

Module/môn: Nhập môn công nghệ thông tin	Số hiệu assignment:	% điểm: 60%
Người điều phối của FPT Polytechnic: Nguyễn Nghiệm	Ngày ban hành:	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 35h làm để hoàn thành		
Mục tiêu: <ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên có thể gõ bàn phím 10 ngón ở tốc độ vừa phải với độ chính xác cao - Sinh viên biết cách sử dụng phần mềm camtasia để ghi màn hình 		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.

QUY ĐỊNH NỘP BÀI ASSIGNMENT

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.

- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

QUY ĐỊNH ĐÁNH GIÁ BÀI ASSIGNMENT

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

ASSIGNMENT: TIN HỌC CƠ SỞ

Mục tiêu cụ thể	Sau bài assignment này , sinh viên có khả năng: <ul style="list-style-type: none"> - Thành thạo gõ bàn phím 10 ngón với tốc độ vừa phải, độ chính xác cao - Biết sử dụng phần mềm ghi màn hình
Các công cụ cần có	<ul style="list-style-type: none"> - TYPING MASTER PRO - CAMTASIA
Tài nguyên	DOWNLOAD TYPING MASTER PRO DOWNLOAD CAMTASIA

ASSIGNMENT PHẦN 1:

Mục tiêu	Sinh viên gõ bàn phím thành thạo
Công cụ	Typing Master
Yêu cầu giảng viên	Hướng dẫn sinh viên gõ bàn phím

➤ Yêu cầu sinh viên

Sử dụng kỹ năng gõ 10 ngón để gõ một đoạn văn bản theo yêu cầu của giảng viên trên phần mềm Typing Master trong vòng 5 – 10 phút

Đoạn văn bản yêu cầu có thể là tiếng Anh hoặc tiếng Việt.

➤ Cách thức đánh giá

Quá trình thực hiện giảng viên sẽ đánh giá cho điểm tay và mắt của sinh viên.

Sau khi gõ xong phần mềm Typing Master sẽ thống kê các con số liên quan đến độ chính xác, tốc độ và điểm lỗi

Điểm cuối cùng của sinh viên sẽ được tính như sau

(Điểm tay + điểm mắt nhìn + điểm độ chính xác + điểm tốc độ) – điểm lỗi

Trong đó:

Điểm tay: giảng viên chấm dựa trên quan sát tay gõ bàn phím. Có sử dụng đủ 10 ngón hay

không

Điểm mắt nhìn: Sinh viên có nhìn bàn phím trong quá trình gõ hay không.

Điểm độ chính xác = Điểm Accuracy / 10

Điểm tốc độ = 10 (Nếu Net Speed \geq 30)

Điểm tốc độ = (Điểm Net Speed / 30) * 10 (Nếu Net Speed < 30)

Điểm lỗi = Số Errors * 0.1

File excel công thức đính kèm (Phần cho giảng viên): [Download](#)

ASSIGNMENT PHẦN 2:

Mục tiêu	Sinh viên biết cách sử dụng phần mềm Camtasia
Công cụ	Camtasia
Yêu cầu giảng viên	Hướng dẫn sinh viên sử dụng phần mềm Camtasia

➤ Yêu cầu sinh viên

Sinh viên sử dụng phần mềm quay phim màn hình Camtasia để quay lại một nội dung đã thực hành trong các bài lab hoặc các nội dung khác mà sinh viên thành thạo

Mục đích: Video sẽ hướng dẫn cho người xem làm được một tính năng nào đó

Yêu cầu của Video

1. Có nội dung rõ ràng, dễ hiểu
2. Độ dài \geq 5 phút
3. Có tiêu đề, clip intro, outro.
4. Có lồng tiếng người hướng dẫn
5. Có lồng nhạc nền
6. Sử dụng hiệu ứng chuyển cảnh Transitions
7. Sử dụng hiệu ứng Callouts
8. Sử dụng hiệu ứng Zoom (phóng to thu nhỏ màn hình)
9. Có chèn logo của FPT Polytechnic
10. Upload video lên Youtube

➤ Cách thức đánh giá

File excel với công thức đánh giá đính kèm: [Download](#)

THANG ĐÁNH GIÁ TỔNG

Điểm Assignment Final = Điểm Assignment 1 * 30% + Assignment 2 * 70%