



ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC
SE114 – NHẬP MÔN ỨNG DỤNG DI ĐỘNG

1. THÔNG TIN CHUNG (General information)

Tên môn học (tiếng Việt):	Nhập môn ứng dụng di động
Tên môn học (tiếng Anh):	Mobile Application Overview
Mã môn học:	SE114
Thuộc khối kiến thức:	Đại cương <input type="checkbox"/> ; Cơ sở nhóm ngành <input type="checkbox"/> ; Cơ sở ngành <input checked="" type="checkbox"/> ; Chuyên ngành <input type="checkbox"/> ; Tốt nghiệp <input type="checkbox"/>
Khoa, Bộ môn phụ trách:	Khoa Công nghệ phần mềm Bộ môn Phát triển Phần Mềm
Giảng viên biên soạn:	Huỳnh Tuấn Anh Email: anhht@uit.edu.vn
Số tín chỉ:	3
Lý thuyết:	2
Thực hành:	1
Tự học:	
Môn học tiên quyết:	
Môn học trước:	Nhập môn lập trình, Lập trình hướng đối tượng

2. MÔ TẢ MÔN HỌC (Course description)

Học phần cung cấp các kiến thức cơ bản về phát triển ứng dụng cho các thiết bị di động sử dụng những môi trường và công nghệ khác nhau. Các kỹ thuật cụ thể để phát triển ứng dụng thực tế cho các thiết bị động trên môi trường Android và lập trình đa nền tảng sẽ được trình bày trong học phần. Nội dung của môn học sẽ thường xuyên được cập nhật để bổ sung các vấn đề mới về công nghệ phát triển ứng dụng trên thiết bị di động.

3. CHUẨN ĐẦU RA MÔN HỌC (Course learning outcomes)

Bảng 1.

CĐRMH <i>[1]</i>	Mô tả CĐRMH (Mục tiêu môn học) <i>[2]</i>	Ánh xạ CĐR CTĐT [3]	Cấp độ CĐRMH về NT, KN, TĐ [4]
G1	Sinh viên có kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình và báo cáo đồ án, có khả năng tự học và tìm hiểu các công nghệ	2.2, 2.3, 2.4, 5	KN4
G2	Sinh viên có khả năng đọc, hiểu tài liệu tiếng Anh chuyên ngành	3.3, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2.1, 6.2.2	KN4
G3	Sinh viên có khả năng xác định các vấn đề, suy luận và giải quyết các vấn đề liên quan đến ứng dụng di động	2.6	KN4
G4	Sinh viên nắm được các nguyên tắc chung, kiến thức về việc phát triển ứng dụng thực tế trên thiết bị di động	3.1, 3.2, 2.4, 2.5, 2.7	KN4
G5	Sinh viên có khả năng vận dụng những kiến thức, kỹ năng được giới thiệu để phát triển ứng dụng trên thiết bị di động	3, 1, 3.2, 2.4, 2.5, 2.7	KN4

4. NỘI DUNG MÔN HỌC, KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY (Course content, lesson plan)

(Liệt kê nội dung giảng dạy lý thuyết và thực hành, thể hiện sự tương quan với CĐRMH)

a. Lý thuyết

Bảng 2.

Buổi học (2 tiết) [1]	Nội dung [2]	CĐRMH [3]	Hoạt động dạy và học [4]	Thành phần đánh giá [5]
1	Chương 1 : Chương 1: Giới thiệu về thiết bị di động	G1, G2, G4	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
2+3	Chương 2 : Chương 2: Công nghệ Java/Kotlin 2.1: Tổng quan về công nghệ Java 2.2: Căn bản về ngôn ngữ Kotlin	G2, G4	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: đọc tài liệu	A1

	2.3: Hướng đối tượng trong Java/Kotlin			
4	Chương 3 : Chương 3: Lập trình Android 3.1: Giới thiệu 3.2: Môi trường lập trình: cài đặt và sử dụng Chương 4 : 3.3 Các thành phần chính của ứng dụng Android	G2, G3, G4	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: đọc tài liệu	A1
5	Chương 5 : 3.4 Activity	G2, G3, G4	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
6	3.5 Thiết kế giao diện ứng dụng Android	G2, G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
7	3.7 Xử lý sự kiện	G2, G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
8	3.8 Intent & Intent Filter	G2, G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
9	3.9 Lưu trữ dữ liệu -Filesystem -SQLite -Content Provider	G4, G5	Dạy: thuyết giảng Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
10-15	3.10 Một số chủ đề khác: Broadcast Receiver Networking và Webservice Multimedia Location và Maps API	G4, G5	Học ở lớp: seminar Học ở nhà: làm đồ án	A1, A6

b. Thực hành

Bảng 3.

Buổi học (3 tiết)	Nội dung	CĐRMH	Hoạt động dạy và học	Thành phần đánh giá
1	Chương 6 : Bài thực hành 1: Giới thiệu, cài đặt môi trường, ngôn ngữ, bài tập cơ bản về Java/Kotlin	G1, G2, G4	Dạy: thuyết giảng, minh họa Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1

2	Bài thực hành 2: Làm quen với view	G2, G4	Dạy: thuyết giảng, minh họa Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
3	Bài thực hành 3: Xử lý sự kiện	G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng, minh họa Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
4	Bài thực hành 4: Intent	G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng, minh họa Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1
5	Bài thực hành 5: Lưu trữ dữ liệu	G3, G4, G5	Dạy: thuyết giảng, minh họa Học ở lớp: làm bài tập Học ở nhà: làm bài tập	A1

5. ĐÁNH GIÁ MÔN HỌC (Course assessment)

Bảng 4.

Thành phần đánh giá [1]	CĐRMH (Gx) [2]	Tỷ lệ (%) [3]
A1. Kiểm tra trên lớp, bài tập		
A2. Seminar		
A3. Thi lý thuyết giữa kỳ		
A4. Thực hành (bài tập)		30%
A5. Thi lý thuyết cuối kỳ		
A6. Vấn đáp đồ án cuối kỳ		70%

a. Rubric của thành phần đánh giá A4

CĐRMH	Giỏi (>8đ)	Khá(7đ)	TB(5-6đ)
G1: Sinh viên có kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình và báo cáo đồ án, có khả năng tự học và tìm hiểu các công nghệ	Có kỹ năng tốt trong việc thảo luận, quản trị công việc đội nhóm, lên kế hoạch và phân chia công việc, quản lý tốt việc cá nhân và tiến độ chung	Có kỹ năng thảo luận, quản lý công việc cá nhân và phối hợp với đồng đội	Có kỹ năng thảo luận và quản lý công việc cá nhân
G2: Sinh viên có khả năng đọc, hiểu tài liệu tiếng Anh chuyên ngành	Có thể thiết kế và triển khai linh hoạt, hiệu quả các giải pháp đơn giản ở các vấn đề liên quan lập	Có thể thiết kế và triển khai các giải pháp tương đối tốt ở các vấn đề liên quan lập trình trên thiết bị	Có thể thiết kế và triển khai các giải pháp đơn giản ở các vấn đề liên quan lập trình trên thiết bị di

	trình trên thiết bị di động ở các buổi học	di động ở các buổi học	động ở các buổi học
--	--	------------------------	---------------------

b. Rubric của thành phần đánh giá A6

CĐRMH	Giỏi (>8đ)	Khá(7đ)	TB(5-6đ)
G3: Sinh viên có khả năng xác định các vấn đề, suy luận và giải quyết các vấn đề liên quan đến ứng dụng di động	Hiểu, diễn giải và lập luận tỉ mỉ, nhiều góc cạnh các vấn đề liên quan lập trình trên thiết bị di động	Hiểu, diễn giải và phân tích tương đối tốt các vấn đề liên quan lập trình trên thiết bị di động	Hiểu, diễn giải, phân tích cơ bản các vấn đề liên quan lập trình trên thiết bị di động
G4: Sinh viên nắm được các nguyên tắc chung, kiến thức về việc phát triển ứng dụng thực tế trên thiết bị di động	Xây dựng được project mà giáo viên yêu cầu được 90% tính năng Điểm > 9đ đối với những tính năng sáng tạo và powerful	Xây dựng được project mà giáo viên yêu cầu được 60% tính năng	Xây dựng được project mà giáo viên yêu cầu được 50% tính năng
G5: Sinh viên có khả năng vận dụng những kiến thức, kỹ năng được giới thiệu để phát triển ứng dụng trên thiết bị di động	Nắm vững các kiến thức cơ bản	Nắm các kiến thức cơ bản	Hiểu được 60% các kiến thức cơ bản như trong G5 mô tả

6. QUY ĐỊNH CỦA MÔN HỌC (Course requirements and expectations)

- Sinh viên không nộp bài tập và báo cáo đúng hạn coi như không nộp bài
- Sinh viên vắng > 5 buổi sẽ không được phép thi cuối kỳ

7. TÀI LIỆU HỌC TẬP, THAM KHẢO

1. "Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide" by Bill Phillips, Chris Stewart, and Kristin Marsicano (4th edition, 2021)
2. "Modern Android Development with Kotlin" by Hadi Hariri, Igor Wojda, and Peter Sommerhoff (2021)
3. "Hands-On Design Patterns with Kotlin: Build scalable applications using traditional, reactive, and concurrent design patterns in Kotlin" by Alexey Soshin (2021)
4. "Android Development for Gifted Primates: A Beginner's Guide" by Antonio Leiva
5. "Learn Android Studio 4 with Kotlin" by Ted Hagos (2021)
6. "Hands-On Design Patterns with Kotlin: Build scalable applications using traditional, reactive, and concurrent design patterns in Kotlin" by Alexey Soshin (2021)

8. PHẦN MỀM HAY CÔNG CỤ HỖ TRỢ THỰC HÀNH

1. Java Development Kit
2. Android Studio
3. IntelliJ IDEA

Tp.HCM, ngày 18 tháng 08 năm 2023

Trưởng khoa/bộ môn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Giảng viên biên soạn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Huỳnh Tuấn Anh