

37. ĐỀ CƯƠNG HỌC PHẦN THIẾT KẾ WEB

1. THÔNG TIN TỔNG QUÁT

Tên học phần (tiếng Việt): Thiết kế Web

Tên học phần (tiếng Anh): Web Design

Trình độ: Đại học

Mã học phần: 0101004725

Mã tự quản: 01202038

Thuộc khối kiến thức: Cơ sở ngành

Loại học phần: Bắt buộc

Đơn vị phụ trách: Bộ môn Kỹ thuật phần mềm – Khoa Công nghệ thông tin

Số tín chỉ: 3 (1,2)

Phân bố thời gian:

– Số tiết lý thuyết : 15 tiết

– Số tiết thí nghiệm/thực hành (TN/TH) : 60 tiết

– Số giờ tự học : 60 giờ

Điều kiện tham gia học tập học phần:

– Học phần tiên quyết: Không;

– Học phần học trước: Không;

– Học phần song hành: Không.

Hình thức giảng dạy: ☐ Trực tiếp ☐ Trực tuyến (online) ☒ Thay đổi theo HK

2. THÔNG TIN GIẢNG VIÊN

STT	Họ và tên	Email	Đơn vị công tác
1.	ThS. Đào Minh Châu	chaudm@huit.edu.vn	Khoa CNTT – HUIT
2.	ThS. Bùi Công Danh	danhbc@huit.edu.vn	Khoa CNTT – HUIT
3.	ThS. Lâm Thị Họa Mi	milth@huit.edu.vn	Khoa CNTT – HUIT
4.	ThS. Mạnh Thiên Lý	lymt@huit.edu.vn	Khoa CNTT – HUIT
5.	ThS. Dương Thị Mộng Thùy	thuydtm@huit.edu.vn	Khoa CNTT – HUIT
6.	ThS. Nguyễn Hải Yến	yenhn@huit.edu.vn	Khoa CNTT - HUIT
7.	ThS. Huỳnh Thị Cẩm Dung	dunghtc@huit.edu.vn	Khoa CNTT - HUIT
8.	ThS. Đinh Thị Tâm	tamdt@huit.edu.vn	Khoa CNTT - HUIT

3. MÔ TẢ HỌC PHẦN

Học phần Thiết kế web thuộc khối kiến thức cơ sở ngành công nghệ thông tin. Thiết kế web trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về thiết kế web, cung cấp kiến thức nền tảng trong việc thiết kế một website tĩnh với công nghệ HTML, CSS, Javascript, kỹ

thuật Responsive để website hiển thị hoàn thiện trên các thiết bị khác nhau; từ đó tạo tiền đề cho việc phân tích thiết kế và lập trình web động. Bên cạnh đó, học phần cũng trang bị cho người học các kỹ năng cần thiết trong việc thiết kế bố cục website, sử dụng thư viện Bootstrap để rút ngắn thời gian và nâng cao tính mỹ thuật trong thiết kế. Ngoài ra, người học được rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả, chủ động, có ý thức trách nhiệm và hình thành phong cách làm việc chuyên nghiệp.

4. CHUẨN ĐẦU RA HỌC PHẦN

Chuẩn đầu ra (CĐR) chi tiết của học phần như sau:

CĐR của CTĐT [1]	CĐR học phần [2]	Mô tả CĐR (Sau khi học xong học phần này, người học có khả năng) [3]	Mức độ năng lực [4]
PLO2	CLO1	Nhận biết được các kiến thức cơ bản về thiết kế web và thiết kế được trang web cơ bản bằng HTML hoàn thiện cấu trúc giao diện.	C2
PLO3	CLO2	Thiết kế website bằng HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap với bố cục rõ ràng, trình bày nhất quán.	P3
PLO6	CLO3	Thực hiện được kỹ năng hợp tác, tổ chức, phân công, hợp tác làm việc theo nhóm.	P2

5. NỘI DUNG HỌC PHẦN

5.1. Phân bố thời gian tổng quát

STT	Tên chương/bài	Chuẩn đầu ra của học phần	Phân bố thời gian (tiết/giờ) [4]		
			Lý thuyết	TN/TH	Tự học
1.	Tổng quan về thiết kế web	CLO1	2	0	4
2.	Ngôn ngữ HTML	CLO1	3	10	11
3.	Ngôn ngữ CSS	CLO2	4	16	16
4.	Bootstrap	CLO2, CLO3	3	12	12
5.	Ngôn ngữ Javascript	CLO2, CLO3	3	22	17
Tổng			15	60	60

5.2. Nội dung chi tiết

Chương 1. Tổng quan về thiết kế web

1.1. Giới thiệu về Internet

1.1.2. Các khái niệm cơ bản về internet

- 1.1.3. Các dịch vụ cơ bản internet
- 1.2. Tổng quan về thiết kế web
 - 1.2.1. Các khái niệm cơ bản về thiết kế web
 - 1.2.2. Các thành phần của trang web
 - 1.2.3. Cách hoạt động của các trang web
 - 1.2.4. Các trình duyệt web
- 1.3. Giới thiệu các ngôn ngữ thiết kế web
 - 1.3.1. Giới thiệu ngôn ngữ HTML
 - 1.3.2. Giới thiệu ngôn ngữ CSS
 - 1.3.3. Giới thiệu ngôn ngữ Javascript
- 1.4 Giới thiệu các Front end framework phổ biến
- 1.5. Giới thiệu về UI/UX trong thiết kế web
- 1.6. Giới thiệu kiến trúc của một website(wireframe)

Chương 2. Ngôn ngữ HTML

- 2.1. Giới thiệu HTML
 - 2.1.1 Cấu trúc HTML
 - 2.1.2. Các dạng HTML
- 2.2. Các thẻ cơ bản
 - 2.2.1. Các thẻ xử lý văn bản
 - 2.2.1.1. Các thẻ xử lý ký tự
 - 2.2.1.2. Các thẻ xử lý đoạn văn bản
 - 2.2.2. Các thẻ tạo danh sách
 - 2.2.2.1. Các thẻ xử lý danh sách thứ tự, không thứ tự, tự định nghĩa
 - 2.2.2.2. Các thẻ xử lý danh sách lồng nhau
 - 2.2.3. Các thẻ tạo bảng
 - 2.2.3.1. Các thẻ tạo bảng cơ bản
 - 2.2.3.2. Các thẻ tạo bảng phức hợp
 - 2.2.4. Các thẻ tạo liên kết
 - 2.2.5. Các thẻ xử lý hình ảnh và âm thanh
 - 2.2.5.1. Các thẻ xử lý hình ảnh
 - 2.2.5.2. Các thẻ xử lý âm thanh
 - 2.2.6. Các thẻ tạo Form
 - 2.2.6.1. Các thẻ tạo form cơ bản
 - 2.2.6.2. Các thẻ tạo form nâng cao
 - 2.2.7. Các thẻ Semantic (ngữ nghĩa)

Chương 3. Ngôn ngữ CSS

- 3.1. Giới thiệu các dạng CSS
 - 3.1.1. Giới thiệu CSS
 - 3.1.2. Các dạng CSS
- 3.2. Selector và Element
 - 3.2.1. Giới thiệu Selector
 - 3.2.1. Giới thiệu Element
- 3.3. Định dạng trang web với CSS
 - 3.3.1. Màu sắc và nền
 - 3.3.1.1. Màu sắc

- 3.3.1.2. Nền
- 3.3.2. Xử lý văn bản
 - 3.3.2.1. Xử lý ký tự
 - 3.3.2.2. Xử lý đoạn văn bản
- 3.3.3. Viên, Khoảng đệm, Lề
 - 3.3.3.1. Xử lý viên
 - 3.3.3.2. Xử lý khoảng đệm
 - 3.3.3.3. Xử lý lề
- 3.3.4. Box Shadow
- 3.3.5. Filter, Display
 - 3.3.5.1. Filter
 - 3.3.5.2. Display
- 3.3.6. Position
- 3.3.7. Animation
- 3.3.8. Link
- 3.3.9. Float
- 3.3.10. Z-index

Chương 4. Bootstrap

- 4.1. Bootstrap
 - 4.1.1. Giới thiệu Bootstrap
 - 4.1.2. Hướng dẫn cài đặt Bootstrap
 - 4.1.3. Hướng dẫn sử dụng Bootstrap
- 4.2. Web Responsive
 - 4.2.1. Media Queries
 - 4.2.2. Flexible Grid Layouts
 - 4.2.3. Flexible Images and Media
- 4.3. Bootstrap Grid System
 - 4.3.1. Hệ thống lưới trong Bootstrap
 - 4.3.2. Row – Column – Container
 - 4.3.3. Chia bố cục responsive
- 4.4. Bootstrap Component
 - 4.4.1. Sử dụng Component Button
 - 4.4.2. Sử dụng Component Card
 - 4.4.3. Sử dụng Component image
 - 4.4.4. Sử dụng Component Carousel
 - 4.4.5. Sử dụng Component Dropdowns
 - 4.4.6. Sử dụng Component Navs & Navbar
 - 4.4.7. Sử dụng Component icons
 - 4.4.8. Sử dụng Component Forms

Chương 5. Javascript

- 5.1. Tổng quan về JavaScript
 - 5.1.1. Tập lệnh Script
 - 5.1.2. Biến và câu lệnh
- 5.2. Các thành phần của JavaScript

- 5.2.1. Javascript output
- 5.2.2. Cú pháp
- 5.3. Cấu trúc điều khiển
 - 5.3.1. Biểu thức điều kiện
 - 5.3.2. Vòng lặp
- 5.4. Lập trình hướng đối tượng trong JavaScript
- 5.5. Thao tác với DOM
 - 5.5.1. Một số phương thức trong DOM
 - 5.5.2. Quản lý sự kiện
 - 5.5.3. Quản lý form
- 5.6. Ứng dụng công cụ AI trong thiết kế web
 - 5.6.1. Tổng quan AI trong thiết kế web
 - 5.6.2. Ứng dụng công cụ AI trong thiết kế web

6. PHƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC

Phương pháp giảng dạy	Phương pháp học tập	Nhóm CĐR của học phần			
		Kiến thức	Kỹ năng cá nhân	Kỹ năng tương tác/nhóm	Năng lực thực hành nghề nghiệp
		CLO1	CLO2	CLO3	
Thuyết trình	Lắng nghe, ghi chép, ghi nhớ và đặt câu hỏi	x			
Hướng dẫn mẫu	Quan sát, thao tác theo hướng dẫn, đặt câu hỏi	x	x		
Hoạt động nhóm	Tìm hiểu, thảo luận, thực hiện và báo cáo đồ án.	x	x	x	
Hướng dẫn sinh viên tự học	Đọc tài liệu, tóm tắt, đặt câu hỏi làm rõ, và làm bài tập, kiểm tra	x	x		

7. ĐÁNH GIÁ HỌC PHẦN

- Thang điểm đánh giá: 10/10
- Kế hoạch đánh giá học phần cụ thể như sau:

Hoạt động đánh giá	Thời điểm	Chuẩn đầu ra	Tỉ lệ (%)	Thang điểm/ Rubrics
QUÁ TRÌNH			40	
Chuyên cần, bài tập về nhà	Suốt quá trình		20	
Kiểm tra 1	Tuần 8	CLO1, CLO2	80	R1_BCN

Hoạt động đánh giá	Thời điểm	Chuẩn đầu ra	Tỉ lệ (%)	Thang điểm/ Rubrics
CUỐI KỲ			60	
Kiểm tra 2	Tuần 14	CLO1, CLO2	50	R2_BCN
Đồ án nhóm	Lần 1: sau khi kết thúc chương 1,2,3 Lần 2: Sau khi kết thúc học phần.	CLO1, CLO2, CLO3	50	R3_DAN

8. NGUỒN HỌC LIỆU

8.1. Sách, giáo trình chính:

[1] Phạm Xuân Lâm, *Giáo trình Thiết kế Web*, Nhà xuất bản Đại học Kinh tế Quốc Dân, 2022.

[2] Khoa CNTT, *Bài giảng Thiết kế Web*, Trường Đại học Công Thương Tp.HCM, 2024.

8.2. Tài liệu tham khảo:

[1] Godson Williams, *Web Design with HTML and CSS*, ebook Z-lib, 2021.

[2] Mikael Olsson, *CSS3 Quick Syntax Reference*, Apress, 2019.

[3] Axel Rauschmayer, *JavaScript For Impatient Programmers*, ECMAScript, 2022.

8.3. Phần mềm

[1] Visual Studio 2013 trở lên

9. QUY ĐỊNH CỦA HỌC PHẦN

Người học có nhiệm vụ:

- Tham dự trên 75% giờ học lý thuyết và 100% giờ thực hành;
- Chủ động lên kế hoạch học tập:
 - + Tích cực khai thác các tài nguyên trong thư viện của trường và trên mạng để phục vụ cho việc tự học, tự nghiên cứu và các hoạt động thảo luận;
 - + Đọc trước tài liệu do giảng viên cung cấp hoặc yêu cầu;
 - + Ôn tập các nội dung đã học; tự kiểm tra kiến thức bằng cách làm các bài tập được giảng viên cung cấp.
- Tích cực tham gia các hoạt động thảo luận, trình bày, vấn đáp trên lớp và hoạt động

nhóm;

- Tham gia các hoạt động thực hành theo hướng dẫn của giảng viên và các yêu cầu về an toàn lao động, nội quy phòng thực hành;
- Chủ động hoàn thành đầy đủ, trung thực các bài tập cá nhân, bài tập nhóm theo yêu cầu;
- Dự kiểm tra trên lớp và báo cáo đồ án nhóm.

10. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN

- Phạm vi áp dụng: Đề cương này được áp dụng cho chương trình đại học ngành Công nghệ thông tin từ khóa 15DH, năm học 2024-2025;
- Giảng viên: sử dụng đề cương này để làm cơ sở cho việc chuẩn bị bài giảng, lên kế hoạch giảng dạy và đánh giá kết quả học tập của người học;
- Lưu ý: Trước khi giảng dạy, giảng viên cần nêu rõ các nội dung chính của đề cương học phần cho người học – bao gồm chuẩn đầu ra, nội dung, phương pháp dạy và học chủ yếu, phương pháp đánh giá và tài liệu tham khảo dùng cho học phần;
- Người học: sử dụng đề cương này làm cơ sở để nắm được các thông tin chi tiết về học phần, từ đó xác định được phương pháp học tập phù hợp để đạt được kết quả mong đợi.

11. PHÊ DUYỆT

☒ Phê duyệt lần đầu

☐ Bản cập nhật lần thứ:

Ngày phê duyệt: 08/08/2024

Ngày cập nhật:

Trưởng khoa

Trưởng bộ môn

Chủ nhiệm học phần

Vũ Văn Vinh

Đào Minh Châu

1. Rubric 6. Đánh giá bài kiểm tra cá nhân 1 (R1_BCN)

[illegible]

2. Rubric 6. Đánh giá bài kiểm tra cá nhân 2 (R2_BCN)

Tiêu chí đánh giá	PLO	CLO	Trọng số	Mô tả mức chất lượng					Điểm
				10 – 8.5	7.0-8.4	5.5-6.9	4.0-5.4	3.9 – 0.0	
Tạo thanh menu	PLO2	CLO1	10%	Menu đúng	Menu hoạt động giống mẫu 70-84%	Menu đơn giản	Menu lỗi	Không có menu	1
Tạo form cơ bản bằng html	PLO2	CLO1	10%	Form đầy đủ input, đúng cấu trúc	Form đúng cơ bản	Form thiếu trường	Form lỗi	Không có form	1
Bootstrap Dropdown menu	PLO3	CLO2	10%	Dropdown dùng đúng Bootstrap	Dropdown hoạt động nhưng chưa chuẩn	Dropdown đơn giản	Dropdown lỗi	Không có dropdown	1
Bootstrap card 1	PLO3	CLO2	10%	Card đúng cấu trúc, đẹp	Card đúng cơ bản	Card đơn giản	Card lỗi	Không có card	1
Bootstrap card 2	PLO3	CLO2	10%	Card thứ 2 đúng cấu trúc	Card hoạt động cơ bản	Card đơn giản	Card lỗi	Không có card	1
Bootstrap form	PLO3	CLO2	10%	Form Bootstrap đúng, responsive	Form Bootstrap cơ bản	Form chưa tối ưu	Form lỗi	Không có form	1
Kiểm tra dữ liệu nhập (JavaScript)	PLO3	CLO2	10%	Kiểm tra dữ liệu đầy đủ, chính xác	Kiểm tra cơ bản	Thiếu điều kiện	Lỗi JS	Không có JS	1
Lấy và hiện thị dữ liệu (JavaScript)	PLO3	CLO2	30%	Hiện thị đúng, logic	Hiện thị cơ bản	Hiện thị chưa ổn định	Lỗi	Không hiện thị	3
ĐIỂM TỔNG									10

3. Rubric 4. Đánh giá cá nhân trong đồ án nhóm (R3_DAN)

Tiêu chí đánh giá	PLO	CLO	Trọng số	Mô tả mức chất lượng					Điểm	
				10 – 8.5	7.0-8.4	5.5-6.9	4.0-5.4	3.9 – 0.0		
Trình bày rõ ràng ý tưởng/ giải pháp, giải thích được lựa chọn thiết kế, chủ động trao đổi và đề xuất hướng xử lý vấn đề khi xây dựng giao diện.	PLO2	CLO1	10%	Giải thích rõ, chủ động đề xuất	Trình bày rõ cơ bản	Trình bày chưa mạch lạc	Khó hiểu	Không trình bày	1	
Hoàn thành HTML đúng yêu cầu, đúng hạn; mã nguồn gọn, dễ đọc; giao diện hiển thị ổn định và ít lỗi định dạng.	PLO2	CLO1	20%	Mã gọn, đúng hạn, ít lỗi	Mã đúng, lỗi nhỏ	Mã chưa tối ưu	Nhiều lỗi	Không hoàn thành	2	
Thiết kế giao diện có bố cục và thẩm mỹ: bố cục hợp lý, nhất quán với phong cách chung của dự án; phối màu/kiểu chữ hài hòa; nội dung dễ nhìn, dễ theo dõi.	PLO3	CLO2	20%	Bố cục đẹp, nhất quán	Bố cục hợp lý	Bố cục đơn giản	Bố cục chưa rõ ràng	Không chú ý thẩm mỹ	2	
Responsive bằng Bootstrap: áp dụng hệ thống lưới và các thành phần Bootstrap vào thiết kế giao diện; giao diện tương ứng trên các thiết bị khác nhau, bố cục hợp lý và đảm bảo trải nghiệm người dùng.	PLO3	CLO2	20%	Responsive tốt mọi thiết bị	Responsive cơ bản	Responsive chưa đều	Responsive kém	Không responsive	2	

Tiêu chí đánh giá	PLO	CLO	Trọng số	Mô tả mức chất lượng					Điểm	
				10 – 8.5	7.0-8.4	5.5-6.9	4.0-5.4	3.9 – 0.0		
Xây dựng tương tác bằng JavaScript phù hợp sản phẩm: chức năng hoạt động đúng kịch bản, phản hồi hợp lý (thông báo/kiểm tra dữ liệu); xử lý sự kiện rõ ràng; hạn chế lỗi và đảm bảo tính ổn định.	PLO3	CLO2	20%	Chức năng đúng, ổn định	Hoạt động cơ bản	Hoạt động chưa ổn định	Nhiều lỗi	Không có JS	2	
Tham gia làm việc và tương tác với các thành viên của nhóm.	PLO6	CLO3	10%	Tham gia tích cực	Tham gia đầy đủ	Tham gia hạn chế	Ít tham gia	Không tham gia	1	
ĐIỂM TỔNG									10	