Nhập môn Công nghệ phần mềm

Tuần 1: Giới thiệu





Đội ngũ giảng dạy

- ☐ Giảng viên LT: Nguyễn Thị Minh Tuyền
 - □ FIT, trường ĐH Khoa học Tự nhiên tp Hồ Chí Minh
 - Email: <u>ntmtuyen@fit.hcmus.edu.vn</u>
 - Website: http://www.tuyennguyen.info/teaching.html
- Trợ giảng lý thuyết:
 - Ngô Ngọc Đăng Khoa (nndkhoa@fit.hcmus.edu.vn)
- Phụ trách thực hành:
 - Phạm Hoàng Hải (phhai@fit.hcmus.edu.vn)
 - □ Trương Phước Lộc (tploc@fit.hcmus.edu.vn)
 - □ Đỗ Nguyên Kha (dnkha@fit.hcmus.edu.vn)



Mô tả môn học

- Đây là môn học giới thiệu chung về CNPM.
- Giới thiệu những khái niệm cơ bản của CNPM (khái niệm về phần mềm, các tiến trình, các phương pháp, kỹ thuật phát triển phần mềm, ...).
- Xây dựng kiến thức nền tảng cho chuyên ngành Kỹ thuật phần mềm.
- Có những trải nghiệm thực tế về việc xây dựng một phần mềm đơn giản một cách có hệ thống và có phương pháp.



Mục tiêu môn học

- Học xong môn này, SV có khả năng:
 - Giải thích được các khái niệm cơ bản thuộc lĩnh vực CNPM
 - Phân loại được các loại tiến trình phần mềm
 - ☐ Hiểu và triển khai được các pha trong quá trình phát triển phần mềm
 - Xây dựng được phần mềm ở quy mô nhỏ
 - Sử dụng được các công cụ phần mềm hỗ trợ
 - Thành lập, quản lý và vận hành nhóm
 - Viết báo cáo kỹ thuật



Kế hoạch giảng dạy (15 tuần)

- 1. Giới thiệu chung về CNPM
- 2. Quy trình phần mềm (2 buổi)
- 3. Quản trị dự án phần mềm
- 4. Yêu cầu phần mềm (2 buổi)
- 5. Mô hình hóa phần mềm (2 buổi)
- 6. Thiết kế kiến trúc phần mềm
- 7. Thiết kế xử lý phần mềm
- 8. Thiết kế giao diện người dùng
- 9. Kiểm thử phần mềm (2 buổi)
- 10. Phát triển phần mềm linh hoạt
- 11. Ôn tập



Đánh giá môn học (thảo luận)

- □ Bài tập tuần và đồ án môn học (30%)
- ☐ Thi giữa kỳ (10%)
- □ Thi lý thuyết cuối kỳ (50 %)
- ☐ Tham gia trao đối + bài tập tại lớp (10%)
- □ Lưu ý: Không bảo vệ đồ án cuối kỳ → không qua môn.



Kế hoạch thực hành (dự kiến) [1]

- □ Random nhóm (5SV/nhóm)
- Các nhóm được gán đề tài sẵn
- ☐ Trong 2 tuần đầu:
 - Sinh viên cung cấp thông tin cá nhân của mình trên danh sách nhóm được GVTH cung cấp
 - Các thành viên trong nhóm tự liên hệ với nhau thông qua thông tin trên danh sách để phân vai trò của mình (trưởng nhóm, BA, Dev, Tester)
- ☐ Sau 2 tuần:
 - Tất cả những sinh viên không cung cấp thông tin cá nhân, không liên hệ với các thành viên trong nhóm → bị loại ra khỏi nhóm → không làm đồ án và không qua môn.
 - GV phụ trách thực hành sẽ tiến hành ghép nhóm không đủ thành viên và gán đề tài cho nhóm.



Kế hoạch thực hành (dự kiến) [2]

- ☐ Ít nhất 4 buổi gặp GV HDTH
 - □ Lấy yêu cầu phần mềm (tuần 4–5)
 - Kiểm tra tiến độ giai đoạn 1
 - ☐ Kiểm tra tiến độ giai đoạn 2
 - Báo cáo cuối kỳ



Kế hoạch thực hành (dự kiến) [3]

- Các báo cáo phải nộp
 - Báo cáo Yêu cầu phần mềm
 - Báo cáo Phân tích thiết kế hệ thống
 - Báo cáo UI + Testing
 - □ Báo cáo cuối kỳ



Tài liệu tham khảo

- ☐ Giáo trình
 - □ **Software Engineering**, 10th Edition, Ian Sommerville, Addison-Wesley, 2015.
 - Tài liệu tham khảo
 - □ Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th Edition, Roger S. Pressman.
 - □ What Every Engineer Should Know about Software Engineering, Laplante, Phillip A.
 - Mô Hình CMMI Một Cách Tiếp Cận Cải Tiến Quy Trình Phần Mêm, Đồng Thị Bích Thủy, Trần Đan Thư, Hoàng Vũ Quỳnh Hà, 2007.
 - Kỹ nghệ phần mềm, Tập 1, 2, 3, Roger S. Pressman, Bản dịch của Ngô Trung Việt, 1999.



Quy định chung

- Tuân thủ nghiêm túc các nội quy và quy định của Khoa và Trường.
- Không được vắng quá 3 buổi trên tổng số các buổi học lý thuyết.
- Không gian lận trong quá trình làm bài tập và trong thi cử
 - Phát hiện gian lận ở bất cứ bài tập nào: 0 điểm môn học
- Nộp bài tập đúng thời hạn quy định
 - Trừ 15% bài tập cho mỗi ngày nộp trễ.
 - Nộp trễ trên 4 ngày => 0 điểm.



Quy định của môn học

- Tắt điện thoại hoặc để điện thoại ở chế độ im lặng.
- Không sử dụng điện thoại trong giờ học.
- Không sử dụng máy tính bảng, máy tính xách tay và các thiết bị điện tử khác trong giờ học.
- Không ăn vặt trong lớp.

Câu hỏi?

