**Hệ Thống Hỗ Trợ Giáo Dục Tiểu Học Online**

1. **Mục đích của hệ thống**
2. **Khái niệm Mạng Xã Hội**

Mạng xã hội, hay gọi là mạng xã hội ảo, (tiếng Anh: social network) là dịch vụ nối kết các thành viên cùng sở thích trên Internet lại với nhau với nhiều mục đích khác nhau không phân biệt không gian và thời gian.

Mạng xã hội có những tính năng như chat, e-mail, phim ảnh, voice chat, chia sẻ file, blog và xã luận. Mạng đổi mới hoàn toàn cách cư dân mạng liên kết với nhau và trở thành một phần tất yếu của mỗi ngày cho hàng trăm triệu thành viên khắp thế giới. Các dịch vụ này có nhiều phương cách để các thành viên tìm kiếm bạn bè, đối tác: dựa theo group (ví dụ như tên trường hoặc tên thành phố), dựa trên thông tin cá nhân (như địa chỉ e-mail hoặc screen name), hoặc dựa trên sở thích cá nhân (như thể thao, phim ảnh, sách báo, hoặc ca nhạc), lĩnh vực quan tâm: kinh doanh, mua bán...

Hiện nay thế giới có hàng trăm mạng mạng xã hội khác nhau, với MySpace và Facebook nổi tiếng nhất trong thị trường Bắc Mỹ và Tây Âu; Orkut và Hi5 tại Nam Mỹ; Friendster tại Châu Á và các đảo quốc Thái Bình Dương. Mạng xã hội khác gặt hái được thành công đáng kể theo vùng miền như Bebo tại Anh Quốc, CyWorld tại Hàn Quốc, Mixi tại Nhật Bản và Yahoo! 360 tại Việt Nam.

**Lịch sử**

Mạng xã hội xuất hiện lần đầu tiên năm 1995 với sự ra đời của trang Classmate với mục đích kết nối bạn học, tiếp theo là sự xuất hiện của SixDegrees vào năm 1997 với mục đích giao lưu kết bạn dựa theo sở thích.

Năm 2002, Friendster trở thành một trào lưu mới tại Hoa Kỳ với hàng triệu thành viên ghi danh. Tuy nhiên sự phát triển quá nhanh này cũng là con dao hai lưỡi: server của Friendster thường bị quá tải mỗi ngày, gây bất bình cho rất nhiều thành viên.

Năm 2004, MySpace ra đời với các tính năng như phim ảnh (embedded video) và nhanh chóng thu hút hàng chục ngàn thành viên mới mỗi ngày, các thành viên cũ của Friendster cũng lũ lượt chuyển qua MySpace và trong vòng một năm, MySpace trở thành mạng xã hội đầu tiên có nhiều lượt xem hơn cả Google và được tập đoàn News Corporation mua lại với giá 580 triệu USD.

Năm 2006, sự ra đời của Facebook đánh dấu bước ngoặt mới cho hệ thống mạng xã hội trực tuyến với nền tảng lập trình "Facebook Platform" cho phép thành viên tạo ra những công cụ (apps) mới cho cá nhân mình cũng như các thành viên khác dùng. Facebook Platform nhanh chóng gặt hái được thành công vược bực, mang lại hàng trăm tính năng mới cho Facebook và đóng góp không nhỏ cho con số trung bình 19 phút mà các thành viên bỏ ra trên trang này mỗi ngày.

**Cấu thành**

* Nút (node): Là một thực thể trong mạng. Thực thể này có thể là một cá nhân, một doanh nghiệp hoặc một tổ chức bất kỳ nào đó
* Liên kết (tie): là mối quan hệ giữa các thực thể đó. Trong mạng có thể có nhiều kiểu liên kết. Ở dạng đơn giản nhất, mạng xã hội là một đơn đồ thị vô hướng các mối liên kết phù hợp giữa các nút. Ta có thể biểu diễn mạng liên kết này bằng một biểu đồ mà các nút được biểu diễn bởi các điểm còn các liên kết được biểu diễn bởi các đoạn thẳng.

**Mục tiêu**

* Tạo ra một hệ thống trên nền Internet cho phép người dùng giao lưu và chia sẻ thông tin một cách có hiệu quả, vượt ra ngoài những giới hạn về địa lý và thời gian.
* Xây dựng lên một mẫu định danh trực tuyến nhằm phục vụ những yêu cầu công cộng chung và những giá trị của cộng đồng.
* Nâng cao vai trò của mỗi công dân trong việc tạo lập quan hệ và tự tổ chức xoay quanh những mối quan tâm chung trong những cộng đồng thúc đẩy sự liên kết các tổ chức xã hội.

1. **Thực trạng mạng xã hội hiện nay**

Mạng xã hội ở viêt nam đã được hình thành và đang phát triển khá nhanh. Ngoài những mạng xã của thế giới ở việt nam hiện nay mạng xã hội đã được các doanh nghiệp công nghệ thông tin trong nước chú ý phát triển như mạng xã hội me.zing.vn, yume.com.. tuy nhiên mức độ trải rộng cũng các mạng xã hội thì chưa được chú ý.

1. **Lý do chọn đề tài**

Ngày nay với sự phát triển mạnh mẽ của khoa và công nghệ, nhu cầu học tập, giao lưu chia sẽ của con người không còn diễn ra trong một phạm vi nhỏ hẹp mà nó sẽ diễn ra trong phạm vi lớn trong một quốc gia trong một khu vực hoăc trên toàn để giới. ­Trong những công nghệ đó thì mạng internet có thể coi như là môt phần không thể thiếu trong cuộc sống hiện đại của con người. Và chỉ có thể là mạng internet mà những nhu cầu về học tập giải trí của con người sẽ được đáp ứng một cách tốt nhất, phong phú và đa dạng nhất.­­ Thực tế là hiện nay trên mạng có rất nhiều chương trình về học tập, về giải trí, về giao lưu nhưng đó là dành cho những đối tượng là thanh thiếu niên, những người trẻ tuổi. Những đối tượng là những gia đình trẻ và con cái của họ thì nhu cầu chia sẽ là rất lớn họ những người còn đang rất thiếu những kinh nghiệm về về cuộc sống gia đình về nuôi dạy con cái và con cái của họ cần một môi trường có thể tiếp thu những kiến thức căn bản cũng như nơi các em có thể giao lưu kết bạn vui chơi giải trí thì mạng internet là một môi trường có thể xem là tuyệt vời để thực hiện điều này. Với những nhu cầu trên chúng tôi mong muôn xây dựng một môi trường tốt nhất để đáp ứng một cách tốt nhất những mong muốn và nhu cầu của họ vì thế chúng tôi xây dựng nên hệ thống mạng xã hội ươm mầm trẻ thơ.

1. **Yêu cầu người dùng**
2. **Đặt tả yêu cầu**

Giáo dục online

* Học tiếng việt
* Học toán
* Kiểm tra kiến thức
* Công cụ bỗ trợ

Giai trí

* Trò chơi
* Đọc sách
* Xem video (khoa học vui, hoạt hinh..)

Giao lưu chia sẽ

* Kết bạn
* Hộp thư
* Tạo nhóm
* Chia sẽ hình ảnh
* Viết blogs
* Bình luận, đánh giá

1. **Danh sách actor**

* Gia đình trẻ
* Bé học tiểu học
* Giáo viên
* Quản trị hệ thống
* Người dùng thông thường khác.

1. **Danh sách use case**
2. **Chi tiết use case**
3. **Yêu cầu hệ thống**
4. **Phân tích hệ thống**
5. **Thiết kế hệ thống**
6. **Chương trình**
7. **Kiểm thử và hướng dẫn sử dụng**
8. **Kết luận**

5 c

1. Tong quan
2. Dac ta he thong
3. Yeu cau
4. Cac chuc nanng
5. Doi tuong Nguoi dung
6. Phan tich
7. **Use case**
8. **activity**
9. **So do tuan tu**
10. **So do lop**
11. Thiet ket cai dat
12. Ket luan va huong phat trien

Tai lieu tham khao

Email: binhntt@dlu.edu.vn