|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| /Users/hoangnguyen/Documents/MyCraftProject+logo/fit_logo_en.png |  | Macintosh HD:Users:hoangnguyen:Documents:TDC:logoTDC_blue.png |
|  |  |  |

**ĐỀ CƯƠNG TỔNG QUÁT HỌC PHẦN** | BẬC CAO ĐẲNG

CNC107440| PHIÊN BẢN 3.0

**LẬP TRÌNH DI ĐỘNG TRÊN IOS**

|  |
| --- |
| 1 | **THÔNG TIN CHUNG** |

|  |  |
| --- | --- |
| *Tên học phần (Tiếng Việt):* | Lập trình di động iOS |
| *Tên học phần (Tiếng Anh):* | iOS Mobile Programming |
| *Mã học phần:* | CNC107440 |
| *Thuộc khối kiến thức:* | Chuyên ngành tự chọn |
| *Áp dụng cho chuyên ngành:* | Công nghệ thông tin |
| *Giảng viên tham gia giảng dạy:* | Tiêu Kim Cương; Trương Bá Thái; Phan Thị Thể |
| *Số tín chỉ:* | 3 (Lý thuyết: 1; Thực hành: 2) |
| *Số tiết:* | 75 (Lý thuyết 15; Thực hành 60) |
| *Số tiết tự học:* | 150 |
| *Loại học phần:* | Tự chọn |
| *Điều kiện tiên quyết:* | Không |
| *Học phần học trước:* | Kỹ thuật lập trình 2 |

|  |
| --- |
| 2 | **MÔ TẢ HỌC PHẦN** |

Đây là học phần tự chọn theo hướng phát triển ứng dụng trên di động chuyên ngành Công nghệ thông tin, cung cấp cho sinh viên một cái nhìn tổng quát về phương pháp thiết kế ứng dụng trên thiết bị di động thông qua ngôn ngữ Swift cũng như các công cụ lập trình để phát triển ứng dụng cho hệ điều hành iOS. Qua đó, Sinh viên vận dụng được kỹ năng về thiết kế phần mềm để xây dựng các ứng dụng dụng chạy trên iOS. Thông qua các hoạt động học tập, giúp Sinh viên rèn luyện tư duy giải quyết vấn đề và tuân thủ các quy định trong khi tham gia vào các dự án vừa và nhỏ.

|  |
| --- |
| 3 | **MỤC TIÊU HỌC PHẦN** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục Tiêu** | **Mô Tả (mức tổng quát)** | **CĐR theo CDIO** |
| G1 | Thiết kế và xây dựng được các ứng dụng vừa và nhỏ trên iOS; | 1.2.2; 1.3.2; 1.2.5; 1.3.1;1.3.2; 4.3;4.4;4.5 |
| G2 | Rèn luyện tư duy giải quyết vấn đề khi thực hiện Project; | 2.1.1; 2.1.2; |
| G3 | Luôn chủ động, hợp tác tuân thủ các quy định trong lớp học. | 2.2.2 |

|  |
| --- |
| 4 | **CHUẨN ĐẦU RA HỌC PHẦN** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mục tiêu** | **Chuẩn Đầu Ra** | **Mô Tả (mức chi tiết – hành động)** | **Mức độ (I/T/U)** |
| **G1** | L.O.1 | Hiểu ngôn ngữ Swift và Thiết kế được các giao diện cơ bản cho các ứng dụng trên IOS; | T |
| L.O.2 | Thiết kế và xây dựng được cơ sở dữ liệu cho các ứng dụng trên iOS; | T |
| L.O.3 | Xây dựng được các ứng dụng vừa và nhỏ sử dụng Webservice và các dịch vụ cơ bản (Map và Location) | T |
| L.O.4 | Hiện thực hoá các ứng dụng vừa và nhỏ trên iOS | T |
| **G2** | L.O.5 | Xây dựng được bản Phân tích, thiết kế cho một sự án phần mềm vừa và nhỏ; | TU |
| L.O.6 | Sử dụng các công cụ quản lý khi triển khai Project trong nhóm. | TU |
| **G3** | L.O.7 | Luôn chủ động tìm hiểu vấn đề khi thực hiện các nhiệm vụ được giao | TU |
| L.O.8 | Luôn tuân thủ đầy đủ các quy định của lớp học | TU |

|  |
| --- |
| 5 | **NỘI DUNG GIẢNG DẠY CHI TIẾT** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Nội Dung** | **Chuẩn Đầu Ra** | **Mã Hoạt Động Đánh Giá** |
| 1 | **Chương 1. Tổng quan về phát triển ứng dụng trên IOS và Ngôn ngữ Swift**   |  |  | | --- | --- | | Lý thuyết **| 5** tiết | Thực hành | **10** tiết | | L.O.1; |  |
| 2 | **Chương 2. Thiết kế giao diện trên iOS**   |  |  | | --- | --- | | Lý thuyết **| 5** tiết | Thực hành | **20** tiết | | L.O.1; L.O.4; L.O.5; L.O.7; L.O.8 | EX1; PRJ |
| 3 | **Chương 3. Làm việc với cơ sở dữ liệu**   |  |  | | --- | --- | | Lý thuyết **| 5** tiết | Thực hành | **15** tiết | | L.O.2; L.O.4; L.O.5; L.O.7 L.O.8 | EX2; PRJ |
| 4 | **Chương 4. Bản đồ trực tuyến**   |  |  | | --- | --- | | Lý thuyết **| 0** tiết | Thực hành | **10** tiết | | L.O3; L.O.4; L.O.5; L.O.7 L.O.8 | EXE3; PRJ |
| 5 | **Báo cáo Project**   |  |  | | --- | --- | | Lý thuyết **| 0** tiết | Thực hành | **5** tiết | | L.O.4 ; L.O6; L.O.8; L.O.7 | PRJ |

|  |
| --- |
| 6 | **PHƯƠNG PHÁP HỌC VÀ CÁCH ĐÁNH GIÁ** |

6.1| **PHƯƠNG PHÁP HỌC**

* Tài liệu (slides, tài liệu) được đưa lên e-learning hàng tuần. Sinh viên cần tải về, in ra, đọc trước và mang theo khi lên lớp học.
* Sinh viên tham gia đầy đủ mọi yêu cầu của giảng viên trên lớp một cách tích cực, chủ động và tuân thủ mọi yêu cầu đề ra.
* Mọi hoạt động của sinh viên trên lớp đều được giảng viên quan sát và đánh giá.

6.2| **CÁCH ĐÁNH GIÁ HỌC PHẦN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mã** | **Hình thức đánh giá** | **Mô tả** | **Chuẩn đầu ra được đánh giá** | **Tỉ lệ (%)** |
| **EXE** | **Bài tập tại lớp** |  |  | **30%** |
| *EXE1* | *Thực hành tại lớp* | *Bài tập thực hành về thiết kế giao diện trên IOS* | L.O.1 | *10%* |
| *EXE2* | *Thực hành tại lớp* | *Bài tập thực hành về thiết kế và xây dựng cơ sở dữ liệu cho ứng dụng IOS* | L.O.2 | *10%* |
| *EXE3* | *Thực hành tại lớp* | *Bài tập thực hành về Webservice và các dịch vụ về Map và Location* | L.O.3 | *10%* |
| **PRT** | **Báo cáo tiến độ** |  |  | **20%** |
| *TT1* | *Báo cáo giai đoạn 1* | *Báo cáo và nộp SRS cho dự án phần mềm mà nhóm đang triển khai.* | *L.O.5* | *10%* |
| *TT2* | *Báo cáo giai đoạn 2* | *Báo cáo và nộp SDS cho dự án phần mềm mà nhóm đang triển khai.* | *L.O.5* | *10%* |
| **PRJ** | **Đồ án môn học** |  |  | **50%** |
| *TT1* | *Đánh giá thuộc tính 1* | *Đánh giá khả năng sử dụng công cụ trong triển khai dự án phần mềm (SVN+Red)* | *L.O.6* | *10%* |
| *TT2* | *Đánh giá thuộc tính 2* | *Đánh giá khả năng hiện thực hoá dự án phần mềm.* | *L.O.4* | *30%* |
| *TT3* | *Đánh giá thuộc tính 3* | *Đánh giá khả năng tuân thủ quy định: Thống kê các hành vi vi phạm (trễ hạn, không hợp tác, không tuân thủ chuẩn code); mỗi vi phạm bị trừ 1 điểm.* | *L.O.8* | *10%* |

**Chú ý:** Đánh giá CĐR L.O.7 (Khả năng chủ động tìm hiểu vấn đề được giao) gián tiếp thông qua kết quả của các hoạt động báo cáo tiến độ dự án và trong suốt quá trình triển khai dự án. L.O.7 = Trung bình cộng (L.O.4+L.O.5+L.O.6).

|  |
| --- |
| 7 | **TÀI NGUYÊN MÔN HỌC** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Giáo trình**  *(Tài liệu chính)* | [1] Neil Smyth, iOS 9 App Development Essentials, eBookFrenzy, 2015 |
| **Tài liệu tham khảo** |  |
| **Tài nguyên khác**  *(Công cụ, phần mềm… được sử dụng / hỗ trợ)* | Công cụ: Xcode 9, StarUML, GitHub Desktop, Google Docs. |

|  |
| --- |
| 8 | **CÁC QUY ĐỊNH CHUNG** |

* Sinh viên không được vắng quá 20% tổng số tiết học.
* Đối với bất kỳ hành động gian lận nào trong quá trình làm đồ án môn học hay bài thi, sinh viên phải chịu mọi hình thức kỷ luật và nhận 0 điểm cho học phần này.
* Sinh viên phải tuân thủ các quy định chung của Khoa Công nghệ thông tin khi học tập tại phòng máy.

|  |
| --- |
| 9 | **THÔNG TIN LIÊN HỆ** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bộ môn/Khoa** | Bộ môn Công nghệ phần mềm / Khoa Công nghệ thông tin |
| **Văn phòng** | Phòng B114 |
| **Điện thoại** | +84 822158642 |
| **Giảng viên phụ trách** | Tiêu Kim Cương |
| **Email** | cuongtk@tdc.edu.vn |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | **NGÀY PHÊ DUYỆT LẦN ĐẦU** | Ngày | **4** | Tháng | **9** | Năm | **2018** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TRƯỞNG KHOA | TRƯỞNG BỘ MÔN | GIẢNG VIÊN |
|  |  | *Tiêu Kim Cương* |

|  |
| --- |
| 11 | **TIẾN TRÌNH CẬP NHẬT ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R.1 | **Nội dung cập nhật lần 1**   * Chỉnh sửa mục tiêu đề cương. * Thêm mục ... * Cập nhật nội dung ... | Ngày |  | Tháng |  | Năm |  |
| GIẢNG VIÊN | | | TRƯỞNG BỘ MÔN | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R.2 | **Nội dung cập nhật lần 2**   * Chỉnh sửa mục ... * Thêm mục ... * Cập nhật nội dung ... | Ngày |  | Tháng |  | Năm |  |
| GIẢNG VIÊN | | | TRƯỞNG BỘ MÔN | | |