UBND TP. HỒ CHÍ MINH **TRƯỜNG CAO ĐẲNG KTKT THỦ ĐỨC**	**CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM** **Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Tên nghề: Thiết kế đồ họa
Mã nghề: 5480216
Trình độ đào tạo: Trung cấp
Hình thức đào tạo: Chính quy
Đối tượng tuyển sinh: Học sinh tốt nghiệp Trung học cơ sở hoặc tương đương trở lên;
Thời gian đào tạo: 2 năm

I. Mục tiêu đào tạo:

1.1. Mục tiêu chung:

Đào tạo nguồn nhân lực kỹ thuật làm việc trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa. Hoàn thành chương trình đào tạo người học có khả năng:
- Làm các dịch vụ liên quan đến công nghệ thông tin như: bảo trì, bảo dưỡng, khắc phục các sự cố hỏng hóc thông thường của máy tính và mạng máy tính;
- Làm các dịch vụ liên quan đến kỹ thuật đồ họa như: tạo các vẽ kỹ thuật, tạo và chế bản các mẫu quảng cáo, mẫu bìa sách, báo, tờ rơi, pano áp phích, biểu tượng logo, thiết kế banner cho các trang Web, v.v...
- Làm các dịch vụ liên quan đến công nghệ multimedia như chụp ảnh, sửa ảnh, xử lý âm thanh, quay video, dựng các sản phẩm video....

1.2. Mục tiêu cụ thể:

- Kiến thức:

Trang bị các kiến thức căn bản về công nghệ thông tin;

Trang bị các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên vi tính;

Bồi dưỡng các kiến thức cơ sở về Mỹ thuật, Thẩm mỹ, Vẽ kỹ thuật;

Trang bị các kiến thức cơ bản về dữ liệu multimedia và công nghệ multimedia như xử ảnh, xử lý âm thanh, video, animation;

Trang bị các kiến thức cơ bản về chế bản điện tử.

- Kỹ năng:

Lắp ráp, kết nối, sử dụng hệ thống máy tính và các thiết bị ngoại vi;

Cài đặt và sử dụng được các phần mềm dùng trong thiết kế đồ họa như: Photoshop, Coreldraw, Illustrator, Adobe indesign, 3D max, Dreamweaver, Aucocad, Flash, Quark,...

Giao tiếp, tìm hiểu, nắm bắt nhu cầu của khách hàng, tư vấn cho khách hàng, hình thành sản phẩm theo yêu cầu của khách hàng;

Có khả năng khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh phục vụ cho yêu cầu công việc;

Biết chọn phần mềm, phương tiện, chất liệu phù hợp để tạo ra sản phẩm;

Có thể thiết kế, hoàn thiện được các sản phẩm đồ họa như áp phich quảng cáo nhãn mác hàng hóa, tạo các khuôn mẫu cho sách, báo;

Có khả năng tạo các phim hoạt hình 2D; quay camera, chụp ảnh, xử lí các ảnh tĩnh, ảnh động; phục chế được các ảnh với độ phức tạp vừa phải;

Thiết kế banner cho các trang Web;

Có khả năng làm việc độc lập, tự tạo ra việc làm theo yêu cầu thị trường;

Có khả năng tự nâng cao trình độ chuyên môn, hoặc học ở cấp có trình độ cao hơn.

- Chính trị, đạo đức, thể chất và quốc phòng:

- Chính trị, đạo đức:

+ Trình bày được một số kiến thức cơ bản về chủ nghĩa Mác - Lê nin và tư tưởng Hồ Chí Minh; Hiến pháp, Pháp luật của nước Cộng hoà Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam;

+ Trình bày được đường lối phát triển kinh tế của Đảng, thành tựu, định hướng phát triển công nghiệp hoá, hiện đại hoá đất nước; công nghiệp hoá, hiện đại hoá nông nghiệp và phát triển nông thôn;

+ Có lòng yêu nước, yêu chủ nghĩa xã hội, trung thành với sự nghiệp cách mạng của Đảng và lợi ích của đất nước;

+ Có đạo đức, yêu nghề và có lương tâm nghề nghiệp;

+ Có ý thức tổ chức kỷ luật và tác phong công nghiệp, chịu trách nhiệm cá nhân đối với nhiệm vụ được giao;

+ Có ý thức bảo vệ môi trường trong quá trình thực hiện nhiệm vụ sản xuất;

+ Có tinh thần tự học để nâng cao trình độ chuyên môn;

- Thể chất, quốc phòng:

+ Có đủ sức khoẻ để học tập, công tác lâu dài, sẵn sàng phục vụ sự nghiệp xây dựng và bảo vệ Tổ quốc;

+ Có kiến thức và kỹ năng cơ bản về quân sự phổ thông cần thiết, vận dụng được trong công tác bảo vệ trật tự trị an;

+ Có ý thức kỷ luật và tinh thần cảnh giác cách mạng, sẵn sàng thực hiện nghĩa vụ quân sự bảo vệ Tổ quốc.

1.3. Cơ hội việc làm:

Người học sau khi tốt nghiệp có thể làm việc tại:

Các cơ quan, công ty chuyên thiết kế quảng cáo, thiết kế thời trang, in ấn sản phẩm;

Các nhà xuất bản sách báo, tạp chí;

Các Studio ảnh nghệ thuật;

Các hãng phim hoạt hình;

Các bộ phận thiết kế đồ họa, thiết kế Web, Website tại các công ty, đơn vị;

Các cơ quan, công ty liên quan đến việc sử dụng, khai thác công nghệ đa phương tiện.

2. Khối lượng kiến thức và thời gian khóa học:

- Số lượng môn học, mô đun: 31
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: 56 tín chỉ
- Khối lượng các môn chung, đại cương: 285 giờ

- Khối lượng các môn học, mô đun chuyên môn: 2070 giờ
- Khối lượng lý thuyết: 660 giờ; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: 1240 giờ.

3. Nội dung chương trình:

Mã MH/ MĐ	Tên môn học/ mô đun	Số tín chỉ	Thời gian đào tạo (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành/thực tập/thí nghiệm/bài tập/thảo luận	Kiểm tra
I	**Các môn học chung**	**10**	**285**	**124**	**140**	**21**
MH 01	Chính trị	1	30	22	6	2
MH 02	Pháp luật	1	15	11	3	1
MH 03	Giáo dục thể chất	1	30	3	24	3
MH 04	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	1	120	47	65	8
MH 05	Tin học	1	30	13	15	2
MH 06	Anh văn	1	60	28	27	5
II	**Các môn học, mô đun chuyên môn**	**46**	**2070**	**660**	**1240**	**170**
II.1	**Môn học, mô đun cơ sở**	**11**	**510**	**209**	**261**	**40**
MH 07	Anh văn chuyên ngành	2	90	38	40	12
MH 08	Mạng máy tính và Internet	1	60	14	42	4
MH 09	An toàn và vệ sinh công nghiệp	1	30	13	15	2
MH 10	Nhập môn kỹ thuật lập trình	2	90	42	42	6
MH 11	Cơ sở dữ liệu và hệ quản trị cơ sở dữ liệu	2	90	42	42	6
MH 12	Nhập môn cấu trúc dữ liệu và giải thuật	2	90	42	42	6
MH 13	Kiến trúc máy tính	1	60	18	38	4
II.2	**Môn học, mô đun chuyên môn**	**35**	**1560**	**451**	**979**	**130**
MH 14	Mỹ thuật cơ bản	2	90	28	56	6
MH 15	Đồ họa hình động	2	90	42	42	6
MH 16	Vẽ kỹ thuật căn bản	2	90	25	55	10
MĐ 17	Tạo các bản vẽ kỹ thuật cơ bản	2	90	25	55	10

MĐ 18	Xử lý ảnh cơ bản	2	90	27	57	6
MĐ 19	Chế bản điện tử cơ bản	2	90	27	57	6
MĐ 20	Thiết kế website 1	1	60	15	39	6
MĐ 21	Thiết kế website 2	2	90	24	60	6
MĐ 22	Tạo hình 2D và 3D	2	90	24	60	6
MĐ 23	Kỹ thuật quay camera và chụp ảnh	2	75	12	58	5
MĐ 24	Thiết bị ngoại vi số	2	90	27	57	6
MĐ 25	Bài tập tốt nghiệp	1	60	10	50	0
MH 26	Công nghệ Multimedia	3	120	30	60	30
MĐ 27	Thiết kế các mẫu quảng cáo 1	2	90	30	56	4
MĐ 28	Thiết kế các mẫu quảng cáo 2	2	90	30	56	4
MH 29	Đồ họa nhận diện thương hiệu	2	90	27	57	6
MĐ 30	Dựng video	3	120	25	85	10
MH 31	Giao tiếp trong kinh doanh	1	45	23	19	3
	Tổng cộng	**54**	**2355**	**784**	**1380**	**191**

4. Hướng dẫn sử dụng chương trình:

4.1. Các môn học chung bắt buộc do Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội phối hợp với các Bộ/ngành tổ chức xây dựng và ban hành để áp dụng thực hiện.

4.2. Hướng dẫn xác định nội dung và thời gian cho các hoạt động ngoại khóa:

Căn cứ vào điều kiện cụ thể, khả năng của trường và kế hoạch đào tạo hàng năm theo từng khóa học, lớp học và hình thức tổ chức đào tạo đã xác định trong chương trình đào tạo và công bố theo từng ngành, nghề để xác định nội dung và thời gian cho các hoạt động ngoại khóa đảm bảo đúng quy định.

- Để sinh viên có nhận thức đầy đủ về nghề nghiệp đang theo học, trường có thể bố trí cho sinh viên tham quan, học tập, tham gia sản xuất trực tiếp tại các phân xưởng, dây chuyền sản xuất, kho cấp phát nguyên liệu của các công ty, nhà máy;
- Để giáo dục truyền thống, mở rộng nhận thức và văn hóa xã hội có thể bố trí cho sinh viên tham quan một số di tích lịch sử, văn hóa, cách mạng, tham gia các hoạt động xã hội tại địa phương;
- Thời gian cho hoạt động ngoại khóa được bố trí ngoài thời gian đào tạo chính khóa vào thời điểm phù hợp:

Số TT	Nội dung	Thời gian
1	Thể dục, thể thao:	5 giờ đến 6 giờ; 17 giờ đến 18 giờ hàng ngày
2	Văn hóa, văn nghệ:	Ngoài giờ học hàng ngày

	Qua các phương tiện thông tin đại chúng Sinh hoạt tập thể	19 giờ đến 21 giờ (một buổi/tuần)
3	Hoạt động thư viện: Ngoài giờ học, sinh viên có thể đến thư viện đọc sách và tham khảo tài liệu	Tất cả các ngày làm việc trong tuần
4	Vui chơi, giải trí và các hoạt động đoàn thể	Đoàn thanh niên tổ chức các buổi giao lưu, các buổi sinh hoạt vào các tối thứ bảy, chủ nhật
5	Đi thực tế	Theo thời gian bố trí của giáo viên và theo yêu cầu của môn học

4.3. Hướng dẫn tổ chức kiểm tra hết môn học, mô đun:

Thời gian tổ chức kiểm tra hết môn học, mô đun được xác định và có hướng dẫn cụ thể theo từng môn học, mô đun trong chương trình đào tạo.

4.4. Hướng dẫn thi tốt nghiệp và xét công nhận tốt nghiệp:

+ Người học phải học hết chương trình đào tạo theo từng ngành, nghề và có đủ điều kiện thì sẽ được dự thi tốt nghiệp.

+ Nội dung thi tốt nghiệp bao gồm: môn Chính trị; Lý thuyết tổng hợp nghề nghiệp; Thực hành nghề nghiệp.

+ Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả thi tốt nghiệp, kết quả bảo vệ chuyên đề, khóa luận tốt nghiệp của người học và các quy định liên quan để xét công nhận tốt nghiệp, cấp bằng và công nhận danh hiệu kỹ sư thực hành hoặc cử nhân thực hành (đối với trình độ cao đẳng) theo quy định của trường.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **Chính trị**
Mã môn học: MH01
Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (Lý thuyết: 22 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 06 giờ; Kiểm tra: 02 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

1. Môn Chính trị là môn học bắt buộc trong chương trình dạy nghề trình độ trung cấp và là một trong những môn học tham gia vào thi tốt nghiệp.

2. Môn Chính trị là một trong những nội dung quan trọng của đào tạo nghề nhằm thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện người lao động.

II. Mục tiêu:

- Môn học cung cấp một số hiểu biết cơ bản về chủ nghĩa Mác- Lênin, tư tưởng và tấm gương đạo Hồ Chí Minh, đường lối của Đảng Cộng sản Việt Nam, truyền thống quý báu của dân tộc và của giai cấp công nhân Việt Nam.

- Môn học góp phần đào tạo người lao động bổ sung vào đội ngũ giai cấp công nhân, tham gia công đoàn Việt Nam, giúp người học nghề tự ý thức rèn luyện, học tập đáp ứng yêu cầu về tri thức và phẩm chất chính trị phù hợp với yêu cầu của sự nghiệp công nghiệp hoá, hiện đại hoá đất nước.

III. Yêu cầu:

Người học nghề sau khi học môn Chính trị phải đạt được những yêu cầu sau:

1. Kiến thức:

- Nắm được kiến thức cơ bản về chủ nghĩa Mác- Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh, đường lối của Đảng CSVN.

- Hiểu biết cơ bản về truyền thống quý báu của dân tộc, của giai cấp công nhân và Công đoàn Việt Nam.

2. Kỹ năng: vận dụng kiến thức đã học để rèn luyện trở thành người lao động mới có phẩm chất chính trị, có đạo đức tốt và năng lực hoàn thành nhiệm vụ, góp phần thực hiện thắng lợi sự nghiệp công nghiệp hoá, hiện đại hoá đất nước.

3. Thái độ: có ý thức trách nhiệm thực hiện đường lối của Đảng, pháp luật Nhà nước và hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao.

IV. Nội dung chương trình và phân phối thời gian:

Số TT	**Tên chương, mục**	**Thời gian (giờ)**			
		Tổng số	**Lý thuyết**	**Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập**	**Kiểm tra**

1	Bài mở đầu: Đối tượng, nhiệm vụ môn học chính trị	1	1		
2	Chương 1: Khái quát về sự hình thành chủ nghĩa Mác-Lênin	5	4	1	
3	Chương 2: Chủ nghĩa xã hội và thời kỳ quá độ lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam	6	5	1	
4	Chương 3: Tư tưởng và tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh	6	4	1	1
5	Chương 4: Đường lối phát triển kinh tế của Đảng	6	5	1	
6	Chương 5: Giai cấp công nhân và Công đoàn Việt Nam	6	3	2	1
	Cộng	**30**	**22**	**6**	**2**

V. Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu. Đối tượng, chức năng, nhiệm vụ môn học Chính trị

1. Đối tượng nghiên cứu, học tập

2. Chức năng, nhiệm vụ

3. Phương pháp và ý nghĩa học tập

Chương 1. Khái quát về sự hình thành chủ nghĩa Mác- Lênin

1. C. Mác, Ph. ăng ghen sáng lập học thuyết

1.1. Các tiền đề hình thành

1.2. Sự ra đời và phát triển học thuyết (1848-1895)

2. V.I Lênin phát triển học thuyết Mác (1895- 1924)

2.1. Sự phát triển về lý luận cách mạng

2.2. CNXH từ lý luận trở thành hiện thực

3. Chủ nghĩa Mác- Lênin từ 1924 đến nay

3.1. Sự phát triển về lý luận cách mạng

3.2. Đổi mới xây dựng chủ nghĩa xã hội hiện thực

Chương 2. Chủ nghĩa xã hội và quá độ lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam

1. Chủ nghĩa xã hội

1.1. Tính tất yếu và bản chất của CNXH

1.2. Các giai đoạn phát triển của CNXH

2. Quá độ tiến lên CNXH ở Việt Nam

2.1. Cơ sở khách quan của thời kỳ quá độ

2.2. Nội dung của thời kỳ quá độ lên CNXH

Chương 3. Tư tưởng và tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh

1. Tư tưởng Hồ Chí Minh

1.1. Nguồn gốc và quá trình hình thành

1.2. Nội dung cơ bản

2. Tầm gương đạo đức Hồ Chí Minh

2.1. Hồ Chí Minh, tấm gương tiêu biểu của truyền thống đạo đức của dân tộc Việt Nam

2.2. Học tập và làm theo tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh

Chương 4. Đường lối phát triển kinh tế của Đảng

1. Đổi mới lấy phát triển kinh tế là nhiệm vụ trọng tâm

1.1. Tính khách quan và tầm quan trọng của phát triển kinh tế

1.2. Quan điểm cơ bản của Đảng về phát triển kinh tế

2. Nội dung cơ bản đường lối phát triển kinh tế

2.1. Hoàn thiện kinh tế thị trường định hướng XHCN

2.2. Đẩy mạnh CNH, HĐH gắn với phát triển kinh tế tri thức

2.3. Phát triển kinh tế gắn với thực hiện tiến bộ và công bằng xã hội

Chương 5. Giai cấp công nhân và công đoàn Việt Nam

1. Giai cấp công nhân Việt Nam

1.1. Sự hình thành và quá trình phát triển

1.2. Những truyền thống tốt đẹp

1.3. Quan điểm của Đảng về phát triển giai cấp công nhân

2. Công đoàn Việt Nam

2.1. Sự ra đời và quá trình phát triển

2.2. Vị trí, vai trò và tính chất hoạt động

VI. Hướng dẫn thực hiện chương trình:

1 . Tổ chức giảng dạy:

1.1. Giáo viên giảng dạy môn Chính trị là giáo viên chuyên trách hoặc kiêm nhiệm. Các trường phải có Tổ bộ môn Chính trị do Hiệu trưởng hoặc Phó Hiệu trưởng được Hiệu trưởng uỷ quyền trực tiếp chỉ đạo việc quản lý, giảng dạy.

1.2. Để thực hiện chương trình một cách hiệu quả, khuyến khích giáo viên áp dụng phương pháp dạy học tích cực, kết hợp giảng dạy học môn Chính trị với các phong trào thi đua của Đoàn TNCS Hồ Chí Minh, của địa phương và các hoạt động của ngành chủ quản, gắn lý luận với thực tiễn để định hướng nhận thức và rèn luyện chính trị cho người học nghề.

II. Thi, kiểm tra, đánh giá:

Việc thi, kiểm và đánh giá kết quả học tập môn học chính trị của người học nghề được thực hiện theo Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/03/2017 Quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ Trung cấp, Trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **Pháp luật**

Mã môn học: MH 02

Thời gian thực hiện môn học: 15 giờ (Lý thuyết: 11 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 03 giờ; Kiểm tra: 01 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí của môn học: Môn học được phân bố từ đầu khoá học, sau môn học Chính trị

- Tính chất môn học: Là môn học chung bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

Học xong môn học này người học sẽ có khả năng:

- Kiến thức:

+ Trình bày được những nội dung cơ bản trong các bài học;

+ Giải thích được các khái niệm, các thuật ngữ pháp lý cơ bản về Hệ thống pháp luật Việt Nam.

- Kỹ năng: Phân biệt được tính hợp pháp và không hợp pháp của các hành vi từ đó áp dụng các quy định của pháp luật vào đời sống, vào quá trình học tập và lao động.

- Thái độ: Thể hiện ý thức công dân, tôn trọng pháp luật, rèn luyện tác phong sống, làm việc theo hiến pháp và pháp luật.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Chương 1: Một số vấn đề chung về nhà nước và pháp luật	2	1.5	0.5	0
2	Chương 2: Nhà nước và hệ thống pháp luật Việt Nam	3	2.5	0.5	0
3	Chương 3: Luật Dạy nghề	2	1.5	0.5	0
4	Chương 4: Pháp luật Lao động	3	2.5	0.5	0

5	Chương5: Luật Phòng, chống tham nhũng	4	3	1	0
6	Kiểm tra	1			1
Cộng		**15**	**11**	**3**	**1**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1 : Một số vấn đề chung về nhà nước và pháp luật

1. Mục tiêu:

- Trình bày được nguyên nhân kinh tế và xã hội dẫn đến sự ra đời của nhà nước và pháp luật.

- Nêu được bản chất, chức năng của nhà nước; bản chất vai trò của pháp luật.

- Có thái độ ủng hộ sự quản lý của nhà nước bằng pháp luật nhằm thiết lập một trật tự xã hội.

2. Nội dung chương 1:

2.1. Nguồn gốc, bản chất, chức năng của nhà nước *Thời gian: 1 giờ*

2.1.1. Nguồn gốc của nhà nước

2.1.2. Bản chất của nhà nước

2.1.3. Chức năng của nhà nước

2.2. Nguồn gốc, bản chất và vai trò của pháp luật *Thời gian: 1 giờ*

2.2.1. Nguồn gốc của pháp luật

2.2.2. Bản chất của pháp luật

2.2.3. Vai trò của pháp luật

Chương 2: Nhà nước và hệ thống pháp luật Việt Nam

1.Mục tiêu:

- Phân tích được bản chất, chức năng của nhà nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam

- Nêu được hệ thống, nguyên tắc tổ chức, hoạt động của các cơ quan trong bộ máy Nhà nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam hiện nay

- Nêu được cấu trúc của hệ thống pháp luật Việt Nam

- Ủng hộ việc xây dựng nhà nước xã hội chủ nghĩa

2. Nội dung chương 2:

2.1. Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam *Thời gian: 1.5 giờ*

2.1.1. Bản chất, chức năng nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.2. Bộ máy Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.3. Nguyên tắc tổ chức và hoạt động cơ bản của Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.2. Hệ thống pháp luật Việt Nam *Thời gian: 1.5 giờ*

2.2.1. Các thành tố của hệ thống pháp luật

2.2.2. Hệ thống văn bản quy phạm pháp luật

Chương 3: **Luật Dạy nghề**

1. Mục tiêu:

- Nêu được khái niệm và các nguyên tắc cơ bản, của Luật Dạy nghề
- Trình bày được nhiệm vụ và quyền của người học nghề, cơ sở dạy nghề
- Thực hiện đúng các quyền và nghĩa vụ của người học nghề

2. Nội dung chương 2:

2.1. Khái niệm, các nguyên tắc cơ bản của Luật Dạy nghề *Thời gian: 0.5 giờ*

2.1.1. Phạm vi điều chỉnh và đối tượng áp dụng của Luật Dạy nghề

2.1.2. Một số nguyên tắc của Luật Dạy nghề

2.2. Các trình độ dạy nghề và văn bằng chứng chỉ nghề *Thời gian: 0.5 giờ*

2.2.1. Dạy nghề trình độ sơ cấp

2.2.2. Dạy nghề trình độ trung cấp

2.2.3. Dạy nghề trình độ cao đẳng

2.3. Nhiệm vụ và quyền của người học nghề *Thời gian: 0.5 giờ*

2.3.1. Nhiệm vụ của người học nghề

2.3.2. Quyền của người học nghề

2.4. Nhiệm vụ và quyền hạn của cơ sở dạy nghề *Thời gian: 0.5 giờ*

2.4.1. Nhiệm vụ của cơ sở dạy nghề

2.4.2. Quyền hạn của cơ sở dạy nghề

Chương 4: Pháp luật Lao động

1. Mục tiêu:

- Nêu được khái niệm, đối tượng điều chỉnh và phân tích được các nguyên tắc cơ bản của Pháp luật Lao động.

- Nêu được quyền và nghĩa vụ cơ bản của người lao động, người sử dụng lao động

- Vận dụng được các kiến thức trên vào tình huống pháp luật cụ thể

- Nghiêm túc thực hiện quy định khi tham gia quan hệ Pháp luật Lao động

2. Nội dung chương 4:

2.1. Khái niệm và các nguyên tắc cơ bản của pháp luật Lao động

Thời gian:1.5 giờ

2.1.1. Khái niệm và đối tượng điều chỉnh của pháp luật Lao động

2.1.2. Các nguyên tắc cơ bản của pháp luật Lao động

2.2. Quyền và nghĩa vụ cơ bản của người lao động và người sử dụng lao động

Thời gian:1.5 giờ

2.2.1. Quyền và nghĩa vụ cơ bản của người lao động

2.2.2. Quyền và nghĩa vụ cơ bản của người sử dụng lao động

Chương 5: Luật Phòng, chống tham nhũng

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm và những đặc điểm cơ bản, các loại hành vi, nguyên nhân và tác hại của tham nhũng

- Nêu được ý nghĩa, tầm quan trọng của công tác phòng, chống tham nhũng.

- Xác định được trách nhiệm của công dân trong đấu tranh phòng, chống tham nhũng

- Tích cực tham gia phát hiện và đấu tranh phòng, chống tham nhũng

2. Nội dung chương 5:

2.1. Khái niệm về tham nhũng *Thời gian:1.5 giờ*

2.1.1. Khái niệm và những đặc điểm cơ bản

2.1.2. Các hành vi tham nhũng theo quy định của pháp luật

2.2. Tác hại của tham nhũng *Thời gian:1 giờ*

2.2.1. Tác hại về chính trị

2.2.2. Tác hại về kinh tế

2.2.3. Tác hại về xã hội

2.3. Trách nhiệm của công dân trong phòng chống tham nhũng *Thời gian:1.5 giờ*

2.3.1. Trách nhiệm của công dân tham gia phòng, chống tham nhũng

2.3.2. Trách nhiệm của công dân trong tố cáo hành vi tham nhũng

2.3.3. Tham gia phòng chống tham nhũng thông qua ban thanh tra nhân dân tổ chức mà mình là thành viên.

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết
2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính, máy chiếu PROJECTOR
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Phim, tranh ảnh minh họa các tình huống pháp luật, tài liệu phát tay cho học sinh, tài liệu tham khảo.
4. Các điều kiệt khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức: Đánh giá thông qua bài kiểm tra trắc nghiệm, tự luận, học sinh cần đạt các yêu cầu gồm nội dung sau:

+ Hệ thống kiến thức cơ bản về nhà nước và pháp luật;

+ Kiến thức pháp luật chuyên ngành liên quan trực tiếp đến quyền lợi và nghĩa vụ của người lao động;

+ Phòng chống tham nhũng.

- Kỹ năng: Đánh giá kỹ năng của học sinh thông qua việc thực hành các bài tập tình huống pháp luật.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Đánh giá trong qua trình học tập cần đạt các yêu cầu sau:

+ Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập;

+ Tham gia đầy đủ thời lượng môn học;

+ Chuyên cần, say mê môn học.

2. Phương pháp:

Các kiến thức và kỹ năng trên sẽ được đánh giá qua các bài kiểm tra định kỳ dạng tích hợp và bài kiểm tra kết thúc. Điểm trung bình của các bài kiểm tra định kỳ và bài kiểm tra kết thúc phải đạt ≥ 5,0 theo khung điểm 10.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học Pháp luật được sử dụng để giảng dạy trình độ Trung cấp nghề trong các cơ sở đào tạo nghề trên toàn quốc.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Đây là môn học gắn liền với thực tế đời sống, nhằm mục tiêu giáo dục toàn diện người lao động trực tiếp trong sản xuất, kinh doanh, dịch vụ và trong cộng đồng.

Vì vậy giáo viên nên áp dụng các phương pháp dạy học tích cực nhằm gây được hứng thú cho học sinh, làm cho học sinh chủ động, tích cực tiếp thu kiến thức để đạt được mục tiêu của môn học.

- Đối với người học:

Tăng cường thảo luận, luyện tập tình huống pháp luật nhằm mục đích củng cố, ghi nhớ, khắc sâu kiến thức đã học.

3. *Những trọng tâm cần chú ý:* Bài 2, bài 3 và bài 4 là những kiến

thức sát nhất với đối tượng người học

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (2013), *Bộ Luật Lao động*

[2] Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (2013), *Hiến pháp 2013*

[3] Trường Đại học Luật Hà Nội (2006), *Giáo trình Lý luận Nhà nước và Pháp luật*, NXB Tư pháp

[4] Học viện Hành chính Quốc gia, *Giáo trình Luật hành chính*

[5] *Sổ tay thuật ngữ pháp lý thông dụng* (1996), NXB Giáo dục./.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **Giáo dục thể chất**
Mã môn học: MH03
Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (Lý thuyết: 03 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 24 giờ; kiểm tra: 03giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

1. Giáo dục thể chất là môn học bắt buộc trong chương trình dạy nghề trình độ trung cấp.

2. Giáo dục thể chất là một trong những nội dung quan trọng của đào tạo nghề nhằm thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện người lao động.

II. Mục tiêu:

1. Trang bị cho người học nghề một số kiến thức, kỹ năng thể dục thể thao cần thiết và phương pháp tập luyện nhằm bảo vệ và tăng cường sức khỏe, nâng cao thể lực chung và thể lực chuyên môn nghề nghiệp để học tập và tham gia lao động, sản xuất.

2. Giáo dục cho người học nhân cách, phẩm chất, ý chí, tính tập thể, tinh thần vượt khó khăn.

III. Yêu cầu:

Người học nghề sau khi học môn Giáo dục thể chất phải đạt được những yêu cầu sau:

1. Kiến thức:

1.1. Hiểu rõ vị trí, ý nghĩa, tác dụng của Giáo dục thể chất đối với con người nói chung, đối với người học nghề và người lao động nói riêng.

1.2. Nắm vững được một số kiến thức cơ bản và phương pháp tập luyện của các số môn thể dục thể thao được quy định trong chương trình, trên cơ sở đó tự rèn luyện sức khỏe trong quá trình học tập, lao động sản xuất.

2. Kỹ năng:

2.1. Thực hành được những kỹ thuật cơ bản của một số môn thể dục thể thao quy định trong chương trình.

2.2. Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để tự tập luyện nhằm tăng cường bảo vệ sức khỏe, phát triển tố chất thể lực chung và thể lực chuyên môn nghề nghiệp.

3. Thái độ: Có thói quen vận động, tập luyện thể dục thể thao, rèn luyện sức khỏe thường xuyên.

IV. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng	Lý	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận,	Kiểm

		số	thuyết	bài tập	tra
I	Giáo dục thể chất chung	20	2	16	2
1	Lý thuyết nhập môn	2	2		
2	Thực hành * Điền kinh: - Chạy cự ly trung bình (hoặc chạy việt dã) - Chạy cự ly ngắn - Kiểm tra: * Thể dục: - Thể dục cơ bản - Kiểm tra:	 6 6 1 4 1	 1 1	 6 6 4 	
II	Giáo dục thể chất tự chọn theo nghề nghiệp	10	1	8	1
1 2	Lý thuyết: Thực hành: Lựa chọn 1 trong số các môn sau: Bơi lội, Cầu lông, Bóng ném, Thể dục dụng cụ (leo dây, sào, gậy, v.v…), Điền kinh (chạy việt dã)	1 8	1	 8	
	Kiểm tra:	1			1
Cộng		**30**	**3**	**24**	**3**

V. Nội dung chi tiết:

I. Giáo dục thể chất chung:

1. Lý thuyết nhập môn

1.1. Vị trí, mục tiêu, yêu cầu môn học

1.2. Ý nghĩa, tác dụng của Giáo dục thể chất đối với sức khỏe con người và người học nghề

1.3. Giới thiệu nội dung chương trình, cơ sở khoa học về lý luận giáo dục thể chất nghề nghiệp, những tiêu chuẩn và yêu cầu về kiến thức, kỹ năng và rèn luyện thể chất, những yêu cầu đạt được khi kết thúc môn học.

2. Môn điền kinh

2.1. Mục đích

- Giới thiệu những đặc điểm kỹ thuật và phương pháp tập luyện môn điền kinh;

- Trang bị cho người học nghề những hiểu biết chung về môn điền kinh và ý nghĩa tác dụng của môn điền kinh đối với sức khỏe con người;

- Củng cố sức khỏe và tăng cường thể lực cho người học nghề.

2.2. Yêu cầu

- Nêu được những động tác kỹ thuật cơ bản của môn điền kinh;

- Thực hiện được phương pháp tập hòa luyện môn điền kinh;

- Đạt được các yêu cầu về nội dung kiểm tra.

2.3. Nội dung các môn điền kinh

2.3.1. Chạy cự ly ngắn;

a) Giới thiệu môn chạy cự ly ngắn;

b) Tác dụng của các bài tập cự ly ngắn đối với việc rèn luyện sức khỏe con người;

c) Thực hành động tác kỹ thuật

- Các động tác bổ trợ chạy: chạy bước nhỏ, nâng cao đầu gối, chạy đạp sau, kỹ thuật đánh tay tại chỗ;

- Kỹ thuật chạy giữa quãng: Giới thiệu kỹ thuật chạy đường thẳng, các bài tập tốc độ cao cự ly đến 100m;

- Kỹ thuật xuất phát thấp và chạy lao sau xuất phát: cách đóng bàn đạp và thực hiện kỹ thuật xuất phát thấp theo khẩu lệnh; xuất phát và chạy lao sau xuất phát 10 – 30m;

- Kỹ thuật về đích và đánh đích: tại chỗ đánh đích, chạy tốc độ chậm đánh đích, chạy tốc độ nhanh đánh đích;

d) Một số phương pháp tập luyện và bài tập với tốc độ nhanh.

2.3.2. Chạy cự ly trung bình và việt dã (800m, 1500m, 3000m)

a) Tác dụng của bài tập chạy cự ly trung bình và việt dã đối với việc rèn luyện sức khỏe con người;

b) Thực hành động tác kỹ thuật

- Ôn tập các động tác bổ trợ chạy: chạy bước nhỏ, nâng cao đầu gối, chạy đạp sau, kỹ thuật đánh tay tại chỗ;

- Kỹ thuật chạy giữa quãng: kỹ thuật chạy đường thẳng, đường vòng trong sân điền kinh, kỹ thuật chạy việt dã trên địa hình tự nhiên (lên dốc, xuống dốc, vượt chướng ngại vật, ..);

- Kỹ thuật xuất phát cao và chạy lao sau xuất phát: tư thế thân, chân, tay, đầu khi xuất phát cao, sự khác nhau giữa xuất phát thấp và xuất phát cao.

- Phân phối tốc độ trong chạy cự ly trung bình và việt dã; sự phối hợp giữ các bước thở và bước chạy; khắc phục hiện tượng cực điểm trong khi chạy;

c) Một số phương pháp tập luyện và rèn luyện sức bền cự ly trung bình và việt dã.

2.3.3. Nhảy xa

a) Giới thiệu kỹ thuật môn nhảy xa;

b) Tác dụng của bài tập nhảy xa đối với việc rèn luyện sức khỏe con người;

c) Thực hành động tác kỹ thuật nhảy xa kiểu ngồi; chuẩn bị chạy đà, giậm nhảy, động tác trên không và rơi xuống đất;

d) Một số bài tập và phương pháp tập luyện sức mạnh tốc độ trong nhảy xa.

2.3.4. Nhảy cao

a) Giới thiệu các kiểu nhảy cao;

b) Tác dụng của bài tập nhảy cao đối với việc rèn luyện sức khỏe con người;

c) Thực hành động tác kỹ thuật nhảy cao kiểu nằm nghiêng: chuẩn bị chạy đà, giậm nhảy, động tác trên không và rơi xuống đất;

d) Một số bài tập và phương pháp tập luyện sức mạnh bột phá và sự phát triển tố chất mềm dẻo, khéo léo trong nhảy cao.

2.3.5. Đẩy tạ

a) Giới thiệu môn đẩy tạ;

b) Tác động của bài tập ném đẩy đối với việc rèn luyện thể chất con người;

c) Thực hành động tác kỹ thuật đẩy tạ lưng hướng ném: cách cầm tạ, chuẩn bị và trượt đà, ra sức cuối cùng, tạ rời tay và giữ thăng bằng;

d) Một số bài tập và phương pháp phát triển sức mạnh trong môn đẩy tạ.

3. Môn thể dục cơ bản

3.1. Mục đích

- Giới thiệu những đặc điểm kỹ thuật và phương pháp tập luyện một số nội dung thể dục cơ bản, phân loại thể dục cơ bản;

- Trang bị cho người học nghề những kiến thức về thể dục cơ bản và ý nghĩa tác dụng của môn thể dục đối với sức khỏe con người;

- Củng cố sức khỏe và tăng cường thể lực cho người học nghề.

3.2. Yêu cầu

- Nêu được kỹ thuật các động tác thể dục cơ bản quy định trong chương trình;

- Biết cách tập luyện môn thể dục;

- Đạt được các yêu cầu về nội dung kiểm tra.

3.3. Nội dung thể dục cơ bản

- Thể dục tay không.

- Thể dục với dụng cụ đơn giản.

II. Giáo dục thể chất nghề nghiệp:

1. Môn bơi lội

1.1. Mục đích

- Giới thiệu những đặc điểm kỹ thuật và phương pháp tập luyện môn bơi lội, nội dung và phân loại môn bơi lội;

- Trang bị những hiểu biết cơ bàn về môn bơi lội và ý nghĩa tác dụng của việc tập luyện môn bơi lội đối với sức khỏe con người;

- Rèn luyện sức khỏe và thể lực cho người học nghề.

1.2. Yêu cầu

- Nêu được kỹ thuật bơi ếch, bơi trườn sấp và biết phân loại được các kiểu bơi;

- Biết phương pháp tập luyện môn bơi lội;

- Đạt được các yêu cầu về nội dung kiểm tra.

1.3. Thực hành kỹ thuật môn bơi lội

- Làm quen với nước, phương pháp làm nổi;

- Động tác tay (trên cạn và dưới nước);

- Động tác thở (trên cạn và dưới nước);

- Phối hợp tay - chân;

- Phối hợp tay - chân – thở;

- Hoàn thiện kỹ thuật:

+ Đối với chương trình 1 (30 giờ): Thực hiện kỹ thuật bơi ếch;

+ Đối với chương trình 2 (60 giờ): thực hiện kỹ thuật bơi ếch và kỹ thuật bơi trườn sấp.

2. Môn cầu lông

2.1. Mục đích

- Giới thiệu sự phát triển môn cầu lông;

- Trang bị những hiểu biết cơ bản về môn cầu lông, kỹ thuật và phương pháp tập luyện môn cầu lông;

- Ý nghĩa, tác dụng của môn cầu lông đối với việc rèn luyện sức khỏe và thể lực con người.

2.2. Yêu cầu

- Nêu được những kỹ thuật cơ bản nhất của môn cầu lông;

- Biết phương pháp tập luyện môn cầu lông;

- Đạt được các yêu cầu về nội dung kiểm tra.

2.3. Thực hành kỹ thuật môn cầu lông

- Tư thế cơ bản và cách cầm vợt;

- Các bước di chuyển (phải trái, trước, sau, chếch), bước đơn, bước kép, bước đệm;

- Kỹ thuật đánh cầu phải, trái cao tay;

- Kỹ thuật đánh cầu phải, trái thấp tay;

- Kỹ thuật đánh cầu sát lưới và bỏ nhỏ;

- Kỹ thuật phát cầu (thấp gần, cao sâu);

- Kỹ thuật đập cầu;

- Một số Điều luật thi đấu, sân bãi, dụng cụ, tổ chức thi đấu.

3. Các môn bóng (bóng chuyền, bóng đá, bóng rổ)

3.1. Mục đích

- Giới thiệu lịch sử ra đời, sự phát triển các môn bóng, những đặc điểm kỹ thuật và phương pháp tập luyện các môn bóng;

- Trang bị những hiểu biết cơ bản về các môn bóng, ý nghĩa, tác dụng của việc tập luyện các môn bóng đối với sức khỏe con người;

- Rèn luyện sức khỏe và thể lực cho người học nghề.

3.2. Yêu cầu

- Nêu được những kỹ thuật cơ bản nhất của các môn bóng;

- Biết phương pháp tập luyện và thi đấu;

- Đạt được các yêu cầu về nội dung kiểm tra.

3.3. Thực hành kỹ thuật các môn bóng

3.3.1. Môn bóng chuyền

- Tư thế cơ bản, các bước di chuyển;

- Kỹ thuật bóng cao tay cơ bản (chuyền bước 2);

- Kỹ thuật chuyền bóng thấp tay cơ bản (chuyền bước 1);

- Kỹ thuật phát bóng thấp tay trước mặt;

- Kỹ thuật phát bóng cao tay trước mặt;

- Kỹ thuật đập bóng theo phương lấy đà;

- Một số Điều luật thi đấu, sân bãi, dụng cụ, tổ chức thi đấu.

3.3.2. Môn bóng đá

- Kỹ thuật di chuyển;
- Kỹ thuật dẫn bóng bằng má trong bàn chân;
- Kỹ thuật giữ bóng;
- Kỹ thuật đá bóng bằng lòng bàn chân;
- Kỹ thuật đá bóng bằng mu giữa bàn chân
- Kỹ thuật ném biên;
- Một số Điều luật thi đấu, sân bãi, dụng cụ, tổ chức thi đấu.

3.3.3. Môn bóng rổ

- Cách cầm bóng và tư thế chuẩn bị và di chuyển;
- Kỹ thuật dẫn bóng;
- Kỹ thuật chuyền bóng về trước bằng hai tay trước ngực
- Kỹ thuật bắt bóng bằng hai tay;
- Kỹ thuật ném rổ bằng một tay trên vai;
- Kỹ thuật ném rổ bằng hai tay trước ngực;
- Kỹ thuật hai bước ném rổ;
- Một số Điều luật thi đấu, sân bãi, dụng cụ, tổ chức thi đấu.

VI. Hướng dẫn thực hiện chương trình:

I. Tổ chức giảng dạy:

1. Chương trình môn học giáo dục thể chất phải được thực hiện nghiêm túc, đảm bảo tổng số giờ học quy định của chương trình. Nội dung chương trình môn học cần được tiến hành liên tục và phân bố đều trong các kỳ của năm học, tổ chức giảng dạy trong học kỳ I hoặc học kỳ II của năm thứ nhất. Để tránh tình trạng học dồn, học ép không đảm bảo chất lượng học tập và dễ gây chấn thương trong tập luyện; đối với giờ học thực hành chính khóa, quy định giảng dạy từ 30 – 40 học sinh/1 giáo viên.

2. Khi tiến hành giảng dạy môn học giáo dục thể chất cần phải kết hợp chặt chẽ kiểm tra y học và theo dõi sức khỏe để điều chỉnh nhóm tập luyện cho phù hợp đối tượng.

3. Giáo viên, giảng viên giảng dạy môn học giáo dục thể chất ở trình độ trung cấp nghề phải có chứng chỉ về nghiệp vụ sư phạm Thể dục thể thao. Giáo viên giảng dạy cho người học trung cấp nghề phải là giáo viên chuyên trách có trình độ cao đẳng Thể dục thể thao trở lên. Đội ngũ giáo viên, cần được tập huấn về chương trình giáo dục thể chất mới ban hành để thống nhất nội dung, phương pháp giảng dạy và yêu cầu kiểm tra môn học; đồng thời bồi dưỡng nghiệp vụ, trao đổi học tập kinh nghiệm tổ chức giảng dạy.

4. Kết hợp chặt chẽ với các hoạt động thể thao ngoài giờ và tự rèn luyện của người học nghề, tạo điều kiện cho người học nghề từng bước hình thành thói

quen vận động thường xuyên bằng sử dụng các bài tập Thể dục thể thao và tận dụng các yếu tố lành mạnh về vệ sinh môi trường của thiên nhiên.

5. Ngoài việc tổ chức thực hiện chương trình giáo dục thể chất chính khóa, các hoạt động ngoại khóa, nhà trường cần tiến hành tổ chức các hoạt động thể dục buổi sáng cho người học nghề học nội trú, coi đây là hình thức rèn luyện thể dục thường xuyên. Ngoài ra tùy thuộc vào đặc điểm, điều kiện của từng trường có thể tổ chức thể dục giữa giờ, giữa ca kíp thực hành của người học nghề.

6. Về nội dung phần Giáo dục thể chất nghề nghiệp: nhà trường căn cứ vào đặc điểm, tính chất nghề được đào tạo để lựa chọn nội dung môn học cho phù hợp với nghề nghiệp đang học và điều kiện làm việc sau này của người học; đồng thời phải đủ những điều kiện về cơ sở vật chất, sân bãi, dụng cụ đảm bảo an toàn tập luyện. Ví dụ: các nghề làm việc trong môi trường sông, nước thì lựa chọn bơi lội, các nghề yêu cầu sức khỏe bền nên chọn môn bóng ném, chạy cự ly trung bình, việt dã, các nghề yêu cầu sự khéo léo thì chọn môn cầu lông, các nghề yêu cầu sức bền tốc độ thì chọn môn bóng rổ v.v…

II. Thi, kiểm tra, đánh giá:

Việc thi, kiểm và đánh giá kết quả học tập môn học Giáo dục thể chất của người học nghề được thực hiện theo Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/03/2017 Quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ Trung cấp, Trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

III. Quy định miễn giảm:

Người học nghề bị khuyết tật hoặc sức khỏe không đủ điều kiện học các nội dung trong chương trình quy định thì được xem xét miễn, giảm những nội dung không phù hợp với sức khỏe. Nhà trường cần soạn thảo nội dung các bài tập phù hợp cho những người học nghề kém sức khỏe để giảng dạy, đồng thời trang bị cho họ phương pháp tập luyện thể dục chữa bệnh, phục hồi chức năng.

Hiệu trưởng nhà trường căn cứ theo đề nghị của cơ quan y tế nhà trường để xem xét, quyết định việc miễn, giảm nội dung môn học giáo dục thể chất đối với người học nghề./.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **Giáo dục quốc phòng và An ninh**

Mã môn học: MH 04

Thời gian thực hiện môn học: 120 giờ;

(Lý thuyết: 47 giờ; Thực hành: 65 giờ; Kiểm tra: 08 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Giáo dục quốc phòng và an ninh là một bộ phận của nền giáo dục quốc dân, là môn học chính khoá, thuộc nhóm các môn học chung trong chương trình dạy nghề trình độ trung cấp.

- Giáo dục quốc phòng và an ninh nhằm nâng cao dân trí quốc phòng, góp phần xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân.

II. Mục tiêu môn học:

Học sinh sau khi kết thúc môn học:

- Trình bày được những hiểu biết cơ bản về nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân; về truyền thống chống giặc ngoại xâm của dân tộc, lực lượng vũ trang nhân dân và nghệ thuật quân sự Việt Nam làm cơ sở để học sinh thực hiện nhiệm vụ quân sự, an ninh trong nhà trường, tham gia có hiệu quả trong sự nghiệp xây dựng, củng cố nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân;

- Thực hiện được đội ngũ đơn vị, từng người không có súng, các kỹ năng quân sự cần thiết;

- Sử dụng được một số loại vũ khí quân dụng phổ thông;

- Sẵn sàng thực hiện nghĩa vụ bảo vệ Tổ quốc.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Mã bài	Tên bài	Thời gian (giờ)			
			Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thảo luận	Kiểm tra (LT hoặc TH)
1	QA01	Truyền thống đánh giặc giữ nước của dân tộc Việt Nam	5	3	2	
2	QA02	Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, Luật nghĩa vụ quân sự và trách nhiệm của học sinh	5	3	2	
3	QA03	Một số nội dung về xây dựng nền	5	3	2	

TT	Mã bài	Tên bài	Thời gian (giờ)			
			Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thảo luận	Kiểm tra (LT hoặc TH)
		quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân				
4	QA04	Phòng chống bão lụt, động đất sóng thần, thảm họa thiên tai	5	3	2	
5	QA05	Xây dựng phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc	5	3	2	
6	QA06	Tác hại của ma tuý và trách nhiệm của học sinh trong phòng chống ma tuý	5	3	2	
7	QA07	Đội ngũ từng người không có súng	10	2	8	
8	QA08	Giới thiệu, tháo và lắp súng trường CKC, súng tiểu liên AK	10	2	8	
9	QA09	Từng người trong chiến đấu tiến công, phòng ngự	4	1	3	
10	QA10	Các tư thế động tác cơ bản vận động trên chiến trường	7	2	5	
11	QA11	Lợi dụng địa hình, địa vật	4	2	2	
12	QA12	Kỹ thuật băng bó, cấp cứu	5	1	4	
13		Kiểm tra	5			5
14	QA13	Phòng, chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam	5	3	2	
15	QA14	Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, lực lượng dự bị động viên và động viên công nghiệp phục vụ	5	3	2	

TT	Mã bài	Tên bài	Thời gian (giờ)			
			Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thảo luận	Kiểm tra (LT hoặc TH)
		quốc phòng				
16	QA15	Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia	5	3	2	
17	QA16	Một số vấn đề cơ bản về dân tộc và tôn giáo	5	3	2	
18	QA17	Những vấn đề cơ bản về bảo vệ an ninh quốc gia	5	3	2	
19	QA18	Đội ngũ đơn vị (tiểu đội, trung đội)	5	1	4	
20	QA19	Kỹ thuật bắn súng tiểu liên AK, súng trường CKC	8	2	6	
21	QA20	Kỹ thuật sử dụng lựu đạn	4	1	3	
22		Kiểm tra	3			3
		CỘNG	**120**	**47**	**65**	**8**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết:

Bài QA01: Truyền thống đánh giặc giữ nước của dân tộc Việt Nam

Mục tiêu:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về truyền thống đánh giặc giữ nước của dân tộc Việt Nam;

- Giữ gìn và phát huy những giá trị truyền thống của ông cha ta trong sự nghiệp đánh giặc giữ nước, tinh thần đoàn kết quốc tế;

- Xây dựng ý thức trách nhiệm, phát huy truyền thống đánh giặc giữ nước vào sự nghiệp bảo vệ Tổ quốc.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Truyền thống dựng nước đi đôi với giữ nước *1 giờ*

2. Vận dụng tư tưởng quân sự "Lấy nhỏ đánh lớn, lấy ít địch nhiều, lấy yếu chống mạnh"

3. Phát huy tinh thần yêu nước chiến đấu hi sinh vì độc lập dân tộc tiến hành chiến tranh toàn dân, toàn diện *1 giờ*

4. Thắng giặc bằng trí thông minh, sáng tạo, bằng nghệ thuật quân sự độc đáo

5. Phát huy tinh thần đoàn kết quốc tế *1 giờ*

6. Sự lãnh đạo của Đảng Cộng sản Việt Nam là nhân tố quyết định thắng lợi của cách mạng Việt Nam

7. Vận dụng một số bài học kinh nghiệm truyền thống đánh giặc giữ nước vào sự nghiệp bảo vệ Tổ quốc

8. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA02: Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, Luật nghĩa vụ quân sự và trách nhiệm của học sinh

Mục tiêu:

- Trình bày được những nội dung cơ bản của Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, Luật nghĩa vụ quân sự;
- Thực hiện đúng những qui định của Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, Luật nghĩa vụ quân sự;
- Sẵn sàng thực hiện nghĩa vụ bảo vệ Tổ quốc.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Những nội dung cơ bản của Luật giáo dục quốc phòng và an ninh *1 giờ*

2. Những nội dung cơ bản của Luật nghĩa vụ quân sự *1 giờ*

3. Trách nhiệm của học sinh tham gia xây dựng quân đội nhân dân *1 giờ*

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA03: Một số nội dung về xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân

Mục tiêu:

- Trình bày được vị trí, đặc trưng, quan điểm, nội dung, biện pháp xây dựng nền quốc phòng toàn dân và an ninh nhân dân;

- Xây dựng ý thức trách nhiệm trong việc tham gia xây dựng nền quốc phòng toàn dân và an ninh nhân dân;

- Tham gia có hiệu quả các hoạt động quốc phòng và an ninh ở địa phương, nơi cư trú.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Vị trí, đặc trưng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân *2 giờ*

2. Xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân vững mạnh để bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa

3. Một số biện pháp chính xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân hiện nay *1 giờ*

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA04: Phòng chống bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai

Mục tiêu:

- Trình bày những kiến thức cơ bản về nguyên nhân, tác hại, cách phòng tránh thông thường đối với bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai;

- Vận dụng, ứng phó làm giảm nhẹ thiệt hại khi có bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai xẩy ra;

- Sẵn sàng tham gia phòng chống bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Các khái niệm và nội dung cơ bản về phòng chống bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai *1 giờ*

2. Một số quan điểm của Đảng, Nhà nước về phòng chống bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai *1 giờ*

3. Nhiệm vụ và giải pháp
4. Trách nhiệm của công dân về phòng chống bão lụt, động đất, sóng thần, thảm họa thiên tai *1 giờ*

5. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA05: Xây dựng phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc

Mục tiêu:

- Trình bày những nội dung cơ bản về công tác vận động quần chúng bảo vệ an ninh trật tự và phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc;

- Xây dựng ý thức tự giác, tích cực tham gia vào phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc;

- Vận dụng các mô hình tổ chức quần chúng tham gia bảo vệ an ninh Tổ quốc.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Nhận thức chung về phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc *1 giờ*

2. Nội dung, phương pháp xây dựng phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc *2 giờ*

3. Trách nhiệm của học sinh trong việc tham gia xây dựng phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA06: Tác hại của ma túy và trách nhiệm của học sinh trong phòng, chống ma túy

Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm về các chất ma tuý và tác hại của ma tuý đối với sức khoẻ con người và cuộc sống cộng đồng;

- Nhận thức rõ các thủ đoạn của các đối tượng mua bán, tổ chức sử dụng trái phép chất ma tuý thường dùng để lôi kéo, dụ dỗ học sinh sử dụng và tham gia vận chuyển, mua bán ma tuý;

- Nâng cao trách nhiệm của bản thân trong công tác phòng, chống ma tuý, có ý thức cảnh giác, phát hiện và tố giác tội phạm.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Hiểu biết cơ bản về ma túy *1 giờ*

2. Tác hại của tệ nạn ma túy *1 giờ*

3. Nguyên nhân dẫn đến nghiện ma túy và dấu hiệu nhận biết học sinh nghiện ma túy *1 giờ*

4. Trách nhiệm của học sinh trong phòng, chống ma túy

5. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA07: Đội ngũ từng người không có súng

Mục tiêu:

- Trình bày được thứ tự, nội dung cách thực hành từng động tác;

- Thực hiện được động tác đội ngũ từng người không có súng, làm cơ sở vận dụng trong học tập quân sự và các hoạt động của nhà trường;

- Chấp hành tốt kỷ luật nơi luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 10 giờ (Lý thuyết: 2, thực hành: 8)*

1. Động tác nghiêm, nghỉ, quay tại chỗ *1 giờ*

2. Động tác tiến, lùi, qua phải, qua trái, ngồi xuống, đứng dậy

3. Động tác chào *1 giờ*

4. Động tác đi đều, đứng lại, đổi chân, giậm chân, chạy đều

5. Thực hành *8 giờ*

Bài QA08: Giới thiệu, tháo và lắp súng trường CKC - súng tiểu liên AK

Mục tiêu:

- Trình bày được tính năng chiến đấu, cấu tạo, cách tháo và lắp thông thường, cách lau chùi bảo quản súng;
- Thực hiện đúng thứ tự động tác tháo và lắp súng thông thường;
- Đảm bảo an toàn cho người và vũ khí.

Nội dung: *Thời gian: 10 giờ (Lý thuyết: 2, thực hành: 8)*

1. Binh khí súng trường tự động CKC (SKS) cỡ 7,62mm *1 giờ*

2. Binh khí súng tiểu liên AK cỡ 7,62mm *1 giờ*

3. Thực hành *8 giờ*

Bài QA09: Từng người trong chiến đấu tiến công, phòng ngự

Mục tiêu:

- Trình bày được đặc điểm tiến công, phòng ngự và hành động của từng người trong chiến đấu tiến công, phòng ngự;
- Vận dụng các tư thế, động tác vận động cơ bản trên chiến trường chiến đấu;
- Đảm bảo an toàn trong quá trình luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 4 giờ (Lý thuyết: 1, thực hành: 3)*

1. Từng người trong chiến đấu tiến công *1 giờ*

2. Từng người trong chiến đấu phòng ngự

3. Thực hành *3 giờ*

Bài QA10: Các tư thế, động tác cơ bản vận động trên chiến trường

Mục tiêu:

- Trình bày được các tư thế, động tác cơ bản vận động trên chiến trường;

- Vận dụng được các tư thế động tác cơ bản trong quá trình luyện tập;
- Đảm bảo an toàn trong luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 7 giờ (Lý thuyết: 2, thực hành: 5)*

1. Động tác đi khom *2 giờ*
2. Động tác chạy khom
3. Động tác bò
4. Động tác lê
5. Động tác trườn
6. Động tác lăn
7. Thực hành *5 giờ*

Bài QA11: Lợi dụng địa hình địa vật

Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm, ý nghĩa, yêu cầu, cách lợi dụng địa hình, địa vật;
- Vận dụng các tư thế phù hợp với từng địa hình, địa vật;
- Đảm bảo an toàn trong quá trình luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 4 giờ (Lý thuyết: 2, thực hành: 2)*

1. Những hiểu biết chung về lợi dụng địa hình địa vật *1 giờ*
2. Cách lợi dụng địa hình địa vật *1 giờ*
3. Thực hành *2 giờ*

Bài QA12: Kỹ thuật băng bó, cấp cứu

Mục tiêu:

- Trình bày được những nội dung cơ bản của kỹ thuật băng bó cấp cứu làm cơ sở trong tự cấp cứu hoặc cấp cứu lẫn nhau;
- Thực hiện đúng các bước băng bó, cấp cứu;
- Đảm bảo an toàn trong quá trình luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 1, thực hành: 4)*

1. Cầm máu tạm thời *1 giờ*

2. Cố định tạm thời xương gãy

3. Hô hấp nhân tạo

4. Thực hành *4 giờ*

Bài QA13: Phòng, chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam

Mục tiêu:

- Trình bày được những âm mưu, thủ đoạn chiến lược "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với các nước xã hội chủ nghĩa và Việt Nam;

- Cảnh giác trước những âm mưu, thủ đoạn "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch chống, phá các nước xã hội chủ nghĩa và Việt Nam;

- Thực hiện tốt trách nhiệm người học sinh trong sự nghiệp bảo vệ Tổ quốc.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch chống phá chủ nghĩa xã hội. *1 giờ*

2. Chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch chống phá Việt Nam

3. Mục tiêu, nhiệm vụ, quan điểm, tư tưởng chỉ đạo và phương châm của Đảng, Nhà nước ta về phòng, chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ *1 giờ*

4. Những giải pháp phòng chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch ở Việt Nam. *1 giờ*

5. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA14: Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, lực lượng dự bị động viên và động viên công nghiệp phục vụ quốc phòng

Mục tiêu:

- Trình bày được những nội dung, biện pháp cơ bản về xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, lực lượng dự bị động viên và động viên công nghiệp phục vụ quốc phòng;

- Vận dụng vào sự nghiệp xây dựng nền quốc phòng toàn dân nơi cư trú;

- Nâng cao trách nhiệm của người học sinh, chấp hành tốt các qui định về quốc phòng và an ninh, sẵn sàng tham gia xây dựng lực lượng vũ trang.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ *1 giờ*

2. Xây dựng lực lượng dự bị động viên *1 giờ*

3. Động viên công nghiệp phục vụ quốc phòng *1 giờ*

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA15: Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia

Mục tiêu:

- Trình bày những kiến thức cơ bản về chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia, xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia của Việt Nam;

- Nâng cao lòng tự hào yêu nước và ý thức trách nhiệm công dân trong việc góp phần xây dựng, bảo vệ và giữ gìn toàn vẹn chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia của Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa;

- Sẵn sàng thực hiện tốt trách nhiệm công dân trong việc xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ quốc gia *1 giờ*

2. Xây dựng và bảo vệ biên giới quốc gia *1 giờ*

3. Quan điểm của Đảng và Nhà nước ta về xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia *1 giờ*

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA16: Một số vấn đề cơ bản về dân tộc và tôn giáo

Mục tiêu:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về dân tộc, tôn giáo; vấn đề dân tộc, tôn giáo theo quan điểm của chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và quan điểm, chính sách của Đảng, Nhà nước;

- Nhận thức rõ chính sách của Đảng, Nhà nước ta về vấn đề dân tộc, tôn giáo ở Việt Nam;

- Tích cực tham gia vào các hoạt động xã hội góp phần xây dựng khối đại đoàn kết toàn dân tộc.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Một số vấn đề cơ bản về dân tộc *1 giờ*

2. Một số vấn đề cơ bản về tôn giáo *1 giờ*

3. Quan điểm chính sách của Đảng, Nhà nước ta về vấn đề dân tộc, tôn giáo Việt Nam *1 giờ*

4. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA17: Những vấn đề cơ bản về bảo vệ an ninh quốc gia

Mục tiêu:

- Trình bày những nội dung cơ bản về bảo vệ an ninh quốc gia;
- Phân tích được quan điểm cơ bản của Đảng, Nhà nước trong bảo vệ an ninh quốc gia;
- Vận dụng vào thực tiễn để góp phần bảo vệ an ninh quốc gia.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 3, thảo luận: 2)*

1. Các khái niệm và nội dung cơ bản về bảo và an ninh quốc gia *1 giờ*
2. Tình hình an ninh quốc gia
3. Dự báo tình hình an ninh quốc gia trong thời gian tới *1 giờ*
4. Đối tác và đối tượng đấu tranh trong công tác bảo vệ an ninh quốc gia
5. Một số quan điểm của Đảng, Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam trong công tác bảo vệ an ninh quốc gia *1 giờ*
6. Trách nhiệm của học sinh trong công tác bảo vệ an ninh quốc gia
7. Thảo luận *2 giờ*

Bài QA18: Đội ngũ đơn vị (tiểu đội, trung đội)

Mục tiêu:

- Trỡnh bày được thứ tự, nội dung cỏch thực hành cỏc động tỏc của từng người trong đội ngũ đơn vị;
- Thực hiện được động tỏc đội ngũ đơn vị làm cơ sở vận dụng trong học tập quõn sự và cỏc hoạt động khỏc của nhà trường;
- Chấp hành tốt kỷ luật nơi luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 5 giờ (Lý thuyết: 1, thực hành: 4)*

1. Đội hỡnh tiểu đội *1 giờ*
2. Đội hỡnh trung đội

3. Đổi hướng đội hỡnh

4. Thực hành *4 giờ*

Bài QA19: Kỹ thuật bắn sỳng tiểu liên AK - súng trường CKC

Mục tiờu:

- Trỡnh bày được lý thuyết bắn, cỏc yếu tố ảnh hưởng đến kết quả bắn;
- Vận dụng để ngắm bắn, ngắm chụm và trỳng; bắn và thụi bắn sỳng tiểu liờn AK, tập bắn mục tiờu cố định ban ngày bằng sỳng tiểu liờn AK;
- Đảm bảo an toàn trong tập luyện.

Nội dung: *Thời gian: 8 giờ (Lý thuyết: 2, thực hành: 6)*

1. Ngắm bắn *1 giờ*

2. Ngắm chụm và trỳng

3. Tư thế động tỏc bắn, bắn và thụi bắn sỳng tiểu liên AK (cho động tỏc nằm bắn) *1 giờ*

4. Thực hành *6 giờ*

Bài QA20 : Kỹ thuật sử dụng lựu đạn

Mục tiêu:

- Trình bày được tính năng, cấu tạo, chuyển động gây nổ, quy tắc sử dụng lựu đạn;
- Thực hiện đúng tư thế động tác và ném lựu đạn được xa, đúng hướng;
- Đảm bảo an toàn trong luyện tập.

Nội dung: *Thời gian: 4 giờ (Lý thuyết: 1, thực hành: 3)*

1. Một số loại lựu đạn phổ biến *1 giờ*

2. Quy tắc chung sử dụng lựu đạn

3. Tư thế động tác ném

4. Một số động tác bổ trợ cho tập ném lựu đạn

5. Thực hành *3 giờ*

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Lớp học/phòng thực hành

- Phần lí thuyết được giảng dạy trên lớp học.
- Phần thực hành được giảng dạy tại bãi tập, thao trường đảm bảo theo quy định.

2. Trang thiết bị, máy móc:

- Máy tính, phông chiếu, projecter.
- Mô hình vũ khí:

+ Súng AK-47, CKC;

+ Lựu đạn tập.

- Máy bắn tập:

+ Máy bắn MBT-03;

+ Máy bắn điện tử;

+ Thiết bị theo dõi đường ngắm.

- Thiết bị khác:

+ Bao đạn, túi đựng lựu đạn;

+ Bộ bia (khung + mặt bia số 4) ;

+ Bao cát ứng dụng;

+ Giá đặt bia đa năng;

+ Kính kiểm tra ngắm;

+ Đồng tiền di động;

+ Mô hình đường đạn trong không khí;

+ Hộp dụng cụ huấn luyện;

+ Dụng cụ băng bó cứu thương;

+ Cáng cứu thương;

+ Thiết bị hỗ trợ huấn luyện kỹ, chiến thuật bộ binh;

+ Tủ đựng súng và thiết bị, giá súng và bàn thao tác.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu

- Tài liệu:

+ Giáo trình giáo dục quốc phòng và an ninh trình độ trung cấp nghề;

+ Đĩa hình huấn luyện.

- Tranh in:

+ Tổ chức Quân đội và Công an;
+ Tác hại của ma túy;
+ Kỹ thuật băng bó cấp cứu, chuyển thương;
+ Súng tiểu liên AK;
+ Súng trường CKC;
+ Các tư thế, động tác bắn súng AK, CKC;
+ Cấu tạo và động tác sử dụng lựu đạn;
+ Các động tác vận động trong chiến đấu.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, Luật nghĩa vụ quân sự và trách nhiệm của học sinh; một số nội dung về xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân; phòng chống bão lụt, động đất sóng thần, thảm họa thiên tai;

- Phòng chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam;

- Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, lực lượng dự bị động viên và động viên công nghiệp phục vụ quốc phòng;

- Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia; những vấn đề cơ bản về bảo vệ an ninh quốc gia; xây dựng phong trào toàn dân bảo vệ an ninh Tổ quốc;

- Truyền thống đánh giặc giữ nước của dân tộc Việt Nam;

- Tác hại của ma tuý và trách nhiệm của học sinh trong phòng chống ma tuý.

- Kỹ thuật băng bó, cấp cứu;

- Đội ngũ từng người không có súng; đội ngũ đơn vị (tiểu đội, trung đội);

- Kỹ thuật bắn súng tiểu liên AK, súng trường CKC; kỹ thuật sử dụng lựu đạn.

2. Phương pháp: Được đánh giá bằng phương pháp kiểm tra tự luận, trắc nghiệm, thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Môn học được sử dụng trong giảng dạy cho trình độ trung cấp nghề, đối tượng là học sinh tốt nghiệp trung học cơ sở.

- Với học sinh là bộ đội xuất ngũ có thể miễn học các bài: QA07, QA09, QA10, QA18.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Khi giảng dạy nên sử dụng các hình ảnh trực quan, máy tính, máy chiếu để mô tả một cách tỉ mỉ, chính xác các kiến thức môn học;

- Sử dụng các thiết bị của môn học;

- Khi hướng dẫn thực hành cần sử dụng các mô hình thật, giáo viên phải bám sát hỗ trợ người học kĩ năng, uốn nắn các thao tác cơ bản.

3. Tài liệu tham khảo:

[1]. Bộ giáo dục đào tạo, Cục giáo dục quốc phòng, *"Giáo trình giáo dục quốc phòng" tập I,II,III*, Nxb QĐND, Hà Nội 2005.

[2]. *"Diễn biến hoà bình" và cuộc đấu tranh chống "Diễn biến hoà bình" ở Việt Nam*, Nxb Quân đội nhân dân, Hà nội, 2005.

[3]. Bộ Quốc phòng, *Điều lệnh đội ngũ Quân đội nhân dân Việt Nam*, NXB Quân đội nhân dân, 2011.

[4]. *Hỏi và đáp "Diễn biến hoà bình và đấu tranh chống diễn biến hoà bình"*, Nxb Quân đội nhân dân, Hà nội, 2005.

[5]. Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật DQTV*, 2009.

[6]. Nghị định 116/2006/CP về động viên Quốc phòng.

[7]. Phan Xuân Sơn, Lưu Văn Quảng (đồng chủ biên), *Những vấn đề cơ bản về chính sách dân tộc ở nước ta hiện nay,* Nxb Lý luận Chính trị, Hà Nội, 2006.

[8]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật Biên giới quốc gia,* Nxb Chính trị quốc gia,, Hà Nội, 2004.

[9]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật nghĩa vụ quân sự,* Nxb Chính trị quốc gia, Hà Nội, 2005.

[10]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Hiến pháp Việt Nam năm 2013,* Nxb Chính trị quốc gia, Hà Nội, 2013.

[11]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật Quốc phòng,* Nxb Lao động - xã hội, Hà Nội, 2006.

[12]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật giáo dục quốc phòng và an ninh.*

[13]. Quốc hội nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật biển Việt Nam năm 2012*.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **Tin học**
Mã môn học: MH05
Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 15 giờ; kiểm tra: 02 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

1. Môn Tin học là môn học bắt buộc trong chương trình dạy nghề trình độ trung cấp;

2. Môn Tin học là một trong những nội dung được sử dụng rộng rãi trong các lĩnh vực của đời sống xã hội, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo nghề và phát triển nguồn nhân lực trong giai đoạn mới.

II. Mục tiêu:

1. Cung cấp cho người học nghề những kiến thức cơ bản về tin học và máy tính, trên cơ sở đó có thể khai thác được các chương trình ứng dụng, các phần mềm chạy trên máy tính.

2. Trang bị kiến thức tin học cơ bản phục vụ các môn học chuyên môn khác.

III. Yêu cầu:

Người học nghề sau khi học môn Tin học phải đạt được những yêu cầu sau:

1. Kiến thức:

1.1. Nắm được các kiến thức cơ bản về cấu trúc hệ thống máy tính và thông tin trong máy tính, ứng dụng của tin học.

1.2. Hiểu được tính năng và phương thức hoạt động cơ bản của máy tính, hệ điều hành và các thiết bị ngoại vi.

1.3. Nắm được các kiến thức cơ bản về mạng và ứng dụng của mạng máy tính

2. Kỹ năng:

2.1. Sử dụng được máy vi tính và các thiết bị ghép nối.

2.2. Làm được các công việc cơ bản của tin học văn phòng

3. Thái độ

Rèn luyện lòng yêu nghề, tư thế tác phong công nghiệp , tính kiên trì, sáng tạo trong công việc .

IV. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	**Tên bài**	**Thời gian (giờ)**			
		Tổng số	**Lý thuyết**	**Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập**	**Kiểm tra**
I. KIẾN THỨC CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG		3	2	1	
1	Bài 1: Các khái niệm cơ bản	0.5	0.5		
2	Bài 2: Cấu trúc cơ bản của hệ thống máy tính	2	1	1	
3	Bài 3: Biểu diễn thông tin trong máy tính	0.5	0.5		
II. HỆ ĐIỀU HÀNH		8	2	6	
4	Bài 4: Các lệnh cơ bản của	2	1	1	

	MS-DOS				
5	Bài 5: Giới thiệu Windows	2	1	1	
6	Bài 6: Những thao tác cơ bản trên Windows	4		4	
III. MẠNG CƠ BẢN VÀ INTERNET		9	2	6	1
7	Bài 7 : Mạng máy tính	2	1	1	
8	Bài 8 : Khai thác và sử dụng Internet	7	1	5	1
IV. HỆ SOẠN THẢO VĂN BẢN MICROSOFT WORD		10	1	8	1
9	Bài 9: Các thao tác soạn thảo, hiệu chỉnh và định dạng	4	1	3	
10	Bài 10: Làm việc với bảng	6		5	1
Tổng cộng		**30**	**13**	**15**	**2**

V. Nội dung chi tiết:

I. KIẾN THỨC CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

Bài 1. Các khái niệm cơ bản

1.1. Thông tin và xử lý thông tin

1.1.1. Thông tin

1.1.2. Dữ liệu

1.1.3. Xử lý thông tin

1.2. Phần cứng, phần mềm và công nghệ thông tin

1.2.1. Phần cứng

1.2.2. Phần mềm

1.2.3. Công nghệ thông tin

Bài 2. Cấu trúc cơ bản của hệ thống máy tính

2.1. Phần cứng

2.1.1. Đơn vị xử lý trung tâm (CPU)
2.1.2. Thiết bị nhập
2.1.3. Thiết bị xuất
2.1.4. Bộ nhớ và thiết bị lưu trữ
2.2. Phần mềm
2.2.1. Phần mềm hệ thống
2.2.2. Phần mềm ứng dụng
2.2.3. Các giao diện với người sử dụng
2.2.4. MultiMedia

Bài 3. Biểu diễn thông tin trong máy tính

3.1. Biểu diễn thông tin trong máy tính
3.2. Đơn vị thông tin và dung lượng bộ nhớ

II. HỆ ĐIỀU HÀNH

Bài 4. Hệ điều hành MS-DOS

4.1. MS-DOS là gì?
4.2. Tên ổ đĩa và dấu đợi lệnh
4.3. Tệp và thư mục
4.3.1. Tệp
4.3.2. Thư mục
Các lệnh về đĩa
4.4.1. Lệnh định dạng đĩa FORMAT
4.4.2. Lệnh tạo đĩa khởi động

Bài 5. Giới thiệu Windows

5.1. Windows là gì?
5.2. Khởi động và thoát khỏi Windows
5.3. Desktop
5.4. Thanh tác vụ (Task bar)
5.5. Menu Start
5.6. Khởi động và thoát khỏi một ứng dụng
5.7. Chuyển đổi giữa các ứng dụng
5.8. Thu nhỏ một cửa sổ, đóng cửa sổ một ứng dụng
5.9. Sử dụng chuột

Bài 6. Những thao tác cơ bản trên Windows

6.1. File và Folder

6.1.1.Tạo, đổi tên, xoá…

6.1.2. Copy, cut, move…

6.2. Quản lý tài nguyên

6.2.1. My Computer

6.2.2. Windows Explorer

III. MẠNG CƠ BẢN VÀ INTERNET

Bài 7. Mạng cơ bản

7.1. Những khái niệm cơ bản

7.2. Phân loại mạng

7.2.1. Phân loại theo phạm vi địa lý

7.2.2. Phân loại theo kỹ thuật chuyển mạch

7.2.3. Phân loại theo mô hình

7.3. Các thiết bị mạng

7.3.1. Network Card

7.3.2. Hub

7.3.3. Modem

7.3.4. Repeater

7.3.5. Bridge

7.3.6. Router

7.3.7. Gateway

Bài 8. Khai thác và sử dụng Internet

8.1. Tổng quan về Internet

8.2. Dịch vụ WWW (World Wide Web)

8.3. Thư điện tử (Email)

IV. HỆ SOẠN THẢO VĂN BẢN MICROSOFT WORD

Bài 9. Các thao tác soạn thảo, hiệu chỉnh, và định dạng

9.1. Màn hình soạn thảo

9.2. Các thao tác soạn thảo

9.3. Các thao tác hiệu chỉnh

9.4. Các thao tác định dạng

Bài 10. Làm việc với bảng

10.1. Tạo bảng

10.2. Các thao tác với bảng

10.2.1. Copy, di chuyển, xoá bảng

10.2.2. Hiệu chỉnh bảng

10.2.3. Tạo tiêu đề bảng

10.2.4. Tạo đường kẻ, viền khung

VI. Hướng dẫn thực hiện chương trình:

I. Tổ chức giảng dạy:

1. Giáo viên dạy môn Tin học có thể là giáo viên chuyên trách hoặc giáo viên kiêm nhiệm huy động từ lực lượng giáo viên tin học trong nhà trường.

2. Phần thực hành là nhằm mục đích củng cố ghi nhớ, khắc sâu kiến thức đã học về cấu trúc chung máy vi tính, hệ điều hành MS-DOS, Windows XP, biết cách soạn thảo một văn bản, sử dụng Internet.

II. Thi, kiểm tra, đánh giá:

Việc thi, kiểm tra và đánh giá kết quả học tập môn Tin học của người học nghề được thực hiện theo Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/03/2017 Quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ Trung cấp, Trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

III. Phương pháp, phương tiện, dụng cụ giảng dạy:

1. Giáo viên có thể vận dụng phương pháp thuyết trình, giảng giải kết hợp phương pháp gợi mở, phát vấn để người học nghề có thể tham gia tích cực vào bài giảng.

2. Phương tiện, dụng cụ giảng dạy: Ngoài phương tiện giảng dạy truyền thống giáo viên còn có thể sử dụng Máy chiếu Projector, Laptop, sơ đồ, tranh ảnh minh hoạ giúp làm rõ và sinh động nội dung bài học.

3. Trong điều kiện có thể kết hợp giảng dạy lý thuyết và thực hành trong cùng một phòng học chuyên môn hoá có máy tính được nối mạng LAN và mạng Internet, có sử dụng các phương tiện dạy học bằng hình ảnh./.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: Anh văn
Mã môn học: MH06
Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 27 giờ; kiểm tra: 05 giờ)

Phần 1:

VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT, MỤC TIÊU, YÊU CẦU CỦA MÔN HỌC

I. Vị trí, tính chất:

1. Môn Anh Văn là môn học bắt buộc trong chương trình dạy nghề trình độ trung cấp.
2. Môn Anh Văn là một trong những môn học được sử dụng rộng rãi trong các lĩnh vực của đời sống xã hội, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo nghề và phát triển nguồn nhân lực trong giai đoạn mới.

II. Mục tiêu:

1. Cung cấp cho người học nghề những kiến thức cơ bản về môn Anh Văn.
2. Hình thành và phát triển các kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết tiếng Anh giúp cho người học nghề trình độ trung cấp phát triển năng lực sử dụng tiếng Anh đáp ứng yêu cầu đòi hỏi của thị trường lao động trong quá trình hội nhập quốc tế.

III. Yêu cầu:

Người học sau khi học môn học tiếng Anh phải đạt được các kỹ năng chủ yếu sau:

1. Khả năng NÓI và diễn đạt để người khác hiểu được trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;

2. Khả năng NGHE và hiểu thông tin người khác diễn đạt trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;

3. Khả năng ĐỌC và hiểu thông tin trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;

4. Khả năng VIẾT và diễn đạt để người khác hiểu trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc.

Các khả năng chủ yếu nói trên tương ứng với từng cấp độ sử dụng tiếng Anh dựa trên thang điểm TOEIC được quy định chi tiết trong nội dung chương trình.

Phần 2:

NỘI DUNG TỔNG QUÁT VÀ PHÂN PHỐI THỜI GIAN

CHƯƠNG TRÌNH (60 giờ, dùng cho khoá học trình độ trung cấp nghề)

GIÁO TRÌNH ENGLISH FOR THE GLOBAL WORKPLACE

Weeks	The Contents	Notes	Theory	Practice	Test
(Beginning To Elementary : Unit 1 - Unit 5)					
1	**Unit 1: Introductions**	**10**	**5**	**5**	
	Warm Up 1				
	Reading 1				
	Grammar 1				
	- Articles a / an / the + Noun				
2	Listening 1				
	Warm Up 2				
	Grammar 2				
	- Present Simple Tense				
3	Reading 2				
	Listening 2				
4	**Unit 2: Shopping**	**10**	**5**	**5**	
	Warm Up 1				
	Reading 1				
	Grammar 1				
	- Adjective : Long Vs. Short				
5	Listening 1				
	Warm Up 2				
	Grammar 2				
	- Comparatives and Superlatives				
6	Reading 2				

	Listening 2				
7	**Unit 3: Jobs**	**10**	**5**	**5**	
	Warm Up 1				
	Reading 1				
	Grammar 1				
	- Present Simple Tense With To Have				
8	Listening 1				
	Warm Up 2				
	Grammar 2				
	- Adverbs And Expressions Of Frequency				
9	Reading 2				
	Listening 2				
10	**Unit 4 : Health**	**10**	**5**	**5**	
	Warm Up 1				
	Reading 1				
	Grammar 1				
	- Countable And Uncountable Nouns				
11	Listening 1				
	Warm Up 2				
	Grammar 2				
	- Present Continuous Tense				
12	Reading 2				
	Listening 2				

13	**Unit 5 : Sports**	**10**	**5**	**5**	
	Warm Up 1				
	Reading 1				
	Grammar 1				
	- Simple Past Tense				
14	Listening 1				
	Warm Up 2				
	Grammar 2				
	- Present Perfect Tense				
15	Reading 2				
	Listening 2				
	- 2 Tests	**3**			**3**
	- Review Unit 1 - Unit 5	**5**	**3**	**2**	
	- Final Test	**2**			**2**
	Total	**60**	**28**	**27**	**5**

Phần 3:

NỘI DUNG CHI TIẾT

Unit 1 - Introductions

1.1. Warm up: Introductions
1.2. Reading
1.3. Grammar
– Articles a/ an + Noun
– Personal pronoun and Possessive adjectives
– Present simple tense
1.4. Listening
– The English alphabet
– Pronunciation: /i:/ and /I/
– Pronunciation: /ʌ/ and /a:/

Unit 2 - Shopping

2.1. Warm up: Shopping
2.2. Reading
2.3. Grammar
– Long – Short adjectives
– Comparatives
– Superlatives
2.4. Listening
– Pronunciation: /p/ and /b/
– Pronunciation: /s/ and /z/

Unit 3 - Jobs

3.1. Warm up: Jobs
3.2. Reading
3.3. Grammar
– Present simple tense with to have
– Adverbs and Expression of Frequency
3.4. Listening
– The time
– Pronunciation: /u:/ and /ʊ/
– Pronunciation: /ɔ:/ and /ɒ/

Unit 4 - Health

4.1. Warm up
– Vocabulary: body parts, health problems, staying fit
4.2. Reading
4.3. Grammar
– Countable and uncountable nouns
– Present continuous tense
4.4. Listening
– Pronunciation with plural noun endings: /s/, /z/ and /iz/
– Pronunciation: /t/ and /d/

Unit 5 - Sports

5.1. Warm up: Sports
5.2. Reading
5.3. Grammar
– Simple past tense
– Present perfect tense
5.4. Listening
– Pronunciation with -ed endings: /t/, /d/ and /id/
– Pronunciation: /f/ and /v/

Phần 4:

HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH

I. Tổ chức giảng dạy:

Giáo viên dạy môn Anh Văn có thể là giáo viên chuyên trách trong nhà trường.

II. Thi, kiểm tra, đánh giá:

Việc thi, kiểm tra và đánh giá kết quả học tập môn Anh văn của người học nghề được thực hiện theo Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/03/2017 Quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ Trung cấp, Trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

III. Phương pháp, phương tiện, dụng cụ giảng dạy:

1. Giáo viên có thể vận dụng phương pháp thuyết trình, giảng giải kết hợp phương pháp gợi mở, phát vấn để người học nghề có thể tham gia tích cực vào bài giảng.

2. Phương tiện, dụng cụ giảng dạy: Ngoài phương tiện giảng dạy truyền thống giáo viên còn có thể sử dụng Máy chiếu Projector, Laptop, sơ đồ, tranh ảnh minh hoạ giúp làm rõ và sinh động nội dung bài học.

3. Trong điều kiện có thể kết hợp giảng dạy lý thuyết và thực hành trong cùng một phòng học chuyên môn hoá có máy tính được nối mạng LAN và mạng Internet, có sử dụng các phương tiện dạy học bằng hình ảnh

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ANH VĂN CHUYÊN NGÀNH

Mã môn học: MH 07

Thời gian thực hiện môn học: 90 giờ (Lý thuyết 38 giờ; Thực hành, thí nghiệm,thảo luận, bài tập: 40 giờ; Kiểm tra: 12 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí:

+ Môn học được bố trí sau khi học xong các mô đun chung, trước các môn học/ mô đun đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất:

+ là môn học kỹ thuật cơ sở chuyên môn nghề bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

- *Về kiến thức:*

+ Hiểu biết cấu trúc của máy tính và các chức năng của nó để có thể mua máy tính tại cửa hàng kinh doanh máy tính;

+ Vốn từ vựng và ngữ pháp cơ bản của chuyên ngành CNTT.

- *Về kỹ năng:*

+ Phát triển những kỹ năng như: đọc hiểu, dịch các tài liệu tiếng Anh chuyên ngành Công nghệ thông tin;

+ Đọc hiểu các thông báo của hệ thống và các phần mềm ứng dụng khi khai thác và cài đặt;

+ Trình bày và thảo luận các chủ đề chuyên ngành của mình;

+ Đọc hiểu các tài liệu đọc thêm bằng tiếng Anh và tóm tắt nội dung chính của tài liệu;

- *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

+ Mạnh dạn trong giao tiếp Anh ngữ chuyên ngành Công nghệ thông tin.

+ Tự tin khi đọc và nghiên cứu tài liệu tiếng Anh chuyên ngành Công nghệ thông tin.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	**<u>Section 1</u>: Computers today computer applications** - Match the pictures: Vocabulary - Language work: The Passive	**10**	**6**	**3**	**1**

	- Reading: - Other applications BUYING A COMPUTER - Before you - Listening - Read and Talk				
II	**<u>Section 2</u>: Input/output device** Interacting with your computer. About the keyboard. Reading Language work: - Describing function - Using the Present Simple - Used to + Inf / Used for + V-ing - Emphasizing the function	**12**	**6**	**5**	**1**
III	**<u>Section 3</u>: Storage devices** HARD DRIVES - Before you read. - Reading. - Follow-up: A hard disk advertisement. - Vocabulary OPTICAL BREAKTHROUGH - Warm up - Reading - Speaking - Crossword	**14**	**7**	**6**	**1**
IV	**<u>Section 4:</u> Basic software** OPERATING SYSTEM - Warm-up - Reading - Basic DOS commands - Language work: Revision of the Passives. - Quiz DATABASES - Warm-up - Reading - Puzzle - Language work:	**16**	**5**	**9**	**2**

	Requirements: Need to, have to, must …… - Writing				
V	**<u>Section 5:</u> Creative Software graphics and design** - Warm-up - Reading: - More about graphics. - Language work: Gerunds (-ing nouns) MULTIMEDIA. - Multimedia is here! - Reading. - Language work: If – Clause - Multimedia on the web	**14**	**6**	**6**	**2**
VI	**<u>Section 6:</u> Programing** - Warm-up - Reading: - Language work: Infinitive constructions	**10**	**5**	**5**	**0**
VII	**<u>Section 7:</u> Computer tomorrow lans and wans** - Warm-up: - Reading: - Language work: Prepositional phrase of "reference" - Wans and worldwide communications - Speaking: - Writing:	**10**	**3**	**6**	**1**
	Revision + final Test	**4**			**4**
	Tổng giờ	**90**	**38**	**40**	**12**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: **Computers today computer applications** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu:

- Làm quen các từ vựng thường dùng trong máy tính.
- Rèn luyên cách phát âm đúng các từ vựng chuyên ngành Công nghệ thông tin.

2. Nội dung chương:

2.1. Computer applications *Thời gian: 5 giờ*

2.1.1. Match the pictures: Vocabulary

2.1.2. Language work: The Passive
2.1.3. Reading:
2.1.4. Other applications
2.2. Buying a computer *Thời gian: 5 giờ*
2.2.1. Before you
2.2.2. Listening
2.2.3. Read and Talk

Chương 2: **Input/output device** *Thời gian: 12 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để chỉ các thiết bị nhập xuất
- Đọc hiểu các tài liệu nói về thiết bị nhập xuất
- Mô tả các thiết bị nhập xuất bằng tiếng anh.
- Sử dụng thành thạo cấu trúc Used to + Inf / Used for + V-ing
- Tính kỷ luật, trật tự trong giờ học
- Tự tin khi đọc tài liệu hay phát âm thiết bị nhập xuất bằng Anh ngữ.

2. Nội dung chương:

2.1. Interacting with your computer. *Thời gian: 3 giờ*
2.2. About the keyboard. *Thời gian: 2 giờ*
2.3. Reading *Thời gian: 2 giờ*
2.4. Language work: *Thời gian: 5 giờ*
2.4.1 Describing function
2.4.2 Using the Present Simple
Used to + Inf / Used for + V-ing
2.4.3 Emphasizing the function

Chương 3: **Storage devices** *Thời gian: 14 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để chỉ các thiết bị lưu trữ dữ liệu
- Đọc hiểu các tài liệu nói về thiết bị lưu trữ dữ liệu
- Tính chính xác trong phát âm Anh ngữ.
- Thay đổi thói quen dùng phiên âm tiếng Việt khi gọi tên các thiết bị lưu trữ
- Tự tin khi đọc tài liệu hay phát âm thiết bị lưu trữ bằng Anh ngữ.

2. Nội dung chương:

1.1. Hard drives *Thời gian: 7 giờ*
1.2. Before you read.
1.3. Reading.
1.4. Follow-up: A hard disk advertisement.
1.5. Vocabulary
1.5.1. Optical breakthrough *Thời gian: 7 giờ*
1.5.2. Warm up
1.5.3. Reading
1.5.4. Speaking
1.5.5. Crossword

Chương 4: **Basic software** *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để nói về các hệ điều hành, về cơ sở dữ liệu
- Đọc hiểu các tài liệu nói về hệ điều hành, về cơ sở dữ liệu
- Rèn luyện tính chính xác trong phát âm Anh ngữ.
- Tự tin khi đọc tài liệu liên quan đến phần mềm bằng Anh ngữ.

2. Nội dung chương:

1.1. Operating system *Thời gian: 8 giờ*
1.2. Warm-up
1.3. Reading
1.4. Basic DOS commands
1.5. Language work: Revision of the Passives.
1.6. Quiz *Thời gian: 8 giờ*
2.6.1. Databases
2.6.2. Warm-up
2.6.3. Reading
2.6.4. Puzzle
2.6.5. Language work: Requirements: Need to, have to, must
2.6.6. Writing

Chương 5: **Creative software** *Thời gian: 14 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để nói về phần mềm
- Đọc hiểu các tài liệu nói về phần mềm
- Rèn luyện tính chính xác trong phát âm Anh ngữ.
- Tự tin khi đọc tài liệu liên quan đến phần mềm bằng Anh ngữ.

2. Nội dung chương:

2.1. Graphics and design *Thời gian: 7 giờ*
2.2. Warm-up
2.3. Reading:
2.4. More about graphics.
2.5. Language work: Gerunds (-ing nouns)
2.5.1. Multimedia *Thời gian: 7 giờ*
2.5.2. media is here!
2.5.3. Reading.
2.5.4. Laguage work: If – Clause
2.5.5. Multimedia on the web

Chương 6: **Programming** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để nói về lập trình

- Tự tin để đọc hiểu các tài liệu liên quan lập trình

2. Nội dung chương:

2.1. Warm-up *Thời gian: 3 giờ*
2.2. Reading: *Thời gian: 3 giờ*
2.3. Language work: Infinitive constructions *Thời gian: 4 giờ*

Chương 7: **Computer tomorrow** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu:

- Hiểu được các từ vựng dùng để nói về máy tính trong tương lai
- Đọc hiểu các tài liệu nói về máy tính trong tương lai.
- Tự tin, chính xác khi đọc các tạp chí về sự phát triển của máy tính

2. Nội dung chương:

2.1. Warm-up: *Thời gian: 1 giờ*
2.2. Reading: *Thời gian: 2 giờ*
2.3. Language work: Prepositional phrase of *Thời gian: 2 giờ*
"reference" *Thời gian: 1 giờ*
2.4. Wans and worldwide communications *Thời gian: 1 giờ*
2.5. Speaking *Thời gian: 3 giờ*
2.6. Writing

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

+ Máy chiếu đa phương tiện;
+ Máy cassette và băng chuyên ngành chứa các mẫu đàm thoại.

3.Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Vật liệu:
+ Slide, băng từ, đĩa CDROM, DVD... ;
+ Các hình vẽ;
- Học liệu:
+ Bộ tranh bằng giấy phim trong dùng để dạy Ngoại ngữ;
+ Tài liệu hướng dẫn môn học Ngoại ngữ;
+ Tài liệu hướng dẫn bài học và bài tập thực hành môn Ngoại ngữ;
+ Giáo trình Môn Anh văn.

4. Các điều kiện khác

+ Phòng LAB bộ môn Ngoại ngữ đủ điều kiện nghe, nói đọc, viết và thực hành.

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:

+ Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:
+ Trình bày được cấu trúc của máy tính và các chức năng của nó;
+ Sử dụng các từ viết tắt khi nói về máy tính và cơ sở dữ liệu, hệ quản trị CSDL.
+ Xây dựng các từ mới bằng cách sử dụng tiếp đầu ngữ, đuôi từ và ghép từ.
- Kỹ năng:
+ Đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh trong bài thực hành Ngoại ngữ đạt được các yêu cầu sau:
+ Phân biệt các thiết bị ngoại vi (vào ra): Bàn phím, màn hình, máy in, ổ đĩa, và các thành phần bên trong máy tính.
+ Nói về mạng máy tính và ứng dụng;
+ Trao đổi với khách hàng về lĩnh vực CNTT.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
+ Nghiêm túc và tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:
- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp. và Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
- *Đối với giảng viên:*
- Giải thích các từ vựng mới;
- Đọc qua nội dung bài học;
- Phát vấn các câu hỏi;
- Cho sinh viên nghe một nội dung cụ thể và nêu câu hỏi để sinh viên trả lời;
- Phân nhóm cho các sinh viên trao đổi với nhau, trình bày theo nhóm;
- Dịch tài liệu chuyên ngành(khoản 10 trang).
- Đối vơi người học:

3. Những trọng tâm cần chú ý:
- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào Nội dungcủa từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:
- English For Computer Science - Tiếng Anh Chuyên Ngành Vi Tính, Nhà xuất bản thống kê;
- English for Computer Users, Cambridge University Press

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

Mã số môn học: MH08

Thời gian môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 14 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42 giờ; Kiểm tra: 04 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

Vị trí:

+ Môn học được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung; Môn học được bố trí trước các môn học cơ sở về đồ họa, rèn luyện kĩ năng nghề.

Tính chất:

+ Là môn học cơ sở chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Trang bị cho người học các định nghĩa về mạng máy tính, đảm bảo hệ thống hoạt động ổn định, phòng ngừa các sự cố tiềm ẩn, và khắc phục nhanh các vấn đề xảy ra.

Về kỹ năng:

+ Biết cách cài đặt mạng, cấu hình khắc phục các sự cố, kỹ năng bảo trì, nâng cấp hệ thống mạng.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tích cực tìm hiểu kiến thức, cập nhật kiến thức mới.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
I	Chương 1: Giới thiệu về mạng máy tính	5	2	3	0
	1. Sử dụng mạng máy tính				
	2. Phần cứng của mạng máy tính				
	3. Mô hình tham chiếu				
II	Chương 2: Hạ tầng mạng máy tính	15	3	12	0
	1. Các thiết bị mạng				
	2. Mạng không dây				
III	Chương 3: Mạng cục bộ	20	5	13	2
	1. Mạng Ethernet				
	2. LAN không dây				

	3. Bluetooth				
IV	Chương 4:Mạng Internet	20	4	14	2
	1. Các giao thức				
	2. Các dịch vụ Internet				
Cộng		**60**	**14**	**42**	**4**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: **Giới thiệu về mạng máy tính** *thời gian: 5 giờ*

1. Mục tiêu:

Trang bị các kiến thức về mạng máy tính; sử dụng mạng; phần cứng của mạng máy tính;mô hình mạng.

2. Nội dung chương:

2.1. Sử dụng mạng máy tính *Thời gian: 1* giờ

2.1.1. Ứng dụng thương mại

2.1.2. Ứng dụng tại nhà

2.1.3. Ứng dụng di động

2.2. Phần cứng của mạng máy tính *Thời gian: 2* giờ

2.2.1. Mạng LAN

2.2.2. Mạng WAN

2.2.3. Mạng không dây

2.2.4. Liên mạng

2.3. Mô hình tham chiếu *Thời gian: 2* giờ

2.3.1. Mô hình OSI

2.3.2. Mô hình TCP/IP

Chương 2: **Hạ tầng mạng máy tính** *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu:

Giới thiệu khía cạnh kĩ thuật của mạng máy tính. Với các phương tiện truyền thông tin và thiết bị truyền thông.

2. Nội dung chương:

2.1. Các thiết bị mạng *Thời gian: 8* giờ

2.1.1. Thiết bị mạng LAN

2.1.2. Thiết bị mạng WAN

2.2. Mạng không dây *Thời gian: 7* giờ

2.2.1. WIFI

2.2.2. WIMAX

Chương 3: **Mạng cục bộ** *Thời gian: 20 giờ*

1. Mục tiêu:
Trang bị các kiến thức liên quan đến mạng cục bộ (LAN). Mạng không dây được đề cập.
2. Nội dung chương:
2.1. Mạng Ethernet *Thời gian: 7* giờ
2.1.1. Ethernet chuyển mạch
2.1.2. Chuẩn IEEE 802. 2
2.2. LAN không dây *Thời gian: 7* giờ
2.2.1. Chuẩn 802. 11
2.2.2. Các dịch vụ
2.3. Bluetooth *Thời gian: 6* giờ
2.3.1. Kiến trúc Bluetooth
2.3.2. Ứng dụng Bluetooth

Chương 4: **Mạng Internet** *Thời gian: 20 giờ*
1. Mục tiêu:
Trang bị các kiến thức về Internet, Intranet và các dịch bộ phổ biến của Internet.
2. Nội dung chương:
2.1. Các giao thức *Thời gian:10* giờ
2.1.1. Giao thức IP
2.1.2. IP di động
2.1.3. Ipv6
2.2. Các dịch vụ Internet *Thời gian:10* giờ
2.2.1. Thư điện tử
2.2.2. Truyền file
2.2.3. Chat
2.2.4. Quản trị mạng
2.2.5. WWW

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

Phấn, bảng đen
Máy chiếu Projector
Máy tính
Phần mềm: Quản trị mạng máy tính; phần mềm mô phỏng thiết bị mạng.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu:

Bìa mạng máy tính;
Dây cáp mạng;
Mạng LAN

+ Dụng cụ và trang thiết bị:

+ Học liệu:

Các slide bài giảng

Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, dựng hình.

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- *Kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

Phương tiện truyền của mạng máy tính;

Mô hình tham chiếu ISO;

Mạng Internet.

- *Kỹ năng:* Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:

Sử dụng dịch vụ mạng;

Quản trị mạng LAN.

- *Năng lự tự chủ và trách nhiệm:*

Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Hạ tầng mạng máy tính.
- Mạng LAN, internet.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Cấu hình mạng

Qui trình nối Internet

4. Tài liệu cần tham khảo:

Nguyễn Thúc Hải. Mạng máy tính và hệ thống mở, NXB. Giáo dục, 1998

Lê Trường An, Mạng máy tính thực hành, NXB. Thống kê, 2006

Nguyễn Nam Thuận, Lữ Đức Hào, Tự Học Thiết Kế Mạng & Xây Dựng Mạng Máy Tính. NXB. Giao thông vận tải, 2006

Tanenbaum, Computer Network, 4th ed., NXB. Pentice Hall, 2006

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: AN TOÀN VỆ SINH CÔNG NGHIỆP

Mã môn học: MH 09

Thời gian của môn học: 30 giờ; (Lý thuyết 13 giờ; Thực hành 15 giờ, Kiểm tra: 02 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi học sinh học xong các môn học chung, trước các môn học/mô đun đào tạo chuyên môn nghề.
- Tính chất: Là môn học lý thuyết cơ sở bắt buộc nhằm trang bị cho học viên biết cách thực hiện an toàn trong sản xuất, tổ chức sản xuất cơ sở vừa và nhỏ.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Nắm được các kiến thức căn bản về an toàn lao động
+ Nắm được các biện pháp phòng chống cháy nổ, sét, bão lụt, giật điện, an toàn dữ liệu.

Về kỹ năng:

+ Vệ sinh thiết bị, máy móc đúng tiêu chuẩn
+ Bình tĩnh, tự tin khi thao tác trên các thiết bị điện, điện tử.
+ Cẩn thận khi tiếp xúc với các công việc có độ nguy hiểm cao.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Áp dụng được các kỹ năng đã học vào công việc, đảm bảo an toàn cho bản thân, vệ sinh trong lao động.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	**Tên chương mục**	**Thời gian**			
		Tổng số	**Lý thuyết**	**Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập**	**Kiểm tra *(LT hoặc TH)***

I	**Chương 1 : Bảo hộ lao động**	**6**	**4**	**2**	
	Khái niệm chung	1	1	0	
	Nội dung BHLĐ và những quan điểm trong BHLĐ	2	1	1	
	Hệ thống pháp luật và những quy định về BHLĐ	2	1	1	
	Quản lý nhà nước về BHLĐ	1	1	0	
II	**Chương 2: Vệ sinh lao động trong sản xuất**	**8**	**4**	**3**	
	Khái niệm về vệ sinh lao động	1	1	0	
	Điều kiện lao động và các yếu tố nguy hiểm có hại trong lao động	1	1	0	
	Các biện pháp đề phòng tác hại nghề nghiệp nhằm bảo vệ sức khoẻ cho người lao động	2	1	0	
	Cấp cứu khi bị nhiễm độc, bỏng	4	1	3	
III	**Chương 3 : Kỹ thuật an toàn và băng bó vết thương**	**8**	**2**	**5**	**1**
	Các nguyên nhân gây chấn thương	1	0	1	
	Các biện pháp và kỹ thuật an toàn cơ bản	1	1	0	
	Sơ cấp cứu khi bị chấn thương	2	0	2	
	Kỹ thuật băng bó vết thương	3	1	2	
V	**Chương 4 : Kỹ thuật an toàn điện và thiết bị mạng**	**8**	**3**	**5**	**1**
	Tác hại của dòng điện	1	1	0	
	Các dạng tai nạn điện	1	1	0	
	Kỹ thuật an toàn điện	3	1	2	
	Các thiết bị mạng và đặc điểm	2	0	2	
	Cấp cứu người bị điện giật	1	0	1	
	Cộng	**30**	**13**	**15**	**2**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính bằng giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: **Bảo hộ lao động** Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu:
- Sử dụng được các thiết bị bảo hộ lao động.
- Biết chính sách bảo hộ lao động.

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm chung *Thời gian: 1 giờ*

2.1.1. Mục đích ý nghĩa, tính chất của công tác Bảo hộ lao động (BHLĐ)

2.1.2. Mục đích

2.1.3. Ý nghĩa

2.1.4. Tính chất

2.2. Nội dung công tác bảo hộ lao động

2.3. Nội dung khoa học kỹ thuật

2.4. Nội dung về pháp luật BHLĐ

2.5. Nội dung bảo hộ lao động và những quan điểm trong bảo hộ lao động *Thời gian: 2 giờ*

2.6. Hệ thống pháp luật và những quy định về bảo hộ lao động *Thời gian: 1 giờ*

2.7. Quản lý nhà nước về bảo hộ lao động *Thời gian: 1 giờ*

Chương 2: **Vệ sinh lao động trong sản xuất** *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu:
- Nắm vững các nhân tố ảnh hưởng sức khoẻ người lao động
- Nắm vững cách bảo vệ và phòng chống bệnh nghề nghiệp**.**
- Có ý thức, tinh thần trách nhiệm cao trong công tác vệ sinh trong sản xuất

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm về vệ sinh lao động *Thời gian: 1 giờ*

2.2. Điều kiện lao động và các yếu tố nguy hiểm có hại trong lao động *Thời gian: 1 giờ*

2.3. Các biện pháp đề phòng tác hại nghề nghiệp nhằm bảo vệ sức khoẻ cho người lao động *Thời gian: 2 giờ*

2.3.1. Mục đích ý nghĩa

2.3.2. Những nhân tố ảnh hưởng đến sức khoẻ công nhân

2.3.3. Cách bảo vệ và phòng chống bệnh nghề nghiệp

2.4. Cấp cứu khi bị nhiễm độc, bỏng *Thời gian: 4 giờ*

Chương 3: **Kỹ thuật an toàn và băng bó vết thương** *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu:
- Nắm vững các yếu tố và nguyên nhân gây ra tai nạn
- Vận dụng tốt các biện pháp chủ yếu của kỹ thuật an toàn
- Thực hiện tốt các thao tác băng bó vết thương.
- Rèn luyện tính khéo léo, cẩn thận
- Ý thức, trách nhiệm hỗ trợ, giúp đỡ nhau trong cộng đồng.

2. Nội dung chương:

2.1. Các nguyên nhân gây chấn thương *Thời gian: 1 giờ*

2.1.2. Khái niệm

2.1.3. Các yếu tố và nguyên nhân gây tai nạn

2.1.4. Những biện pháp của kỹ thuật an toàn

2.2. Các biện pháp và kỹ thuật an toàn cơ bản *Thời gian: 1 giờ*

2.3. Sơ cấp cứu khi bị chấn thương *Thời gian: 2 giờ*

2.3.1. Nguyên tắc chung sơ cấp cứu

2.3.2. Các bước sơ cấp cứu

2.4. Kỹ thuật băng bó vết thương *Thời gian: 3 giờ*

Chương 4: **Kỹ thuật an toàn dữ liệu và điện** *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu:

- Nắm vững các nguyên tắc an toàn dữ liệu dữ liệu
- Phục hồi dữ liệu khi bị mất
- Nắm vững các nguyên tắc an toàn điện
- Sơ cứu khi bị điện giật.
- Rèn luyện tính khéo léo, cẩn thận
- Ý thức, trách nhiệm hỗ trợ, giúp đỡ nhau trong cộng đồng.

2. Nội dung chương:

2.1. Tác hại của dòng điện *Thời gian: 1 giờ*

2.1.2. Khái niệm dòng điện

2.1.3. Các tác hại do dòng điện gây ra

2.2. Các dạng tai nạn điện *Thời gian: 1 giờ*

2.3. Kỹ thuật an toàn điện *Thời gian: 3 giờ*

2.3.1. Các thiết bị bảo hộ sử dụng an toàn điện

2.3.2. Các bước chuẩn bị trước khi thao tác với dòng điện

2.4. Các thiết bị mạng và đặc điểm *Thời gian: 2 giờ*

2.5. Cấp cứu người bị điện giật *Thời gian: 1 giờ*

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

+ Máy chiếu

+ Các trang thiết bị bảo hộ lao động: áo bảo hộ, ủng, nón bảo hộ lao động, găng tay,…

+ Các trang thiết bị sơ cấp cứu: bông băng, gạc,…

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Vật liệu:

+ Slide và máy chiếu
+ Giấy A4, các loại giấy
+ Các hình vẽ
- Học liệu:
+ Bộ tranh bằng giấy phim trong dùng để hướng dẫn sơ cứu.
+ Tài liệu hướng dẫn môn học An toàn vệ sinh công nghiệp.
+ Tài liệu hướng dẫn bài học và bài tập thực hành môn An toàn vệ sinh công nghiệp
+ Giáo trình Môn An toàn vệ sinh công nghiệp.

4. Các điều kiện khác:

+ Cho học sinh tham quan, thực tế về an toàn vệ sinh công nghiệp

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:
+ Nắm vững các nhân tố ảnh hưởng sức khoẻ người lao động
+ Sử dụng được các thiết bị bảo hộ lao động.
+ Biết chính sách bảo hộ lao động.
+ Nắm vững các nhân tố ảnh hưởng sức khoẻ người lao động
+ Nắm vững cách bảo vệ và phòng chống bệnh nghề nghiệp
+ Nắm vững các yếu tố và nguyên nhân gây ra tai nạn
+ Vận dụng tốt các biện pháp chủ yếu của kỹ thuật an toàn
+ Nắm vững các nguyên tắc an toàn dữ liệu dữ liệu
+ Phục hồi dữ liệu khi bị mất
+ Nắm vững các nguyên tắc an toàn điện
+ Sơ cứu khi bị điện giật
- Kỹ năng:
+Đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh trong bài thực hành đạt được các yêu cầu sau:
+ Sử dụng thành thạo các thiết bị bảo hộ lao động.
+ Phục hồi tốt dữ liệu khi bị mất
+ Sơ cứu khi bị điện giật
+ Vận dụng tốt các biện pháp chủ yếu của kỹ thuật an toàn
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
+ Cẩn thận, kiên trì
+ Nghiêm túc, trách nhiệm.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Sử dụng thành thạo các thiết bị bảo hộ lao động.
- Sơ cứu khi bị điện giật
- Vận dụng tốt các biện pháp chủ yếu của kỹ thuật an toàn
- Các phần này học sinh phải được thực hành thuần thục

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào Nội dungcủa từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

- TS Võ quốc Tấn. *Tổ chức sản xuất*. ĐH Công nghiệp Tp HCM, 2004
- PGS. TS Nguyễn thế Đạt. *An toàn lao động*, Vụ Trung học chuyên nghiệp dạy nghề

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: NHẬP MÔN KỸ THUẬT LẬP TRÌNH

Mã số môn học: MH 10

Thời gian thực hiện môn học: 90h (Lý thuyết: 42h; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42h; Kiểm tra:6h)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí của môn học:

+ Môn học được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung, các môn học cơ sở chuyên ngành đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất của môn học:

+ Là môn học lý thuyết chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Hiểu được công dụng của ngôn ngữ lập trình C, hiểu cú pháp, công dụng của các câu lệnh dùng trong ngôn ngữ lập trình C.

+ Phân tích được chương trình: xác định nhiệm vụ chương trình (phải làm gì).

Về kỹ năng:

+ Vận dụng điều kiện, trợ giúp môi trường của ngôn ngữ lập trình, chẳng hạn: các thao tác biên tập chương trình, các công cụ, điều khiển, thực đơn lệnh trợ giúp, gỡ rối, bẫy lỗi,v.v.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Viết chương trình và thực hiện chương trình trong máy tính.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	**Chương 1: Tổng quan về ngôn ngữ C**	**2**	**2**	**0**	
II	**Chương 2: Các thành phần cơ bản**	**10**	**6**	**4**	
	Hệ thống từ khóa và kí hiệu được dùng trong C				
	Các kiểu dữ liệu: kiểu số, chuỗi, ký tự …				
	Các loại biến, cách khai báo, sử dụng				
	Lệnh và khối lệnh, lệnh				

	gán, lệnh gộp				
	Thực thi chương trình, nhập dữ liệu, nhận kết quả				
III	**Chương 3: Các lệnh có cấu trúc**	**20**	**8**	**11**	**1**
	Khái niệm về lệnh cấu trúc				
	Các lệnh cấu trúc rẽ nhánh như: if, swicth				
	Các lệnh lặp như for, while, do while				
	Các lệnh đơn nhằm kết thúc sớm vòng lặp				
IV	**Chương 4: Hàm**	**30**	**14**	**14**	**2**
	Khái niệm hàm là gì, tại sao phải xây dựng và sử dụng hàm				
	Nguyên tắc xây dựng và phân biệt các tham số của hàm				
	Truyền tham số				
	Các lệnh đơn nhằm kết thúc hàm và nhận giá trị trả về cho tên hàm				
V	**Chương 5: Mảng**	**18**	**8**	**8**	**2**
	Trình bày khái niệm mảng trong C				
	Cú pháp khai báo mảng và các cách gán giá trị cho mảng				
	Mảng và tham số của hàm				
VI	**Chương 6: Chuỗi ký tự**	**10**	**4**	**5**	**1**
	Khái niệm chuỗi kí tự				
	Khai báo biến chuỗi				
	Biến chuỗi và hằng chuỗi, nhập giá trị chuỗi cho chương trình				
	Các hàm làm việc với chuỗi.				
	Cộng	**90**	**42**	**42**	**6**

Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu:

Chương 1: **Tổng quan về ngôn ngữ C** *Thời gian: 2 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được lịch sử phát triển của ngôn ngữ C
- Biết được ngữ này có những ứng dụng thực tế như thế nào
- Biết cách khởi động được và thoát khỏi chương trình.
- Sử dụng được hệ thống trợ giúp từ help file

2. Nội dung chương:

2.1. Giới thiệu về lịch sử phát triển của ngôn ngữ, sự cần thiết phải học ngôn ngữ C hiện nay

2.2. Cách khởi động và thoát chương trình

2.3. Cách sử dụng sự trợ giúp từ helpfile về cú pháp lệnh, về cú pháp hàm, các chương trình mẫu.

Chương 2: **Các thành phần cơ bản** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu và sử dụng được hệ thống kí hiệu và từ khóa
- Hiểu được các kiểu dữ liệu
- Hiểu được và vận dụng được các loại biến, hằng biểu thức cho từng chương trình cụ thể.
- Biết, hiểu và so sánh được các lệnh, khối lệnh
- Thực hiện được việc chạy chương trình

2. Nội dung chương:

2.1. Hệ thống từ khóa và kí hiệu được dùng trong C

2.2. Các kiểu dữ liệu: kiểu số, chuỗi, ký tự...

2.3. Các loại biến, cách khai báo, sử dụng

2.4. Lệnh và khối lệnh, lệnh gán, lệnh gộp

2.5. Thực thi chương trình, nhập dữ liệu, nhận kết quả

Chương 3: **Các lệnh cấu trúc** *Thời gian: 20 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu và vận dụng được các lệnh cấu trúc: cấu trúc lựa chọn, cấu trúc lặp xác định và lặp vô định.
- Hiểu và vận dụng được các lệnh bẻ vòng lặp

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm về lệnh cấu trúc

2.2. Các lệnh cấu trúc rẽ nhánh như: if, swicth

2.3.Các lệnh lặp như for, while, do while
3. Các lệnh đơn nhằm kết thúc sớm vòng lặp

Chương 4: **Hàm** *Thời gian: 30 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được khái niệm hàm
- Trình bày được qui tắc xây dụng hàm và vận dụng được khi thiết kế xây dựng chương trình.
- Hiểu được nguyên tắc xây dựng hàm, thế nào là tham số, tham trị
- Biết cách truyền tham số đúng cho hàm
- Sử dụng được các lệnh kết thúc và lấy giá trị trả về của hàm.

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm hàm là gì, tại sao phải xây dựng và sử dụng hàm
2.2. Nguyên tắc xây dựng và phân biệt các tham số của hàm
2.3. Truyền tham số
2.4. Các lệnh đơn nhằm kết thúc hàm và nhận giá trị trả về cho tên hàm

Chương 5: **Mảng** *Thời gian: 18 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu khái niệm mảng
- Khai báo được mảng một chiều, mảng hai chiều, mảng nhiều chiều
- Biết cách gán giá trị cho mảng trực tiếp, gián tiếp.
- Vận dụng được mảng làm tham số cho hàm.
- Sắp xếp được mảng theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần.

2. Nội dung chương: Thời gian: 18h (LT: 8h; TH:8h; KT: 2h)

2.1. Trình bày khái niệm mảng trong C
2.2. Cú pháp khai báo mảng và các cách gán giá trị cho mảng
2.3. Mảng và tham số của hàm

Chương 6: **Chuỗi ký tự** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được thế nào là chuỗi kí tự
- Khai báo được biến chuỗi
- Biết cách nhập vào một chuỗi kí tự cho chương trình trước và sau khi runtime.
- Hiểu và áp dụng được các phép toán trên chuỗi.
- Vận dụng được các hàm xử lý chuỗi để xử lý.

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm chuỗi kí tự

2.2. Khai báo biến chuỗi

2.3. Biến chuỗi và hằng chuỗi, nhập giá trị chuỗi cho chương trình

2.4. Các hàm làm việc với chuỗi.

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Slide và máy chiếu, máy tính
- Giấy A4, các loại giấy dùng minh họa
- Các hình vẽ minh họa giải thuật

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Bộ tranh bằng giấy phim trong dùng để dạy lập trình C
- Tài liệu hướng dẫn môn học lập trình C.
- Tài liệu hướng dẫn bài học và bài tập thực hành môn lập trình C.
- Giáo trình môn lập trình C.

4. Các điều kiện khác: hệ thống âm thanh, ánh sáng

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- *Kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:

- Vận dụng quy tắc cú pháp của ngôn ngữ, các hoạt động vào/ra, lựa chọn biểu thức lồng nhau (đệ quy), tuần tự và tuyến tính.
- Xác định các điều khiển áp dụng cho việc nhập dữ liệu đảm bảo chính xác, có chu trẽnh xử lý dữ liệu.
- Mô tả chức năng và viết chương trình logic (pseudo code) của từng mô đun xử lý của hệ thống.
- Vận dụng các phương pháp lặp điều kiện trước hoặc sau, đảm bảo điều kiện kết thúc của vòng lặp.

- *Kỹ năng:*

Đánh giá kỹ năng thực hành của sinh viên trong bài thực hành Lập trình C đạt được các yêu cầu sau:

- Xác định môi trường hoạt động của hệ thống (các điều khiển, công cụ, các thành phần, tập hợp dữ liệu, nhập dữ liệu, in kết quả ...)
- Chú thích cho từng đoạn xử lý của chương trình.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện tư duy logic để phân tích, tổng hợp. Thao tác cẩn thận, tỉ mỉ

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp , Cao đẳng

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Sử dụng phương pháp phát vấn
- Phân nhóm cho các sinh viên trao đổi với nhau, trình bày theo nhóm

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Công dụng của ngôn ngữ lập trình C, hiểu cú pháp, công dụng của các câu lệnh dùng trong ngôn ngữ lập trình C.
- Phân tích được chương trình: xác định nhiệm vụ chương trình (phải làm gì).
- Vận dụng điều kiện, trợ giúp môi trường của ngôn ngữ lập trình, chẳng hạn: các thao tác biên tập chương trình, các công cụ, điều khiển, thực đơn lệnh trợ giúp, gỡ rối, bẫy lỗi, v.v.
- Viết chương trình và thực hiện chương trình trong máy tính
- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học
- Chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

- Giáo trình môn lập trình C của Tiến Sĩ Lê Mạnh Thạnh, nhà xuất bản giáo dục Năm 2000.
- Giáo trình kỹ thuật lập trình C - Nguyễn Linh Giang, Nguyễn Xuân Thực, Lê Văn Thái – Nhà xuất bản giáo dục – Năm 2005

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: CƠ SỞ DỮ LIỆU VÀ HỆ QUẢN TRỊ CƠ SỞ DỮ LIỆU

Mã số môn học: MH 11

Thời gian môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 42 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42 giờ; Kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí của môn học:

+Môn học được bố trí sau các môn học chung, các môn cơ sở và trước các môn học cần đến kiến thức về cơ sở dữ liệu.

- Tính chất của môn học:

+Là môn học rèn luyện kĩ năng tổ chức dữ liệu bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Trang bị kiến thức về nhu cầu tổ chức dữ liệu, xử lí dữ liệu và các bài toán của cơ sở dữ liệu; các tiếp cận xây dựng hệ thống thông tin sử dụng cơ sở dữ liệu, dẫn đến các mô hình dữ liệu; các mô hình dữ liệu chính; mô hình dữ liệu quan hệ và các phép toán đại số quan hệ; các ngôn ngữ hỏi dữ liệu khác; an toàn và toàn vẹn dữ liệu; tối ưu câu hỏi quan hệ.

Về kỹ năng:

+ Quản lý được dữ liệu dư thừa, Đảm bảo tính nhất quán cho dữ liệu, tạo khả năng chia sẽ nhiều hơn, cải tiến tính toàn vẹn cho dữ liệu.

+ Rèn luyện kỹ năng sử dụng hệ quản trị cơ sở dữ liệu theo mô hình quan hệ.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự tin trong việc tiếp xúc với các hệ DBMS.
- Tạo khả năng phân tích với CSDL và hệ DBMS.

III. Nội dung môn học:

2.1. *Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:*

TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	**Lý thuyết**	**Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập**	**Kiểm tra**
I.	Chương 1: Giới thiệu về cơ sở dữ liệu 1. Thông tin (Informatin) – Dữ liệu (Data) 2. Các hệ thống xử lý truyền thống.	5	3	2	

	3. Tiếp cận cơ sở dữ liệu 4. Phân loại người dùng CSDL.				
II.	Chương 2: Giới thiệu các mô hình dữ liệu 1. Mô hình dữ liệu 2. Thực thể, quan hệ 3. Sơ đồ thực thể liên kết 4. Các mô hình dữ liệu	6	3	3	
III.	Chương 3: Tìm hiểu mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ 1. Mô hình dữ liệu quan hệ là gì? 2. Các khái niệm: 3. Ràng buộc toàn vẹn 4. Các phép tính trên cơ sở dữ liệu quan hệ	4	2	2	1
IV.	Chương 4:Tìm hiểu và ứng dụng ngôn ngữ đại số quan hệ 1. Đại số quan hệ. 2. Các thao tác cập nhật trên quan hệ	9	4	4	1
V.	Chương 5: Sử dụng ngôn ngữ SQL 1. Tổng quan về ngôn ngữ SQL và các qui ước 2. Câu lệnh cập nhật dữ liệu 3. Câu lệnh truy vấn dữ liệu	13	6	6	1
VI	Chương 6: Giới thiệu về hệ quản trị CSDL MySQL	5	3	2	
VII	Chương 7: Thao tác với CSDL	12	5	7	
VIII	Chương 8: Thao tác với bảng	14	7	6	1
IX	Chương 9: Thao tác với dữ liệu trong bảng	12	5	6	1
X	Chương 10: Các chức năng nâng cao	10	4	5	1
Tổng cộng		**90**	**42**	**42**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Giới thiệu về cơ sở dữ liệu *Thời gian: 5giờ*

2.2. *Mục tiêu:*

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Trình bày được các khái niệm về cơ sở dữ liệu và kiến trúc của một hệ cơ sở dữ liệu.
- Phân tích được các đặc điểm chung của dữ liệu, thông tin và tính độc lập dữ liệu.
- Phân loại được người dùng CSDL.

2.3. Nội dung chương:

a. Thông tin (Informatin) – Dữ liệu (Data)
b. Các hệ thống xử lý truyền thống.
2.3. Tiếp cận cơ sở dữ liệu
2.4. Phân loại người dùng CSDL.

Chương 2: **Giới thiệu các mô hình dữ liệu** *Thời gian: 6giờ*

2.4. *Mục tiêu:*

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:
- Phân loại được các mô hình dữ liệu,các sơ đồ quan hệ.
- Trình bày được tầm quan trọng của các mô hình dữ liệu quan hệ.
- Vận dụng để giải quyết các bài toán về mô hình dữ liệu quan hệ.

2. Nội dung chương:
2.1. Mô hình dữ liệu
2.2. Thực thể, quan hệ
2.3. Sơ đồ thực thể liên kết
2.4. Các mô hình dữ liệu

Chương 3: **Tìm hiểu mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ** *Thời gian: 4 giờ*

2.5. *Mục tiêu:*

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:
- Trình bày được các khái niệm về cơ sở dữ liệu dạng quan hệ.
- Vận dụng được các phép tính trên cơ sở dữ liệu quan hệ.
- Áp dụng các phép tính, sự ràng buộc dữ liệu trên các bài toán thực tế một cách chính xác.

2. Nội dung chương:
2.1. Mô hình dữ liệu quan hệ là gì?
2.2. Các khái niệm:
2.3. Ràng buộc toàn vẹn
2.4. Các phép tính trên cơ sở dữ liệu quan hệ

Chương 4: **Tìm hiểu và ứng dụng ngôn ngữ đại số quan hệ** *Thời gian: 9 giờ*

2.6. *Mục tiêu:*

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:
- Trình bày được các phép toán đại số quan hệ.
- Vận dụng được các phép toán trong các bài toán quản lý.

2. Nội dung chương:
2.1. Đại số quan hệ.
2.2. Các thao tác cập nhật trên quan hệ

Chương 5: **Sử dụng ngôn ngữ SQL** *Thời gian: 13 giờ*

2.7. *Mục tiêu:*

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:
- Trình bày được các khái niệm về bảng và thành phần của bảng.

- Vận dụng được cách tạo bảng, xoá bảng và tầm quan trọng khi sử dụng các mệnh đề trong SQL.

2.8. Nội dung chương:

2.1. Tổng quan về ngôn ngữ SQL và các qui ước
2.2. Câu lệnh cập nhật dữ liệu
2.3. Câu lệnh truy vấn dữ liệu

Chương 6: Giới thiệu về hệ quản trị CSDL MySQL *Thời gian: 5giờ*

2.9. *Mục tiêu:*

- Trình bày được các khái niệm về bảng.
- Tạo lập được bảng, thiết lập được các trường, thuộc tính
- Thao tác được với dữ liệu.

2.10. Nội dung chương:

2.1. Một số khái niệm
2.2. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL
2.3. Các đối tượng trong tập tin CSDL
2.4. Các thành phần trong cửa sổ cơ sở dữ liệu

Chương 7: Thao tác với cơ sở dữ liệu *Thời gian: 12 giờ*

2.11. *Mục tiêu:*

- Trình bày được các khái niệm về CSDL trong MySQL.
- Các thao tác: cài đặt, kết nối với MySQL, Tạo lập CSDL, Xóa CSDL
- Thao tác cài đặt và sử dụng phpMyAdmin

2.12. Nội dung chương:

2.13. Khái niệm về bảng dữ liệu
2.14. Thao tác với CSDL
2.15. phpMySQL

Chương 8: Thao tác với bảng *Thời gian: 14 giờ*

2.16. *Mục tiêu:*

- Trình bày được các khái niệm về bảng.
- Tạo lập được bảng, thiết lập được các trường, thuộc tính, liên kết
- Thêm dữ liệu vào bảng

2.17. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm về bảng dữ liệu
2.2. Các thành phần trong bảng dữ liệu:
2.3. Kiểu dữ liệu
2.4. Tạo bảng dữ liệu
2.5. Xóa bảng
2.6. Xử lý dữ liệu trên bảng
2.7. Các lỗi thường gặp trong khi thao tác với bảng

Chương 9: Thao tác với dữ liệu trong bảng *Thời gian: 12 giờ*

2.18. *Mục tiêu:*

- Trình bày được các loại truy vấn.
- Tạo được các truy vấn dựa trên các bảng dữ liệu.
- Áp dụng được các biểu thức trong truy vấn
- Hiển thị được kết quả của truy vấn.

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm
2.2. Thao tác truy vấn trên 1 bảng
2.3. Cập nhật dữ liệu
2.4. Xóa dữ liệu
2.5. Thao tác truy vấn trên nhiều bảng

Chương 10: Các chức năng nâng cao *Thời gian: 10h*

2.19. *Mục tiêu:*

- Trình bày được khái niệm View, Trigger.
- Thiết kế được View, Trigger.

2. Nội dung chương:

2.1. Một số khái niệm
2.2. Thao tác với View
2.3. Thao tác với Trigger

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn môn học.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu Projector
- Máy tính
- Phần mềm:

a. Hệ quản trị cơ sở dữ liệu
b. Môi trường đồ hoạ, hiển thị

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu:
- Phần mềm minh hoạ về hệ thống cơ sở dữ liệu
- Đĩa CD-ROM, đĩa cứng

+ Học liệu:
- Các slide bài giảng
- Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, thiết kế.

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

+ Kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

Mô hình dữ liệu
Ngôn ngữ truy vấn dữ liệu
Hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL
+ Kỹ năng:
Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
Thiết kế cơ sở dữ liệu
Xử lí dữ liệu
+ Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Lý thuyết về mô hình dữ liệu quan hệ
- Thiết kế hệ thống cơ sở dữ liệu

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Thiết kế cơ sở dữ liệu
- Xử lí dữ liệu

4. Tài liệu tham khảo:

- Đỗ Trung Tuấn, Cơ sở dữ liệu, NXB. Giáo dục, 1999
- Ulman J. F., Nguyên lí các hệ thống cơ sở dữ liệu và hệ thống tri thức, biên dịch: Trần đức Quang, tập 1, NXB. thống kê, 1998
- Ulman J. F., Nguyên lí các hệ thống cơ sở dữ liệu và hệ thống tri thức, biên dich: Trần đức Quang, tập 2, NXB. thống kê, 1998
- Ulman J. F., Nguyên lí các hệ thống cơ sở dữ liệu và hệ thống tri thức, biên dịch: Trần đức Quang, tập 3, NXB. thống kê, 1998

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **NHẬP MÔN CẤU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT**
Mã số môn học: MH12
Thời gian môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 42 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42 giờ, Kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí:
+ Môn học được bố trí sau các môn học chung và các môn học "Nhập môn kỹ thuật lập trình". Môn học cần bố trí học trước các môn học chuyên ngành.
- Tính chất:
+ Là môn học cơ sở chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Giải quyết được nhiều bài toán lớn đòi hỏi khối lượng tính toán chính xác, nhanh, bài toán phức tạp với khối dữ liệu lớn.

Về kỹ năng:

+ Giải quyết được các dữ liệu vào ra của máy tính, biểu diễn các thông tin cần thiết, lưu trữ và tổ chức dữ liệu trong máy tính để xử lý hiệu quả.

Về năng lực và tự chủ trách nhiệm:

+ Dữ liệu dùng trong kỹ thuật đồ họa.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	**Tên chương, mục**	**Thời gian**			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I.	**Chương 1:Một số cấu trúc dữ liệu cơ sở**	**15**	**8**	**7**	
1	1. Các kiểu dữ liệu cơ bản	4	4	0	
2	2. Cấu trúc bản ghi	4	2	2	
3	3. Cấu trúc tập hợp	2	1	1	
4	4. Bài tập	5	1	4	
II.	**Chương 2: Mảng và danh sách**	**30**	**13**	**14**	**2**
1	1. Cấu trúc mảng	8	4	4	
2	2. Danh sách liên kết đơn	8	5	2	1
3	3. Ngăn xếp và hàng đợi	8	3	4	1

4	4. Bài tập	6	2	4	
III.	**Chương 3: Các giải thuật sắp xếp và tìm kiếm**	**25**	**11**	**12**	**2**
1	1. Cơ bản về thuật toán	1	1	0	
2	2. Sắp xếp chọn, chèn và nổi bọt	5	3	2	
3	3. Sắp xếp nhanh	3	2	1	
4	4. Sắp xếp hoà nhập	4	2	2	
5	5. Giải thuật tìm kiếm	4	1	2	1
6	6. Bài tập	8	2	5	1
IV.	**Chương 4 : Cây và ứng dụng**	**20**	**8**	**10**	**2**
1	1. Định nghĩa cây	2	1	1	
2	2. Kỹ thuật duyệt cây	4	2	2	
3	3. Cây nhị phân tìm kiếm	4	2	2	
4	4. Cây quyết định	4	1	2	1
5	5. Bài tập	6	2	3	1
Tổng cộng		**90**	**42**	**42**	**6**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Một số cấu trúc dữ liệu cơ sở *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về một số kiểu dữ liệu thông dụng và một số cấu trúc dữ liệu cơ sở.

2. Nội dung chương:

2.1. Các kiểu dữ liệu cơ bản Thời gian: 4 giờ

2.1.1. Kiểu dữ liệu số

2.1.2. Kiểu dữ liệu kí tự

2.1.3. Kiểu dữ liệu boolean

2.2. Cấu trúc bản ghi Thời gian: 4 giờ

2.2.1. Định nghĩa

2.2.2. Các phép toán với dữ liệu bản ghi

2.3. Cấu trúc tập hợp Thời gian: 2 giờ

2.3.1. Định nghĩa

2.3.2. Các phép toán với dữ liệu kiểu tập hợp

2.4. Bài tập Thời gian: 5 giờ

2.4.1. Dữ liệu kiểu bản ghi

2.4.2. Dữ liệu kiểu tập hợp

Chương 2: **Mảng và danh sách** Thời gian: 30 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về mảng, các phép toán trên dữ liệu kiểu mảng, danh sách liên kết đơn, các phép toán trên danh sách liên kết đơn và tổ chức lưu trữ dữ liệu kiểu **ngăn xếp và hàng đợi.**

2. Nội dung chương:

2.1. Cấu trúc mảng Thời gian: 8 giờ

2.1.1. Định nghĩa mảng một chiều
2.1.2. Các phép toán với mảng một chiều
2.1.3. Mảng nhiều chiều
2.2. Danh sách liên kết đơn Thời gian: 8 giờ
2.2.1. Định nghĩa danh sách liên kết đơn
2.2.3. Phép toán với danh sách liên kết
2.3. Ngăn xếp và hàng đợi Thời gian: 8 giờ
2.3.1. Ngăn xếp
2.3.2. Hàng đợi
2.3.3. Cài đặt ngăn xếp và hàng đợi
2.4. Bài tập Thời gian: 6 giờ
2.4.1. Khai báo mảng trong chương trình
2.4.2. Cập nhật dữ liệu cho mảng
2.4.3. Tổ chức và cập nhật dữ liệu cho mảng các bản ghi
2.4.5. Khai báo và cập nhật dữ liệu cho danh sách liên kết đơn
2.4.6. Tổ chức dữ liệu kiểu ngăn xếp

Chương 3: **Các giải thuật sắp xếp và tìm kiếm** Thời gian: 25 giờ
1. Mục tiêu:
Trang bị kiến thức về các thuật toán sắp xếp cơ bản, thông dụng. Cung cấp giải thuật tìm kiếm tuần tự và tìm kiếm nhị phân.
2. Nội dung chương:
2.1. Cơ bản về thuật toán. Thời gian: 1 giờ
2.1.1. Định nghĩa thuật toán. Mô tả thuật toán
2.1.2. Thuật toán tìm min, max trong một dãy.
2.1.3. Ví dụ minh hoạ.
2.2. Sắp xếp chọn, chèn và nổi bọt Thời gian: 5 giờ
2.2.1. Sắp xếp chọn
2.2.2. Sắp xếp chèn
2.2.3. Sắp xếp nổi bọt
2.3. Sắp xếp nhanh Thời gian: 3 giờ
2.3.1. Chiến lược phân chia
2.3.2. Giải thuật sắp xếp
2.3.3. Ví dụ minh hoạ
2.4. Sắp xếp hoà nhập Thời gian: 4 giờ
2.4.1. Hoà nhập hai đường
2.4.2. Hoà nhập hai phần
2.4.3. Giải thuật sắp xếp
2.5. Giải thuật tìm kiếm Thời gian: 4 giờ
2.5.1. Bài toán
2.5.2. Tìm kiếm tuần tự
2.5.3. Tìm kiếm nhị phân
2.6. Bài tập Thời gian: 8 giờ
2.6.1. Sắp xếp chọn, chèn và nổi bọt.

2.6.2. Sắp xếp nhanh, hoà nhập
2.6.3. Tìm min, max của một dãy
2.6.4. Tìm kiếm tuần tự
2.6.5. Tìm kiếm nhị phân

Chương 4: **Cây và ứng dụng** Thời gian: 20 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức cơ bản về cấu trúc cây và một số ứng dụng đơn giản của cấu trúc cây.

2. Nội dung chương:

2.1. Định nghĩa cây Thời gian: 2 giờ
2.1.1. Định nghĩa. Ví dụ.
2.1.2. Tính chất và phân loại
2.2. Kỹ thuật duyệt cây Thời gian: 4 giờ
2.2.1. Duyệt trung thứ tự
2.2.2. Duyệt hậu thứ tự
2.2.3. Duyệt tiền thứ tự
2.3. Cây nhị phân tìm kiếm Thời gian: 4 giờ
2.3.1. Định nghĩa
2.3.2. Thủ tục bổ sung một nút
2.3.3. Tìm kiếm trên cây nhị phân tìm kiếm
2.4. Cây quyết định Thời gian: 4 giờ
2.4.1. Định nghĩa
2.4.2. Ví dụ minh hoạ
2.5. Bài tập Thời gian: 6 giờ
2.5.1. Nêu ví dụ về cây
2.5.2. Duyệt cây
2.5.3. Xây dựng cây nhị phân tìm kiếm

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:
Phấn, bảng đen
Máy chiếu
Máy tính
Phần mềm:
+ Hệ điều hành WINDOWS;
+ Phần mềm Visual Basic
+ Phần mềm PowerPoint

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu:

Giấy A4
+ Học liệu:
- Bài giảng
- Tài liệu mô tả bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

*+ Kiến thức:*Được đánh giá qua bài tập thực hành và bài kiểm tra lý thuyết:
- Hiểu, sử dụng được các cấu trúc dữ liệu thông dụng;
- Biết cách xây dựng thuật giải cho những bài toán đơn giản;
- Lập trình thực hiện hoặc thực hiện bằng tay các bài tập được giao.

+ Kỹ năng:Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
- Thao tác thành thục với các cấu trúc dữ liệu cơ bản được giới thiệu.
- Thao tác thành thục các thuật toán cơ bản được giới thiệu.
- Hiểu biết đầy đủ các yêu cầu của một bài toán
- Phân tích lựa chọn cấu trúc dữ liệu phù hợp

+ Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Cẩn thận, tự giác trong học tập.
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:
Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
- Hiểu rõ các cấu trúc dữ liệu và ý nghĩa của việc lựa chọn cấu trúc dữ liệu phù hợp với bài toán đặt ra.
- Nắm vững thuật toán sắp xếp và tìm kiếm.
- Viết được chương trình.

3.Những trọng tâm cần chú ý:
- Kiến thức về các kiểu dữ liệu cơ sở
- Cấu trúc mảng và danh sách
- Các thuật toán sắp xếp và tìm kiếm

4. Tài liệu tham khảo:
1. Đỗ Xuân Lôi, Cấu trúc dữ liệu và giải thuật, NXBGD, H. 1999.
2. Nguyễn Trung Trực, Cấu trúc dữ liệu và giải thuật, ĐHQG TP HCM, 2000.
3. N. Wirth, Data Structure + Algorithm = Programs, Pretice-Hall Inc. 1976.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: KIẾN TRÚC MÁY TÍNH

Mã môn học: MH 13

Thời gian thực hiện môn học: 60h (Lý thuyết: 22h; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 38h; Kiểm tra: 4h)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí của môn học: Môn học được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung, các môn học cơ sở chuyên ngành đào tạo chuyên môn nghề.
- Tính chất của môn học: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Biết được lịch sử của máy tính, các thế hệ máy tính và cách phân loại máy tính.
+ Hiểu các thành phần cơ bản của kiến trúc máy tính, các tập lệnh. Các kiểu kiến trúc máy tính: mô tả kiến trúc, các kiểu định vị.
+ Biết được cấu trúc của bộ xử lý trung tâm: tổ chức, chức năng và nguyên lý hoạt động của các bộ phận bên trong bộ xử lý.

Về kỹ năng:

+ Mô tả diễn tiến thi hành một lệnh mã máy và một số kỹ thuật xử lý thông tin: ống dẫn, siêu ống dẫn, siêu vô hướng.
+ Hiểu được chức năng và nguyên lý hoạt động của các loại bộ nhớ.
+ Hiểu được phương pháp lưu trữ dữ liệu đối với bộ nhớ ngoài.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Biết được khái niệm, cấu trúc chương trình và các lệnh điều khiển cơ bản trong Assembly.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	*Bài mở đầu:* Chương 1: Lịch sử phát triển của máy tính	**5**	**4**	**0**	**1**
II	Chương 2: Thông tin và sự mã	**10**	**2**	**8**	

	hóa thông tin				
III	Chương 3: Thành phần cơ bản của một máy tính	**5**	**2**	**3**	*****
IV	Chương 4: Kiến trúc phần mềm của bộ xử lý	**10**	**2**	**7**	1
V	Chương 5: Kiến trúc RISC	**5**	**2**	**3**	
VI	Chương 6: Tổ chức bộ vi xử lý	**10**	**2**	**7**	1
VII	Chương 7: Kỹ thuật ống dẫn	**5**	**2**	**3**	*
VIII	Chương 8: Bộ nhớ	**5**	**1**	**3**	1
IX	Chương 9: Thiết bị nhập xuất	**5**	**1**	**4**	
	Cộng	**60**	**18**	**38**	**4**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2.Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu:

Chương 1: **Lịch sử phát triển của máy tính** *Thời gian: 5giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Giúp sinh viên hiểu lịch sử phát triển của máy tính
- Biết cách phân loại máy tính
- Biết được các thành tựu của máy tính

2. Nội dung chương:

2.1. Các thế hệ máy tính

2.1.1. Thế hệ đầu tiên

2.1.2. Thế hệ thứ hai

2.1.3. Thế hệ thứ ba

2.1.4. Thế hệ thứ tư

2.1.5. Khuynh hướng hiện đại

2.2. Phân loại máy tính

2.2.1. Các siêu máy tính

2.2.2. Các máy tính lớn

2.2.3. Máy tính Mini

2.2.4. Máy tính

2.3. Thành tựu của máy tính

Chương 2: **Thông tin và sự mã hóa thông tin** *Thời gian: 10giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được khái niệm về thông tin
- Biết các cách biến đổi cơ bản của hệ thống số, các bảng mã thông dụng được dùng để biểu diễn các ký tự

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm thông tin
2.2. Lượng thông tin và sự mã hoá thông tin
2.3. Biểu diễn các số
2.4. Số nguyên có dấu
2.5. Biểu diễn các số thập phân
2.6. Biểu diễn các ký tự

Chương 3: **Thành phần cơ bản của một máy tính** *Thời gian: 5giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Biết được các thành phần cơ bản của một máy tính
- Hiểu được chức năng của các thiết bị

2. Nội dung chương:

2.1. Bộ xử lý trung tâm (CPU)
2.2. Bo mạch chủ (Mainboard)
2.3. Bộ nhớ trong
2.4. Thiết bị lưu trữ
2.5. Thiết bị nhập xuất

Chương 4: **Kiến trúc phần mềm của bộ xử lý** *Thời gian: 10giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Biết tổng quát tập lệnh của các kiến trúc máy tính, các kiểu định vị được dùng trong kiến trúc, loại và chiều dài của toán hạng, tác vụ mà máy tính có thể thực hiện

2. Nội dung chương:

2.1. Định nghĩa kiến trúc máy tính
2.2. Các kiểu thi hành một lệnh
2.3. Tập lệnh
2.3.1. Gán trị
2.3.2. Lệnh có điều kiển
2.3.3. Vòng lặp
2.3.4. Thâm nhập bộ nhớ ngăn xếp
2.3.5. Các thủ tục
2.4. Các kiểu định vị
2.5. Kiểu của toán hạng

Chương 5: **Kiến trúc RISC** *Thời gian: 5giờ*

- *1. Mục tiêu:*
- Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:
- Hiểu được kiến trúc với tập lệnh **RISC** (Reduced Instruction Set Computer)

2. Nội dung chương:

1. Giới thiệu
2. Các kiểu định vị trong các bộ xử lý RISC

Chương 6: **Tổ chức bộ vi xử lý** *Thời gian: 10giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được nhiệm vụ và cách tổ chức đường đi của dữ liệu trong bộ xử lý
- Hiểu nguyên tắc vận hành của bộ điều khiển mạch điện tử
- Hiểu nguyên tắc vận hành của bộ điều khiển vi chương trình
- Hiểu nhiệm vụ của ngắt
- Hiểu được tiến trình thi hành lệnh mã máy

2. Nội dung chương:

a. Đường đi của dữ liệu
b. Bộ điều khiển
i. Bộ điều kiển mạch điện tử
i. Bộ điều kiển vi chương trình
c. Ngắt
d. Tiến trình thi hành lệnh mã máy
i. Đọc lệnh
Giải mã và đọc các thanh ghi nguồn
i. Thi hành lệnh
2.4.4. Thâm nhập bộ nhớ trong hoặc nhảy lần cuối
2.4.5. Lưu trữ kết quả

Chương 7: **Kỹ thuật ống dẫn** *Thời gian: 5giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Biết một số kỹ thuật xử lý thông tin: ống dẫn, siêu ống dẫn
- Hiểu hoạt động xử lý lệnh trong các kỹ thuật ống dẫn, siêu ống dẫn

2. Nội dung chương:

2.1. Ống dẫn
2.2. Khó khăn trong kỹ thuật ống dẫn
2.3. Siêu ống dẫn

Chương 8: **Bộ nhớ** *Thời gian: 5giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Hiểu được các cấp bộ nhớ và cách thức vận hành của các loại bộ nhớ được giới thiệu để có thể đánh giá được hiệu năng hoạt động của các loại bộ nhớ.

2. Nội dung chương:

2.1. Các loại bộ nhớ
2.2. Các cấp bộ nhớ

2.3. Truy cập dữ liệu trong bộ nhớ
2.4. Bộ nhớ CACHE

Chương 9: **Thiết bị nhập xuất** *Thời gian: 5 giờ*

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong bài học này, sinh viên có khả năng:

- Biết được cấu tạo và các vận hành của các loại thiết bị lưu trữ
- Hiểu các phương pháp để đảm bảo an toàn dữ liệu lưu trữ
- Hiểu các kiến thức về hệ thống kết nối cơ bản, các bộ phận bên trong máy tính, cách giao tiếp giữa các thiết bị ngoại vi và bộ xử lý.

2. Nội dung chương:

2.1. Các thiết bị lưu trữ
2.2. Giao tiếp giữa bộ xử lý và bộ nhớ trong
2.3. Giao tiếp giữa bộ xử lý với các bộ phận vào ra

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu Projector
- Máy tính
- Phần mềm: Hệ điều hành, Ngôn ngữ Pascal hoặc C hoặc Assembly.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Các slide bài giảng
- Tài liệu hướng dẫn môn học Kiến trúc máy tính
- Giáo trình môn Kiến trúc máy tính

4. Các điều kiện khác: hệ thống âm thanh, ánh sáng

V. Nội dung và phương pháp đánh giá :

1. Nội dung:

Kiến thức: Được đánh giá kiến thức qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:

- Biết cách phân loại máy tính.
- Hiểu các thành phần cơ bản của kiến trúc máy tính, các tập lệnh. Các kiểu kiến trúc máy tính: mô tả kiến trúc, các kiểu định vị.
- Hiểu cấu trúc của bộ xử lý trung tâm: tổ chức, chức năng và nguyên lý hoạt động của các bộ phận bên trong bộ xử lý. Mô tả diễn tiến thi hành một lệnh mã máy và một số kỹ thuật xử lý thông tin: ống dẫn, siêu ống dẫn, siêu vô hướng.
- Hiểu chức năng và nguyên lý hoạt động của các cấp bộ nhớ.
- Hiểu phương pháp an toàn dữ liệu trên thiết bị lưu trữ ngoài.
- Hiểu các tập lệnh cơ bản trong Assembly.

Kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của sinh viên:

- Hiệu chỉnh được các thông số để máy tính đạt hiệu suất cao nhất.
- Thực hiện được các phương pháp an toàn dữ liệu trên thiết bị lưu trữ.
- Viết được các chương trình cơ bản bằng ngôn ngữ Assembly và thực thi chúng.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Cẩn thận, thao tác nhanh chuẩn xác, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Sử dụng phương pháp phát vấn
- Yêu cầu sinh viên thực hành và làm các bài tập nhóm (các chuyên đề)

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

- Kiến Trúc Máy Tính; NGUYỄN ĐÌNH VIỆT (Tác giả); Nhà xuất bản: Đại học quốc gia Hà Nội, năm 2000
- Giáo trình kiến trúc máy tính; Tác giả: Msc Võ Văn Chín, Ths Nguyễn Hồng Vân, KS Phạm Hữu Tài; Khoa CNTT, Đại học Cần Thơ, năm 1997
- Kiến trúc máy tính (Võ Văn Chín, Nguyễn Hồng Vân, Phạm Hữu Tài trường Đại học Cần Thơ), Hướng dẫn lập trình với Assembly (Lê Mạnh Thạnh, Nguyễn Kim Tuấn, Nhà xuất bản Khoa học và kỹ thuật), năm 2000

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: MỸ THUẬT CƠ BẢN

Mã môn học: MH14

Thời gian thực hiện môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 27 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 57 giờ; kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí của môn học: Môn học được bố trí sau các môn học chung và các môn học cơ sở về đồ họa.
- Tính chất của môn học: Là môn học chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Trang bị cho người học kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan.

Về kỹ năng:

+ Sử dụng được trên bề mặt hai chiều một cách gián tiếp qua kỹ thuật in ấn, kỹ năng dựng hình, quan sát và lên sắc độ hài hòa nhất.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm bản thân:

+ Rèn luyện kĩ năng thể hiện các yếu tố mỹ thuật.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I.	Chương 1: Giới thiệu về mỹ thuật 1. Các yêu cầu mỹ thuật 2. Các đối tượng mỹ thuật	14 6 8	4 2 2	8 3 5	2
II.	Chương 2: Hình 1. Hình và thể hiện hình 2. Các nguyên tắc tổ chức hình	11 4 7	5 2 3	5 2 3	1
III.	Chương 3: Đường 1. Đặc tính của đường 2. Đường và các thành phần mỹ thuật 3. Thể hiện đường	9 3 3 3	3 1 1 1	6 2 2 2	
IV.	Chương 4: Hình dạng 1. Xác định dạng	9 3	3 1	6 2	

	2. Nguyên tắc thiết kế dạng 3. Dạng và nội dung	3 3	1 1	2 2	
V.	Chương 5: Mức độ 1. Mối quan hệ về mức độ 2. Thể hiện mức độ 3. Giá trị của mức độ	11 3 3 5	3 1 1 1	8 2 2 4	
VI.	Chương 6: Chất liệu 1. Các mẫu chất liệu 2. Chất liệu và không gian	6 3 3	2 1 1	4 2 2	
VII.	Chương 7: Màu sắc 1. Đặc tính của màu và cân đối màu 2. Ánh sáng	6 3 3	2 1 1	4 2 2	
VIII.	Chương 8: Không gian 1. Nhận thức không gian 2. Dạng chính của không gian 3. Thuộc tính của không gian 4. Không gian và các yếu tố mỹ thuật	10 3 2 3 1	2 1 0 1 0	7 2 2 2 1	1 1
IX.	Chương 9: Nghệ thuật 3 chiều 1. Điêu khắc 2. Thành phần của tác phẩm 3 chiều	7 3 4	2 1 1	4 2 2	1 1
X.	Chương 10: Nội dung và phong cách 1. Một số mốc lịch sử mỹ thuật 2. Sáng tác nghệ thuật	7 3 4	2 1 1	4 2 2	1 1
Tổng cộng		**90**	**28**	**56**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Giới thiệu về mỹ thuật *Thời gian: 14 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị kiến thức cơ sở về mỹ thuật, lịch sử mỹ thuật và các đối tượng của mỹ thuật

2. Nội dung chương:

2.1. Các yêu cầu mỹ thuật *Thời gian: 6 giờ*

2.2. Các đối tượng mỹ thuật *Thời gian: 8 giờ*

Chương 2: **Hình** *Thời gian: 11 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị kiến thức cơ sở về hình trong các tác phẩm mỹ thuật

2. Nội dung chương:

2.1. Hình và thể hiện hình *Thời gian: 4 giờ*

2.2. Các nguyên tắc tổ chức hình *Thời gian: 7 giờ*

Chương 3: **Đường** *Thời gian: 9 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị kiến thức cơ sở về đường, nét và phương pháp xác định đường trong tác phẩm mỹ thuật

2. Nội dung chương:

2.1. Đặc tính của đường *Thời gian: 3 giờ*

2.2. Đường và các thành phần mỹ thuật *Thời gian: 3 giờ*

2.3. Thể hiện đường *Thời gian: 3 giờ*

Chương 4: **Hình dạng** *Thời gian: 9 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ sở về hình dạng và cách xác định hình dạng của các đối tượng đồ họa.

2. Nội dung chương:

2.1. Xác định dạng *Thời gian: 3 giờ*

2.2. Nguyên tắc thiết kế dạng *Thời gian: 3 giờ*

2.3. Dạng và nội dung *Thời gian: 3giờ*

Chương 5: **Mức độ** *Thời gian: 11 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị kiến thức cơ sở về mức độ tác động của các yếu tố trong tác phẩm mỹ thuật.

2. Nội dung chương:

2.1. Mối quan hệ về mức độ *Thời gian: 3 giờ*

2.2. Thể hiện mức độ *Thời gian: 3 giờ*

2.3. Giá trị của mức độ *Thời gian: 5 giờ*

Chương 6: **Chất liệu** *Thời gian: 6 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ sở về chất liệu sản phẩm và bề mặt của hình dạng.

2. Nội dung chương:

2.1. Các mẫu chất liệu *Thời gian: 3 giờ*

2.2. Chất liệu và không gian *Thời gian: 3 giờ*

Chương 7: **Màu sắc** *Thời gian: 6 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ bản về màu sắc, dải màu và kỹ thuật pha trộn màu.

2. Nội dung chương:

2.1. Đặc tính của màu và cân đối màu *Thời gian: 3giờ*

2.2. Ánh sáng *Thời gian: 3 giờ*

Chương 8: **Không gian** *Thời gian: 10 giờ*

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ bản về khối và không gian trong tác phẩm mỹ thuật.

2. Nội dung chương:

2.1. Nhận thức không gian *Thời gian: 2 giờ*
2.2. Dạng chính của không gian *Thời gian: 2 giờ*
2.3. Thuộc tính của không gian *Thời gian: 3 giờ*
2.4. Không gian và các yếu tố mỹ thuật khác *Thời gian: 2 giờ*

Chương 9: **Nghệ thuật 3 chiều** *Thời gian: 7 giờ*
1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ sở về các đối tượng 3D và mỹ thuật 3D.
2. Nội dung chương:
2.1. Điêu khắc *Thời gian: 3 giờ*
2.2. Thành phần của tác phẩm 3D *Thời gian: 5 giờ*

Chương 10: **Nội dung và phong cách** *Thời gian: 7 giờ*
1. Mục tiêu: Cung cấp một số khuynh hướng, phong cách sáng tác mỹ thuật.
2. Nội dung chương:
2.1. Một số mốc lịch sử mỹ thuật *Thời gian: 3 giờ*
2.2. Sáng tác nghệ thuật *Thời gian: 4 giờ*

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu Projector
- Máy tính
- Phần mềm: phần mềm PaintShop PRO; phần mềm vẽ 3D.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu:

- Slide, đĩa CD-ROM
- Các loại giấy A4, A3, A1...
- Các hình vẽ

+ Học liệu:

- Các slide bài giảng
- Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, dựng hình.

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

+Kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

- Các yếu tố trong tác phẩm mỹ thuật
- Không gian mỹ thuật

+Kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:

– Nhận biết tác phẩm mỹ thuật
– Sáng tác

+ Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình, bố cục tác phẩm mỹ thuật;
– Giáo dục thẩm mĩ;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tạo hình và mỹ thuật;
– Y tưởng sáng tạo

4. Tài liệu tham khảo:

– Nguyễn Quân, Ngôn ngữ của hình và màu sắc, NXB. Văn hoá và thông tin, 2006
– Otto G. Ocvirk, et al., Art Fundamentals: theory and practice, NXB. McGraw-Hill, 2002
– Đỗ Trung Tuấn, Giao diện tương tác người-máy, NXB, Khoa học Kĩ thuật, 2006
– Tay Vaughan, Multimedia. Making it work, Osborne McGrawHill Ed., 1998
– Elaine England, Andy Finney, Managing Multimedia, Addison Wesley Ed., 2 ed., 1999

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ĐỒ HỌA HÌNH ĐỘNG

Mã môn học: MH15

Thời gian thực hiện môn học: 90; (Lý thuyết: 42 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42 giờ; Kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau các môn học chung;
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+ Trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về đồ họa hình động: thiết kế nhân vật, diễn hoạt nhân vật theo kịch bản;

Về kỹ năng:

+ Tạo ra các giải pháp bằng hình ảnh cho các vấn đề truyền thông, quảng bá, tránh nhầm lẫn màu sắc, tỉ lệ, thương hiệu.

Về năng lực tự chủ trách nhiệm:

+ Rèn luyện các kỹ năng cơ bản về đồ họa.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I.	Chương 1:GIỚI THIỆU	5	3	2	
	1. Đồ họa vector và flash				
	2. So sánh Flash, Silverlight và JavaFX				
	3. Cài đặt Adobe Flash				
	4. Hiệu chỉnh chương trình Adobe Flash				
II.	Chương 2: CÁC CÔNG CỤ VẼ CƠ BẢN	9	3	5	1
	1. Pencil, Brush và Erase				
	2. Các công cụ vẽ hình cơ bản				
	3. Công cụ văn bản				
	4. Selection và Lasso				
	5. Paint Bucket, Ink bottle,				

	Eyedropper				
	6. Free transform, Gradient transform				
	7. Đường cong Bezier				
	8. Làm việc với các đối tượng				
III	Chương 3: CÁC BIỂU TƯỢNG TRONG FLASH	6	3	2	1
	1. Biểu tượng Graphic				
	2. Biểu tượng Button				
	3. Biểu tượng Movie clip				
	4. Library				
IV	Chương 4: HOẠT CẢNH TRONG FLASH	16	7	8	1
	1. Timeline				
	2. Classic Tween				
	3. Shape Tween				
	4. Motion Tween				
	5. Công cụ Bone và Bind				
	6. Công cụ Deco				
	7. Công cụ 3D Translation và 3D Rotation				
V	Chương 5: LẬP TRÌNH VỚI ACTIONSCRIPT	16	8	7	1
	8. Các biến dữ liệu				
	9. Biến và hằng				
	10. Toán tử và biểu thức				
	11. Mảng				
	12. Các cấu trúc điều khiển				
	13. Hàm				
	14. Lớp và đối tượng				
VI	Chương 6: Các hiệu chỉnh nâng cao	25	12	12	1
	1. Xử lý âm thanh, hình ảnh, video				
	2. Kỹ xảo hình ảnh với Flash				
	3. Ghép nối hoạt cảnh				
	4. Kỹ thuật mặt nạ				
	5. Các nút điều khiển				
	6. Xuất bản movie				
VII	Chương 7: Thư việnPapervision3D	13	6	6	1
	1. Giới thiệu				
	2. Cài đặt và cấu hình				
	3. Các đối tượngtrong				

	Papervision3D				
Tổng cộng		**90**	**42**	**42**	**6**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: **Giới thiệu** Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ bản trong đồ họa hình động.
2. Nội dung chương:

2.1 Đồ họa vector và flash
2.2. So sánh Flash, Silverlight và JavaFX
2.3. Cài đặt Adobe Flash
2.4. Hiệu chỉnh chương trình Adobe Flash

Chương 2: **Các công cụ vẽ cơ bản** Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Thao tác vẽ trong chương trình Adobe Flash.
2. Nội dung chương:

2.1. Pencil, Brush và Erase
2.2. Các công cụ vẽ hình cơ bản
2.3. Công cụ văn bản
2.4. Selection và Lasso
2.5. Paint Bucket, Ink bottle, Eyedropper
2.6. Free transform, Gradient transform
2.7. Đường cong Bezier
2.8. Làm việc với các đối tượng

Chương 3: **Các biểu tượng trong Flash** Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sử dụng các biểu tượng và library
2. Nội dung chương:

2.1. Biểu tượng Graphic
2.2. Biểu tượng Button
2.3. Biểu tượng Movie clip
2.4. Library

Chương 4: **Hoạt cảnh trong Flash** Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu: Thực hiện hoạt cảnh.
2. Nội dung chương:

2.1. Timeline
2.2. Classic Tween
2.3. Shape Tween
2.4. Motion Tween
2.5. Công cụ Bone và Bind
2.6. Công cụ Deco
2.7. Công cụ 3D Translation và 3D Rotation

Chương 5: **Lập trình với Actionscript** Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu: Thao tác lập trình với Actionscript
2. Nội dung chương:
2.1. Các biến dữ liệu
2.2. Biến và hằng
2.3. Toán tử và biểu thức
2.4. Mảng
2.5. Các cấu trúc điều khiển
2.6. Hàm
5.7. Lớp và đối tượng

Chương 6: **Các hiệu chỉnh nâng cao** Thời gian: 25 giờ
1. Mục tiêu: Thực hiện các thao tác xử lý nâng cao và xuất video
2. Nội dung chương:
2.1. Xử lý âm thanh, hình ảnh, video
2.2. Kỹ xảo hình ảnh với Flash
2.3. Ghép nối hoạt cảnh
2.4. Kỹ thuật mặt nạ
2.5. Các nút điều khiển
2.6. Xuất bản movie

Chương 7: **Thư viện Papervision3D** Thời gian: 13 giờ
1. Mục tiêu: Thực hiện các thao tác xử lý nâng cao và xuất video
2. Nội dung chương:
2.1. Giới thiệu
2.2. Cài đặt và cấu hình
2.3. Các đối tượngtrong Papervision3D

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Phấn, bảng đen
– Máy chiếu Projector
– Máy tính
– Phần mềm: Flash, Unikey

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

– Các slide bài giảng
– Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, dựng hình.

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- *Kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:*

+Đồ họa 2D
+Thao tác vẽ, định dạng
– *Kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:*
+ Tạo hình 2D có chuyển động dùng Flash
– *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*
+ Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình 2D/ 3D
– Bố cục hình, khối

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tạo hình, phân cảnh chuyển động…

4. Tài liệu tham khảo:

– Đặng Ngọc Hoàng Thành, Script và kỹ thuật tạo hình, 2012.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: VẼ KỸ THUẬT CĂN BẢN

Mã môn học: MH 16

Thời gian thực hiện môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 90 giờ; kiểm tra: 10 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

– Vị trí:

+Môn học được bố trí sau các môn học và mô đun chung.

– Tính chất:

+Là môn học cơ sở chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Về kiến thức:

+Trang bị cho người học những kiến thức cơ bản, cần thiết cho việc tạo các bản vẽ kỹ thuật. Biết các sử dụng phép chiếu, cách tạo hình cắt mặt cắt và ứng dụng của các phép biểu diễn.

Về kỹ năng:

+ Vẽ mô hình sau khi chiếu vật lên mặt phẳng hình chiếu, vẽ phối cảnh, vẽ tách, vẽ thiết kế rồi tiến tới lập các bản thiết kế trong công việc.

+ Rèn luyện kỹ năng sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa (Autocad,..)

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	Chương 1: Tổng quan về vẽ kỹ thuật 1. Cách thể hiện đối tượng trong bản vẽ 2. Dụng cụ vẽ, nét vẽ, chữ viết, đường ghi kích thước	12	4	8	
II	Chương 2 : Phép chiếu 1. Định nghĩa phép chiếu 2. Biểu diễn vật thể trên mặt chiếu. 3. Biểu diễn vật thể qua hình chiếu	25	7	15	3

	4. Biểu diễn vật thể qua hình chiếu xuyên tâm				
III	Chương 3:Hình cắt, mặt cắt 1. Định nghĩa hình cắt mặt cắt, 2. Vai trò của hình cắt mặt cắt 3. Cách vẽ hình cắt mặt cắt.	19	5	12	2
IV	Chương 4:Vẽ kỹ thuật trong xây dựng 1. Cách tổ chức bản vẽ kiến trúc 2. Các thành phần bản vẽ kết cấu	19	5	12	2
V	Chương 5: Vẽ kỹ thuật trong cơ khí 1. Thể hiện chi tiết cơ khí bằng phương pháp 3 hình chiếu 2. Vẽ các chi tiết cơ khí thường gặp	15	4	8	3
Tổng số		**90**	**25**	**55**	**10**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Tổng quan về vẽ kỹ thuật *Thời gian: 12 giờ*

1. Mục tiêu:Đưa ra các kiến thức chung nhất, định hướng môn học, giúp người học hiểu được Mục tiêu, vị trí của các chương tiếp sau. Đưa ra một số nội dung chuẩn bị về dụng cụ vẽ, một số quy định vẽ cơ bản nhất để người học có thể thực hiện được các bài thực hành.

2. Nội dung chương:

1. Cách thể hiện đối tượng trong bản vẽ *Thời gian: 6 giờ*

2. Dụng cụ, nét vẽ, chữ viết, đường ghi kích thước *Thời gian: 6 giờ*

Chương 2**: Phép chiếu** *Thời gian: 25 giờ*

1. Mục tiêu: Người học nắm được kiến thức phép chiếu, nắm được ứng dụng các phép chiếu, biết biểu diễn vật thể qua phương pháp đơn giản nhất là phương pháp biểu diễn vật thể trên 3 mặt phẳng hình chiếu

2. Nội dung chương:

2.1. Định nghĩa phép chiếu *Thời gian: 2giờ*

- Biểu diễn vật thể qua phép chiếu
- Hình chiếu vuông góc,
- Hình chiếu trục đo,
- Phương pháp chiếu xuyên tâm
- Hình chiếu đứng, hình chiếu bên,
- Hình chiếu trục đo, bản vẽ phối cảnh

2.2. Biểu diễn vật thể trên 3 mặt phẳng chiếu *Thời gian: 8 giờ*

2.3. Biểu diễn vật thể qua hình chiếu trục đo T*hời gian: 7 giờ*

2.4. Biểu diễn vật thể qua hình chiếu xuyên tâm *Thời gian: 8 giờ*

Chương 3**: Hình cắt, mặt cắt** *Thời gian: 19 giờ*

1. Mục tiêu: Người học nắm được kiến thức hình cắt, mặt cắt; Cách xác định và biểu diễn hình cắt mặt cắt

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm *Thời gian: 6 giờ*

2.2. Vai trò của hình cắt mặt cắt *Thời gian: 8 giờ*

2.3. Cách vẽ hình cắt, mặt cắt *Thời gian: 8 giờ*

Chương 4: **Vẽ kỹ thuật trong xây dựng** *Thời gian: 19 giờ*

1. Mục tiêu: Người học nắm được các loại bản vẽ trong xây dựng. ứng dụng của phép chiếu và mặt cắt trong các bản vẽ này. Giáo viên giới thiệu các bản vẽ tới người học tạo cho người học có hình dung cụ thể về công việc sau này. Người học sưu tầm các bản vẽ và phân loại các bản vẽ.

2. Nội dung chương:

2.1. Cách tổ chức bản vẽ trong vẽ kiến trúc *Thời gian: 9 giờ*

i. Bản vẽ phối cảnh
ii. Bản vẽ mặt bằng
iii. Bản vẽ mặt đứng
iv. Bản vẽ mặt cắt
v. Bản vẽ chi tiết khác

2.2. Các thành phần bản vẽ kết cấu *Thời gian: 10 giờ*

i. Bản vẽ mặt bằng kết cấu
ii. Bản vẽ chi tiết thép sàn
iii. Bản vẽ chi tiết dầm, cột, vách
iv. Các bản vẽ chi tiết khác

Chương 5: **Vẽ kỹ thuật trong cơ khí** *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu: Người học nắm được cách thể hiện chi tiết cơ khí; Người học sư tầm các bản vẽ và phân loại các bản vẽ

2. Nội dung chương:

2.1. Biểu diễn chi tiết cơ khí bằng hình chiếu *Thời gian: 7 giờ*

2.2. Vẽ các chi tiết cơ khí thường gặp *Thời gian: 8 giờ*

2.2.1. Các chi tiết có ren,

2.2.2. Biểu diễn mối ghép hàn, dán

2.2.3. Biểu diễn bánh răng và lò xo

2.2.4. Biểu diễn ở lăn và vòng bi

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Máy chiếu Projector
– Máy tính
– Phần mềm: Hệ điều hành WINDOWS, Phần mềm Autocad

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+Vật liệu:
– Các loại gy vẽ A4, A3, A1...
– Bút vẽ, thước kẻ, compa
– Phấn, bảng đen
+ Học liệu:
– Các slide bài giảng
– Các bản vẽ mẫu

4. Các điều kiện khác:

– Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện môn học.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:
– Hiểu được vai trò của vẽ kỹ thuật
– Thực hiện được phép chiếu lên các mặt phẳng vuông góc, cách tạo hình cắt mặt cắt.
– Nắm được cách sử dụng hình chiếu, mặt cắt, hình cắt để thể hiện các bản vẽ xây dưng, cơ khí
– Biết cách khởi tạo và lưu bản vẽ trong Autocad.
- Kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
– Dựng hình chiếu, hình cắt, mặt cắt của một số hình đơn giản.
– Phân loại các bản vẽ xây dựng, cơ khí
– Dựng mặt cắt của một số chi tiết đơn giản trong xây dưng, cơ khí
– Tạo một bản vẽ đơn giản trong Autocad
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

Tập trung vào những kiến thức cơ bản, định hướng cho sự phát triển của người học trong công việc sau này.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

– Trần Đức Quế, Nguyễn Văn Tuấn, Giáo trình vẽ kỹ thuật, NXB. Giáo dục.
Trần Đức Quế, Nguyễn Văn Tuấn, Vẽ kỹ thuật theo tiêu chuẩn quốc tế, NXB. Nhà xuất bản Bách Khoa.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: TẠO CÁC BẢN VẼ KỸ THUẬT CƠ BẢN

Mã số mô đun: MĐ 17

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 55 giờ; Kiểm tra; 10 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

– Vị trí:

+Mô đun thuộc phần chuyên môn nghề, sau khi người học đã học xong mô đun "Vẽ kỹ thuật cơ bản"

– Tính chất:

+Là mô đun chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Kiến thức:

+ Trang bị cho người học kỹ năng vẽ các bản vẽ kỹ thuật.

Kỹ năng:

+ Học sinh có khả năng đọc và lập các bản vẽ kỹ thuật, nắm được kiến thức cơ bản lý luận về phép chiếu, các phương pháp biểu diễn vật thể, các tiêu chuẩn về bản vẽ.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Rèn luyện kỹ năng sử dụng thào thạo một phần mềm vẽ kỹ thuật và kỹ năng đưa các thông số một bản vẽ kỹ thuật vào máy tính.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1:Các kiến thức cơ bản	5	3	2	
2	Bài 2: Cách thiết lập bản vẽ cơ bản	9	2	5	2
3	Bài 3:Sử dụng các lệnh vẽ cơ bản	12	5	7	
4	Bài 4:Cách biến đổi hình	4	1	3	
5	Bài 5: Cách sao chép đối tượng vẽ.	10	2	6	2
6	Bài 6: Tạo kiểu nét vẽ	3	1	2	
7	Bài 7: Làm việc với lớp	5	2	3	

8	Bài 8: Ghi kích thước và tô mẫu vật liệu	8	1	6	1
9	Bài 9: Ghi và hiệu chỉnh văn bản	3	1	2	
10	Bài 10: Khối và chèn khối	3	1	1	1
11	Bài 11: Thay đổi hệ trục toạ độ vẽ	3	1	2	
12	Bài 12:Vẽ hình khối 3D	8	2	4	2
13	Bài 13: Hiệu chỉnh đối tượng	10	1	8	1
14	Bài 14:Thiết lập thông số bản vẽ	4	1	2	1
15	Bài 15: In bản vẽ	3	1	2	
Tổng		**90**	**25**	**55**	**10**

* Ghi chú: Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào thực hành.

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: Các kiến thức cơ bản Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học nắm được chức năng của phần mềm trong vẽ kỹ thuật. Biết khởi động phần mềm và làm việc với các giao diện của phần mềm.

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu ứng dụng phần mềm trong vẽ kỹ thuật

2.2. Khởi động phần mềm

2.3. Giao diện màn hình của phần mềm

2.4. Các hệ toạ độ sử dụng trong trong phần mềm

2.5. Các loại toạ độ và phương pháp nhập toạ độ

Bài 2: Các lệnh thiết lập bản vẽ cơ bản Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu của bài:Người học biết cách tạo một bản vẽ và lưu lại bản vẽ; Biết thoát khỏi phần mềm; Thiết lập một số thông số về đơn vị và vùng vẽ; Biết cách bật tắt chế độ bắt điểm, cách lựa chọn loại bắt điểm; Biết bật chế độ trực giao khi cần vẽ thẳng, vẽ vuông góc

2. Nội dung bài:

2.1 Cách tạo một bản vẽ mới

2.2. Cách mở file bản vẽ

2.3. Cách lưu lại bản vẽ

2.4. Cách lưu lại bản vẽ với tên khác

2.5. Cách thoát khỏi phần mềm

2.6. Cách đặt đơn vị cho bản vẽ

2.7. Cách đặt và điều chỉnh vùng vẽ

2.8. Cách thiết lập kiểu bắt điểm.

2.9. Các phím nóng của phần mềm bật tắt nhanh các chức năng hỗ trợ

Bài 3: Các lệnh vẽ cơ bản Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng được các lệnh cơ bản để vẽ; Sử dụng được các lệnh để sửa, cắt, xoá đối tượng; Sử dụng được các lệnh thay đổi vùng nhìn và sử dụng được các lệnh xem thuộc tính, xem diện tích

2. Nội dung bài:

2.1. Vẽ đường thẳng

2.2. Vẽ đường tròn

2.3. Vẽ hình chữ nhật:

2.4 Vẽ cung tròn

2.5. Vẽ elip, cung elip.

2.6. Vẽ đa tuyến

2.7. Vẽ đường cong

2.8. Cách xoá đối tượng

2.9. Cách di chuyển đối tượng

2.10. Cách cắt đối tượng

2.11. Cách kéo dài đối tượng đến đường biên xác định

2.12. Cách bo mép trong đối tượng

2.13. Cách phong to thu nhỏ vùng nhìn

2.14. Cách di chuyển vùng nhìn

2.15. Cách xác định điện tích chu vi

2.16. Cách xem thuộc tính đối tượng

Bài 4: Cách biến đổi hình Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học biết cách sử dụng phần mềm để biến đổi đối tượng vẽ; Rèn luyện các kỹ năng vẽ và biến đổi hình

2. Nội dung bài:

2.1. Cách quay đối tượng

2.2. Cách kéo giãn đối tượng vẽ

2.3. Cách thay đổi kích thước đối tượng theo tỉ lệ

Bài 5: Cách sao chép đối tượng Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:Người học biết cách sử dụng phần mềm để sao chép đối tượng vẽ; Rèn luyện các kỹ năng vẽ và sao chép đối tượng

2. Nội dung bài:

2.1. Cách sao chép đối tượng

2.2. Cách tạo đối tượng đối xứng đối tượng khác qua một trục đối xứng.

2.3. Cách tạo đối tượng song song với đối tượng trước

Bài 6: Tạo kiểu nét vẽ Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học biết cách chọn nét; Biết cách định dạng nét vẽ.

2. Nội dung bài:

2.1. Cách mở hộp quản lý các loại nét vẽ

2.2. Cách nạp các nét vẽ

2.3. Hiệu chỉnh tỉ lệ nét vẽ

Bài 7: Làm việc với lớp Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học hiểu được kiến thức lớp, ích lợi của việc dùng lớp; Người học biết cách tạo lớp để thiết lập các thuộc tình về màu sắc, kiểu nét và độ dày của nét trong lớp.

2. Nội dung bài:

2.1. Định nghĩa lớp và sự cần thiết của việc làm việc với lớp

2.2. Cách bật bảng quản lý lớp

2.3. Tạo một lớp mới, thay đổi các thông số của lớp về màu sắc, nét vẽ

2.4. Cách đặt lớp cho một đối tượng

2.5. Cách xác định xem đối tượng thuộc lớp nào

2.6. Cách tắt lớp

2.7. Cách hiện riêng một số lớp

2.8. Cách khôi phục lại tất cả các lớp

Bài 8: Ghi kích thước và tô mẫu vật liệu Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học biết cách tạo kiểu ghi kích thước mới. Biết cách sử dụng các lệnh ghi kích thước. Người học biết cách tô vật liệu và cách hiệu chỉnh.

2. Nội dung bài:

2.1. Các thành phần của đường kích thước

2.2. Tạo các kiểu kích thước

2.3. Cách ghi kích thước

2.4. Tô mẫu vật liệu

2.5. Hiệu chỉnh kích thước vật liệu

Bài 9: Ghi và hiệu chỉnh văn bản Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài: Người học biết cách thêm chữ vào bản vẽ, Biết cách chỉnh sửa chữa.

2. Nội dung bài:

2.1. Trình tự ghi và hiểu chỉnh văn bản.

2.2. Tạo kiểu chữ.

2.3. Cách tạo dòng chữ đơn.

2.4. Cách tạo đoạn văn bản.

2.5. Chỉnh sửa văn bản.

Bài 10: Khối và chèn khối Thời gian: 3 giờ

1.Mục tiêu: Hiểu được kiến thức khối, ích lợi của việc sử dụng khối; Cách tạo khối, cách phá khối

2. Nội dung bài:

2.1. Tạo khối trong bản vẽ

2.2. Cách phá khối.

2.3. Tạo khối có thuộc tính.

2.4. Chèn một khối

2.5. Ghi khối thành file

Bài 11: Thay đổi hệ trục toạ độ vẽ Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài: Hiểu được chức năng, lợi ích của việc đổi trục; Biết sử dụng các cách đổi trục thường dùng

2. Nội dung bài:
2.1. Lợi ích của việc đổi trục
2.2. Các dạng đổi trục thường dùng

Bài 12: Vẽ hình khối 3D Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài: Thực hiện vẽ được các hình khối 3D cơ bản
2. Nội dung bài:
2.1. Hình hộp
2.2. Hình trụ
2.3. Hình tròn

Bài 13: Hiệu chỉnh đối tượng Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài: Có khả năng hiệu chỉnh hình khối 3D
2. Nội dung bài:
2.1. Hợp đối tượng
2.2. Cắt đối tượng

Bài 14: Thiết lập thông số bản vẽ Thời gian: 4 giờ

*1. Mục tiêu của bài:*Biết cách tạo bản vẽ in ra đúng tỉ lệ; Tạo chữ viết và kích thước in ra đúng khổ quy định.
2. Nội dung bài:
2.1. Xác định khổ giấy sẽ in ra
2.2. Xác định tỷ lệ của bản vẽ
2.3. Xác định kích cỡ của chữ viết và đường ghi kích thước trên cơ sở tỷ lệ của bản vẽ để khi in ra chữ đạt đúng tiêu chuẩn

Bài 15: In bản vẽ Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài: Biết cách xem và in bản vẽ
2. Nội dung bài:
2.1. Trình tự in 1 bản vẽ
2.2. Các thiết lập in khác

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu Projector
- Máy tính
- Phần mềm: Hệ điều hành WINDOWS, Phần mềm vẽ kỹ thuật.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Các slide bài giảng
- Các bản vẽ mẫu

4. Các điều kiện khác:

- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện môn học.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Về kiến thức:

– Nắm được các chức năng của phần mềm vẽ kỹ thuật
– Nắm được các công cụ trong giao diện của phần mềm.
– Nắm được chức năng các lệnh cơ bản trong phần mềm.

- Vê kỹ năng:

– Biết cách tạo bản vẽ bằng phầm mềm vẽ kỹ thuật.
– Sử dụng được thành thạo các lệnh vẽ.

-Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

– Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

Tập trung vào những kiến thức cơ bản, định hướng cho sự phát triển của người học trong công việc sau này.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

– Công ty Hài hoà, Vẽ kỹ thuật với Autocad, 2002,
– Nguyễn Hữu Lộc, Autocad 2008 cơ sở thiết kế 2 chiều, NXB. Tổng hợp HCM, 2008
– Bùi Việt Thái, Giáo trình Autocad 2004, Vẽ kỹ thuật 2 dành cho người học các ngành kiến trúc, xây dựng, NXB. Bách khoa Đà Nẵng, 2004
– Lư Đức Hào, Trần Việt An, Thực hành thiết kế bản vẽ kiến trúc trong Autocad, Nhà xuất bản giao thông vận tải, 2007

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: XỬ LÝ ẢNH CƠ BẢN

Mã số mô đun: MĐ18

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 27 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 57 giờ; Kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung và các môn học cơ sở bắt buộc như "Cơ sở toán cho thiết kế đồ họa" và "Nhập môn cấu trúc dữ liệu và giải thuật".

– Tính chất: Là mô đun chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

– Trang bị cho người học kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính, các kỹ thuật biến đổi ảnh và các thao tác với ảnh số.

Kỹ năng:

+ Thu nhận ảnh, xử lý nâng cao chất lượng ảnh, phương pháp phát hiện biên ảnh, phân vùng nhận dạng, nén ảnh.

+Rèn luyện kỹ năng sử dụng thành thạo một phần mềm xử lý ảnh.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Rèn luyện tính cẩn thận, sáng tạo trong thực hiện công việc

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Giới thiệu về ảnh số	3	2	1	
2	Bài 2: Sử dụng phần mềm xử lý ảnh	5	2	3	
3	Bài 3: Tạo và hiệu chỉnh vùng chọn	18	4	12	2
4	Bài 4: Sử dụng thanh công cụ vẽ hình, sửa hình và chỉnh màu.	10	3	6	1
5	Bài 5: Hiệu chỉnh hình thái ảnh	5	2	3	
6	Bài 6: Hiệu chỉnh màu	4	1	3	

	sắc của ảnh				
7	Bài 7: Sử dụng Palette Player	4	1	3	
8	Bài 8: Sắp xếp các lớp	3	1	2	
9	Bài 9: Sử dụng lớp tạo hiệu ứng trên ảnh	8	2	5	1
10	Bài 10: Sử dụng mặt nạ lớp	7	2	5	
11	Bài 11: Tạo và sử dụng đường trong ảnh	5	1	3	1
12	Bài 12: Sử dụng Palette Path	3	1	2	
13	Bài 13: Chuyển đổi hệ màu	7	3	4	
14	Bài 14: Sử dụng bộ lọc	8	2	5	1
Tổng cộng		**90**	**27**	**57**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1. **Giới thiệu về ảnh số** Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài: Cung cấp những kiến thức cơ bản về ảnh số và các thông số cơ bản về ảnh số.

2. Nội dung bài:

2.1. Pixel. Ảnh bitmap và ảnh vectơ.

2.2. Độ phân giải và kích thước ảnh

2.3. Các hệ màu thông dụng.

Bài 2.**Thiết lập màn hình xử lý ảnh** Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài: Giới thiệu phần mềm xử lý ảnh, tính năng, cách sử dụng và các thao tác cơ bản với file ảnh.

2. Nội dung bài:

2.1. Khởi động.

2.2. Các thao tác với tập tin.

2.3. Các thao tác điều khiển dao diện.

2.4. Thao tác với hình ảnh.

Bài 3. **Tạo va hiệu chỉnh vùng chọn** *Thời gian: 18 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các công cụ để thao tác với vùng trên ảnh.

2. Nội dung bài:

2.1. Các lệnh tạo vùng chọn

2.2. Hiệu chỉnh vùng chọn

2.3. Thao tác trên vùng chọn

Bài 4. **Sử dụng thanh công cụ vẽ hình sửa hình và chỉnh màu**
Thời gian: 10 giờ
1. Mục tiêu của bài: Giới thiệu các công cụ để vẽ đường, hình.
2. Nội dung bài:
2.1. Hộp màu Force Ground
2.2. Lấy mẫu
2.3. Nhóm công cụ vẽ điểm, vẽ đường, vẽ hình
2.4. Nhóm công cụ chọn màu
2.5. Làm mờ, làm tối, làm sáng.
2.6. Tạo mẫu.

Bài 5. **Hiệu chỉnh hình thái ảnh** Thời gian: 5 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng các kiến thức đã được cung cấp về hệ màu, thao tác với vùng chọn để giải quyết bài toán hiệu chỉnh ảnh. Nắm vững các khả năng phục hồi tình trạng ảnh.
2. Nội dung bài:
2.1. Hiệu chỉnh kích thước hình ảnh
2.2. Hiệu chỉnh Canvas
2.3. Xoay và lật hình ảnh
2.4. Xén ảnh
2.5. Phục hồi trạng thái của ảnh. Các tuỳ chọn của phục hồi trạng thái hình ảnh.

Bài 6. **Hiệu chỉnh màu sắc của ảnh** Thời gian: 4 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng các kiến thức đã được cung cấp về hệ màu, thao tác với vùng chọn để giải quyết bài toán hiệu chỉnh ảnh. Nắm vững các kỹ thuật phục hồi tình trạng ảnh.
2. Nội dung bài:
2.1. Màu cơ sở và các chế độ trộn màu
2.2. Bảng chỉnh màu
2.3. Phục hồi trạng thái của ảnh. Các tuỳ chọn của phục hồi trạng thái hình ảnh.

Bài 7. **Sử dụng Palette Player** Thời gian: 4 giờ
1. Mục tiêu của bài: Hiểu về lớp đối tượng, nắm vững cách tạo lớp và các thao tác cơ bản với lớp.
2. Nội dung bài:
2.1. Thao tác cơ bản với Palette Player
2.2. Các thành phần của Palette Player.
2.3. Lớp Background

Bài 8. **Sắp xếp các lớp** Thời gian: 3 giờ
1. Mục tiêu của bài: Nắm vững cách sắp xếp lớp, bố cục lớp và ảnh.

2. Nội dung bài:
2.1. Chọn và hiển thị hình ảnh của lớp trong danh sách
2.2. Thay đổi thứ tự các lớp
2.3. Các tuỳ chọn của lớp

Bài 9.**Sử dụng lớp tạo hiệu ứng trên ảnh** Thời gian: 5 giờ
1. Mục tiêu của bài: Nắm vững cách sử dụng lớp, các kỹ thuật thao tác với lớp và sử dụng chúng tạo các hiệu ứng với ảnh.
2. Nội dung bài:
Cách sử dụng các hiệu ứng lớp
a. Công dụng các hiệu ứng lớp.
b. Biên tập một hiệu ứng lớp riêng
c. Tạo bóng các đối tượng trên ảnh

Bài 10. **Sử dụng mặt nạ lớp** Thời gian: 5 giờ
1. Mục tiêu của bài: Nắm vững cách sử dụng mặt nạ lớp nhằm tạo các hiệu ứng với ảnh.
2. Nội dung bài:
2.1. Tạo mặt nạ lớp
2.2. Chỉnh sửa mặt nạ
2.3. Phối hợp thao tác vùng và mặt nạ
2.4. Sử dụng Channels

Bài 11. **Tạo và sử dụng đường trong ảnh** Thời gian: 5 giờ
1. Mục tiêu của bài: Nắm vững ý nghĩa, công dụng và cách tạo đường trong ảnh
2. Nội dung bài:
2.1. Điểm neo, đường định hướng, điểm hướng và các thông số
2.2. Các công cụ tạo và hiệu chỉnh đường
2.3. Sử dụng công cụ Pen
2.4. Sử dụng FreeFrom Pen

Bài 12. **Sử dụng Palette Path** Thời gian: 3 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo Palette Path để tạo đường
2. Nội dung bài:
2.1. Hiệu chỉnh đường cong
2.2. Hiệu chỉnh điểm neo
2.3. Paths Palette

Bài 14. **Chuyển đổi hệ màu** Thời gian: 7 giờ
1. Mục tiêu của bài: Nắm vững các mô hình màu, chuyển đổi các hệ màu, sử dụng hệ màu một cách hợp lý.
2. Nội dung bài:
2.1. Các mô hình màu

2.2. Chế độ màu trong phần mềm xử lý ảnh
2.3. Chuyển đổi hệ màu
2.4.Hiệu chỉnh màu

Bài 15. **Sử dụng bộ lọc** Thời gian: 5 giờ
1. Mục tiêu của bài: Phân biệt công dụng của các nhóm bộ lọc. Chọn lựa và áp dụng đúng bộ lọc cho hình ảnh.
2. Nội dung bài:
2.1. Giới thiệu.
2.2. Bộ lọc cài sẵn

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu
- Máy tính
- Phần mềm: Hệ điều hành WINDOWS; Phần mềm xử lý ảnh (Photoshop); Phần mềm PowerPoint

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu

- Giấy A4
- Đĩa CD-ROM

+ Học liệu

- Bài giảng
- Tài liệu mô tả bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác:

Tài liệu tham khảo

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

Về kiến thức: Được đánh giá qua bài tập tổng hợp:

- Hiểu và thao tác được với ảnh số
- Hiểu và thao tác được với các hệ màu, bảng màu
- Biết cách lắp ghép các đối tượng
- Biết cách chèn các đối tượng

Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:

- Thao tác thành thục với phần mềm xử lý ảnh
- Thao tác thành thục các xử lý cơ bản như thay đổi màu sắc, cắt dán, chèn đối tượng, xác định đối tượng và di chuyển đối tượng.

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

– Cẩn thận, tự giác trong học tập.
– Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập

2. Phương pháp:

– Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Hiểu rõ về ảnh số, hệ màu và các tác động có thể có lên ảnh số.
– Phân loại được các thao tác với ảnh số.
– Lựa chọn các thao tác xử lý phù hợp với yêu cầu xử lý.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về hệ màu, bảng màu.
– Sử dụng phần mềm xử lý ảnh.
– Lựa chọn thao tác xử lý phù hợp

4. Tài liệu tham khảo:

– Nguyễn Minh Đức, Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu, NXBGTVT
– Nguyễn Phương, Photoshop CS 8. 0, NXBTN, 2004.
– VN Guide, Adobe Photoshop, NXBTK, 2003

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: CHẾ BẢN ĐIỆN TỬ CƠ BẢN

Mã số mô đun: MĐ19

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 27 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 57 giờ; Kiểm tra: 6 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:

+Mô đun được bố trí sau khi học xong các mô đun chung và các môn học và mô dun về vẽ kỹ thuật xử lý ảnh và kỹ thuật đồ họa cơ sở và trước mô đun thiết kế website.

– Tính chất:

+ Là mô đun cơ sở bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

- *Kiến thức:*

+Trang bị cho người học các kiến thức và các kiến thức cơ bản về: phạm vi ứng dụng của chế bản điện tử; hình nền, trang nền, tờ bút pháp, thẻ định dạng; cách thức và các công cụ tạo lập các chế bản ngắn, đơn giản và tổ chức và sắp xếp chế bản của một ấn phẩm

- *Kỹ năng:*

+Sử dụng các tờ bút pháp và các thẻ định dạng có sẵn và xây dựng và biến dạng các tờ bút pháp và các thẻ định dạng mới; vẽ đồ thị, tạo lập các khuông và hình vẽ; một số kỹ thuật nâng cao trong chế bản điện tử so với xử lý văn bản thông thường, tạo lập các bảng thông thường và các bảng đặc biệt và soạn thảo các công thức và các phương trình toán học và tổ chức làm chế bản điện tử .

- *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

+ Rèn luyện các kĩ năng tạo lập các hình nền và trang nền

III. Nội dung mô đun:

1 Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Giới thiệu sơ lược về chế bản điện tử - khái niệm về Adobe InDesign	5	2	3	
2	Bài 2: Công cụ - các dạng hình học cơ bản	13	4	7	2
3	Bài 3: Thao tác với đối tượng	12	4	8	

4	Bài 4: Màu sắc - đường viền - Layer	12	4	8	
5	Bài 5: Thao tác với Text	12	4	8	
6	Bài 6: Trình bày ấn phẩm	20	4	14	2
7	Bài 7: Hoàn thiện ấn phẩm	8	3	5	
8	Bài 9: In ấn phẩm	8	2	5	1
Tổng cộng		**90**	**27**	**57**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2 Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Giới thiệu sơ lược về chế bản điện tử - khái niệm về Adobe InDesign**

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài: Hiểu được phạm vi ứng dụng của chế bản điện tử; Biết rõ những ưu việt của chế bản điện tử so với chế bản truyền thống

2. Nội dung bài:

2.1. Khái niệm về chế bản điện tử

2.2. Khái niệm về InDesign

2.3. Các thao tác cơ bản

Bài 2: **Công cụ - các dạng hình học cơ bản** Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các công cụ, phân biệt được các dạng hình cơ bản

2. Nội dung bài:

2.1. Hộp công cụ

2.2. Palette Pathfinder

Bài 3: ***Thao tác đối tượng*** Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài: Nắm được các thao tác cơ bản

2. Nội dung bài:

2.1. Các thao tác cơ bản

2.2. Áp dụng các hiệu ứng cho đối tượng

2.3. Thao tác với đối tượng đồ họa

Bài 4: **Màu sắc - đường viền - Layer** Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các công cụ tô màu, quản lý các lớp layer

2. Nội dung bài:

2.1. Tô màu đối tượng

2.2. Thao tác với đường viền

2.3. Làm việc với Layer

Bài 5: **Thao tác với Text** Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài: Nắm được các kỹ thuật vẽ hình cơ bản; Rèn luyện kỹ năng sử dụng các công cụ có sẵn trong các phần mềm chế bản điện tử để vẽ đồ thị.
2. Nội dung bài:
2.1. Nhập văn bản
2.2. Tạo các khung text
2.3. Định dạng ký tự
2.4. Định dạng đoạn
2.5. Áp dụng text Wrap

Bài 6: **Trình bày ấn phẩm** Thời gian: 20 giờ
1. Mục tiêu của bài: trình bày được ấn phẩm
2. Nội dung bài:
2.1. Xác định trang làm việc
2.2. Nhập và trình bày text
2.3. Áp dụng Styles
2.4. Sử dụng Table

Bài 7: ***Hoàn thiện ấn phẩm*** Thời gian: 8 giờ
1. Mục tiêu của bài: thực hiện được việc sử dụng Master Page, ghép ấn phẩm
2. Nội dung bài:
2.1. Trang chủ Master Page
2.2. Thao tác với các trang tài liệu
2.3. Ghép ấn phẩm

Bài 8: ***In ấn phẩm*** Thời gian: 8 giờ
1. Mục tiêu của bài: in ấn phẩm theo yêu cầu
2. Nội dung bài:
2.1. Định dạng file PDF
2.2. Xuất file
2.3. In

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Máy tính
- Máy in màu
- Phần mềm: Indesign

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ *Vật liệu*

- Giấy in
- Thước kẻ

+ Học liệu

– Các slide bài giảng Chế bản Điện tử

4. Các điều kiện khác:

– Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện mô đun.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Về kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

– Hiểu rõ về các kiến thức cơ bản của chế bản điện tử

– Biết được nguyên lý tạo lập các chế bản điện tử chuyên nghiệp

-Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học trong các khâu:

– Biết vận dụng lý thuyết về chế bản điện tử và sử dụng phần mềm chuyên dụng tạo được các ấn phẩm ví dụ

– Tạo được các chế bản điện tử tương đối chuyên nghiệp

– Biết cách tạo và biến hình các tờ bút pháp

– Biết cách tạo được các thẻ định dạng và vận dụng chúng trong khi chế bản

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng soạn thảo, làm chế bản và thao tác máy tính;

– Giáo dục tính cẩn thận, tỉ mỷ và chính xác;

3. Những trọng tâm cần chú ý

– Kiến thức về các bộ phận hợp thành một ấn phẩm chế bản điện tử

– Đinh nghĩa và biến hình các thẻ định dạng, các tờ bút pháp và một số định dạng đặc biệt được sử dụng trong chế bản điện tử

4. Tài liệu tham khảo:

– Đặng Văn Hưng, Bùi Thế Hồng, Bộ Chương trình Chế bản điện tử Ventura Publisher, TT Tính toán Học Viện Kỹ Thuật Quân sự

– Võ Hiếu Nghĩa, Cẩm nang Chế bản Điện tử từ A đến Z, Hội Tin học TP Hồ Chí Minh 1992

5.Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ WEBSITE 1
Mã số mô đun: MĐ 20
Thời gian mô đun: 60 giờ (Lý thuyết 15 giờ; Thực hành, thi nghiệm, thảo luận, bài tập: 39 giờ; Kiểm tra: 06 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi đó học xong các môn học, mô đun cơ sở chuyên ngành.
- Tính chất: Mô đun đào tạo chuyên môn nghề bắt buộc

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

Định hướng được kết cách thiết kế Web site
Thiết kế được giao diện
Lập trình cơ bản website.
Có khả năng sử dụng dụng các thẻ HTML

Kỹ năng:

Biết cách tổ chức thông tin trên trang chủ
Sử dụng thành thạo các công cụ thiết kế Web
Xây dựng được các ứng dụng Multimedia
Cài đặt, cấu hình được dịch vụ Apache
Có khả năng kết hợp với cơ sở dữ liệu để tạo ra các trang Web động.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện tính tư duy logic cho bản thân.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	**WEB TĨNH**				
1	HTML	5	1	3	1
2	DREAMWEAVER CƠ BẢN	5	1	4	
3	CASCADING STYLE SHEET (CSS)	10	2	7	1
4	THIẾT KẾ GIAO DIỆN VỚI DIV LAYOUT - HTML5 - CSS3 – JAVASCRIPT-BOOTTRAP	25	8	15	2

II	**ĐỒ HỌA WEB**				
1	THIẾT KẾ LAYOUT VỚI PHOTOSHOP	10	2	6	2
2	THIẾT KẾ BANNER VỚI FLASH	5	1	4	
	Cộng:	**60**	**15**	**39**	**6**

2.Nội dung chi tiết:

CHƯƠNG 1: WEB TĨNH

BÀI 1: HTML Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm vững cấu trúc HTML
- định dạng trong HTML
- Sử dụng thành thạo các thẻ trong HTML

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu
2.2. Cấu trúc HTML cơ bản
2.3. Tag HTML cơ bản
2.4. Định dạng text
2.5. Hình ảnh
2.6. Marquee
2.7. Thiết kế bảng
2.8. Tạo liên kết giữa các trang

BÀI 2: DREAMWEAVER CƠ BẢN Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Biết công dụng các thanh trong Dreamweaver
- Phân biệt được web tĩnh và web động
- Nắm vững các thành phần trong Form
- Sử dụng thành thạo các điều khiển trong Dreamweaver

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu về Dreamweaver
2.2. Các loại website
2.3. Thao tác với website
2.4. Thao tác với trang
2.5. Màn hình Dreamweaver
2.6. Định dạng nội dung
2.7. Giới thiệu về tag div, tag span, table
2.8. Tạo liên kết giữa các trang
2.9. Marquee
2.10. Liên kết
2.11. Form

BÀI 3: CASCADING STYLE SHEET (CSS) Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Phân biệt được các loại CSS
- Sử dụng thành thạo các loại CSS

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu về CSS
2.2. Cách tạo Style
2.3. Quản lý style
2.4. Attach file CSS
2.5. Các thuộc tính CSS

BÀI 4: THIẾT KẾ GIAO DIỆN VỚI DIV LAYOUT - HTML5 - CSS3 – JAVASCRIPT-BOOTRAP Thời gian: 25 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Thiết kế được layout với div
- Thiết kế được layout với html5
- Sử dụng được CSS3
- Sử dụng được Javascript

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu div
2.2. Cách tạo layout với div
2.3. Giới thiệu html5
2.4. Cách tạo layout với html5
2.5. CSS3
2.6. Javascript
2.7. Boottrap

CHƯƠNG 2: ĐỒ HỌA WEB

BÀI 1: THIẾT KẾ LAYOUT VỚI PHOTOSHOP Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm cơ bản về photoshop
- Sử dụng thành thạo việc thiết kế layout với photoshop

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu photoshop
2.2. Thiết kế layout với photoshop
2.3. Áp dụng layout vào website

BÀI 2: THIẾT KẾ BANNER VỚI FLASH Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm cơ bản về flash
- Sử dụng thành thạo việc thiết kế baner với flash

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu flash
2.2. Thiết kế banner với flash

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Slide và máy chiếu, máy tính

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Bài giảng
- Tài liệu mô tả bài tập thực hành

4. Cỏc điều kiện khỏc: hệ thống âm thanh, ánh sáng

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

-*Kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:

- Định hướng được kết cách thiết kế Web site
- Biết cách tổ chức thông tin trên trang chủ
- Có khả năng thiết kế được giao diện
- Có khả năng xác định được nguồn tài nguyên thông tin
- Biết cách tổ chức được thông tin trong trang chủ
- Có khả năng phân tích được cấu trúc của một site

-*Kỹ năng:* Đánh giá kỹ năng thực hành của sinh viên trong bài thực hành Thiết kế Web đạt được các yêu cầu sau:

- Có khả năng đưa một File vào Web
- Có khả năng tạo được các bảng biểu và các Frame
- Cài đặt, cấu hình được Apache
- Xây dựng được các ứng dụng Multimedia
- Sử dụng tốt các công cụ hỗ trợ thiết kế Web

-*Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

-Cẩn thận, tự giác,chính xác.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

Giới thiệu các ngôn ngữ, các phần mềm thiết kế Web
Thiết kế một Website tĩnh bằng Adobe Dreamweaver CS6
Xây dựng được một cơ sở dữ liệu tối ưu
Liên kết cơ sở dữ liệu vào ứng dụng Web

Cho sinh viên thực hiện các câu lệnh trên máy tính và đặt các câu hỏi để sinh viên trả lời
Phân nhóm cho các sinh viên thực hiện tính toán trên máy tính
Sinh viên trao đổi với nhau, thực hiện các bài thực hành và trình bày theo nhóm
Thực hiện các bài tập thực hành được giao.

3. Những trọng tâm cần chú ý

Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4 Tài liệu tham khảo:

- Giáo Trình thiết kế web – CĐN Thủ Đức - 2014

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ WEBSITE 2
Mã số mô đun: MĐ 21
Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết 24 giờ; Thực hành, thi nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ; Kiểm tra: 06 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi đó học xong các môn học, mô đun cơ sở chuyên ngành, nhất là thiết kế website 1.
- Tính chất: Mô đun đào tạo chuyên môn nghề bắt buộc

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

- Định hướng được kết cách thiết kế Web site
- Thiết kế được giao diện và Lập trình cơ bản website.

Kỹ năng:

- Biết cách tổ chức thông tin trên trang chủ
- Xây dựng được các ứng dụng web cơ bản
- Có khả năng kết hợp với cơ sở dữ liệu để tạo ra các trang Web động.

Năng lực tự chủ và trách nhiêm:

- Rèn luyện cách tổ chức, kết hợp dữ liệu, mang tín hiệu quả nhất.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
	PHP & MYSQL				
1	Tổng quan về ngôn ngữ lập trình PHP	8	2	6	
2	Hàm và mảng trong php	6	2	4	
3	Tổng quan về cơ sở dữ liệu MYSQL	2	1	1	
4	Truy vấn dữ liệu sql	4	1	2	1
5	Kết nối cơ sở dữ liệu	6	2	3	1
6	Xây dựng các chức năng cho website	14	3	10	1
	PHP NÂNG CAO				
1	Lập trinh hướng dối tượng trong	15	5	10	

	PHP				
2	Tạo .htaccess cho website tin tức	4	1	2	1
3	Thiết kế website tin tức	14	3	10	1
4	Thiết kế website giới thiệu sản phẩm	15	3	11	1
5	Upload website lên host	2	1	1	
	Cộng:	90	24	60	6

2.Nội dung chi tiết:

CHƯƠNG 1: PHP VÀ MYSQL

BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH PHP

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:
- Phân biệt được biến, hằng
- Nắm được các kiểu dữ liệu
- Sử dụng thành thạo các câu lệnh điều khiển
- Sử dụng thành thạo cỏc lệnh lặp

2.Nội dung bài:
2.1. Bước đầu thực hiện trang php
2.2. Biến, hằng, toỏn tử
2.3. Kiểu dữ liệu
2.4. Câu lệnh điều khiển
2.5. Câu lệnh lặp

BÀI 2: HÀM VÀ MẢNG TRONG PHP

Thời gian: 7 giờ

1. Mục tiêu của bài:
- Viết được các hàm thông dụng
- Nắm được cách khai báo mảng
- Thực hiện được các bài toán cơ bản trên mảng

2. Nội dung bài:
2.1. Hàm
2.2. Mảng

BÀI 3: TỔNG QUAN VỀ CƠ SỞ DỮ LIỆU MYSQL

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:
- Nắm được các thành phần trong CSDL MySQL
- Thực hiện thành thạo các thao tác trên MySQL

2. Nội dung bài:
2.1. Giới thiệu
2.2. thao tác trên MySQL

BÀI 4: TRUY VẤN DỮ LIỆU SQL

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm được cú pháp các câu lệnh truy vấn trên MySQL
- Thực hiện thành thạo các thao tác thêm, xóa, cập nhật dữ liệu

2. Nội dung bài:

2.1. Thêm dữ liệu vào table
2.2. Xem dữ liệu trong table
2.3. Chỉnh sửa dữ liệu
2.4. Xóa dữ liệu
2.5. Lệnh truy vấn

BÀI 5: KẾT NỐI CƠ SỞ DỮ LIỆU

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm vững cú pháp kết nối cơ sở dữ liệu
- Thực hiện được truy xuất dữ liệu lên trang web
- Thực hiện thành thạo phân trang cho trang web

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu cú pháp kết nối cơ sở dữ liệu
2.2. Truy xuất dữ liệu lờn trang web
2.3. Thực hiện phân trang dữ liệu và thể hiện dữ liệu dạng list
2.4. Truy xuất dữ liệu dạng cột cú link và chi tiết sản phẩm

BÀI 6: XÂY DỰNG CÁC CHỨC NĂNG CHO WEBSITE

Thời gian: 30 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Thực hiện được các chức năng cơ bản trên trang web

2. Nội dung bài:

2.1. Hiển thị sản phẩm bán chạy và sản phẩm mới nhất
2.2. Tỡm kiếm sản phẩm
2.3. Thực hiện thống kê truy cập
2.4. Thực hiện trang hỗ trợ trực tuyến
2.5. Trang video giới thiệu sản phẩm
2.6. Thực hiện tạo trang đăng nhập, thoát và trang đăng ký
2.7. Tạo tooltip cho sản phẩm
2.8. Thực hiện trang quản trị (Thêm, xóa, sửa), phân quyền vào quản trị

CHƯƠNG 2: PHP NÂNG CAO

BÀI 1: LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG TRONG PHP

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Xây dựng được các class cơ bản

- Thực hiện được các trang trong lập trình hướng đối tượng

2. 2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu

2.2. Xây dựng lớp classdb.php

2.3. Xây dựng lớp classtin.php

2.4. Xây dựng các trang

2.5.Xây dựng trang quản trị

BÀI 2: TẠO .HTACCESS CHO WEBSITE TIN TỨC

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Biết được mục đích tạo .htaccess cho trang web
- Thực hiện được việc tạo .htaccess cho trang web

2. 2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu

2.2. Cách thực hiện

BÀI 3: THIẾT KẾ WEBSITE TIN TỨC

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm được các bước thực hiện
- Thực hiện hoàn chỉnh 1 website tin tức cơ bản

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu

2.2. Quy trình trình thiết kế

2.3. Tạo Giao diện

2.4. Tạo database

2.5. Hoàn chỉnh website

2.6. Thử nghiệm

BÀI 4: THIẾT KẾ WEBSITE GIỚI THIỆU SẢN PHẨM

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm được các bước thực hiện
- Thực hiện hoàn chỉnh 1 website tin tức cơ bản

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu

2.2. Quy trình trình thiết kế

2.3. Tạo Giao diện

2.4. Tạo database

2.5. Hoàn chỉnh website

2.6. Thử nghiệm

BÀI 4: UPLOAD WEBSITE LÊN HOST

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Nắm được các bước thực hiện
- Thực hiện được việc upload website lên host

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu
2.2. Cách đăng ký vào host
2.3. Tạo subdomain
2.4. Tạo database
2.5. Import database
2.6. Dựng Cuteftp upload website lên host
2.7.Sửa các thông số trong file kết nối cơ sở dữ liệu

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Slide và máy chiếu, máy tính

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu:

- Phần mềm minh hoạ về hệ thống cơ sở dữ liệu
- Đĩa CD-ROM, đĩa cứng

+ Học liệu:

- Bài giảng
- Tài liệu mô tả bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác: hệ thống âm thanh, ánh sáng

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- *Về kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu sau:

- Định hướng được kết cách thiết kế Web site
- Biết cách tổ chức thông tin trên trang chủ
- Có khả năng thiết kế được giao diện
- Có khả năng xác định được nguồn tài nguyên thông tin
- Biết cách tổ chức được thông tin trong trang chủ
- Có khả năng phân tích được cấu trúc của một site

-*Về kỹ năng:* Đánh giá kỹ năng thực hành của sinh viên trong bài thực hành Thiết kế Web đạt được các yêu cầu sau:

- Có khả năng đưa một File vào Web
- Có khả năng tạo được các bảng biểu và các Frame
- Cài đặt, cấu hình được Apache
- Sử dụng tốt các đối tượng, tiện ích của PHP

- Xây dựng được các ứng dụng Multimedia
- Sử dụng tốt các công cụ hỗ trợ thiết kế Web

- *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm*: Cẩn thận, tự giác,chính xác.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Giới thiệu các ngôn ngữ, các phần mềm thiết kế Web
- Thiết kế một Website tĩnh bằng Adobe Dreamweaver CS6
- Xây dựng được một cơ sở dữ liệu tối ưu
- Liên kết cơ sở dữ liệu vào ứng dụng Web
- Cho sinh viên thực hiện các câu lệnh trên máy tính và đặt các câu hỏi để sinh viên trả lời
- Phân nhóm cho các sinh viên thực hiện tính toán trên máy tính
- Sinh viên trao đổi với nhau, thực hiện các bài thực hành và trình bày theo nhóm
- Thực hiện các bài tập thực hành được giao.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

4. Tài liệu tham khảo:

- Giáo Trình Php & Mysql – Nhà Xuất Bản Lao Động – Xã Hội – Tác Giả Hoàng Đức Hiệu

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: Tạo hình 2D và 3D
Mã số mô đun: MĐ22
Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 24 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ; kiểm tra: 6)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:
+ Mô đun được bố trí sau khi học xong các môn học và mô đun liên quan đến đồ họa; Là mô đun chuyên ngành để rèn luyện kỹ thuật các tạo sản phẩm đồ họa.
– Tính chất:
+ Là mô đun chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

– Trang bị cho người học kiến thức về mỹ thuật 2D và 3D và các kiến thức liên quan đến tạo hình 3D với Sketchup.

Kỹ năng:

– Sử dụng thành thạo phần mềm để tạo hình trong môi trường 2 D và 3D nắm vững các nguyên tắc về chuyển động, tạo hiệu ứng kỹ xảo.
– Rèn luyện kĩ năng về xây dựng ý tưởng tạo hình khối 2D và 3D.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện tính tự giác, ham học hỏi, tích cực cập nhật kiến thức, công nghệ mới.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1:Giới thiệu tạo hình 2D và 3D	3	1	2	
2	Bài 2: Điều khiển vùng nhìn và khung nhìn	4	1	3	
3	Bài 3: Xây dựng mô hình 3D cơ bản	15	4	11	1
4	Bài 4: Hiệu chỉnh đối tượng	15	4	11	1
5	Bài 5: Sử dụng Shapes – hiệu	9	2	6	1

	chỉnh shape				
6	Bài 6: Dựng vật thể 2D thành 3D	15	4	10	1
7	Bài 7: Sử dụng phép biến đổi hình học, hệ thống hạt	15	4	10	1
8	Bài 8: Tạo và áp vật liệu	10	2	7	1
9	Bài 9: Tạo hoạt cảnh và render.	4	2	4	0
Tổng cộng		**90**	**24**	**60**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1. Giới thiệu tạo hình 3D *Thời gian: 3 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Nhận biết được các thành phần và chức năng cơ bản trong cửa sổ làm việc của phần mềm Sketchup.
2. Nội dung bài:
2.1. Giới thiệu
2.2. Màn hình giao diện
2.3. Thao tác với tài liệu

Bài 2. **Điều khiển khung nhìn và vùng nhìn** Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài: Thực hiện đúng thao tác chuyển đổi giữa các vùng nhìn, xác lập được đơn vị đo, điều khiển khung nhìn.
2. Nội dung bài:
2.1. Tọa độ, trục và vùng nhìn.
2.2. Chuyển đổi giữa các vùng nhìn.
2.3. Xác lập đơn vị đo
2.4. Các xác lập Snap
2.5. Làm việc với bộ điều khiển khung nhìn.

Bài 3. Xây dựng mô hình 3D cơ bản *Thời gian: 20 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các công cụ để tạo các đối tượng 3D theo yêu cầu.
2. Nội dung bài:
2.1. Các công cụ cơ bản
2.2.Các công cụ xây dựng mô hình 3D khác

Bài 4. Hiệu chỉnh đối tượng *Thời gian: 20 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các thao tác trên đối tượng và hiệu chỉnh đối tượng.
2. Nội dung bài:
2.1. Thao tác chọn đối tượng.
2.2. Di chuyển, thu phóng, xoay đối tượng.
2.3. Thao tác trên đối tượng.

2.4. Sao chép đối tượng.
2.5. Gióng theo hàng (Align)
2.6. Tạo dãy đối tượng (Array)
2.7. Lật đối tượng (Mirror)

Bài 5. *Sử dụng* Shapes – hiệu chỉnh shape Thời gian: 13 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các công cụ Shape và các lệnh hiệu chỉnh Shape.
2. Nội dung bài:
2.1. Tạo vật thể 2D
2.2. Hiệu chỉnh (Modify) Shapes

Bài 6. Dựng vật thể 2D thành 3D Thời gian: 20 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các lệnh dựng vật thể 2D thành 3D.
2. Nội dung bài:
2.1. Dựng vật thể 2D thành 3D.
2.2. Dựng mô hình đặt biệt

Bài 7. **Sử dụng p**hép biến đổi hình học, hệ thống hạt Thời gian: 20 giờ
1. Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các phép biến đổi hình học, các lọai hệ thống hạt.
2. Nội dung bài:
2.1. Phép biến đổi hình học
2.2. Chỉnh sửa mô hình lưới.
2.3. Particle System (Hệ Thống Hạt)

Bài 8. Tạo và áp vật liệu Thời gian: 13 giờ
1. Mục tiêu của bài: Thực hiện thành thạo cách điều chỉnh chất liệu cho giống mô hình thật.
2. Nội dung bài:
2.1. Giới thiệu
2.2. Hộp thoại biên tập chất liệu

Bài 9. Tạo họat cảnh và render. Thời gian: 6 giờ
1. Mục tiêu của bài: Thực hiện đúng thao tác tạo họat cảnh và lệnh render.
2. Nội dung bài:
2.1. Khung hình và thời gian
2.2. Render

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Phấn, bảng đen
– Máy chiếu Projector
– Máy tính
– Phần mềm: phần mềm vẽ 3D; phần mềm dựng hình 3D

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu

– Slide, đĩa CD-ROM
– Các loại giấy vẽ
– Các hình vẽ mẫu

+ Học liệu

– Các slide bài giảng
– Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, dựng hình.

4.Các điều kiện khác:

– Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện mô đun.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

Về kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

– Hình 2 chiều và hình 3 chiều
– Đặc tính của đối tượng 2D và 3D

Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:

– Tạo hình 2D;
– Tạo hình 3D

Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

– Sáng tạo
– Chủ động thực hành.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình, bố cục tác phẩm 2D, 3D;
– Giáo dục thẩm mĩ;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tạo hình;

4. Tài liệu tham khảo:

– Erick Vera, et. al., MetaCreations Bryce 4, 6303 Carpinteria Avenue Carpinteria, CA 93013
– Đỗ Trung Tuấn, Giao diện tương tác người-máy, NXB. Khoa học Kĩ thuật, 2006
– John Villamil Casanova, Louis Molina, An interactive guide to Multimedia, QUE E&T Ed., 1998
– Tay Vaughan, Multimedia. Making it work, Osborne McGrawHill Ed., 1998

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: KỸ THUẬT QUAY CAMERA VÀ CHỤP ẢNH

Mã số mô đun: MĐ23

Thời gian mô đun: 75 giờ; (Lý thuyết: 12 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 58 giờ; Kiểm tra: 05 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí của mô đun:
  + Mô đun được bố trí sau khi người học học xong các mô đun chung.
  + Mô đun được bố trí trước các mô đun về cơ sở về thiết bị đồ họa.

– Tính chất của mô đun: Là mô đun rèn luyện kĩ năng nhiếp ảnh, quay camera.

II. Mục tiêu mô đun:

- *Kiến thức:*

+Trang bị cho người học các kiến thức về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số;

– *Kỹ năng:*

+ Hiểu về khẩu độ ống kính,, ánh sáng cảm biến giúp ảnh không bị mờ, tốc độ đóng màn rập của máy ảnh, cân bằng trắng WB, phơi sáng tiêu cự ống kính.

+ Rèn luyện kĩ năng về chụp ảnh, bố cục ảnh.

- *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

+ Rèn luyện óc sáng tạo, làm việc nhóm trong xử lý công việc

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1: Lựa chọn máy ảnh	5	1	4	
2	Bài 2: Ống kính	5	1	4	
3	Bài 3: Khẩu độ và tốc độ trập	6	0	5	1
4	Bài 4: Phơi sáng	5	1	4	
5	Bài 5: Tốc độ phim	5	1	4	
6	Bài 6: Chụp ảnh kỹ thuật số	6	0	5	1
7	Bài 7:Đặt chế độ sáng	5	1	4	
8	Bài 8: Sử dụng đèn Flash	5	1	4	
9	Bài 9: Bộ lọc và phụ kiện	6	1	4	1
10	Bài 10: Bố cục một bức ảnh	5	1	4	
11	Bài 11: Tráng rửa và in ảnh	5	1	4	
12	Bài 12: Ảnh chân dung	6	0	5	1

13	Bài 13: Quay camera	5	2	3	
14	Bài 14: Chụp ảnh dã ngoại	6	1	4	1
Cộng		**75**	**12**	**58**	**5**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính vào giờ thực hành*

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Lựa chọn máy ảnh** Thời gian: 5 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức, nguyên tắc chọn máy ảnh;
2. Nội dung bài:
2.1. Máy ảnh cơ.
2.2. Máy ảnh số.
2.3. Nguồn.

Bài 2: **Ống kính** Thời gian: 5 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức, nguyên tắc về các ống kính máy ảnh;
2. Nội dung bài:
2.1. Ống kính.
2.2. Ống kính tele.

Bài 3: **Khẩu độ và tốc độ trập** Thời gian: 6 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Giới thiệu về cơ chế cửa trập, thời gian trập;
2. Nội dung bài:
2.1. Khẩu độ.
2.2. Cửa trập.

Bài 4: **Phơi sáng** Thời gian: 5 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức về lựa chọn thời gian phơi sáng của phim;
2. Nội dung bài:

2.1. Phim.
2.2. Phơi sáng.

Bài 5: **Tốc độ phim** Thời gian: 5 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức về các loại phim, bộ nhớ RAM;
2. Nội dung bài:

a. Các chuẩn phim.
b. RAM.
c. Lựa chọn phim, RAM.

Bài 6: **Chụp ảnh kỹ thuật số** Thời gian: 6 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức, nguyên tắc chọn máy ảnh số;
2. Nội dung bài:

2.1. Về máy số.
2.2. Acqui và RAM.

Bài 7: **Đặt chế độ sáng** Thời gian: 5 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Giới thiệu về việc đặt chế độ sáng;
2. Nội dung bài:
2.1. Nguồn sáng.
2.2. Qui định về lấy ánh sáng.

Bài 8: **Sử dụng đèn Flash** Thời gian: 5 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức, nguyên tắc chọn, sử dụng đèn Flash;
2. Nội dung bài:
2.1. Các loại đèn Flash.
2.2. Nguồn.

Bài 9: **Bộ lọc và phụ kiện** Thời gian: 6 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Trang bị kiến thức, nguyên tắc về sử dụng lọc;
2. Nội dung bài:
2.1. Mỹ thuật ảnh.
2.2. Các loại lọc và hiệu ứng.

Bài 10: **Bố cục một bức ảnh** Thời gian: 6 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Rèn luyện kĩ năng đặt bố cục;
2. Nội dung bài:
2.1. Nguyên lí bố cục.
2.2. Các kinh nghiệm bố cục một bức ảnh.

Bài 11: **Tráng rửa và in ảnh** Thời gian: 5 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Giới thiệu qui trình in tráng ảnh;
2. Nội dung bài:
2.1. Tráng phim.
2.2. In ảnh.
2.3. Điều kiện môi trường, hóa chất.

Bài 12: **Ảnh chân dung** Thời gian: 6 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Rèn luyện kĩ năng chụp ảnh chân dung;
2. Nội dung bài:
2.1. Tạo hình.
2.2. Phòng chụp.

Bài 13: **Quay Camera** Thời gian: 5 *giờ*

1. Mục tiêu của bài: Trang bị các kiến thức và kỹ thuật quay Camera;
2. Nội dung bài:
2.1. Các thông số kỹ thuật về Camera.
2.2. Kỹ thuật quay Camera.

Bài 14: **Chụp ảnh dã ngoại** Thời gian: 6 *giờ*
1. Mục tiêu của bài: Rèn luyện kĩ năng chụp ảnh dã ngoại;
2. Nội dung bài:
2.1. Kịch bản chụp.
2.2. Chọn nền.

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành chụp ảnh đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Phòng thí nghiệm ảnh.
– Phần mềm:
+ Phần mềm PhotoShop.
+ Phần mềm thể hiện ảnh.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+Vật liệu:
– Giấy ảnh.
– Máy ảnh.
– Nguồn
+ Học liệu:
– Các slide bài giảng.
– Hướng dẫn sử dụng phần mềm xử lí ảnh.

4.Các điều kiện khác:

– Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện mô đun.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

Về kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:
– Nguyên tắc sử dụng máy ảnh và thiết bị phụ trợ.
– Nguyên tắc tạo hình ảnh.
Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
– Chụp tĩnh.
– Chụp hình phong cảnh.
– Chụp hình thể thao, thời sự.
-*Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:* Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiên mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp..

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình, thu thập ảnh tĩnh.
– Giáo dục thẩm mỹ.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tạo hình.
– Thể hiện ảnh.

4. Tài liệu tham khảo:

– Saigonbook, Nghệ thuật chụp ảnh - 101 hướng dẫn thiết thực, NXB. Nhà xuất bản Tổng hợp tp. HCM, 2000.
– Lee Frost, Tự học chụp ảnh, NXB. Nhà xuất bản tổng hợp TP.HCM, 2000.
– Tom Ang, Dictionary of photography and digital imaging: the essential reference for the modern photographer. NXB. Watson-guptill, 2002 .
– Freeman Patterson, Photography and the art of seeing, key porter books, 1989
– Robin Lenman, The oxford companion to the photograph, Ed. Oxford university press, 2005.
– John B. Williams, Image clarity: high resolution photography, Ed. Focal Press, 1990http://www.photography.com/.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT BỊ NGOẠI VI SỐ

Mã số mô đun: MĐ24

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:

+Mô đun được bố trí sau khi học xong các môn học và mô đun vẽ kỹ thuật xử lý ảnh và kỹ thuật đồ họa cơ sở và trước mô đun "Bài tập tốt nghiệp".

– Tính chất:

+Là mô đun bắt buộc thuộc phần chuyên môn nghề

II. Mục tiêu mô đun:

-Kiến thức:

+Trang bị cho người học các kiến thức, các kiến thức cơ bản và nguyên lý hoạt động cũng như cách sử dụng một số thiết bị ngoại vi số.

-Kỹ năng:

+ Hiểu được thành phần máy tính, cái đặt các hệ điều hành các trình điều khiển, cài đặt phần mềm ứng dụng.

-Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Rèn luyện các kĩ năng cài đặt các chương trình điều khiển các thiết bị ngoại vi số và thao tác, vận hành và bảo quản các thiết bị ngoại vi số.

III. Nội dung mô đun:

1 Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1:Tìm hiểu các thành phần máy tính, thiết bị ngoại vi	20	8	10	2
2	Bài 2: Lắp ráp cài đặt máy tính	17	2	15	
3	Bài 3: Cài đặt hệ điều hành và các trình điều khiển	15	5	10	
4	Bìa 4: Cài đặt các phần mềm ứng dụng	23	7	14	2
5	Bài 5: Hướng dẫn sử dụng các thiết bị ngoại vi	15	4	9	2
Tổng cộng		**90**	**27**	**57**	**6**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Các thành phần cơ bản của máy tính** *Thời gian: 20giờ*

1. Mục tiêu của bài:

- Phân biệt được các chủng loại thiết bị khác nhau của máy tính.
- Hiểu được chức năng của từng thiết bị.
- Lựa chọn được thiết bị tương thích với nhau.

2.Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu
2.2. Các thành phần trong máy tính và thiết bị ngoại vi
2.2.1. Mainboard
2.2.2. CPU
2.2.3. Ram
2.2.4. HDD
2.2.5. ODD
2.2.6. LCD
2.2.7. USB
2.2.8. Mouse
2.2.9. Printer
2.2.10. Scan
2.2.11. VGA
2.2.12. Modern
2.2.13. Webcam
2.3. Lựa chọn máy tính, lựa chọn các thành phần trong máy tính

Bài 2: Qui trình lắp ráp máy tính *Thời gian: 17 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

- Biết lựa chọn thiết bị để đáp ứng yêu cầu công việc.
- Lắp ráp được một máy tính hoàn chỉnh và giải quyết các sự cố khi lắp ráp

2.Nội dung bài:

2.1. Lựa chọn thiết bị
2.2. Kiểm tra thiết bị
2.3. Qui trình lắp ráp máy tính
2.4. Giải quyết lỗi khi lắp ráp

Bài 3: **Cài đặt hệ điều hành và các trình điều khiển** *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

- Hiểu được các phân vùng của ổ cứng
- Biết được quá trình cài đặt một hệ điều hành
- Cài đặt được các trình điều khiển thiết bị
- Giải quyết được các sự cố thường gặp

2.Nội dung bài:

2.1. Phân vùng đĩa cứng
2.2. Cài đặt hệ điều hành
2.3. Cài đặt trình điều khiển
2.4. Giải quyết các sự cố

Bài 4: **Cài đặt các phần mền ứng dụng** *Thời gian: 23 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

- Hiểu được qui trình chung để cài đặt một phần mềm ứng dụng
- Biết cách cài đặt một số phần mềm ứng thông dụng
- Biết cách bổ sung hay gỡ bỏ một phần mềm ứng dụng
- Giải quyết được các sự cố thường gặp

2.Nội dung bài:

2.1. Qui trình cài đặt phần mềm ứng dụng
2.2. Cài đặt phầm mềm ứng dụng
2.3. Gỡ bỏ các ứng dụng
2.4. Giải quyết sự cố khi cài phần mềm ứng dụng
2.5. Sao lưu hệ thống
2.6. Phục hồi hệ thống

Bài 5: Hướng dẫn sử dụng các thiết bị ngoại vi *Thời gian: 15giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Hiểu được nguyên lý hoạt *động của thiết bị ngoại vi* và cách sử dụng các loại *thiết bị ngoại vi* khác nhau

2. Nội dung bài:

2.1. Các loại thiết bị ngoại vi
2.2. Nguyên tắc hoạt động của thiết bị ngoại vi.
2.3. Sử dụng thiết bị ngoại vi

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Phòng thực hành sử dụng máy tính và các thiết bị ngoại vi số
– Phần mềm: Hệ điều hành Windows; Phần mềm văn phòng; Các chương trình điều khiển thiết bị ngoại vi số.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

– *Vật liệu*
– Giấy in
– Máy in laser
– Máy ảnh KTS
– Máy quét ảnh/tài liệu

– Máy chiếu LCD
– Máy vẽ plotter
– Nguồn

+ Học liệu

– Các slide bài giảng
– Hướng dẫn sử dụng các thiết bị

4. Các điều kiện khác:

– Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện mô đun

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- *Về kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

– Nắm được nguyên lý của các thiết bị ngoại vi số
– Biết sử dụng, khai thác các thiết bị ngoại vi số.

-*Về kỹ năng: Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:*

– In ấn tài liệu, chế bản
– Chụp ảnh và xử lý ảnh
– Quét ảnh, quét và nhận dạng tài liệu
– Thực hành trình chiếu bằng máy chiếu LCD
– In các bản vẽ kỹ thuật trên máy vẽ plotter

-*Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

- Cẩn thận, tự giác trong học tập

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng kết nối, cài đặt chương trình điều khiển và sử dụng các thiết bị ngoại vi số;
– Giáo dục thẩm mĩ, thao tác chính xác;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về nguyên lý hoạt động của các loại máy in, máy vẽ và các thiết bị ngoại vi số;
– Sử dụng, bảo quản và khắc phục sự cố đối với các thiết bị ngoại vi số.

4. Tài liệu tham khảo:

Các sách hướng dẫn lắp đặt và sử dụng đi kèm với thiết bị.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: BÀI TẬP TỐT NGHIỆP
Mã số mô đun: MĐ25
Thời gian mô đun: 60 giờ;
(Lý thuyết: 10 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập : 50 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

- Vị trí của mô đun: Mô đun được bố trí sau khi người học hoàn thành các mô đun chung và chuyên ngành
- Tính chất của mô đun: Là mô đun rèn luyện kĩ năng tổng hợp các kiến thức và kỹ năng đã được trang bị trong khoá học

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức: Trang bị cho người học kiến thức, khả năng giải quyết trọn vẹn một bài toán hoặc một công việc gặp trong thực tế
- Kỹ năng: Rèn luyện kỹ năng sử dụng toàn bộ các kiến thức được trang bị để giải quyết một bài tập tổng hợp.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:Rèn luyện các kĩ năng cài đặt các chương trình điều khiển các thiết bị ngoại vi số và thao tác, vận hành và bảo quản các thiết bị ngoại vi số.

III. Nội dung mô đun:

Nội dung của bài tập tổng hợp được các giáo viên giao cho người học theo các chủ đề sau:
- Chế bản điện tử
- Xử lý ảnh
- Thiết kế mỹ thuật
- Vẽ kỹ thuật
- Vẽ thiết kế xây dựng dân dụng
- Xây dựng kịch bản phim
- Thiết kế trang Web

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phòng máy
- Phần mềm: Phần mềm soạn thảo văn bản; Các phần mềm ứng dụng tương ứng

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- *Vật liệu*

Máy tính và các thiết bị tin học tương ứng
- *Học liệu*
- Yêu cầu bài tập của giáo viên

- Các tài liệu tham khảo
- Dữ liệu thử nghiệm

4. Nguồn lực khác:

Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện bài tập tốt nghiệp.

V. Phương pháp và nội dung đánh giá:

1. Nội dung:

Về kiến thức:

Được đánh giá qua bài báo cáo tổng hợp và trình bày trước Hội đồng chấm tốt nghiệp.

Về kỹ năng:

Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
- Hiểu đề bài được giao
- Lựa chọn công cụ giải quyết
- Tổng hợp được kiến thức cần thiết cho bài tập
- Xây dựng được sản phẩm và biết cách trình bày sản phẩm.

Về thái độ:

Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

– Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng kết nối kiến thức đã học vào thực tế công việc;
– Giáo dục thẩm mĩ, thao tác chính xác;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về lĩnh vực đồ họa nói chung và công việc chuyên môn riêng;

4. Tài liệu tham khảo:

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: CÔNG NGHỆ MULTIMEDIA

Mã môn học: MH26

Thời gian thực hiện môn học: 120 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ; kiểm tra, đồ án môn học: 30h)

I. Vị trí, tính chất môn học:

– Vị trí:

+Môn học được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung và trước các môn học cơ sở về đồ hoạ.

– Tính chất:

+Là môn học bắt buộc rèn luyện kĩ năng đồ hoạ sử dụng trong công nghệ multimedia.

II. Mục tiêu môn học:

-Về kiến thức:

– Trang bị cho người học các kiến thức quản lí dự án đa phương tiện; về các loại dữ liệu đa phương tiện; về tích hợp dữ liệu đa phương tiện;

Kỹ năng:

+ Sử dụng được các chuẩn công nghệ Mutimedia, các dịch vụ liên quan, dữ liệu, tích hợp dữ liệu đa phương tiện.

– Rèn luyện kĩ năng về tích hợp dữ liệu đa phương tiện; về thu thập dữ liệu ảnh, hình động, video, âm thanh.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

– Khả năng làm việc trong môi trường áp lực cao

– Tự nâng cao trình độ, cập nhật công nghệ mới.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành bài tập	Kiểm tra, đồ án môn học
I.	Chương 1:Các định nghĩa cơ bản	16	8	8	
	1. Dữ liệu Multimedia	4	2	2	
	2. Công nghệ Multimedia	6	3	3	
	3. Các dịch vụ Multimedia	6	3	3	
II.	Chương 2: Các chuẩn trong công nghệ Multimedia	22	8	14	

	1. Họ chuẩn MPEG trong Audio	8	3	5	
	2. Họ chuẩn MPEG trong Video	8	3	5	
	3. Internet và công nghệ Multimedia	6	2	4	
III.	Chương 3: Tích hợp dữ liệu đa phương tiện	52	14	38	
	1. Sản phẩm Audio	8	2	6	
	2. Sản phẩm Video	8	2	6	
	3. Sản phẩm hoạt hình	8	2	6	
	4. Tích hợp dữ liệu Multimedia	12	2	10	
	5. Bản quyền	2	2	0	
	6. Thử nghiệm	8	2	6	
	7. Tạo hồ sơ sản phẩm	6	2	4	30
Tổng cộng		**120**	**30**	**60**	**30**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2. Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu:

Chương 1: **Các kiến thức cơ bản** ***Thời gian: 16 giờ***

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức cơ sở về đa phương tiện. Cung cấp kĩ năng về thu thập dữ liệu đa phương tiện.

2. Nội dung chương:

2.1. Dữ liệu Multimedia *Thời gian: 4 giờ*

2.2. Công nghệ Multimedia *Thời gian: 6 giờ*

2.3. Các dịch vụ Multimedia *Thời gian: 6 giờ*

Chương 2: Các chuẩn trong công nghệ Multimedia ***Thời gian: 22 giờ***

1. Mục tiêu: Trang bị các kiến thức về quản lí dự án đa phương tiện. rèn luyện kĩ năng về tích hợp dữ liệu đa phương tiện.

2. Nội dung chương:

2.1. Họ chuẩn MPEG trong Audio *Thời gian: 8 giờ*

2.2. Họ chuẩn MPEG trong Video *Thời gian: 8 giờ*

2.3. Internet và công nghệ Multimedia *Thời gian: 6 giờ*

Chương 3: Tích hợp dữ liệu đa phương tiện ***Thời gian: 52 giờ***

1. Mục tiêu: Giới thiệu các công nghệ và kỹ thuật sử dụng các phần mềm, thu thập và tích hợp dữ liệu đa phương tiện thành sản phẩm đa phương tiện, thể hiện sản phẩm nhờ phần mềm trình chiếu.

2. Nội dung chương:

2.1. Sản phẩm audio *Thời gian: 8 giờ*

2.2. Sản phẩm video *Thời gian: 8 giờ*
2.3. Sản phẩm hoạt hình *Thời gian: 8 giờ*
2.4. Tích hợp dữ liệu multimedia *Thời gian: 12 giờ*
2.5. Bản quyền *Thời gian: 2 giờ*
2.6. Thử nghiệm *Thời gian: 8 giờ*
2.7. Lập hồ sơ sản phẩm *Thời gian: 6 giờ*

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1.Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Phấn, bảng đen
– Máy chiếu Projector
– Máy tính có loa

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

– *Vật liệu*
– Đĩa CD-ROM
– Các hình vẽ
– Phần mềm: Hệ điều hành WINDOWS; Phần mềm PaintShop PRO; Phần mềm Adobe PREMIERE.

+ Học liệu

– Các slide bài giảng;
– Hướng dẫn sử dụng phần mềm vẽ, dựng hình.

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

-*Kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

– Các loại dữ liệu đa phương tiện;
– Quản lí dự án đa phương tiện;
– Tích hợp dữ liệu đa phương tiện;

-*Kỹ năng*

– Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
– Tạo hình tĩnh;
– Xử lí dữ liệu video;
– Dựng hình động.

-*Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

– Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình, bố cục tác phẩm đa phương tiện;
– Giáo dục thẩm mĩ;
– Quản lí dự án đa phương tiện;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tạo hình;

Quản lí dự án đa phương tiện;

4. Tài liệu tham khảo:

Đỗ Trung Tuấn, Nhập môn đa phương tiện, Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông, 2007

Đỗ Trung Tuấn, Giao diện tương tác người-máy, NXB, Khoa học Kĩ thuật, 2006

John Villamil Casanova, Louis Molina, An interactive guide to Multimedia, QUE E&T Ed., 1998

Elaine England, Andy Finney, Managing Multimedia, Addison Wesley Ed., 2 ed., 1999

Tay Vaughan, Multimedia. Making it work, Osborne McGrawHill Ed., 1998

http://www. adobe. com/products/director/

http://www. adobe. com/shockwave/download

http://www. corel. com/servlet/Satellite/us/en/Product

http://www. paintshoppro. Com

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ CÁC MẪU QUẢNG CÁO 1

Mã số mô đun: MĐ27

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 56 giờ, kiểm tra: 4)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:

+Là mô đun được bố trí sau các môn học chung và các môn học hoặc mô đun cơ sở chuyên ngành; chú ý bố trí sau khi người học học xong mô đun nhập môn chế bản điện tử.

– Tính chất:

+ Là mô đun thuộc phần chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

+Trang bị cho người học các kiến thức và kỹ năng để thiết kế các mẫu quảng cáo.

Kỹ năng:

+ Sử dụng thành thạo phần mềm, tô màu tạo hiệu ứng, làm việc với đối tượng, thiết kế theo chủ đề.

+ Rèn luyện các kĩ năng tạo lập các mẫu quảng cáo.

Năng lực và trách nhiệm tự chủ:

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, làm việc nhóm, tác phong công nghiệp.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1: Thiết kế với Corel Draw	60	20	38	2
1.1	Giới thiệu về Corel Draw – Tổ chức cửa sổ làm việc		2	2	
1.2	Làm việc với đối tượng graphic		10	16	
1.3	Làm việc với đối tượng Text		2	6	
1.4	Tô màu		2	6	
1.5	Tạo hiệu ứng		4	8	
2	Bài 2: Thiết kế các mẫu quảng cáo với Corel Draw	30	10	18	2
2.1	Những vấn đề chung về quảng cáo		5	0	

2.2	Thiết kế các mẫu quảng cáo theo chủ đề		3	16	
2.3	In mẫu quảng cáo		2	2	
Cộng		**90**	**30**	**56**	**4**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính vào giờ thực hành*

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Thiết kế với CorelDraw** *Thời gian: 60 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng phần mềm **CorelDraw** thiết kế các mẫu đơn giản.
2. Nội dung chương:

2.1. Giới thiệu về **CorelDraw** – Tổ chức cửa sổ làm việc
2.2. Làm việc với đối tượng graphic
2.3. Tạo đối tượng
2.4. Biến đổi đối tượng
2.5. Chỉnh sửa đối tượng
2.6. Thao tác trên nhiều đối tượng.
2.7. Làm việc với đối tượng Text
2.8. Tô màu
2.9.Tạo hiệu ứng

Bài 2: **Thiết kế các mẫu quảng cáo với CorelDraw** *Thời gian: 30 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Biết những yêu cầu cơ bản khi thiết kế mẫu quảng cáo. Thiết kế được các mẫu quảng cáo theo chủ đề đảm bảo những yêu cầu tối thiểu.
2. Nội dung chương:

2.1. Những vấn đề chung về quảng cáo
2.2. Thiết kế các mẫu quảng cáo theo chủ đề
2.3. In mẫu quảng cáo

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

– Máy tính

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

Vật liệu
Giấy in
Thước kẻ
Dụng cụ và trang thiết bị:
Phần mềm:
CorelDRAW
MS Word
Máy in

+ Học liệu:
Các slide bài giảng Thiết kế các mẫu quảng cáo
4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:
-*Về kiến thức:* Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:
– Nắm được các kỹ năng cơ bản trong thiết kế hình ảnh quảng cáo
– Biết được nguyên lý tạo lập các mẫu quảng cáo chuyên nghiệp
- *Vê kỹ năng:* Đánh giá kỹ năng thực hành của người học trong các khâu:
– Biết vận dụng lý thuyết về thiết kế quảng cáo và phần mềm chuyên dụng tạo được các ấn phẩm ví dụ
– Tạo được các mẫu quảng cáo tương đối chuyên nghiệp
- *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm* Cẩn thận, tự giác trong học tập.
2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo mô đun:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:
-Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng, học tập dạy mô đun:
– Cần rèn luyện kĩ năng soạn thảo, thiết kế và thao tác máy tính;
– Giáo dục tính cẩn thận, tỉ mỷ và chính xác;
– Bồi dưỡng và phát triển óc thẩm mỹ, sáng tạo
3. Những trọng tâm cần chú ý:
– Kiến thức về thiết kế một mẫu quảng cáo (tĩnh)
4. Tài liệu tham khảo:
Phạm Quang Hiển- Phạm Quang Huy, Giáo Trình Thực Hành Coreldraw X7 - X8, NXB Thanh niên-2016

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ CÁC MẪU QUẢNG CÁO 2

Mã số mô đun: MĐ28

Thời gian mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 56 giờ, kiểm tra: 4)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:

+ Là mô đun được bố trí sau các môn học chung và các môn học hoặc mô đun cơ sở chuyên ngành; chú ý bố trí sau khi người học học xong mô đun nhập môn chế bản điện tử.

– Tính chất:

+ Là mô đun thuộc phần chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức

+Trang bị cho người học các kiến thức và kỹ năng để thiết kế các mẫu quảng cáo.

Kỹ năng:

+ Thiết kế quảng cáo và phần mềm chuyên dụng tạo được các ấn phẩm.

+Rèn luyện các kĩ năng tạo lập các mẫu quảng cáo.

Năng lực và trách nhiệm tự chủ:

+ Rèn luyện khả năng sáng tạo, cập nhật kiến thức, công nghệ mới

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1: Thiết kế với Adobe Illustrator	60	20	38	2
1.1	Giới thiệu về Adobe Illustrator – Tổ chức cửa sổ làm việc		2	2	
1.2	Làm việc với đối tượng graphic		10	16	
1.3	Làm việc với đối tượng Text		2	6	
1.4	Tô màu		2	6	
1.5	Tạo hiệu ứng		4	8	
2	Bài 2: Thiết kế các mẫu quảng cáo với Adobe Illustrator	30	10	18	2
2.1	Những vấn đề chung về quảng cáo		5	0	
2.2	Thiết kế các mẫu quảng cáo theo chủ		3	16	

	đề				
2.3	In mẫu quảng cáo		2	2	
Cộng		**90**	**30**	**56**	**4**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính vào giờ thực hành*

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Thiết kế với Adobe Illustrator** *Thời gian: 60 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator thiết kế các mẫu đơn giản.

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu về Adobe Illustrator – Tổ chức cửa sổ làm việc

2.2. Làm việc với đối tượng graphic

2.2.1. Tạo đối tượng

2.2.2. Biến đổi đối tượng

2.2.3. Chỉnh sửa đối tượng

2.2.4. Thao tác trên nhiều đối tượng.

2.3. Làm việc với đối tượng Text

2.4. Tô màu

2.5. Tạo hiệu ứng

Bài 2: **Thiết kế các mẫu quảng cáo với Adobe Illustrator** *Thời gian: 30 giờ*

1. Mục tiêu của bài: Biết những yêu cầu cơ bản khi thiết kế mẫu quảng cáo. Thiết kế được các mẫu quảng cáo theo chủ đề đảm bảo những yêu cầu tối thiểu.

2. Nội dung bài:

2.1. Những vấn đề chung về quảng cáo

2.2. Thiết kế các mẫu quảng cáo theo chủ đề

a. In mẫu quảng cáo

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

Máy tính

Phần mềm:

Illustrator

MS Word

Máy in

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu

– Giấy in

– Thước kẻ

+ Học liệu:

Các slide bài giảng Thiết kế các mẫu quảng cáo

4. Các điều kiện khác:

Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn để thực hiện mô đun.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

-Kiến thức:

Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:
Nắm được các kỹ năng cơ bản trong thiết kế hình ảnh quảng cáo
Biết được nguyên lý tạo lập các mẫu quảng cáo chuyên nghiệp

- *Kỹ năng:*

Đánh giá kỹ năng thực hành của người học trong các khâu:
Biết vận dụng lý thuyết về thiết kế quảng cáo và phần mềm chuyên dụng tạo được các ấn phẩm ví dụ
Tạo được các mẫu quảng cáo tương đối chuyên nghiệp

- *Năng lực tự chủ và trách nhiệm*: Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo mô đun:

1.Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy,học tập mô đun:

- Cần rèn luyện kĩ năng soạn thảo, thiết kế và thao tác máy tính;
- Giáo dục tính cẩn thận, tỉ mỷ và chính xác;
- Bồi dưỡng và phát triển óc thẩm mỹ, sáng tạo

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Kiến thức về thiết kế một mẫu quảng cáo (tĩnh)

4. Tài liệu cần tham khảo:

Ths. KHẢI HOÀN, Hướng Dẫn Thực Hành Adobe Illustrator Cs6- NXB GTVT 2011.

5.Ghi chú và giải thích(nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ĐỒ HỌA NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU

Mã môn học: MH29

Thời gian thực hiện môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ)

I. Vị trí, tính chất môn học:

Vị trí:

+Môn học được bố trí sau các môn học chung và các môn học Mỹ thuật cơ bản. Môn học cần bố trí học trước các môn học chuyên ngành.

Tính chất:

+ Là môn học cơ sở chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

-*Về kiến thức:*

+Trang bị cho người học kiến thức cơ bản về thương hiệu và các mô hình nhận diện thương hiệu hiệu quả.

- *Vê kỹ năng:*

+ Nhận dạng, triể khai thiết kế thương hiệu, xúc tiến thương mại, mô hình quảng cáo ngoài trời.

- *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

+Rèn luyện kỹ năng tổ chức trong kỹ thuật đồ họa.

III. Nội dung môn học:

1 Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I.	**Chương 1: Cơ bản về hệ thống nhận diện thương hiệu**	**8**	**5**	**2**	**1**
	1. Hệ thống nhận dạng thương hiệu	2	2	0	
	2. Thiết kế, triển khai hệ thống nhận dạng thương hiệu	3	2	1	
	3. Một số nhận dạng thương hiệu hiệu quả	3	1	1	1
II.	**Chương 2: Xây dựng**	**11**	**2**	**8**	**1**

	thương hiệu				
	1. Tên thương hiệu	**4**	**0.5**	**3.5**	
	2. Logo	**4**	**1**	**3**	
	3. Slogan	**3**	**0.5**	**1.5**	**1**
III.	**Chương 3: Tài liệu kinh doanh**	**11**	**3**	**7**	**1**
	1. Tìm hiểu về tài liệu kinh doanh	**3**	**1**	**2**	
	2. Phân tích một số mẫu tài liệu kinh doanh	**3**	**1**	**2**	
	3. Bài tập	**5**	**1**	**3**	**1**
IV.	**Chương 4: Quà tặng và xúc tiến thương mại**	**12**	**5**	**6**	**1**
	1. Quà tặng	**2**	**1**	**1**	
	2. Xúc tiến thương mại	**2**	**1**	**1**	
	3. Một số mô hình điển hình	**3**	**1**	**2**	
	4. Bài tập	**5**	**2**	**2**	**1**
V.	**Chương 5: Hệ thống quảng cáo ngoài trời**	**12**	**4**	**7**	**1**
	1. Tìm hiểu Hệ thống quảng cáo ngoài trời	**3**	**1**	**2**	
	2. Mẫu quảng cáo ngoài trời	**4**	**2**	**2**	
	3. Bài tập	**5**	**1**	**3**	**1**
VI.	**Chương 6 : Template quảng cáo cơ bản**	**20**	**7**	**12**	**1**
	1. Quảng cáo báo chí	**2**	**1**	**1**	
	2. Tờ bướm, tờ rơi	**2**	**1**	**1**	
	3. Poster	**3**	**1**	**2**	
	4. Catalogue	**3**	**1**	**2**	
	5. Profile	**3**	**1**	**2**	
	6. Phông nền sự kiện	**3**	**1**	**2**	
	7. Gian hàng hội chợ	**4**	**1**	**2**	**1**
VII.	**Chương 7 : Nhận diện số**	**16**	**4**	**10**	**2**
	1. Flash logo, Icon logo	**4**	**1**	**3**	
	2. Website, Microsite	**4**	**1**	**2**	**1**
	3. Banner	**4**	**1**	**3**	
	4. Fanpage	**4**	**1**	**2**	**1**
Tổng cộng		**90**	**30**	**52**	**8**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

2 Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu:

Chương 1: Cơ bản về hệ thống nhận diện thương hiệu Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về hệ thống nhận dạng thương hiệu.

2. Nội dung chương:

2.1. Hệ thống nhận dạng thương hiệu

2.2. Thiết kế, triển khai hệ thống nhận dạng thương hiệu

2.3. Một số nhận dạng thương hiệu hiệu quả

Chương 2: Xây dựng thương hiệu Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu: Trang bị kiến thức về Xây dựng thương hiệu: tên, logo, slogan.

2. Nội dung chương:

2.1. Tên thương hiệu

2.2. Logo

2.3. Slogan

Chương 3: Tài liệu kinh doanh Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về tài liệu kinh doanh, thiết kế tài liệu kinh doanh.

2. Nội dung chương:

2.1. Tìm hiểu về tài liệu kinh doanh

2.2. Phân tích một số mẫu tài liệu kinh doanh

2.3. Bài tập

Chương 4: Quà tặng và xúc tiến kinh doanh Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về tài liệu kinh doanh, thiết kế tài liệu kinh doanh.

2. Nội dung chương:

2.1. Quà tặng

2.2. Xúc tiến thương mại

2.3. Một số mô hình điển hình

2.4. Bài tập

Chương 5: Hệ thống quảng cáo ngoài trời Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

Trang bị kiến thức về mô hình quảng cáo ngoài trời, thiết kế các mẫu quảng cáo ngoài trời: pano, bảng quảng cáo, bóng-khí cầu quảng cáo….

2. Nội dung chương:

2.1. Tìm hiểu Hệ thống quảng cáo ngoài trời

2.2. Mẫu quảng cáo ngoài trời

2.3. Bài tập

Chương 6: Template quảng cáo cơ bản **Thời gian: 20 giờ**

1. Mục tiêu:

Thực hiện thiết kế các mẫu quảng cáo cơ bản: pano, bảng quảng cáo, bóng-khí cầu quảng cáo….

2. Nội dung chương:

2.1. Quảng cáo báo chí

2.2. Tờ bướm, tờ rơi

2.3. Poster

2.4. Catalogue

2.5. Profile

2.6. Phông nền sự kiện

2.7. Gian hàng hội chợ

Chương 7: Nhận diện số **Thời gian: 16 giờ**

1. Mục tiêu:

Thực hiện thiết kế các mẫu nhận diện số: Flash logo, icon logo….

2. Nội dung chương:

2.1. Flash logo, Icon logo

2.2. Website, Microsite

2.3. Banner

2.4. Fanpage

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1.Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

Phấn, bảng đen

Máy chiếu

Máy tính

Phần mềm:

Các phần mềm thiết kế

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu

Giấy A4

+ Học liệu:

Bài giảng

Tài liệu mô tả bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác:

-Tài liệu tham khảo

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:

Được đánh giá qua bài tập thực hành và bài kiểm tra lý thuyết:
Hiểu, sử dụng được công cụ trong thiết kế nhận diện thương hiệu;
Thực hiện đúng theo yêu cầu của khách hàng.
-*Kỹ năng:*
Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:
Thao tác phác thảo ý tưởng thành thục.
Thao tác thành thục khi triển khai ý tưởng thiết kế.
Phân tích lựa chọn các giải pháp phù hợp
-*Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*
Cẩn thận, tự giác trong học tập.
Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo môn học:

1.Phạm vi áp dụng môn học:
Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

2.Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

Hiểu rõ các yêu cầu, mục tiêu đặt ra và lựa chọn phương án thiết kế phù hợp.

3.Những trọng tâm cần chú ý:

Kiến thức về thiết kế
Tính toán hiệu quả của các phương án.

4. Tài liệu cần tham khảo:

Ths. KHẢI HOÀN, Hướng Dẫn Thực Hành Adobe Illustrator Cs6- NXB GTVT 2011.

5.Ghi chú và giải thích(nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: **DỰNG VIDEO**
Mã số mô đun: MĐ30
Thời gian mô đun: 120 giờ; (Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 85 giờ; Kiểm tra: 10 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

– Vị trí:

+ Mô đun được bố trí học sau các mô đun, môn học về cơ sở dữ liệu, kỹ thuật đồ họa, cơ sở tạo hình, mỹ thuật cơ bản, công nghệ đa phương tiện;

+ Mô đun sử dụng kiến thức tổng hợp, nhằm tạo nên sản phẩm video, gồm âm thanh, ảnh, hình động và văn bản.

– Tính chất:

+mô đun yêu cầu kĩ năng tổng hợp, rèn luyện kĩ năng tích hợp các dữ liệu đa phương tiện.

II. Mục tiêu mô đun:

Kiến thức:

– Mô đun dựng video tạo kĩ năng về dựng sản phẩm đa phương tiện, tích hợp các dữ liệu thu thập, theo kịch bản.

Kỹ năng:

– Mô đun cho phép người dùng thực hành trong lớp và ngoài thực địa, để thu thập dữ liệu cho việc dựng video. Người học cần có kiến thức về thiết kế sản phẩm;

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

– Rèn luyện kĩ năng thiết kế phần mềm tương tác, thực hiện đề án đa phương tiện.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1: Giới thiệu	14	4	10	
2	Bài 2: Phương pháp biên tập video	21	4	15	2
3	Bài 3: Kỹ xảo & hiệu ứng	21	4	15	2
4	Bài 4: Chèn văn bản vào video	16	4	10	2
5	Bài 5: Phương pháp biên tập âm thanh	16	4	10	2
6	Bài 6: Phương pháp xuất film – chuyển đổi định dạng film	13	3	10	

7	Bài 7: Phương pháp làm karaoke	19	2	15	2
Cộng		**120**	**25**	**85**	**10**

* Ghi chú: *Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: **Giới thiệu** *Thời gian: 14 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Nắm được quy trình biên tập film

Thiết lập được môi trường làm việc theo cách riêng của từng người

2. Nội dung bài:

2.1. Khởi tạo Project

2.2. Một số thiết lập cho khu vực Preview & Timeline

Bài 2: **Phương pháp biên tập video** *Thời gian: 21 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Nắm được một số chức năng cơ bản & nâng cao để biên tập video

Thao tác được với các công cụ trong chương trình

2. Nội dung bài:

2.1. Biên tập track trên thanh timeline

2.2. Làm việc với các Tools của Workplace

2.3. Một số công cụ biên tập nâng cao

Bài 3: **Kỹ xảo & hiệu ứng** *Thời gian: 21 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

– Thực hiện được một số kỹ xảo & hiệu ứng cho film
– Hiệu chỉnh được các hiệu ứng

2. Nội dung bài:

2.1. Một số hiệu ứng căn bản

2.2. Hiệu ứng ánh sáng

2.3. Một số hiệu ứng nâng cao

2.4. Một số hiệu ứng về màu sắc

2.5. Hiệu ứng chuyển cảnh

2.6. Làm việc với keyframe

Bài 4: **Chèn văn bản vào video** *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

– Chèn được các đối tượng chữ cơ bản
– Chèn được các đối tượng đồ họa
– Áp dụng được hiệu ứng cho text, đối tượng đồ họa

2. Nội dung bài:

2.1. Tạo các kiểu chữ cơ bản

2.2. Một số công cụ soạn thảo khác

2.3. Một số ứng dụng của tiêu đề

Bài 5: **Phương pháp biên tập âm thanh** *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

– Nắm được một số chức năng cơ bản & nâng cao để biên tập audio
– Áp dụng được hiệu ứng cho âm thanh

2. Nội dung bài:

2.1. Tìm hiểu một số chức năng của Audio
2.2. Một số chức năng nâng cao của Audio
2.3. Áp dụng hiệu ứng cho Audio

Bài 6: **Phương pháp xuất film, chuyển đổi định dạng film**
Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu của bài:

– Nắm được đặc điểm của một số định dạng film
– Thực hiện được thao tác xuất film
– Thực hiện được thao tác chuyển đổi định dạng film

2. Nội dung bài:

2.1. Xuất film ra các định dạng khác nhau
2.2. Chuyển đổi định dạng film

Bài 7: **Phương pháp làm karaoke** *Thời gian: 19 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

– Nắm được quy trình làm karaoke
– Thực hiện được một bài karaoke hoàn chỉnh

2. Nội dung bài:

2.1. Xây dựng bối cảnh cho karaoke
2.2. Tìm nhạc & lời cho karaoke
2.3. Đồng bộ lời & nhạc

IV. Điều kiện thực hiện mô đun:

1.Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.

2. Trang thiết bị máy móc:

Phòng máy
Phần mềm:
Phần mềm dựng video (Windows movie maker, Premiere, After Effect)
Soạn thảo văn bản
Phần mềm xử lí ảnh
Phần mềm xử lí âm thanh

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

+ Vật liệu

– Máy quay video;

– Máy thu âm, máy ảnh;
– Máy tính, máy chủ video.

+ Học liệu:

– Các slide bài giảng
– Hướng dẫn sử dụng video

4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Về kiến thức:

Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu:

– Yêu cầu về thiết bị đa phương tiện đối với trò chơi;
– Khía cạnh tâm lí nhận biết trong tương átc của phần mềm trò chơi.

- Về kỹ năng:

Đánh giá kỹ năng thực hành của người học:

– Đọc kịch bản đa phương tiện;
– Thiết kế khuôn hình;
– Làm hậu kì;
– Tích hợp dữ liệu đa phương tiện;
– Báo cáo, trình diễn kết quả.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Cẩn thận, tự giác trong học tập.

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo mô đun:

1.Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

– Cần rèn luyện kĩ năng tạo hình, tương tác người –máy;
– Y tưởng sáng tác khi thu thập dữ liệu video;

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Kiến thức về tổ chức đề án phần mềm trò chơi;
– Kĩ năng tổ chức tương tác và sử dụng hiệu ứng hình động.

4. Tài liệu cần tham khảo:

– Chris Kenworthy, Digital Video Production Cookbook: 100 Professional Techniques for Independent and Amateur Filmmakers (Cookbooks (O'Reilly)), 2005

– James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition, 2007
– Keith Underdahl, Digital Video For Dummies (For Dummies (Computer/Tech)), 2006
– Marcus Weise, Diana Weynand, How Video Works, Second Edition, 2007
– Microsoft, WINDOWS VIDEO MAKER, 2008

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: **GIAO TIẾP TRONG KINH DOANH**
Mã môn học: MH 31
Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 23 giờ; Thực hành 19 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí:
+ Môn học giao tiếp kinh doanh thuộc nhóm môn học chuyên môn nghề được bố trí giảng dạy sau khi học xong các môn học cơ sở
- Tính chất:
+Môn giáo tiếp kinh doanh là môn Khoa học kinh tế-xã hội, môn học nghiên cứu những kiến thức về tâm lý người lao động, tâm lý người mua, kỹ năng giao tiếp trong điều kiện thực tế kinh doanh hiện nay.

II. Mục tiêu môn học:

- *Về kiến thức:*
+ Người học được trang bị những vấn đề lí luận cơ bản vể giao tiếp, đặc biệt là giao tiếp trong kinh doanh
+ Sinh viên nhận thức đúng về tầm quan trọng, vai trò của giao tiếp trong kinh doanh.
- *Vê kỹ năng:*
+ Rèn luyện kỹ năng nói, kỹ năng viết, kỹ năng lắng nghe, kỹ năng trình bày trước đám đông, kỹ năng phỏng vấn và trả lời phỏng vấn…
+ Có khả năng vận dụng những kiến thức, kỹ năng về giao tiếp trong cuộc sống, học tập, và công việc, kinh doanh đạt hiệu quả hơn.
- *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*
+ Biết tự đánh giá được điểm mạnh, hạn chế trong giao tiếp của bản thân và đề ra những biện pháp để hoàn thiện.
+ Có thái độ tích cực đổi mới trong giao tiếp để đạt hiệu quả tốt hơn.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
I	**Chương 1: Khái quát về giao tiếp**	5	4	1	
	Khái niệm giao tiếp				
	Các kiểu giao tiếp				
	Vai trò giao tiếp				
	Kỹ xảo giao tiếp				
	Phương tiện giao tiếp				
II	**Chương 2: Tâm lý trong giao tiếp**	5	4	1	
	Tâm lý là gì				
	Các phương pháp nhận diện tâm lý trong giao tiếp				
	Nhận thức trong giao tiếp				
	Tình cảm, cảm xúc trong giao tiếp				
III	**Chương 3: Các kỹ năng giao tiếp**	10	4	5	1
	Các kỹ năng xả giao				
	Thực hành				
IV	**Chương 4: Giao tiếp khách hàng**	10	4	5	1
	Khái niệm khách hàng				
	Các áp lực giao tiếp khách hàng				
	Các yếu tố thỏa mãn khách hàng				
	Những nguyên tắc giao tiếp với khách hàng				
	Xử lý những tình huống với khách hàng				
	Giao tiếp nội bộ				
	Giao tiếp với cấp dưới				

	Giao tiếp với cấp trên				
	Giao tiếp với đồng nghiệp				
VI	**Chương 5: Kỹ năng đàm phán**	15	7	7	1
	Khái niệm về đàm phán				
	Các kiểu đàm phán				
	Các yếu tố ảnh hưởng tới đàm phán				
	Các giai đoạn đàm phán				
	Xử lý thế găng				
	Tiểu xảo trong đàm phán				
	Cộng	**45**	**23**	**19**	**3**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: **Khái quát về giao tiếp** *(thời gian: 5 giờ)*

1. Mục tiêu:
   - Trình bày được các khái niệm giao tiếp
   - Trình bày được các kỹ xảo trong giao tiếp

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm giao tiếp
2.2. Các kiểu giao tiếp
2.3. Vai trò giao tiếp
2.4. Kỹ xảo giao tiếp
2.5. Phương tiện giao tiếp
2.5.1 phương tiện giao tiếp ngôn ngữ
2.5.2 phương tiện giao tiếp phi ngôn ngữ

Chương 2: **Tâm lý trong giao tiếp** *(thời gian: 5 giờ)*

1. Mục tiêu:
   - Hiểu được tâm lý là gì
   - Trình bày được các phương pháp nhận biết tâm lý

2. Nội dung chương:

2.1. Tâm lý là gì
2.2. Các phương pháp nhận diện tâm lý trong giao tiếp
2.3. Nhận thức trong giao tiếp
2.4. Tình cảm, cảm xúc trong giao tiếp

Chương 3: **Các kỹ năng giao tiếp** *(thời gian: 10 giờ)*

1. Mục tiêu:
   - Trình bày được các kỹ năng giao tiếp
   - Thực hành được các tình huống giao tiếp

2. Nội dung chương:

2.1. Kỹ năng giao tiếp qua điện thoại

2.2. Kỹ năng thuyết trình
2.3. Kỹ năng giao tiếp bằng thư tín
2.4. Các kỹ năng xã giao
2.5. Thực hành thuyết trình
Chương 4**: Giao tiếp khách hàng** *(thời gian: 10 giờ)*

1. Mục tiêu:
- Trình bày được khái niệm khách hàng
- Trình bày được giao tiếp nội bộ

2. Nội dung chương:
2.1. Khái niệm khách hàng
2.2. Các áp lực giao tiếp khách hàng
2.3. Các yếu tố thỏa mãn khách
2.4. Những nguyên tắc giao tiếp khách hàng
2.5. Thực hành
2.5.1. Xử lý những tình huống với khách hàng
2.6. Giao tiếp nội bộ:
2.6.1 Giao tiếp với cấp dưới
2.6.2 Giao tiếp cấp trên
2.6.3 Giao tiếp với đồng nghiệp
2.7. Thực hành

Chương 5: **Kỹ năng đàm phán** *(thời gian: 15 giờ)*
1. Mục tiêu:
- Trình bày được các kiểu đàm phán
- Thực hành được các tình huống đàm phán

2. Nội dung chương:
2.1. Khái niệm về đàm phán
2.2. Các kiểu đàm phán
2.3. Các yếu tố ảnh hưởng tới đàm phán
2.4. Các giai đoạn đàm phán
2.5. Xử lý thế găng
2.6. Tiểu xảo trong đàm phán
2.7. Thực hành

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1.Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ tiêu chuẩn.
2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính, máy chiếu projecto
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:
+ Vật liệu
- Đề cương, giáo án, bài giảng môn hoc, giáo trình, tài liệu tham khảo
- Giáo trình, tài liệu phát tay và các tài liệu liên quan khác:

- Ngân hàng câu hỏi trắc nghiệm
- Câu hỏi, bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác: hệ thống âm thanh, ánh sáng

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

Kiến thức:

- Kiểm tra lý thuyết với các nội dung đã học có liên hệ với thực tiễn.

-Kỹ năng:

- Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: Kiểm tra và đánh giá các bài thảo luận của các nhóm qua các bài thực hành.
- Đánh giá trong quá trình học: Kiểm tra viết (Tự luận và trắc nghiệm)
- Đánh giá cuối môn học: Kiểm tra theo hình thức: Vấn đáp hoặc viết (Tự luận và trắc nghiệm)

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Cẩn thận, tự giác trong học tập

2. Phương pháp:

Thông qua kiểm tra định kỳ, kiểm tra hết môn với hình thức kiểm tra lý thuyết và thực hành.

VI. Hướng dẫn thực hiện theo môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp..

2. Hướng dẫn một số điểm chính về phương pháp giảng dạy môn học:

- Hình thức giảng dạy chính của môn học: Lý thuyết trên lớp kết hợp với thảo luận nhóm
- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

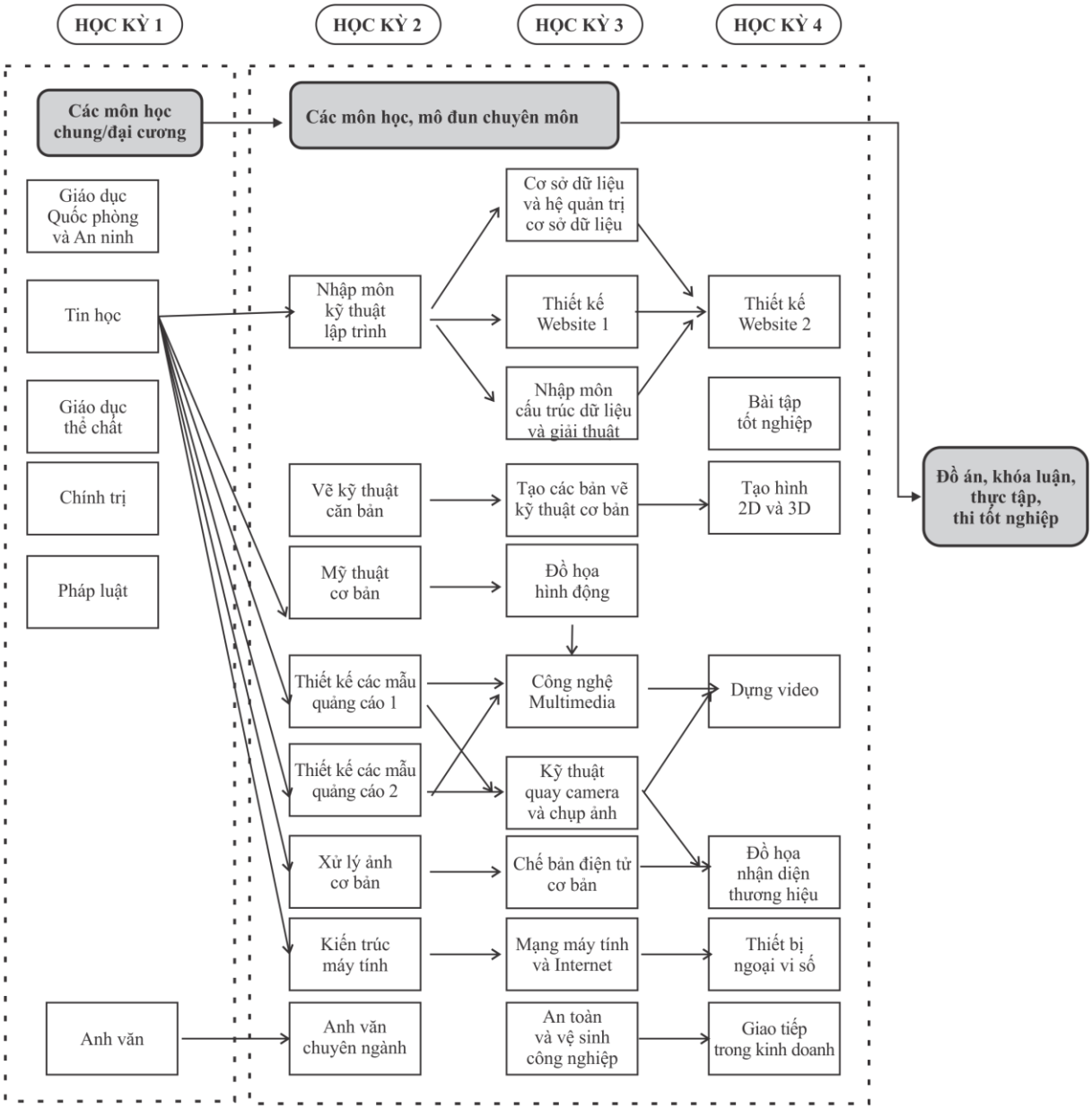
3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Các kỹ năng trong giao tiếp
- Kỹ năng thuyết trình
- Nghệ thuật đàm phán kinh doanh

4. Tài liệu tham khảo:

- Giáo trình Tâm lý học quản trị kinh doanh của TS. Thái Trí Dũng, NXB Thống Kê, năm 2003
- Kỹ năng giao tiếp và thương lượng trong kinh doanh của TS. Thái Trí Dũng, NXB Thống Kê

SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ VÀ TIẾN TRÌNH ĐÀO TẠO CÁC MÔN HỌC, MÔ ĐUN TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Tên ngành nghề: Thiết kế đồ họa

Mã ngành nghề: 5480216