ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

CƠ SỞ LẬP TRÌNH WEB

Mã học phần: WPB32031 - Số tín chỉ: 03

Dùng cho (các) ngành: **Công nghệ thông tin**

Điều kiện tiên quyết (nếu có): Nhập môn Lập trình

Hình thức đào tạo: Trực tiếp

Đơn vị phụ trách: Khoa Công nghệ thông tin

1. Mô tả chung về học phần

Học phần giúp cho sinh viên có các kiến thức cơ bản về cơ sở cho lập trình Web, bao gồm: Kiến thức cơ bản về HTML, HTML5, CSS, CSS3, JavaScript.

2. Các chữ viết tắt (nếu có)

3. Chuẩn đầu ra của học phần

Mã	Chuẩn đầu ra học phần
plo6-1	Ứng dụng các thẻ HTML để thiết kế các đối tượng trong một trang Web
plo6-2	Lập trình mức cơ bản các điều khiển đối tượng của HTML bằng JavaScript
plo6-3	Ứng dụng thiết kế Web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript

4. Giáo trình và tài liệu học tập

4.1. Giáo trình và tài liệu học tập:

[1]. Guy Hart - Davis, *HTML, XHTML& CSS Quickteps*, Copyright © 2010

[2]. Alexis Goldstein, Louis Lazaris and Estelle Weyl, *HTML5 & CSS3 for the Real World*, Copyright © 2011 SitePoint Pty.Ltd

4.2. Tài liệu tham khảo:

[3]. http://helpx.adobe.com/pdf/dreamweaver_reference.pdf

[4]. http://www.w3schools.com

5. Chiến lược học tập

Sinh viên cần tích cực và chủ động tham gia vào quá trình học tập:

- Tham gia đầy đủ các buổi học.
- Tập trung nghe giải thích, xử lý lỗi và các tình huống xảy ra.
- Chủ động đọc tài liệu và làm bài tập trước khi tham dự buổi học kế tiếp.
- Tích cực tham gia thảo luận; mạnh dạn đưa ra các ý tưởng, giải pháp, chính kiến của mình.

6. Nội dung, kế hoạch giảng dạy và đánh giá

Nội dung và kế hoạch giảng dạy, đánh giá	Hoạt động học tập của người học				Chuẩn đầu ra
	Trên lớp	ST	Tự học	SG	
Giới thiệu học phần	Tập trung nghe giáo viên giới thiệu về các yêu cầu của môn học, các tài liệu giáo trình liên quan.	1			plo6-1,2,3
Chương 1: Tổng quan 1.1. Tổng quan về Internet 1.2. Tìm hiểu về Website 1.3. Giới thiệu các công cụ thiết kế Web, các trình duyệt 1.4. Các bước thiết kế Website 1.5. Tổ chức 1 Website **1.6. Tổng quan về một hệ thống Web** *1.6.1. Mục đích của Website cần thiết kế* *1.6.2. Chiến lược thiết kế* *1.6.3. Thiết kế giao diện*	Tập trung nghe giáo viên giới thiệu một số nét cơ bản về Internet, Website, các công cụ thiết kế Web, một hệ thống Web. Trao đổi thảo luận với giáo viên.	3	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 1.	9	plo6-1
Chương 2: Đăng ký và quản lý website trên host 2.1. Giới thiệu 2.2. Đăng ký hosting, domain 2.3. Quản lý Website trên host	Tập trung theo dõi giáo viên hướng dẫn trực tiếp cách thức đăng ký hosting, domain và cách quản lý Website trên host. Trao đổi thảo luận với giáo viên.	3	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 2. Thực hiện thao tác tự đăng ký hosting, domain và quản lý Website trên host.	9	plo6-1
Chương 3: HTML 3.1. Giới thiệu về HTML 3.2. Các thành phần của một trang HTML 3.3. Thao tác khi thiết kế trang web với HTML 3.4. Một số thẻ cơ bản của HTML 3.5. Định dạng bảng biểu trong HTML	Tập trung nghe giáo viên trình bày những vấn đề cơ bản về **HTML** và theo dõi giáo viên demo thao tác trực tiếp trên máy tính. Đặt ra câu hỏi để trao đổi thảo luận với giáo viên về	5	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 3. Xem lại bản demo các thao tác trực tiếp trên máy tính của giáo viên đã thực hiện trên lớp trong chương 3.	15	plo6-1

3.6. Form và các thành phần của Form 3.7. Sử dụng khung Frames **3.8. HTML 5** *3.8.1. Những tính năng mới trong HTML5* *3.8.2. Những thành phần mới trong HTML5: Forms, Tags, Attributes, Events, Canvas, Video & Audio tags*	những nội dung còn đang vướng mắc chưa được rõ.				
Thực hành Bài 1: Dịch vụ internet, đăng ký hosting, thiết kế web HTML dùng Notepad	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để đăng ký một hosting (free), tạo một trang Web HTML sử dụng Notepad dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	4	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để đăng ký một hosting (free), tạo một trang Web HTML sử dụng Notepad và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	12	plo6-1
Đánh giá 1: 30% *Hiểu và ứng dụng được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng trong một trang Web*		1			plo6-1
Chương 4: Tạo trang web với Dreamweaver 4.1. Môi trường làm việc của Dreamweaver 4.2. Các thao tác với trang web 4.3. Làm việc với hình ảnh 4.4. Làm việc với danh sách 4.5. Làm việc với liên kết 4.6. Làm việc với bảng biểu 4.7. Tạo menu chính 4.8. Tạo Frame trong trang web 4.9. Sử dụng Template	Tập trung nghe giáo viên trình bày những vấn đề cơ bản Dreamweaver ,cách tạo trang web trên môi trường của Dreamweaver và theo dõi giáo viên demo các thao tác trực tiếp trên máy tính. Đặt ra câu hỏi để trao đổi thảo luận với giáo viên về những nội dung còn đang vướng	5	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 4. Xem lại bản demo các thao tác trực tiếp trên máy tính của giáo viên đã thực hiện trên lớp trong chương 4.	15	plo6-2

	mắc chưa được rõ.				
Thực hành Bài 2: Thiết kế Web HTML sử dụng Dreamweave	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một trang Web HTML có sử dụng Dreamweaver dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	4	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một trang Web HTML có sử dụng Dreamweaver và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	12	plo6-2
Chương 5: Cơ bản về JavaScript 5.1. Giới thiệu về Java Script 5.2. Cách sử dụng Java Script 5.3. Các thành phần của JavaScript 5.4. Một số đối tượng trong Java Script 5.5. Xử lý sự kiện bằng JavaScript	Tập trung nghe giáo viên trình bày những vấn đề cơ bản về **JavaScript** và theo dõi giáo viên demo các thao tác trực tiếp trên máy tính. Đặt ra câu hỏi để trao đổi thảo luận với giáo viên về những nội dung còn đang vướng mắc chưa được rõ.	3	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 5. Xem lại bản demo các thao tác trực tiếp trên máy tính của giáo viên đã thực hiện trên lớp trong chương 5.	9	plo6-2
Thực hành Bài 3: Thiết kế Web HTML sử dụng Dreamweaver, ngôn ngữ JavaScript	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một trang Web HTML có sử dụng Dreamweaver , JavaScript dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	4	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một trang Web HTML có sử dụng Dreamweaver , JavaScript và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	12	plo6-2
Chương 6: JQuery 6.1. Giới thiệu về JQuery 6.2. Bộ chọn JQuery Selectors 6.3. Thuộc tính (Attributes) 6.4. Sự kiện (Events) 6.5. Hiệu ứng (Effects)	Tập trung nghe giáo viên trình bày những vấn đề cơ bản về **JQuery** và theo dõi giáo viên demo các thao tác	3	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 6. Xem lại bản demo các thao tác trực tiếp trên máy tính	9	plo6-2

6.6. Sửa đổi DOM (Document Object Model) 6.7. Các thành phần cơ bản khác	trực tiếp trên máy tính. Đặt ra câu hỏi để trao đổi thảo luận với giáo viên về những nội dung còn đang vướng mắc chưa được rõ.		của giáo viên đã thực hiện trên lớp trong chương 6.		
Thực hành Bài 4: Thiết kế Website sử dụng JQuery	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Website có sử dụng Jquery dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	5	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Website có sử dụng Jquery và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	15	plo6-2
Thực hành Bài 5: Thiết kế Website sử dụng JQuery - HTML5	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Website có sử dụng JQuery - HTML5 dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	5	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Website có sử dụng JQuery - HTML5 và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	15	plo6-2
Đánh giá 2: 30% *Hiểu và lập trình mức cơ bản các điều khiển đối tượng của HTML bằng JavaScript*		1			plo6-2
Chương 7: Cascading Style Sheets (CSS) 7.1. Giới thiệu CSS 7.2. Một số đặc tính cơ bản của CSS 7.3. Định nghĩa và sử dụng CSS trong Dreamweaver **7.4. Các tính năng mới trong CSS3** *7.4.1. Giới thiệu CSS3* *7.4.2. Bộ chọn CSS3* *7.4.3. Các kiểu dáng CSS3 và HTML5*	Tập trung nghe giáo viên trình bày những vấn đề cơ bản về **Cascading Style Sheets (CSS)** & các tính năng mới trong **CSS3** và theo dõi giáo viên demo các thao tác trực tiếp trên máy tính. Đặt ra câu hỏi để	4	Đọc trước tài liệu bài giảng của chương 7. Xem lại bản demo các thao tác trực tiếp trên máy tính của giáo viên đã thực hiện trên lớp trong chương 7.	12	plo6-3

7.4.4. Tính năng Web HTML5 với CSS3 *7.4.5. Bootstrap*	trao đổi thảo luận với giáo viên về những nội dung còn đang vướng mắc chưa được rõ.				
Thực hành Bài 6: Thiết kế web HTML sử dụng Dreamweaver, CSS	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Web HTML có sử dụng Dreamweaver,CSS dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	4	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Web HTML có sử dụng Dreamweaver CSS và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	12	plo6-3
Thực hành Bài 7: Thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver,CSS3,JavaScript	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript dưới sự trợ giúp của giáo viên (*nếu xảy ra lỗi*).	4	Sử dụng máy tính (*kết nối internet*) để tạo một Web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript và lưu lại các lỗi xảy ra (*nếu có*).	12	plo6-3
Đánh giá 3: 40% *Hiểu và ứng dụng thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript*		1			plo6-3
Tổng số tiết/giờ học		**60**		**168**	

ST: Số tiết chuẩn SG: Số giờ

7. Đánh giá kết quả học tập

Hoạt động đánh giá của học phần gồm:

Phân loại	**Phương pháp đánh giá**	**Tỷ trọng**	**Chuẩn đầu ra**		
			plo6-1	**plo6-2**	**plo6-3**
Kết thúc học phần	ĐG1. Báo cáo	30%	x		
	ĐG2. Báo cáo	30%		x	
	ĐG3. Báo cáo	40%			x
	Tổng cộng:	100%			

7.1. Hoạt động đánh giá 1 - Chuẩn đầu ra: **plo6-1 -** Tỷ lệ: **30%** điểm học phần

- Hình thức đánh giá: Báo cáo trực tiếp chương trình trên máy tính

- Mô tả bài đánh giá: Hoạt động này được thực hiện thông qua bài kiểm tra trên máy tính (1 tiết) nhằm đánh giá kỹ năng vận dụng thực tế của sinh viên trong việc lập trình để ứng dụng được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web.
- Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	**Khung điểm**				
	A	**B**	**C**	**D**	**F**
	8,5 ÷ 10	**7,0 ÷ 8,4**	**5,5 ÷ 6,9**	**4,0 ÷ 5,4**	**< 4,0**
TC1: Hiểu được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web (30%).	Hiểu được đầy đủ các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web.	Hiểu được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web đạt từ 70%÷84%	Hiểu được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web đạt từ 55%÷69%	Hiểu được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web đạt từ 40%÷54%	Không hiểu được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web.
TC2: Ứng dụng được các thẻ HTML trong thiết kế các đối tượng của một trang Web (70%).	Ứng dụng được các thẻ HTML để thiết kế được các đối tượng của một trang Web.	Ứng dụng được các thẻ HTML để thiết kế được các đối tượng của một trang Web đạt từ 70%÷84%	Ứng dụng được các thẻ HTML để thiết kế được các đối tượng của một trang Web đạt từ 55%÷69%	Ứng dụng được các thẻ HTML để thiết kế được các đối tượng của một trang Web đạt từ 40%÷54%	Không ứng dụng được các thẻ HTML để thiết kế được các đối tượng của một trang Web.

Kết quả đánh giá chung:

Đánh giá 1 = **TC1** × 30% + **TC2** × 70%

7.2. Hoạt động đánh giá 2 - Chuẩn đầu ra: **plo6-2 -** Tỷ lệ: **30%** điểm học phần

- Hình thức đánh giá: Báo cáo trực tiếp chương trình trên máy tính
- Mô tả bài đánh giá: Hoạt động này được thực hiện thông qua bài kiểm tra trên máy tính (1 tiết) nhằm đánh giá kỹ năng vận dụng thực tế của sinh viên trong việc lập trình mức cơ bản các điều khiển đối tượng của HTML bằng JavaScript.
- Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	**Khung điểm**				
	A	**B**	**C**	**D**	**F**
	8,5 ÷ 10	**7,0 ÷ 8,4**	**5,5 ÷ 6,9**	**4,0 ÷ 5,4**	**< 4,0**
TC1: Hiểu được cơ bản các điều khiển đối tượng của HTML bằng JavaScript(40%).	Hiểu được đầy đủ các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằngJavaScript	Hiểu được từ 70%÷84% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằngJavaScript	Hiểu được từ 55%÷69% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằngJavaScript	Hiểu được từ 40%÷54% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằngJavaScript	Không hiểu được đầy đủ các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript
TC2: Lập trình mức	Lập trình sử dụng được đầy	Lập trình sử dụng được từ	Lập trình sử dụng được từ	Lập trình sử dụng được từ	Lập trình không sử

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
cơ bản các điều khiển đối tượng của HTML bằng JavaScript(60%).	đủ các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript	70%÷84% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript	55%÷69% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript	40%÷54% các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript	dụng được các điều khiển cơ bản đối tượng của HTML bằng JavaScript

Kết quả đánh giá chung:

Đánh giá 2 = **TC1** × 40% + **TC2** × 60%

7.3. Hoạt động đánh giá 3 - Chuẩn đầu ra: **plo6-3 -** Tỷ lệ: **40%** điểm học phần

Hình thức đánh giá: Báo cáo trực tiếp chương trình trên máy tính

Mô tả bài đánh giá: Hoạt động này được thực hiện thông qua bài kiểm tra trên máy tính nhằm đánh giá kỹ năng vận dụng thực tế của sinh viên trong việc ứng dụng được để thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript.

Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
TC1: Hiểu thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript (20%).	Hiểu được đầy đủ về thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Hiểu được từ 70%÷84% về thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Hiểu được từ 55%÷69% về thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Hiểu được từ 40%÷54% về thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Không hiểu được về thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript
TC2: Ứng dụng thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript (80%).	Ứng dụng được đầy đủ thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Ứng dụng được từ 70%÷84% thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Ứng dụng được từ 55%÷69% thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Ứng dụng được từ 40%÷54% thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript	Không ứng dụng được thiết kế web HTML5 sử dụng Dreamweaver, CSS3, JavaScript

Kết quả đánh giá chung:

Đánh giá 3 = **TC1** × 20% + **TC2** × 80%

7.4. Cách tính kết quả học tập chung của học phần

Điểm học phần = Đánh giá 1 × 30% + Đánh giá 2 × 30% + Đánh giá 3 × 40%

8. Các phương tiện, trang thiết bị dạy và học

Phòng máy tính có kết nối internet và có máy chiếu.

9. An toàn của sinh viên và giảng viên

Sinh viên phải đọc kỹ và tuân thủ nghiêm túc nội quy phòng máy tính. Đọc kỹ và chấp hành đúng các quy định về việc sử dụng các trang thiết bị điện tại phòng thực hành.

10. Kỷ luật, khiếu nại và hỗ trợ

- Sinh viên chỉ được công nhận hoàn thành môn học nếu có đủ các điều kiện sau:
  + Có mặt trên lớp đủ thời gian theo quy định của nhà trường.
  + Điểm học phần từ 5,5 trở lên và điểm các bài đánh giá đạt từ 5,5 trở lên.
- Nếu có gian lận trong hoạt động đánh giá nào thì sẽ hủy kết quả đánh giá đó.
- Sinh viên chưa đạt đánh giá nào vẫn tiếp tục học các học phần tiếp theo và sẽ được trả nợ trong quá trình học.
- Sinh viên có quyền khiếu nại trực tiếp giáo viên về kết quả đánh giá ngay sau khi kết quả được công bố.
- Sinh viên gặp bất kỳ khó khăn gì trong quá trình học tập có thể liên hệ trực tiếp với giảng viên, Trưởng khoa/bộ môn, Văn phòng hỗ trợ sinh viên, Phòng Đào tạo & NCKH, Ban Thanh tra của Nhà trường để được hướng dẫn, hỗ trợ.

Chủ tịch Hội đồng **xây dựng CTĐT ngành**	*Hải Phòng, ngày 05 tháng 07 năm 2022* **Người biên soạn**
	Ths. Vũ Anh Hùng