

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ - TÀI CHÍNH
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Bản chính thức số 1

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Tên học phần	Tên tiếng Việt: Nhập môn lập trình Tên tiếng Anh: Introduction to Programming		
2. Mã học phần	ITE1203		
3. Trình độ đào tạo	Đại học		
4. Số tín chỉ	3 (2, 1) TC Lý thuyết: 30 tiết Thực hành: 30 tiết Tự học, tự nghiên cứu: 90 tiết		
5. Học phần học trước	Không		
6. Phương pháp giảng dạy	<ul style="list-style-type: none">- Giảng dạy lý thuyết bằng trình chiếu, viết bảng và thuyết giảng.- Lập trình ví dụ mẫu và hướng dẫn sinh viên làm các bài thực hành.- Sinh viên đọc tài liệu học tập trước mỗi bài giảng và làm các bài tập về nhà.- Khuyến khích tối đa sự tương tác giữa sinh viên với sinh viên cũng như giữa sinh viên và giáo viên. Cụ thể:<ul style="list-style-type: none">+ Giải thích cụ thể (TLM1)+ Thuyết giảng (TLM2)+ Câu hỏi gợi mở (TLM4)+ Thảo luận (TLM9)+ Giải quyết vấn đề (TLM12)+ Bài tập ở nhà (TLM20).		
7. Đơn vị quản lý HP	Khoa Công nghệ thông tin		
8. Mục tiêu của học phần:			
Mục tiêu (Gx)	Mô tả mục tiêu	CDR của CTĐT (PLOx)	TĐNL
G1	Kiến thức về cách biểu diễn dữ liệu trên máy tính, các phép toán số học và logic cơ bản.	PLO2	3.0
G2	Kiến thức cơ bản về lập trình thông qua ngôn ngữ C	PLO2	3.0
G3	Kỹ năng giải bài toán theo hướng tiếp cận có tính hệ thống bằng cách vận dụng lưu đồ khối vào tư duy giải thuật.	PLO2	4.0
G4	Nhận thức về cách phát hiện vấn đề và xử lý trong giải bài toán bằng máy tính cũng như thái độ làm việc chăm chỉ, có cường độ cao và chú ý đến chi tiết.	PLO2, PLO10	4.0
9. Chuẩn đầu ra của học phần			

CDR (G.x.x)	Mô tả chuẩn đầu ra	Mức độ giảng dạy (I, T, U)
G1.1	Hiểu được cách biểu diễn dữ liệu trên máy tính	I, T
G1.2	Sử dụng được các phép toán số học và logic cơ bản trên dữ liệu máy tính.	I, U
G2.1	Mô tả được cách giải quyết vấn đề bài toán dưới dạng ngôn ngữ tự nhiên, mã giả, lưu đồ.	T, U
G2.2	Ứng dụng các kiểu dữ liệu cơ bản, biến, hằng, các phép toán và cấu trúc điều khiển của ngôn ngữ C trong lập trình giải các bài toán đơn giản.	T, U
G2.3	Có khả năng thiết kế chương trình hướng cấu trúc đơn giản với ngôn ngữ lập trình C	T, U
G2.4	Sử dụng được kiểu dữ liệu mảng, tổ chức chương trình theo hàm, các lệnh nhập/xuất có định dạng để biểu diễn kết quả của chương trình viết bằng C.	T, U
G3.1	Vận dụng lưu đồ khối vào tư duy giải thuật cho bài toán lập trình.	T, U
G3.2	Giải bài toán theo hướng tiếp cận có tính hệ thống bằng lưu đồ khối.	T, U
G4.1	Hình thành nhận thức về phát hiện vấn đề và xử lý trong giải bài toán bằng máy tính.	T, U
G4.2	Luyện tập khả năng tự định hướng, thể hiện thái độ làm việc chăm chỉ, có cường độ cao và chú ý đến chi tiết.	T, U

10. Mô tả tóm tắt nội dung học phần

Học phần này cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về lập trình thông qua ngôn ngữ lập trình C. Môn học này là nền tảng để tiếp thu hầu hết các môn học khác trong chương trình đào tạo. Mặt khác, nắm vững môn này là cơ sở để phát triển tư duy và kỹ năng lập trình để giải các bài toán và các ứng dụng trong thực tế.

11. Kế hoạch và nội dung giảng dạy

LÝ THUYẾT:

Tuần/ Buổi (3 tiết)	Nội dung	CDR môn học	Hoạt động dạy và học	Bài đánh giá
1	Bài 1: Tổng quan về lập trình 1.1 Chương trình máy tính 1.2 Cấu trúc dữ liệu 1.3 Lưu đồ giải thuật	G1.1, G1.2, G2.1, G4.1	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	A1.1 A1.2 A3
2	Bài 2: Các thành phần cơ bản của ngôn ngữ C 2.1 Lịch sử ngôn ngữ C 2.2 Các khái niệm 2.3 Ký hiệu và các phép toán	G2.2	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả	A1.1 A1.2 A3

	2.4 Cấu trúc cơ bản của chương trình C 2.5 Hàm nhập xuất dữ liệu		lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	
3, 4, 5	Bài 3: Cấu trúc điều khiển 3.1 Các khái niệm về lệnh và khối lệnh 3.2 Cấu trúc điều khiển: rẽ nhánh, lựa chọn, lặp	G2.2, G2.3, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	A1.1 A1.2 A3
6, 7, 8	Kiểm tra tự luận Bài 4: Chương trình con 4.1 Khái niệm 4.2 Cấu trúc tổng quát của hàm 4.3 Phương pháp xác định nguyên mẫu hàm 4.2 Các bài tập cơ bản với hàm	G2.4, G3.1, G3.2, G4.2	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	A1.1 A1.2 A1.3 A3
9	Bài 5: Mảng 1 chiều 5.1 Khái niệm 5.2 Khai báo và truy xuất các phần tử của mảng 5.3 Một số thao tác cơ bản trên mảng số nguyên	G2.4, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	A1.1 A1.2 A3
10	Bài 5: Mảng 1 chiều (tiếp theo) 5.3 Một số dạng bài tập trên mảng Ôn tập	G2.4, G3.1, G3.2, G4.2	Dạy: Thuyết giảng, cho ví dụ, đặt câu hỏi. Học: Đọc tài liệu trước, thảo luận, trả lời câu hỏi, làm bài tập ở nhà.	A1.1 A1.2 A3
TỔNG CỘNG:		30 tiết		
THỰC HÀNH:				
Tuần/ Buổi (3 tiết)	Nội dung	CDR môn học	Hoạt động dạy và học	Bài đánh giá
1	Bài thực hành 1: Làm quen với Visual studio (hoặc DevC). Các câu lệnh nhập, xuất dữ liệu.	G1.1, G1.2, G2.1, G4.1	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
2	Bài thực hành 2: Cấu trúc điều khiển - Cấu trúc rẽ nhánh (if ... else)	G2.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2

3	Bài thực hành 3: Cấu trúc điều khiển - Cấu trúc lựa chọn (switch ... case)	G2.2, G2.3, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
4	Bài thực hành 4: Cấu trúc điều khiển (tiếp theo) - Cấu trúc lặp (for)	G2.2, G2.3, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
5	Bài thực hành 5: Cấu trúc điều khiển (tiếp theo) - Cấu trúc lặp (while, do ... while)	G2.2, G2.3, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
6	Bài thực hành 6: Chương trình con	G2.4, G3.1, G3.2, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
7	Bài thực hành 7: Chương trình con (tiếp theo)	G2.4, G3.1, G3.2, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
8	Bài thực hành 8: Mảng 1 chiều	G2.4, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
9	Bài thực hành 9: Mảng 1 chiều (tiếp theo) Kiểm tra thực hành	G2.4, G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
10	Ôn tập	G3.1, G3.2, G4.1, G4.2	Dạy: Giảng viên hướng dẫn Học: Sinh viên thực hành bài tập trong giáo trình.	A1.1 A2
TỔNG CỘNG:		30 tiết		

	Điểm thành phần	Bài đánh giá (Ax.x)	CDR môn học (Gx.x)	Tỷ lệ
12. Phương pháp đánh giá	A1. Điểm quá trình (30%)	A1.1 Chuyên cần: AM1	G1-G4	10%
		A1.2 Bài tập: AM2, Kiểm tra tự luận: AM4	G1.1-G1.2 G2.1-G2.4 G3.1-G3.2 G4.1-G4.2	20%
	A2. Điểm giữa kỳ (20%)	Bài tập trên máy: AM2, Thi Thực hành: AM9	G1.1-G1.2 G2.1-G2.4 G3.1-G3.2 G4.1-G4.2	20%
	A3. Điểm thi cuối kỳ (50%)	Thi Tự luận AM4	G1.1-G1.2 G2.1-G2.4 G3.1-G3.2 G4.1-G4.2	50%

Rubrics học phần: KẾT QUẢ HỌC TẬP CẦN ĐẠT (điểm hệ 4.0)

Mức	Xuất sắc	Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu	Kém
Điểm	3.6 - 4.0	3.2 - 3.5	2.5 - 3.1	2.0 - 2.4	1.0 - 1.9	0.0 - 0.9
	Có khả năng mô tả giải thuật dạng lưu đồ cho các bài toán phức tạp. Viết được chương trình theo hàm cho các bài toán nâng cao	Có khả năng mô tả giải thuật dạng lưu đồ cho một số bài toán phức tạp. Viết được chương trình theo hàm cho các bài toán cơ bản và một số bài toán nâng cao	Có khả năng mô tả giải thuật dạng lưu đồ. Tổ chức, viết được chương trình C theo hàm, vận dụng linh hoạt các cấu trúc điều khiển.	Có khả năng mô tả giải thuật dạng lưu đồ cho các bài toán đơn giản. Có khả năng viết chương trình C đơn giản, với các cấu trúc điều khiển cơ bản.	Còn hạn chế nhiều trong tư duy giải thuật, các cấu trúc điều khiển chương trình, cấu trúc chương trình C cơ bản.	Hầu như không có kiến thức về lập trình.

13. Tài liệu phục vụ học phần	Tài liệu/giáo trình chính	<ul style="list-style-type: none"> “Giáo trình Nhập môn lập trình”. UEF
	Tài liệu tham khảo/bổ sung	<ul style="list-style-type: none"> Brain W.Kernighan & Dennis Ritchie (1988). The C programming language. Prentice Hall Publisher. Phạm Hữu Khang chủ biên ; Hoàng Đức Hải, Đoàn Thiện Ngân (2005). Giáo trình nhập môn lập trình VB6. NXB Lao động Xã hội
	Trang Web/ CDs tham khảo	https://www.cprogramming.com/tutorial

	Nội dung	Số tiết	Nhiệm vụ của sinh viên
14. Hướng dẫn sinh viên tự học	Bài 1: Tổng quan về lập trình	10	Đọc trước giáo trình chương 1
	Bài 2: Các thành phần cơ bản của ngôn ngữ C	10	Đọc trước giáo trình chương 2, chương 3 Làm các bài tập chương 1
	Bài 3: Cấu trúc điều khiển	20	Đọc trước giáo trình chương 4 Làm các bài tập chương 2, 3
	Bài 4: Chương trình con	20	Làm lại tất cả các bài tập chương 1, 2, 3 Đọc trước giáo trình chương 5
	Bài 5: Mảng 1 chiều	20	Đọc trước giáo trình chương 6 Làm các bài tập chương 5
	Bài 5: Mảng 1 chiều (tiếp theo) Ôn tập	10	Làm bài tập chương 6 và các bài tập ôn tập
	Tổng số tiết tự học	90 tiết	
15. Giảng viên tham gia giảng dạy (dự kiến)	1. ThS. Văn Thị Thiên Trang, trangvtt@uef.edu.vn 2. ThS. Phạm Đức Thành, phamducthanh@hufit.edu.vn		

Tp. Hồ Chí Minh, ngày 16 tháng 03 năm 2020

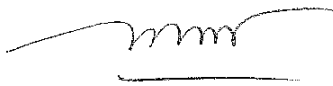
TRƯỞNG KHOA

TRƯỞNG NGÀNH/BỘ MÔN

NGƯỜI BIÊN SOẠN



Nguyễn Hà Giang



Văn Thị Thiên Trang



Văn Thị Thiên Trang