

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT MÔN HỌC
THỰC TẬP KỸ THUẬT LẬP TRÌNH
PROGRAMMING PROJECT

1. Thông tin về giáo viên

TT	Họ tên giáo viên	Học hàm	Học vị	Đơn vị công tác (Bộ môn)
1	Bùi Thu Lâm	GV	TS	Bộ môn Công nghệ phần mềm

Thời gian, địa điểm làm việc: Bộ môn Công nghệ phần mềm – Khoa Công nghệ thông tin

Địa chỉ liên hệ: Bộ môn CNPM – Khoa CNTT –

Điện thoại, email: 01278024967

Các hướng nghiên cứu chính: Kiểm thử phần mềm, Trí tuệ nhân tạo

Thông tin về trợ giảng (nếu có) (họ và tên, địa chỉ liên hệ, điện thoại, e-mail):

2. Thông tin chung về môn học

- Tên môn học: **Thực tập kỹ thuật lập trình**
- Mã môn học: 12567151
- Số tín chỉ: 3
- Môn học:
 - Bắt buộc: X
 - Lựa chọn:
- Các môn học tiên quyết: Lập trình cơ bản, và Kỹ thuật lập trình
- Các môn học kế tiếp:
- Các yêu cầu đối với môn học (nếu có):
- Giờ tín chỉ đối với các hoạt động:
 - Nghe giảng lý thuyết:
 - Làm bài tập trên lớp:
 - Thảo luận:
 - Thực hành, thực tập (ở PTN, nhà máy, thực tập...): 6 Tuần
 - Hoạt động theo nhóm:
 - Tự học:

- Địa chỉ Khoa/ Bộ môn phụ trách môn học: Bộ môn Công nghệ phần mềm – Khoa CNTT.

3. Mục tiêu của môn học

- Kiến thức: Cung cấp cho sinh viên các sinh viên môi trường luyện tập ***các kĩ năng lập trình cơ bản*** để có thể tham gia các dự án phần mềm sau này một cách có hiệu quả..
- Kỹ năng: Kỹ năng lập trình các thuật toán, các tính toán kỹ thuật và phát triển các ứng dụng.
- Thái độ, chuyên cần: Lên lớp đầy đủ và chuẩn bị cho giờ lên lớp theo yêu cầu của giáo viên.

4. Tóm tắt nội dung môn học (khoảng 150 từ)

Học phần thực tập này yêu cầu sinh viên phải thực hiện các nội dung lập trình liên quan tới giải quyết một bài toán cụ thể.

Thông qua các bài toán cụ thể này, sinh viên sẽ luyện tập các kỹ năng lập trình sử dụng các kiến thức thu nhận từ môn học Lập trình cơ bản, Kỹ thuật lập trình và Lập trình hướng đối tượng. Sinh viên có thể tùy chọn ngôn ngữ để thực hiện

5. Nội dung chi tiết môn học (tên các chương, mục, tiểu mục)

Giáo viên sẽ căn cứ vào nội dung đã học của sinh viên để ra các nội dung thực tập. Nội dung thực tập KTLT sẽ được thực hiện thông qua một loạt bài tập lập trình (lập trình cơ bản, kỹ thuật lập trình cấu trúc, lập trình hướng đối tượng).

Giáo viên phụ trách sẽ ra các nội dung thực hành theo chủ đề.

Nội dung mẫu: 4 bài tập thực hành

Bài thực hành 1: Biến, hằng và tệp

Ví dụ: Viết chương trình nhập thông tin cá nhân và hiển thị ra *màn hình* và lưu ra *tệp*

Bài thực hành 2: Lệnh điều khiển

Ví dụ: Viết CT copy ma trận vuông, cộng, và trừ ma trận vuông

Bài thực hành 3: Xây dựng các hàm điều khiển

Ví dụ: Tính giá trị hàm số $F(i) = F(i-1) + F(i-2)$

Bài thực hành 4: Kỹ thuật lập trình hướng đối tượng

Ví dụ: Xây dựng CT hướng đối tượng với các lớp dữ liệu sau: *sinh viên*, và *lớp học*. Một sinh viên có thể tham gia nhiều lớp học và một lớp học có thể có nhiều sinh viên

6. Giáo trình, tài liệu tham khảo

STT	Tên tài liệu	Tác giả	NXB	Năm XB
1	Kỹ thuật lập trình	Đào Thanh Tĩnh, Hà Đại Dương	HVKTQS	2012
2	Introduction to Algorithms	Thomas Cormen et al	MIT	2009
3				

7. Hình thức tổ chức dạy học

Giáo viên giao chủ đề (bài tập) cho sinh viên thực hiện.

8. Chính sách đối với môn học và các yêu cầu khác của giáo viên

Yêu cầu và cách thức đánh giá, sự hiện diện trên lớp, mức độ tích cực tham gia các hoạt động trên lớp, các qui định về thời hạn, chất lượng các bài tập, bài kiểm tra...

- Lên lớp nghe giảng, tham gia thảo luận, chuẩn bị tốt phần tự học, bài tập.
- Sinh viên phải chuẩn bị các nội dung theo yêu cầu trong đề cương môn học trước mỗi buổi học
- Tham gia đầy đủ các buổi học theo qui định của Học viện
- Các bài tập được giao nếu phát hiện sao chép sẽ nhận điểm 0
- Các bài tập phải nộp đúng hạn, có thể làm lại nếu muốn điểm cao hơn.

9. Phương pháp, hình thức kiểm tra - đánh giá kết quả học tập môn học

Phân chia các mục tiêu cho từng hình thức kiểm tra - đánh giá

9.1. Kiểm tra – đánh giá thường xuyên

Mục đích:

Nhằm hỗ trợ thúc đẩy việc học tập thường xuyên của sinh viên, đồng thời qua đó có được những thông tin phản hồi giúp giảng viên, sinh viên điều chỉnh cách dạy, cách học, thay đổi phương pháp dạy, học cho phù hợp.

Các kỹ thuật đánh giá:

Đọc phần tài liệu đã hướng dẫn theo từng phần;

Bài tập theo từng nội dung môn học;

Kiểm tra giữa kỳ.

9.2. Kiểm tra - đánh giá định kì: Bao gồm các phần sau (trọng số của từng phần do giảng viên đề xuất, chủ nhiệm bộ môn thông qua):

STT	Nội dung	Trọng số (%)	Ghi chú
1.			

9.3. Tiêu chí đánh giá các loại bài tập

- Viết đúng, giao diện đẹp, hướng đối tượng, kế thừa cao, sử dụng được nhiều kỹ thuật lập trình. : 9 - 10 điểm
- Viết đúng, giao diện đẹp : 7-8 điểm
- Viết đúng : 5-6 điểm
- Làm sai, không làm được : 1 – 4 điểm

9.4. Lịch thi, kiểm tra (kể cả thi lại)

STT	Nội dung thi, kiểm tra	Lịch thi	Lịch kiểm tra	Ghi chú
1.	Theo toàn bộ chương trình môn học	Thi cuối kỳ		Theo lịch chung của Học viện
2.		Thi lại		Theo lịch chung của Học viện

Giảng viên
(Ký và ghi rõ họ tên)

Chủ nhiệm Bộ môn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Chủ nhiệm Khoa
(Ký và ghi rõ họ tên)