

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
ĐẠI HỌC CẦN THƠ
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



**LUẬN VĂN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH**

**Đề tài
TÊN ĐỀ TÀI**

Sinh viên: Họ và tên

MSSV: ...

Khóa: ...

Cần Thơ, XX/20YY

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
ĐẠI HỌC CẦN THƠ
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA



LUẬN VĂN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH

Đề tài
TÊN ĐỀ TÀI

Người hướng dẫn
TS/ThS. Họ và tên

Sinh viên thực hiện
Họ và tên
MSSV: ...
Khóa: ...

Cần Thơ, XX/20YY

LỜI CẢM ƠN

MỤC LỤC

LỜI CÁM ƠN	i
MỤC LỤC.....	ii
DANH MỤC HÌNH	iv
DANH MỤC BẢNG.....	v
DANH MỤC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT	vi
TÓM TẮT	vii
ABSTRACT	viii
PHẦN GIỚI THIỆU	1
1. Đặt vấn đề	1
2. Nghiên cứu liên quan	1
3. Mục tiêu đề tài	1
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	1
5. Phương pháp nghiên cứu	1
6. Nội dung nghiên cứu.....	1
7. Bố cục quyển báo cáo	1
PHẦN NỘI DUNG	2
CHƯƠNG 1: MÔ TẢ BÀI TOÁN	2
1.1. GIỚI THIỆU INTERNET	2
1.1.1. Lịch sử phát triển Internet.....	2
1.1.2. Những thông tin được cho phép đưa lên Internet	2
1.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet	3
1.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET	3
1.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ	3
1.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số.....	3
1.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới	3
CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ VÀ CÀI ĐẶT GIẢI PHÁP	4
2.1. GIỚI THIỆU INTERNET	4

2.1.1. Lịch sử phát triển Internet.....	4
2.1.2. Những thông tin được cho phép đưa lên Internet	4
2.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet.....	4
2.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET.....	5
2.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ	5
2.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số.....	5
2.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới.....	5
CHƯƠNG 3: KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ.....	6
3.1. GIỚI THIỆU INTERNET	6
3.1.1. Lịch sử phát triển Internet.....	6
3.1.2. Những thông tin được cho phép đưa lên Internet	6
3.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet.....	6
3.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET.....	8
3.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ	8
3.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số.....	8
3.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới.....	8
PHẦN KẾT LUẬN	10
1. Kết quả đạt được	10
2. Hướng phát triển	10
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	11

DANH MỤC HÌNH

Hình 1.1. Mạng Internet	2
Hình 1.2. Thông tin trên mạng Internet	2
Hình 2.1. Lịch sử phát triển Internet	4

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1. Mục đích sử dụng nguồn thông tin trên Internet	4
Bảng 2.2. Môi trường kinh doanh số	5
Bảng 3.1. Nguyên lý hoạt động của Internet.....	7

DANH MỤC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

Ký hiệu/ chữ viết tắt	Điễn giải

TÓM TẮT

Tóm tắt nội dung và kết quả đề tài – Phần tiếng Việt.

Dài khoảng 150-250 từ, phô biến với cấu trúc gồm 4 phần:

Bối cảnh (Background): Giới thiệu ngắn gọn về vấn đề nghiên cứu, tầm quan trọng và lý do thực hiện đề tài.

Mục tiêu (Aims/Objectives): Nêu rõ mục đích chính, câu hỏi nghiên cứu mà đề tài hướng tới giải quyết.

Phương pháp (Methods): Mô tả ngắn gọn kỹ thuật/công nghệ/giải thuật tiến hành nghiên cứu (thiết kế, đối tượng, công cụ) mà không đi quá chi tiết.

Kết quả và Kết luận (Results and Conclusion): Tóm tắt các phát hiện quan trọng nhất, số liệu cốt lõi. Nêu kết luận chính, ý nghĩa thực tiễn/lý thuyết của nghiên cứu, và gợi ý hướng nghiên cứu tiếp theo.

Từ khóa: 3-6 từ khóa liên quan mật thiết đến đề tài.

ABSTRACT

Keywords:

PHẦN GIỚI THIỆU

1. Đặt vấn đề

Bài toán (vấn đề) đặt ra đối với đề tài là gì? tại sao cần làm đề tài này?

2. Nghiên cứu liên quan

Trong nước, ngoài nước đã có những đề tài nào giải quyết vấn đề đặt ra, những vấn đề còn chưa giải quyết được là gì?

3. Mục tiêu đề tài

Những vấn đề trọng tâm đề tài muốn giải quyết là gì?

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu chính là bản chất thực tế của một sự vật, sự việc hoặc hiện tượng cần cân nhắc và làm rõ trong nhiệm vụ nghiên cứu. Ví dụ về đối tượng nghiên cứu như: hoạt động kinh doanh trực tiếp và trực tuyến, thói quen mua sắm của thanh thiếu niên, ...

Phạm vi nghiên cứu hay còn được gọi là giới hạn phạm vi nghiên cứu, đây chính là giới hạn khảo sát đối tượng nghiên cứu trong một phạm vi nhất định của đề tài. Bao gồm phạm vi không gian, phạm vi thời gian, và phạm vi nội dung.

5. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu khoa học là **các hoạt động, phương thức** mà người nghiên cứu sử dụng để **thực hiện các nhiệm vụ cụ thể** trong quá trình nghiên cứu của mình.

6. Nội dung nghiên cứu

Liệt kê các công việc cần làm

7. Bộ cục quyển báo cáo

Quyển báo cáo gồm các phần/ chương với nội dung chính là gì?

PHẦN NỘI DUNG

CHƯƠNG 1: MÔ TẢ BÀI TOÁN

1.1. GIỚI THIỆU INTERNET

1.1.1. Lịch sử phát triển Internet

Năm 1965, Bộ quốc phòng Mỹ đã xây dựng một hệ thống mạng máy tính phục vụ cho việc nghiên cứu quân sự. Mạng này có tên là ARPAnet, hệ thống này được thiết kế với khả năng chịu đựng được những sự cố nghiêm trọng như thiên tai, chiến tranh,... mà vẫn hoạt động bình thường. Đây chính là tiền thân của mạng Internet sau này.



Hình 1.1. Mạng Internet

1.1.2. Những thông tin được chia sẻ trên Internet

Internet là một mạng diện rộng mà trong đó có nhiều cá nhân, tổ chức, quốc gia cùng tham gia. Thông tin chia sẻ trên Internet có xuất xứ từ nhiều nguồn khác nhau, và phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau.....



Hình 1.2. Thông tin trên mạng Internet

1.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet

Để hiểu nguyên lý hoạt động của Internet theo cách đơn giản nhất, có thể hình dung thông tin gửi và nhận từ các máy tính giống như việc gửi thư qua hệ thống bưu điện.

1.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET

1.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ

Mạng Internet giống như một kho lưu trữ thông tin khổng lồ. Giờ đây khi cần tra cứu bất kỳ thông tin này, người dùng chỉ việc kiếm trên Google, Bing hay các công cụ hỗ trợ khác.

1.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số

Không chỉ là nơi lưu trữ vô vàn thông tin, Internet đã và đang tạo ra môi trường kinh doanh số. Đó là nơi mà người mua và người bán không cần gặp gỡ trực tiếp nhau nhưng vẫn dễ dàng trao đổi mua bán. Internet giúp doanh nghiệp tiếp cận với cả triệu thậm chí cả tỷ khách hàng. Đây là điều mà mô hình kinh doanh truyền thống chưa thể làm được.

1.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới

Mạng Internet toàn cầu mở được một kỷ nguyên mới, thay đổi khái niệm liên lạc kết nối truyền thống. Đặc biệt ngày nay khi những nền tảng Social Network phát triển, quá trình kết nối mọi người với nhau lại càng dễ dàng hơn.

CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ VÀ CÀI ĐẶT GIẢI PHÁP

2.1. GIỚI THIỆU INTERNET

2.1.1. Lịch sử phát triển Internet

Năm 1965, Bộ quốc phòng Mỹ đã xây dựng một hệ thống mạng máy tính phục vụ cho việc nghiên cứu quân sự. Mạng này có tên là ARPAnet, hệ thống này được thiết kế với khả năng chịu đựng được những sự cố nghiêm trọng như thiên tai, chiến tranh,... mà vẫn hoạt động bình thường. Đây chính là tiền thân của mạng Internet sau này.



Hình 2.1. Lịch sử phát triển Internet

2.1.2. Những thông tin được phép đưa lên Internet

Internet là một mạng diện rộng mà trong đó có nhiều cá nhân, tổ chức, quốc gia cùng tham gia. Thông tin đưa lên mạng Internet có xuất xứ từ nhiều nguồn khác nhau, và phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau.....

Bảng 2.1. Mục đích sử dụng nguồn thông tin trên Internet

2.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet

Để hiểu nguyên lý hoạt động của Internet theo cách đơn giản nhất, có thể hình dung thông tin gởi và nhận từ các máy tính giống như việc gởi thư qua hệ thống bưu điện.

2.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET

2.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ

Mạng Internet giống như một kho lưu trữ thông tin khổng lồ. Giờ đây khi cần tra cứu bất kỳ thông tin này, người dùng chỉ việc kiếm trên Google, Bing hay các công cụ hỗ trợ khác.

2.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số

Không chỉ là nơi lưu trữ vô vàn thông tin, Internet đã và đang tạo ra môi trường kinh doanh số. Đó là nơi mà người mua và người bán không cần gặp gỡ trực tiếp nhau nhưng vẫn dễ dàng trao đổi mua bán. Internet giúp doanh nghiệp tiếp cận với cả triệu thậm chí cả tỷ khách hàng. Đây là điều mà mô hình kinh doanh truyền thống chưa thể làm được.

Bảng 2.2. Môi trường kinh doanh số

2.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới

Mạng Internet toàn cầu mở được một kỷ nguyên mới, thay đổi khái niệm liên lạc kết nối truyền thống. Đặc biệt ngày nay khi những nền tảng Social Network phát triển, quá trình kết nối mọi người với nhau lại càng dễ dàng hơn.

CHƯƠNG 3: KIỂM THỦ VÀ ĐÁNH GIÁ

3.1. GIỚI THIỆU INTERNET

3.1.1. Lịch sử phát triển Internet

Năm 1965, Bộ quốc phòng Mỹ đã xây dựng một hệ thống mạng máy tính phục vụ cho việc nghiên cứu quân sự. Mạng này có tên là ARPAnet, hệ thống này được thiết kế với khả năng chịu đựng được những sự cố nghiêm trọng như thiên tai, chiến tranh,... mà vẫn hoạt động bình thường. Đây chính là tiền thân của mạng Internet sau này.

3.1.2. Những thông tin được cho phép đưa lên Internet

Internet là một mạng diện rộng mà trong đó có nhiều cá nhân, tổ chức, quốc gia cùng tham gia. Thông tin đưa lên mạng Internet có xuất xứ từ nhiều nguồn khác nhau, và phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau.....

3.1.3. Nguyên lý hoạt động của Internet

Để hiểu nguyên lý hoạt động của Internet theo cách đơn giản nhất, có thể hình dung thông tin gởi và nhận từ các máy tính giống như việc gởi thư qua hệ thống bưu điện.

Bảng 3.1. Nguyên lý hoạt động của Internet

3.2. VAI TRÒ CỦA MẠNG INTERNET

3.2.1. Kho lưu trữ thông tin khổng lồ

Mạng Internet giống như một kho lưu trữ thông tin khổng lồ. Giờ đây khi cần tra cứu bất kỳ thông tin này, người dùng chỉ việc kiếm trên Google, Bing hay các công cụ hỗ trợ khác.

3.2.2. Tạo môi trường kinh doanh số

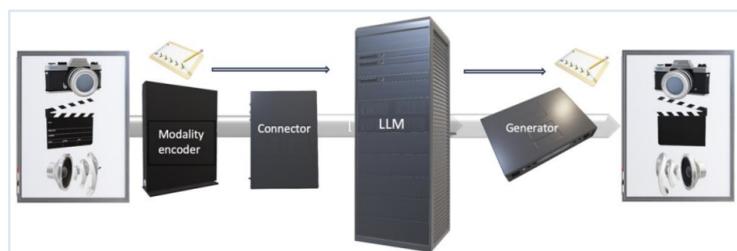
Không chỉ là nơi lưu trữ vô vàn thông tin, Internet đã và đang tạo ra môi trường kinh doanh số. Đó là nơi mà người mua và người bán không cần gặp gỡ trực tiếp nhau nhưng vẫn dễ dàng trao đổi mua bán. Internet giúp doanh nghiệp tiếp cận với cả triệu thậm chí cả tỷ khách hàng. Đây là điều mà mô hình kinh doanh truyền thống chưa thể làm được.

3.2.3. Kết nối người dùng trên toàn thế giới

Mạng Internet toàn cầu mở được một kỷ nguyên mới, thay đổi khái niệm liên lạc kết nối truyền thống. Đặc biệt ngày nay khi những nền tảng Social Network phát triển, quá trình kết nối mọi người với nhau lại càng dễ dàng hơn.

Ví dụ tạo Trích dẫn theo Phong cách MLA

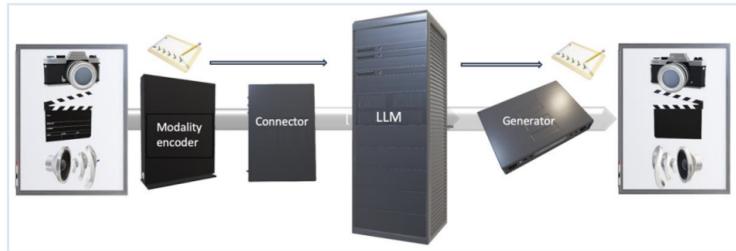
Công nghệ ngày càng giữ vai trò quan trọng trong giáo dục, giúp nâng cao hiệu quả dạy và học. Các nền tảng như Moodle, Zoom cho phép người học tiếp cận tri thức mọi lúc, mọi nơi; trong khi phần mềm mô phỏng và trí tuệ nhân tạo (AI) hỗ trợ cá nhân hóa việc học, tăng tính chủ động ([Albanna, Alalwan and Al-Emran](#)). Luồng hoạt động của hệ thống MLLM (Multimodal Large Language Model) cho thấy khả năng tích hợp nhiều dạng dữ liệu như văn bản, hình ảnh, âm thanh để hỗ trợ giảng dạy thông minh và tạo trải nghiệm học tập linh hoạt ([Chan and Colloton](#)). Luật Công nghiệp công nghệ số ([Quốc hội](#)) cũng tạo hành lang pháp lý thúc đẩy chuyển đổi số, đổi mới sáng tạo và bảo đảm an toàn dữ liệu trong giáo dục.



Hình 3.1. Luồng hoạt động của hệ thống MLLM ([Stankovic](#))

Ví dụ tạo Trích dẫn theo Phong cách IEEE

Công nghệ ngày càng giữ vai trò quan trọng trong giáo dục, giúp nâng cao hiệu quả dạy và học. Các nền tảng như Moodle, Zoom cho phép người học tiếp cận tri thức mọi lúc, mọi nơi; trong khi phần mềm mô phỏng và trí tuệ nhân tạo (AI) hỗ trợ cá nhân hóa việc học, tăng tính chủ động [1]. Luồng hoạt động của hệ thống MLLM (Multimodal Large Language Model) cho thấy khả năng tích hợp nhiều dạng dữ liệu như văn bản, hình ảnh, âm thanh để hỗ trợ giảng dạy thông minh và tạo trải nghiệm học tập linh hoạt [2]. Luật Công nghiệp công nghệ số [3] cũng tạo hành lang pháp lý thúc đẩy chuyển đổi số, đổi mới sáng tạo và bảo đảm an toàn dữ liệu trong giáo dục.



Hình 3.1. Luồng hoạt động của hệ thống MLLM [4]

PHẦN KẾT LUẬN

1. Kết quả đạt được

Kết luận về toàn bộ quá trình nghiên cứu.

2. Hướng phát triển

Các đề nghị rút ra từ kết quả nghiên cứu, hướng phát triển của đề tài.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Ví dụ tạo Tài liệu tham khảo theo Phong cách MLA

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Albanna, Hanaa, Ali Abdallah Alalwan and Mostafa Al-Emran. "An integrated model for using social media applications in non-profit organizations." *International Journal of Information Management* (2022): 1-11.

Chan, Cecilia Ka Yuk and Tom Colloton. *Generative AI in Higher Education*. Taylor & Francis, 2024.

Quốc hội. "Luật 71/2025/QH15 Luật Công nghiệp công nghệ số - Cơ sở dữ liệu Quốc gia Văn bản quy phạm pháp luật." 2025. 9 September 2025.

Stankovic, Vanja. "Design of a new performativity: AI-generated actors in the digital multimedia environment." *ResearchGate* (2025): 1-12.

Ví dụ tạo Tài liệu tham khảo theo Phong cách IEEE

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] H. Albanna, A. A. Alalwan and M. Al-Emran, "An integrated model for using social media applications in non-profit organizations," *International Journal of Information Management*, pp. 1-11, 2022.

[2] C. K. Y. Chan and T. Colloton, *Generative AI in Higher Education*, Taylor & Francis, 2024.

[3] Quốc hội, "Luật 71/2025/QH15 Luật Công nghiệp công nghệ số - Cơ sở dữ liệu Quốc gia Văn bản quy phạm pháp luật," 2025. [Online]. [Accessed 9 September 2025].

[4] V. Stankovic, "Design of a new performativity: AI-generated actors in the digital multimedia environment," *ResearchGate*, pp. 1-12, 2025.