

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Tài liệu này mô tả đồ án môn học cho môn học Nhập môn Công nghệ thông tin.

MỤC LỤC

Các nội dung chính	1
1 Nội dung đề án.....	2
1.1 Nội dung chi tiết của đề án	3
1.2 Các sản phẩm cần đạt được	4
2 Hướng dẫn thực hiện theo tuần.....	5
3 Cách thức đánh giá	6

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Các nội dung chính

- Mô tả nội dung đồ án và các kết quả cần đạt được
- Hướng dẫn thực hiện đồ án theo tuần cho giảng viên và sinh viên
- Cách thức đánh giá

1

Nội dung đồ án

Nội dung chính

Đồ án được chia làm 2 phần. Nhóm/cá nhân sinh viên chọn một trong hai để thực hiện.

Phần 1: Áp dụng quy trình Scrum để xây dựng website giới thiệu về nhóm và sản phẩm game do nhóm/cá nhân làm ra. Game được làm từ các công cụ có sẵn.

Phần 2: Xây dựng Clip học từ vựng Anh-Việt theo chủ đề, sử dụng phần mềm PowerPoint và các công cụ xử lý âm thanh sẵn có.

Mục tiêu đồ án

Sinh viên thực hiện đồ án sẽ nắm được các kiến thức

- Cách thức khảo sát và mô tả (mô hình hóa) một quy trình nghiệp vụ
- Cách tiến hành thực hiện một dự án theo mô hình linh hoạt
- Một số công cụ hỗ trợ làm việc cộng tác trên môi trường Internet

Sinh viên thực hiện đồ án sẽ rèn luyện các kĩ năng

- Lập kế hoạch, làm việc nhóm, tổ chức và quản lí nhóm
- Tìm hiểu và viết báo cáo
- Đọc hiểu tiếng Anh và các tài liệu chuyên ngành

1.1

Nội dung chi tiết của đồ án

Đề tài 1: website giới thiệu về nhóm/cá nhân và game phát triển.

Thực hiện nhóm/cá nhân

Nội dung: Xây dựng website giới thiệu về nhóm/cá nhân và về các game mà nhóm/cá nhân đã phát triển được. Game được giới thiệu cần phải có các thông tin sau: Tên game, hình minh họa và cách chơi.

Đồng thời, nhóm/cá nhân cũng sẽ sử dụng công cụ có sẵn để phát triển từ 1 game để đăng tải lên chợ ứng dụng được phát triển ở phần 1.

Nhóm/cá nhân có thể sử dụng các công cụ sau để phục vụ cho đồ án:

- Tạo website: google site hoặc wordpress hoặc Blogger hoặc bất kì hệ thống hỗ trợ tạo website khác.
- Tạo game: GameMaker Studio phiên bản standard hoặc công cụ khác tương đương.

<https://www.yoyogames.com/studio>

Kịch bản game do nhóm/cá nhân xây dựng. Dưới đây là một số gợi ý và hướng dẫn cho GameMaker Studio:

- Game "Catch the Clown"
<https://www.youtube.com/watch?v=k2akmAPlth0>
- Game "Fruit"
<https://www.youtube.com/watch?v=wl6T3L4vSmM>

Ngoài ra, sinh viên có thể tìm kiếm với các từ khóa: GameMaker tutorial.

Đề tài 2: Xây dựng Clip học từ Anh-Việt theo chủ đề.


Thực hiện cá nhóm/cá nhân

Nội dung: Xây dựng Clip/ PowerPoint-Show học từ vựng Anh-Việt theo chủ đề.

Thiết kế Clip/PowerPoint-Show theo các chủ đề, chẳng hạn: Giáo dục, Khoa học, Thể thao, Kinh tế,... Clip gồm từ 3 - 5 chủ đề.

- Mỗi chủ đề khoảng 5-10 câu, Khoảng 120 từ. Sử dụng các công cụ trích xuất từ khóa - keyword Extract để chọn ra các từ chính (keyword). Từ danh sách các từ chính (Khoảng 12-20 từ chính) xây dựng các bài học về các từ đó (*yêu cầu cụ thể xem trong demo*).

Các công cụ sinh viên có thể sử dụng cho nghiệp vụ yêu cầu như:

- Tạo website: google site hoặc wordpress hoặc bất kì hệ thống hỗ trợ tạo website khác.
- Form: google form hoặc sử dụng form được hỗ trợ sẵn bởi hệ thống tạo website.
- Phần mềm PowerPoint: Để xây dựng các bài học của Clip.
- Phần mềm xử lý âm thanh như Audacity, để ghi âm các từ và bài học theo chủ đề .
- Lưu trữ dữ liệu (game): Dropbox hoặc Google Drive hoặc các hệ thống khác có chức năng tương đương.
- Công cụ trích xuất từ khóa online:
 Extract keyword online: <https://linguakit.com/en/keyword-extractor>

Ngoài ra sinh viên có thể sử dụng bất kì công cụ khác để hỗ trợ cho đồ án.

1.2

Các sản phẩm cần đạt được

1. Báo cáo tìm hiểu về quy trình Scrum.
2. Project plan (phác thảo dự án). Kế hoạch thực hiện dự án theo quy trình Scrum.
3. **Website** đăng các nội dung được yêu cầu tương ứng trong từng phần.
4. Meeting minutes (chi tiết cuộc họp). Ghi lại nội dung các cuộc họp hàng tuần của nhóm. Các thành phần cơ bản gồm có: Các công việc của tuần trước, tiến độ của các công việc này (đã xong, đã hoàn thành ?%), các vấn đề còn tồn đọng và các giải pháp đã chọn sau khi thảo luận, các công việc mới, phân công công việc cho tuần mới.
5. **Reflective report (báo cáo rút kinh nghiệm)**. Báo cáo rút kinh nghiệm sau khi hoàn thành dự án: nhận xét những điểm đã làm tốt, những điểm còn tồn đọng, mức độ đóng góp của các thành viên.
6. **Báo cáo Poster**. Báo cáo dạng Poster về sản phẩm của nhóm/cá nhân là game hoặc chợ ứng dụng.
7. **Sản phẩm demo**.

Mục 2, 4 và 5 là một bộ phận của các tài liệu theo dõi quy trình Scrum – *làm việc theo nhóm*.

2

Hướng dẫn thực hiện theo tuần

Mục tiêu

Nội dung thực hiện được viết trên cơ sở 4 tuần thực hiện

Tuần 8 TH: 16/12/2020	Giới thiệu đề tài và các yêu cầu Lên kế hoạch cho dự án
Tuần 9 TH: 23/12/2020	Tạo website chứa thông tin của nhóm/Cá nhân Tìm hiểu một qui trình và các công cụ sẽ sử dụng
Tuần 10 TH: 30/12/2020	
Tuần 11 TH: 06/01/2021	
Tuần 12 TH: 13/01/2021	Nộp Báo cáo Đồ án
Tuần 13 TH: 20/01/2021	Báo cáo Đồ án

Báo cáo hàng tuần cho Giảng viên hướng dẫn thực hành (vai trò Product Owner) trong giờ thực hành hàng tuần.

3

Cách thức đánh giá

Việc đánh giá đồ án của sinh viên được dựa trên các phần như sau:

- Hệ thống tài liệu báo cáo, theo dõi nhóm/cá nhân và trình bày báo cáo trên lớp: 30%
- Nội dung website (kết quả đạt được) và sản phẩm khác: 50%
- Tiến độ: 20%