, biết **viết test case, phát hiện lỗi, dùng AI để hỗ trợ kiểm thử**, và **làm việc nhóm hiệu quả**.

3.SWP391

Môn SWP (Software Web Project) là môn **làm dự án web thực tế theo nhóm**, giúp bạn áp dụng những gì đã học vào một sản phẩm hoàn chỉnh. Tổng quan ngắn gọn:

* **Làm dự án nhóm (4–5 người)** bằng Java Web hoặc .NET theo yêu cầu giảng viên
* **Phát triển full-stack**, gồm frontend (HTML, CSS, JS) và backend (Java/.NET) (CLO1, CLO3)
* **Thiết kế theo mô hình MVC**, áp dụng OOP và thiết kế database từ UI (CLO2)
* **Rèn kỹ năng teamwork, giao tiếp, thuyết trình chuyên nghiệp** (CLO4–CLO5)

=> Môn này giúp bạn **biết cách xây dựng một hệ thống web hoàn chỉnh**, từ phân tích yêu cầu → thiết kế → code → triển khai → báo cáo, giống như một dự án thực tế trong công ty.

4.FER202

Môn FER202 (Front-End React) là môn **lập trình giao diện web hiện đại bằng React**, giúp bạn xây dựng ứng dụng web mượt mà, responsive và có cấu trúc rõ ràng. Tóm gọn như sau:

* **Làm quen với React, JSX, ES6**, và **các thư viện như Bootstrap, Reactstrap** (CLO1–CLO4)
* **Xây dựng SPA (Single Page App)** với React Router, Form, Lifecycle và Hook (CLO5–CLO6)
* **Giao tiếp với server qua Fetch**, chia nhỏ component bằng lazy loading (CLO7)
* **Quản lý trạng thái toàn cục bằng Redux**, hiểu luồng dữ liệu theo kiến trúc Flux (CLO8)
* **Tận dụng AI để hỗ trợ code React**, có cân nhắc đạo đức và minh bạch (CLO9)

=> Môn này giúp bạn **làm chủ React từ cơ bản đến nâng cao**, biết **kết hợp React + Redux + API + UI framework**, rất sát với yêu cầu tuyển dụng front-end hiện nay.

5.WDU203c

Môn này là **UX Research and Design**, giúp bạn **hiểu người dùng để thiết kế sản phẩm tốt hơn**. Tóm tắt ngắn gọn:

* **Nghiên cứu người dùng (UX Research)**: phỏng vấn, phân tích hành vi, đánh giá hệ thống (CLO1, CLO3, CLO4, CLO7)
* **Thiết kế trải nghiệm người dùng (UX Design)**: phát ý tưởng, phác thảo, storyboard, wireframe, prototype (CLO2, CLO5, CLO6)
* **Làm dự án UX hoàn chỉnh từ A đến Z**, từ ý tưởng ban đầu → bản mẫu có thể tương tác (CLO8)

=> Môn này giúp bạn biết cách tạo ra **sản phẩm thân thiện, dễ dùng, dựa trên nhu cầu thực tế của người dùng**, rất cần thiết nếu bạn muốn làm UI/UX Designer hoặc Product Designer.

Lộ trình học WDU203c

**🗓️ Tuần 1: Làm quen và thao tác cơ bản**

* Giao diện Figma, khung làm việc (Frame, Artboard)
* Công cụ vẽ (Rectangle, Text, Shape, Line, Image...)
* Màu sắc, căn chỉnh, lưới (Grid), tổ chức Layer
* Bài tập: Vẽ thử layout đơn giản (giống card, profile...)

**🗓️ Tuần 2: Layout và xây dựng giao diện thực tế**

* Auto layout: xếp khối tự động, giãn theo content
* Constraints: Thiết kế responsive theo kích thước
* Component & Variants: Tạo nút, card, icon có thể tái sử dụng
* Bài tập: Thiết kế UI app nhỏ (Login / Todo / Dashboard)

**🗓️ Tuần 3: Prototype và hiệu ứng tương tác**

* Kết nối các màn hình, tạo flow người dùng
* Hover, click, animation, delay, smart animate
* Bài tập: Làm prototype từ thiết kế tuần 2 (tương tác được)

**🗓️ Tuần 4: Dự án cá nhân và hoàn thiện kỹ năng**

* Lên ý tưởng & vẽ wireframe
* Thiết kế UI thật (từ wireframe lên giao diện đẹp)
* Làm prototype có thể demo
* Nộp bài hoặc đưa lên portfolio cá nhân