

ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC

Nhập môn Công nghệ phần mềm

1. THÔNG TIN CHUNG

(Hướng dẫn: mô tả các thông tin cơ bản của môn học)

| | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| Tên môn học (tiếng Việt): | Nhập môn Công nghệ phần mềm |
| Tên môn học (tiếng Anh): | Introduction to Software Engineering |
| Mã số môn học: | CSC00001 |
| Số tín chỉ: | 3 |
| Số tiết lý thuyết: | 30 |
| Số tiết thực hành: | 45 |
| Số tiết tự học: | 0 |

2. MÔ TẢ MÔN HỌC

(Hướng dẫn: một đoạn văn mô tả tóm tắt về nội dung của môn học)

Mô tả môn học

Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên một cái nhìn tổng quát về lĩnh vực Công nghệ phần mềm, các kiến thức nền tảng liên quan đến các thành phần chính yếu trong lĩnh vực công nghệ phần mềm (khái niệm về phần mềm, các tiến trình, các phương pháp, kỹ thuật phát triển phần mềm, các phương pháp tổ chức quản lý, công cụ và môi trường phát triển và triển khai phần mềm...). Môn học cũng giúp xây dựng kiến thức nền tảng cho chuyên ngành Kỹ thuật phần mềm nhằm tạo sự sẵn sàng cho các môn học chuyên sâu hơn ở các năm sau. Môn học cũng giúp sinh viên có những trải nghiệm thực tế về quá trình xây dựng một phần mềm ở mức độ đơn giản một cách có hệ thống và có phương pháp.

5. KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY LÝ THUYẾT

(Hướng dẫn: Mô tả chi tiết quá trình giảng dạy theo từng chủ đề: tên chủ đề, danh sách các chuẩn đầu ra chi tiết tương ứng với mỗi chủ đề, các hoạt động dạy và học gợi ý, các hoạt động đánh giá nếu có)

| Tên chủ đề | Hoạt động giảng dạy | Chuẩn đầu ra | Hoạt động đánh giá |
|------------|---------------------|--------------|--------------------|
| | | | |

| | | | |
|------|---------------------------|--|--|
| 123 | Thuyết giảng | | |
| 525 | Phân nhóm & chơi trò chơi | | |
| 5646 | Phân nhóm & chơi trò chơi | | |

6. KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY THỰC HÀNH

(Hướng dẫn: Mô tả chi tiết quá trình giảng dạy theo từng chủ đề: tên chủ đề, danh sách các chuẩn đầu ra chi tiết tương ứng với mỗi chủ đề, các hoạt động dạy và học gợi ý, các hoạt động đánh giá nếu có)

| Tuần | Chủ đề | Chuẩn đầu ra | Hoạt động dạy/ Hoạt động học | Hoạt động đánh giá |
|------|---|--------------|---|--------------------|
| 1 | Giới thiệu môn học và môi trường làm việc | | Thuyết giảng, Demo | |
| 2 | Yêu cầu phần mềm | | Thảo luận và trả lời thắc mắc trên diễn đàn môn học | |
| 3 | Quy trình phần mềm | | Thảo luận và trả lời thắc mắc trên diễn đàn môn học | |
| 4 | 3534 | | Thuyết giảng | |
| 5 | 574 | | Demo | |

8. TÀI NGUYÊN MÔN HỌC

| STT | Loại | Mô tả | Link liên kết |
|-----|-------|--|---|
| 1 | VIDEO | 10 Questions to Introduce Software Engineering | https://www.youtube.com/watch?v=gi5kxGslkNc |
| 2 | VIDEO | Why Software Engineering Matters | https://www.youtube.com/watch?v=R3NzTt0BTWE |
| 3 | VIDEO | Why Software Engineering Matters | https://www.youtube.com/watch?v=R3NzTt0BTWE |
| 4 | VIDEO | Plan-driven and Agile Software Processes | https://www.youtube.com/watch?v=q8X2Rk5sRFI |
| 5 | BOOK | 123 | |

| | | | |
|---|-----|------|----|
| 6 | URL | 1244 | 14 |
|---|-----|------|----|

9. CÁC QUY ĐỊNH CHUNG

| Nội dung |
|---|
| Sinh viên cần tuân thủ nghiêm túc các nội quy và quy định của Khoa và Trường. |
| Sinh viên không được vắng quá 3 buổi trên tổng số các buổi học lý thuyết. |
| Đối với bất kỳ sự gian lận nào trong quá trình làm bài tập hay bài thi, sinh viên phải chịu mọi hình thức kỷ luật của Khoa/Trường và bị 0 điểm cho môn học này. |