TRƯỜNG ĐẠI HỌC NHA TRANG

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**ĐỀ CƯƠNG ĐỀ TÀI CHUYÊN ĐỀ TỐT NGHIỆP**

**TÊN ĐỀ TÀI:**

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG DI ĐỘNG CHỢ VIỆC LÀM SINH VIÊN NTU**

|  |  |
| --- | --- |
| Họ và tên sinh viên: Phạm Hữu Lộc | Ngày sinh: 21/09/2003 |
| Lớp: 63.CNTT-1 | Ngành: Công nghệ thông tin |
| Điện thoại: 0376282119 | Email: loc.ph.63cntt@ntu.edu.vn |

**NỘI DUNG ĐỀ CƯƠNG**

# 1. Mục đích

* Kết nối sinh viên NTU với cơ hội việc làm: Tạo ra một nền tảng di động tiện lợi, giúp sinh viên NTU dễ dàng tìm kiếm và ứng tuyển vào các vị trí việc làm phù hợp với chuyên ngành và sở thích.
* Hỗ trợ sinh viên tìm việc làm thêm, thực tập: Cung cấp thông tin về việc làm thêm, thực tập, giúp sinh viên có cơ hội tích lũy kinh nghiệm làm việc và phát triển kỹ năng.
* Tạo cầu nối giữa doanh nghiệp và sinh viên: Giúp các doanh nghiệp tiếp cận nguồn nhân lực trẻ, tài năng từ NTU, đồng thời quảng bá thương hiệu và các chương trình tuyển dụng.

# 2. Cơ sở lý thuyết

* Mô hình thị trường lao động: Nghiên cứu về cung và cầu lao động, các yếu tố ảnh hưởng đến thị trường việc làm, đặc biệt là trong môi trường sinh viên.
* Lý thuyết về ứng dụng di động: Tìm hiểu về thiết kế giao diện người dùng (UI), trải nghiệm người dùng (UX), các tính năng và công nghệ phát triển ứng dụng di động Flutter.
* Nguyên tắc phát triển ứng dụng hướng đối tượng: Áp dụng các nguyên tắc lập trình hướng đối tượng để xây dựng ứng dụng một cách rõ ràng, dễ bảo trì và mở rộng.

# 3. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu

* Đối tượng:
  + Sinh viên trường Đại học Nha Trang (NTU)
  + Các doanh nghiệp, tổ chức có nhu cầu tuyển dụng sinh viên
* Phạm vi nghiên cứu:
  + Thiết kế và phát triển ứng dụng di động Flutter cho nền tảng Android và iOS.
  + Xây dựng cơ sở dữ liệu và hệ thống quản lý thông tin việc làm.
  + Nghiên cứu và áp dụng các công nghệ, tính năng phù hợp cho ứng dụng.

# 4. Phương pháp nghiên cứu

* Nghiên cứu định tính:
  + Phỏng vấn sinh viên NTU để tìm hiểu nhu cầu tìm việc làm, các tính năng mong muốn của ứng dụng.
  + Thu thập thông tin từ các doanh nghiệp về yêu cầu tuyển dụng, tiêu chí lựa chọn ứng viên.
* Phương pháp phát triển ứng dụng:
  + Sử dụng quy trình Agile (Scrum) để phát triển ứng dụng linh hoạt, đáp ứng nhanh chóng các yêu cầu thay đổi.
  + Áp dụng các công cụ và công nghệ phát triển Flutter, Firebase,...

# 5. Nội dung thực hiện

* Giai đoạn 1: Khảo sát và phân tích yêu cầu:
  + Thực hiện khảo sát, phỏng vấn để thu thập thông tin về nhu cầu của sinh viên và doanh nghiệp.
  + Phân tích, tổng hợp thông tin để xác định các tính năng cần thiết của ứng dụng.
* Giai đoạn 2: Thiết kế ứng dụng:
  + Thiết kế giao diện người dùng (UI) thân thiện, dễ sử dụng.
  + Xây dựng sơ đồ chức năng, mô tả các tính năng của ứng dụng.
  + Lựa chọn công nghệ, nền tảng phát triển phù hợp.
* Giai đoạn 3: Phát triển ứng dụng:
  + Lập trình ứng dụng Flutter cho nền tảng Android và iOS.
  + Xây dựng cơ sở dữ liệu và hệ thống quản lý thông tin việc làm.
  + Tích hợp các tính năng như tìm kiếm việc làm, đăng tin tuyển dụng, quản lý hồ sơ ứng viên.
* Giai đoạn 4: Kiểm thử và triển khai:
  + Kiểm thử ứng dụng để đảm bảo hoạt động ổn định, không có lỗi.
  + Thu thập phản hồi từ người dùng để cải thiện ứng dụng.

# 6. Tài liệu tham khảo

[1]. Huỳnh Tuấn Anh, “Bài giảng lập trình thiết bị di động”, 2021

[2]. Nguyễn Đình Hưng , “Bài giảng Lập trình hướng đối tượng”, 2021

[3]. Google LLC , “Firebase Documentation”, 2012,

<https://firebase.google.com/docs>

[4]. Google LLC, “Flutter Documentation”, 2012,

<https://docs.flutter.dev/>

[5]. Robert C. Martin , “Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship”, 2008