ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÀI GÒN

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



s

**Tìm hiểu các đề tài trong nghiên cứu**

**Giảng viên hướng dẫn:** Đỗ Như Tài

**Sinh viên thực hiện:** Đặng Huy Hoàng – 3122560019

Đặng Huy Hoàng – 3122560020

**TP. HỒ CHÍ MINH, tháng 2 năm 2025**

[**A. Xây dựng 04 đề tài nghiên cứu (mô tả, giải thích, dự báo, sáng tạo) 3**](#_ewq068p1fxtu)

[1. Giới thiệu 3](#_7xpsktlj4bhc)

[2. Nội dung 3](#_ylwcbkip2ooh)

[2.1. Đề tài nghiên cứu mô tả 3](#_3sm5sakx4d1t)

[2.2. Đề tài nghiên cứu giải thích 4](#_kanuqjsda64w)

[2.3. Đề tài nghiên cứu dự báo 4](#_hwrr1q8qd6rv)

[3. Kết luận 6](#_r26dpl1fx16h)

[**B. Xây dựng 03 đề tài nghiên cứu (Cơ bản, Ứng dụng, Triển khai) 6**](#_szlkrigh02v4)

[1. Giới thiệu: 6](#_jauphu7bjfh)

[2. Nội dung: 6](#_eut17dprfn5r)

[2.1. Đề tài nghiên cứu cơ bản 6](#_i1fjmbefzhn4)

[2.2. Đề tài nghiên cứu ứng dụng 7](#_qa4zsykf2ijy)

[2.3. Đề tài nghiên cứu triển khai 7](#_muw0mjj0knkm)

[3. Kết luận: 8](#_7becgdetsyiq)

[**C. Xây dựng và chi tiết hóa một đề tài nghiên cứu 8**](#_ip49jvy22ult)

[1. Giới thiệu: 8](#_j8hi45cn4e1p)

[2. Nội dung: 9](#_cbcm57rvxlv5)

[3. Kết luận: 10](#_o8yrjhmsg60w)

[**D. Phân tích bài báo khoa học có câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu 11**](#_vdz4x9edvqyz)

[1. Giới thiệu: 11](#_6qtgjkeiddee)

[2. Nội dung: 11](#_lp9hr1l9a4hv)

[2.1. Thông tin chung về bài báo: 11](#_quv1mha59a62)

[2.3. Phân tích câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu: 12](#_i3lh8lyotbe8)

[2.4. Đánh giá chung về bài báo: 12](#_7h0lqbtlm8im)

| Họ và tên | Mã sinh viên | Phần làm | Độ tích cực |
| --- | --- | --- | --- |
| Đặng Huy Hoàng | 3122560019 | A,D | 100% |
| Đặng Huy Hoàng | 3122560020 | B,C | 100% |

# **Xây dựng 04 đề tài nghiên cứu (mô tả, giải thích, dự báo, sáng tạo)**

## **Giới thiệu**

* Phân loại nghiên cứu khoa học là một hoạt động quan trọng, giúp định hướng và xác định phạm vi của các công trình nghiên cứu. Trong đó, nghiên cứu mô tả, giải thích, dự báo và sáng tạo là bốn loại hình phổ biến, mỗi loại có mục tiêu và phương pháp tiếp cận riêng. Tiểu luận này sẽ trình bày bốn đề tài nghiên cứu thuộc bốn loại hình trên, nhằm minh họa sự khác biệt và ứng dụng của chúng trong thực tế.

## **Nội dung**

### **Đề tài nghiên cứu mô tả**

* **Tên đề tài:** "Thực trạng mức độ hài lòng của khách du lịch nội địa đối với các dịch vụ lưu trú tại Đà Nẵng năm 2024"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này nhằm mục đích mô tả bức tranh toàn cảnh về mức độ hài lòng của khách du lịch nội địa đối với chất lượng dịch vụ (phòng ốc, thái độ phục vụ, tiện nghi, vệ sinh, giá cả...) tại các khách sạn, nhà nghỉ, homestay ở Đà Nẵng.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Mức độ hài lòng chung của khách du lịch đối với các dịch vụ lưu trú tại Đà Nẵng là bao nhiêu?
* Yếu tố nào trong dịch vụ lưu trú được khách du lịch đánh giá cao nhất/thấp nhất?
* Có sự khác biệt về mức độ hài lòng giữa các phân khúc khách sạn (ví dụ: 3 sao, 4 sao, 5 sao) hay không?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Khảo sát bằng bảng hỏi trực tuyến và trực tiếp với mẫu ngẫu nhiên 300 khách du lịch nội địa đã từng lưu trú tại Đà Nẵng trong năm 2024.
* **Giá trị:** Kết quả nghiên cứu giúp các cơ sở lưu trú tại Đà Nẵng xác định điểm mạnh, điểm yếu, từ đó cải thiện chất lượng dịch vụ và nâng cao khả năng cạnh tranh.

### **Đề tài nghiên cứu giải thích**

* **Tên đề tài:** "Các yếu tố ảnh hưởng đến quyết định lựa chọn tour du lịch của giới trẻ Việt Nam"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này tìm hiểu sâu về các yếu tố tâm lý, kinh tế, xã hội (ví dụ: ảnh hưởng của bạn bè, gia đình, thông tin trên mạng xã hội, giá cả, trải nghiệm độc đáo, yếu tố bền vững) tác động đến quyết định lựa chọn tour du lịch của giới trẻ Việt Nam (độ tuổi 18-35).
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Yếu tố nào có ảnh hưởng mạnh nhất đến quyết định lựa chọn tour du lịch của giới trẻ?
* Mức độ ảnh hưởng của mạng xã hội, đánh giá trực tuyến đến quyết định này như thế nào?
* Có sự khác biệt về các yếu tố ảnh hưởng giữa các nhóm giới trẻ khác nhau (ví dụ: giới tính, thu nhập, sở thích) hay không?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Kết hợp định lượng (phân tích hồi quy) và định tính (phỏng vấn sâu) với mẫu gồm 400 bạn trẻ đã từng tham gia tour du lịch trong vòng 2 năm gần đây.
* **Giá trị:** Nghiên cứu giúp các công ty du lịch thiết kế các sản phẩm, chiến dịch marketing phù hợp với thị hiếu của giới trẻ, từ đó thu hút và giữ chân khách hàng.

### **Đề tài nghiên cứu dự báo**

* **Tên đề tài:** "Xu hướng phát triển của du lịch MICE (Hội nghị, Sự kiện, Triển lãm) tại Việt Nam đến năm 2030"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này sử dụng các phương pháp phân tích xu hướng, thống kê, Delphi (tham khảo ý kiến chuyên gia) để dự đoán về sự tăng trưởng, thay đổi về quy mô, loại hình sự kiện, địa điểm tổ chức và các yếu tố tác động đến thị trường du lịch MICE tại Việt Nam trong trung hạn.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Quy mô thị trường du lịch MICE Việt Nam sẽ đạt bao nhiêu vào năm 2030?
* Các thành phố nào sẽ trở thành trung tâm du lịch MICE hàng đầu?
* Những loại hình sự kiện nào sẽ được tổ chức nhiều nhất?
* Các yếu tố nào (ví dụ: chính sách, cơ sở hạ tầng, nguồn nhân lực) sẽ ảnh hưởng đến sự phát triển của du lịch MICE?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Phân tích dữ liệu thứ cấp (báo cáo, thống kê, nghiên cứu thị trường) và phỏng vấn các chuyên gia, nhà quản lý trong ngành du lịch.
* **Giá trị:** Cung cấp thông tin hữu ích cho các nhà đầu tư, doanh nghiệp, cơ quan quản lý nhà nước để đưa ra quyết định chiến lược và chính sách phát triển du lịch MICE.
  1. **Đề tài nghiên cứu sáng tạo**
* **Tên đề tài:** "Xây dựng mô hình du lịch thông minh dựa trên ứng dụng di động tại Hội An"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này tập trung vào việc thiết kế và phát triển một ứng dụng di động tích hợp các tính năng như hướng dẫn du lịch tự động, gợi ý địa điểm tham quan, mua vé trực tuyến, thanh toán không tiền mặt, đánh giá dịch vụ, tương tác cộng đồng, nhằm mang lại trải nghiệm du lịch cá nhân hóa, tiện lợi và an toàn cho du khách đến Hội An.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Ứng dụng di động cần có những tính năng gì để đáp ứng nhu cầu của du khách?
* Làm thế nào để tích hợp các dữ liệu du lịch (ví dụ: bản đồ, thông tin địa điểm, sự kiện) vào ứng dụng một cách hiệu quả?
* Mô hình du lịch thông minh này có mang lại lợi ích cho du khách, doanh nghiệp và chính quyền địa phương hay không?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Nghiên cứu phát triển, thử nghiệm ứng dụng trên một nhóm du khách và đánh giá hiệu quả.
* **Giá trị:** Góp phần xây dựng Hội An trở thành điểm đến du lịch thông minh, nâng cao trải nghiệm du lịch và quảng bá hình ảnh du lịch Việt Nam.

## **Kết luận**

* Thông qua việc xây dựng bốn đề tài nghiên cứu thuộc các loại hình khác nhau, tiểu luận này đã minh họa sự đa dạng và phong phú của nghiên cứu khoa học. Mỗi loại hình nghiên cứu đóng vai trò quan trọng trong việc khám phá, giải thích, dự đoán và sáng tạo, góp phần vào sự phát triển của tri thức và xã hội.

# 

# **Xây dựng 03 đề tài nghiên cứu (Cơ bản, Ứng dụng, Triển khai)**

## **Giới thiệu:**

* Nghiên cứu khoa học có thể được phân loại dựa trên tính chất sản phẩm, bao gồm nghiên cứu cơ bản, ứng dụng và triển khai. Nghiên cứu cơ bản tập trung vào việc mở rộng kiến thức, nghiên cứu ứng dụng giải quyết các vấn đề thực tiễn, và nghiên cứu triển khai đưa các kết quả nghiên cứu vào ứng dụng thực tế. Tiểu luận này sẽ trình bày ba đề tài nghiên cứu thuộc ba loại hình này, nhằm làm rõ vai trò và mối liên hệ giữa chúng.

## **Nội dung:**

### **Đề tài nghiên cứu cơ bản**

* **Tên đề tài:** "Nghiên cứu cơ chế hoạt động của một loại enzyme mới trong quá trình tiêu hóa carbohydrate phức tạp"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này tập trung vào việc khám phá cấu trúc, chức năng và cơ chế xúc tác của một enzyme mới được phát hiện, có khả năng phân giải các loại carbohydrate phức tạp như tinh bột và cellulose.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Enzyme này có cấu trúc phân tử như thế nào?
* Cơ chế xúc tác của enzyme này diễn ra như thế nào?
* Những yếu tố nào ảnh hưởng đến hoạt tính của enzyme?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Sử dụng các phương pháp sinh hóa, sinh học phân tử và phân tích cấu trúc protein.
* **Giá trị:** Kết quả nghiên cứu giúp mở rộng kiến thức về enzyme học, có thể ứng dụng trong các nghiên cứu về dinh dưỡng, công nghệ thực phẩm và sản xuất nhiên liệu sinh học.

### **Đề tài nghiên cứu ứng dụng**

* **Tên đề tài:** "Nghiên cứu phát triển quy trình sản xuất viên nang nano curcumin từ nghệ vàng nhằm tăng cường khả năng hấp thụ và hiệu quả điều trị"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này nhằm mục đích tạo ra một sản phẩm có giá trị ứng dụng cao trong lĩnh vực y tế, bằng cách sử dụng công nghệ nano để cải thiện khả năng hấp thụ và hiệu quả điều trị của curcumin (một hoạt chất có nhiều tác dụng tốt cho sức khỏe) từ nghệ vàng.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Kích thước hạt nano curcumin tối ưu là bao nhiêu để đảm bảo khả năng hấp thụ tốt nhất?
* Quy trình sản xuất viên nang nano curcumin có đảm bảo tính ổn định và an toàn hay không?
* Viên nang nano curcumin có hiệu quả hơn so với curcumin thông thường trong việc điều trị một số bệnh lý hay không?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Nghiên cứu trong phòng thí nghiệm, thử nghiệm trên mô hình động vật và đánh giá hiệu quả trên lâm sàng (giai đoạn tiền lâm sàng).
* **Giá trị:** Nghiên cứu có tiềm năng tạo ra một sản phẩm hỗ trợ điều trị bệnh hiệu quả, an toàn và dễ tiếp cận.

### **Đề tài nghiên cứu triển khai**

* **Tên đề tài:** "Triển khai mô hình trồng rau hữu cơ theo phương phápAquaponics tại các hộ gia đình đô thị"
* **Mô tả:** Nghiên cứu này tập trung vào việc xây dựng và triển khai mô hình trồng rau kết hợp nuôi cá (Aquaponics) theo tiêu chuẩn hữu cơ tại các hộ gia đình ở khu vực đô thị, nhằm cung cấp nguồn thực phẩm sạch, giảm thiểu ô nhiễm môi trường và tạo thêm thu nhập cho người dân.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Mô hình Aquaponics có phù hợp với điều kiện không gian và khí hậu đô thị hay không?
* Chi phí đầu tư và vận hành mô hình là bao nhiêu?
* Mô hình có mang lại hiệu quả kinh tế và môi trường như mong đợi hay không?
* **Phương pháp nghiên cứu:** Triển khai mô hình thử nghiệm tại một số hộ gia đình, thu thập dữ liệu về năng suất, chất lượng sản phẩm, chi phí và lợi nhuận, đồng thời đánh giá tác động môi trường.
* **Giá trị:** Nghiên cứu góp phần vào việc phát triển nông nghiệp đô thị bền vững, nâng cao chất lượng cuộc sống và bảo vệ môi trường.

## **Kết luận:**

* Tiểu luận này đã trình bày ba đề tài nghiên cứu thuộc ba loại hình khác nhau, từ nghiên cứu cơ bản khám phá kiến thức mới, đến nghiên cứu ứng dụng giải quyết vấn đề thực tiễn và nghiên cứu triển khai đưa các kết quả nghiên cứu vào cuộc sống. Ba loại hình này có mối liên hệ chặt chẽ với nhau, tạo thành một chu trình khép kín, thúc đẩy sự phát triển của khoa học và công nghệ.

# 

# **Xây dựng và chi tiết hóa một đề tài nghiên cứu**

## **Giới thiệu:**

* Việc xây dựng một đề tài nghiên cứu khoa học bài bản và chi tiết là bước quan trọng để đảm bảo tính khả thi và hiệu quả của công trình nghiên cứu. Một đề tài được xây dựng tốt sẽ giúp người nghiên cứu xác định rõ mục tiêu, phạm vi, phương pháp và các yếu tố liên quan, từ đó có thể triển khai nghiên cứu một cách có hệ thống và đạt được kết quả mong muốn. Tiểu luận này sẽ trình bày quá trình xây dựng và chi tiết hóa một đề tài nghiên cứu cụ thể, theo hướng dẫn trong Bảng 1.1 của tài liệu.

## **Nội dung:**

* **Tên đề tài:** "Đánh giá hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong việc nâng cao từ vựng tiếng Anh cho học sinh THCS"
* **Nhiệm vụ nghiên cứu:**
* Tìm hiểu các loại trò chơi trực tuyến phổ biến được sử dụng để học tiếng Anh.
* Đánh giá mức độ quen thuộc và hứng thú của học sinh THCS với việc học từ vựng qua trò chơi trực tuyến.
* So sánh hiệu quả học từ vựng giữa nhóm học sinh sử dụng trò chơi trực tuyến và nhóm học sinh học theo phương pháp truyền thống.
* Đề xuất các trò chơi trực tuyến phù hợp và phương pháp sử dụng hiệu quả để nâng cao từ vựng tiếng Anh cho học sinh THCS.
* **Đối tượng nghiên cứu:**
* Trò chơi trực tuyến sử dụng trong việc học tiếng Anh.
* Hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong việc nâng cao từ vựng tiếng Anh.
* **Mục tiêu nghiên cứu:**
* Xác định các loại trò chơi trực tuyến được sử dụng phổ biến trong việc học tiếng Anh.
* Đánh giá mức độ hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong việc nâng cao từ vựng tiếng Anh cho học sinh THCS.
* Đề xuất các khuyến nghị về việc lựa chọn và sử dụng trò chơi trực tuyến trong dạy và học từ vựng tiếng Anh.
* **Mục đích nghiên cứu:**
* Cung cấp cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc ứng dụng trò chơi trực tuyến trong dạy và học tiếng Anh.
* Góp phần nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh tại các trường THCS.
* **Khách thể nghiên cứu:**
* Học sinh THCS.
* Giáo viên tiếng Anh THCS.
* **Đối tượng khảo sát:**
* Học sinh lớp 7 và lớp 8 tại một số trường THCS trên địa bàn Hà Nội.
* Giáo viên tiếng Anh tại các trường này.
* **Phạm vi nghiên cứu:**
* Thời gian: Thực hiện trong năm học 2023-2024.
* Địa điểm: Một số trường THCS trên địa bàn Hà Nội.
* Nội dung: Tập trung vào việc đánh giá hiệu quả của trò chơi trực tuyến trong việc nâng cao từ vựng tiếng Anh, không bao gồm các kỹ năng khác.
* **Câu hỏi nghiên cứu:**
* Học sinh THCS sử dụng những loại trò chơi trực tuyến nào để học từ vựng tiếng Anh?
* Việc sử dụng trò chơi trực tuyến có giúp học sinh học từ vựng tiếng Anh hiệu quả hơn so với phương pháp truyền thống hay không?
* Những yếu tố nào ảnh hưởng đến hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong học từ vựng?
* Làm thế nào để lựa chọn và sử dụng trò chơi trực tuyến một cách hiệu quả trong dạy và học từ vựng tiếng Anh?
* **Giả thuyết ban đầu:**
* Việc sử dụng trò chơi trực tuyến có tác động tích cực đến khả năng ghi nhớ và sử dụng từ vựng tiếng Anh của học sinh THCS.
* Học sinh có hứng thú hơn với việc học từ vựng tiếng Anh khi được sử dụng trò chơi trực tuyến.

## **Kết luận:**

* Tiểu luận này đã trình bày quá trình xây dựng và chi tiết hóa một đề tài nghiên cứu về việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong việc nâng cao từ vựng tiếng Anh cho học sinh THCS. Việc xác định rõ các thành phần của đề tài, đặt ra các câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu sẽ giúp người nghiên cứu có định hướng rõ ràng và triển khai nghiên cứu một cách hiệu quả.

# **Phân tích bài báo khoa học có câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu**

## **Giới thiệu:**

* Đọc và phân tích các bài báo khoa học là một kỹ năng quan trọng đối với bất kỳ nhà nghiên cứu nào. Việc phân tích bài báo giúp người đọc hiểu rõ hơn về vấn đề nghiên cứu, phương pháp tiếp cận, kết quả và đóng góp của công trình, từ đó có thể áp dụng kiến thức và kinh nghiệm vào nghiên cứu của mình. Tiểu luận này sẽ trình bày quá trình phân tích một bài báo khoa học cụ thể, tập trung vào các câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu.

## **Nội dung:**

### **Thông tin chung về bài báo:**

* **Tên bài báo:** "The Effect of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in Online Education"
* **Tác giả:** Dichev, C., & Dicheva, D.
* **Tạp chí:** Educational Technology & Society
* **Năm công bố:** 2017
  1. **Tóm tắt nội dung chính của bài báo:**
* **Vấn đề nghiên cứu:** Bài báo này nghiên cứu về tác động của việc áp dụng các yếu tố trò chơi (gamification) vào môi trường học tập trực tuyến đối với sự tham gia và kết quả học tập của sinh viên.
* **Mục tiêu nghiên cứu:** Xác định xem việc sử dụng gamification có giúp tăng cường sự tham gia của sinh viên vào các hoạt động học tập trực tuyến và cải thiện kết quả học tập của họ hay không.
* **Phương pháp nghiên cứu:** Nghiên cứu thực nghiệm với nhóm đối chứng, trong đó một nhóm sinh viên học trực tuyến theo phương pháp truyền thống, nhóm còn lại học theo phương pháp có áp dụng gamification.
* **Kết quả nghiên cứu:** Kết quả cho thấy nhóm sinh viên học theo phương pháp gamification có mức độ tham gia cao hơn và kết quả học tập tốt hơn so với nhóm đối chứng.
* **Kết luận:** Bài báo kết luận rằng gamification có thể là một công cụ hiệu quả để tăng cường sự tham gia và cải thiện kết quả học tập trong môi trường học tập trực tuyến.

### **Phân tích câu hỏi nghiên cứu và giả thuyết ban đầu:**

* **Câu hỏi nghiên cứu:** Câu hỏi nghiên cứu chính của bài báo là: "Gamification có tác động như thế nào đến sự tham gia và kết quả học tập của sinh viên trong môi trường học tập trực tuyến?". Câu hỏi này được đặt ra một cách rõ ràng và cụ thể, tập trung vào mối quan hệ giữa gamification và hai biến số quan trọng là sự tham gia và kết quả học tập.
* **Giả thuyết ban đầu:** Các tác giả đưa ra giả thuyết rằng việc áp dụng gamification sẽ dẫn đến sự gia tăng sự tham gia và cải thiện kết quả học tập của sinh viên. Giả thuyết này phù hợp với vấn đề nghiên cứu và có cơ sở lý luận vững chắc, dựa trên các nghiên cứu trước đó về gamification và động lực học tập.
* **Kết quả nghiên cứu:** Kết quả nghiên cứu đã ủng hộ giả thuyết ban đầu, cho thấy rằng gamification có tác động tích cực đến cả sự tham gia và kết quả học tập của sinh viên.

### **Đánh giá chung về bài báo:**

* **Tính mới mẻ, sáng tạo của nghiên cứu:** Bài báo góp phần vào việc làm rõ hơn về hiệu quả của gamification trong giáo dục trực tuyến, một lĩnh vực đang ngày càng phát triển.
* **Giá trị khoa học và thực tiễn của nghiên cứu:** Kết quả nghiên cứu có giá trị thực tiễn cao, có thể được áp dụng để thiết kế các khóa học trực tuyến hấp dẫn và hiệu quả hơn.
* **Hạn chế của nghiên cứu:** Nghiên cứu được thực hiện trong một bối cảnh cụ thể, cần có thêm các nghiên cứu khác để xác nhận kết quả trong các bối cảnh khác nhau.

1. **Kết luận:**

* Tiểu luận này đã trình bày quá trình phân tích một bài báo khoa học về tác động của gamification trong giáo dục trực tuyến. Việc phân tích câu hỏi nghiên cứu, giả thuyết ban đầu và kết quả nghiên cứu giúp người đọc hiểu rõ hơn về quy trình nghiên cứu khoa học và giá trị của công trình.