

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**MINISTRY OF EDUCATION AND TRAINING**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỞ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**  
**HO CHI MINH CITY OPEN UNIVERSITY**

**ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC**  
**COURSE SPECIFICATION**

**I. Thông tin tổng quát - General information**

1. Tên môn học tiếng Việt/ Course title in Vietnamese: ĐỒ HOẠ MÁY TÍNH

Mã môn học/Course code: ITEC3410

2. Tên môn học tiếng Anh/ Course title in English: COMPUTER GRAPHICS

3. Phương thức giảng dạy/Mode of delivery:

x  Trực tiếp/FTF       Trực tuyến/Online       Kết hợp/Blended

4. Ngôn ngữ giảng dạy/Language(s) for instruction:

x  Tiếng Việt/Vietnamese       Tiếng Anh/English       Cả hai/Both

5. Thuộc khối kiến thức/kỹ năng/ Knowledge/Skills:

Giáo dục đại cương/General      x  Kiến thức chuyên ngành/Major

Kiến thức cơ sở/Foundation       Kiến thức bổ trợ/Additional

Kiến thức ngành/Discipline       Đồ án/Khóa luận tốt nghiệp/Graduation thesis

6. Số tín chỉ/Credits

Tổng số/Total	Lý thuyết/Theory	Thực hành/Practice	Số giờ tự học/Self-study
3	2	1	75

7. Phụ trách môn học-Administration of the course

a. Khoa/Ban/Bộ môn/Faculty/Division: Công nghệ Thông tin

b. Giảng viên/Academics: ThS. Võ Thị Hồng Tuyết

c. Địa chỉ email liên hệ/Email: tuyet.vth@ou.edu.vn

d. Phòng làm việc/Room: 604

**II. Thông tin về môn học-Course overview**

1. Mô tả môn học/Course description:

Môn học cung cấp các kiến thức cơ bản về quy trình xử lý đồ họa trên máy tính và các giải thuật cơ bản trong đồ họa hai chiều và ba chiều.

2. Môn học điều kiện/Requirements:

STT/No.	Môn học điều kiện/ Requirements	Mã môn học/Code
1.	Môn tiên quyết/Pre-requisites	
2.	Môn học trước/Preceding courses	
	Cấu trúc dữ liệu và thuật giải	MISY2501
	Lập trình hướng đối tượng	ITEC2504
3.	Môn học song hành/Co-courses	

3. Mục tiêu môn học/Course objectives

Mục tiêu môn học/ Course objectives	Mô tả - Description	CĐR CTĐT phân bổ cho môn học - PLOs
CO1	- Hiểu phạm vi ứng dụng của đồ họa máy tính. - Nắm vững các kiến thức cơ bản và quy trình xử lý đồ họa trên máy tính. - Hiểu và áp dụng được các giải thuật cơ bản trong đồ họa hai chiều, ba chiều.	PLO6.10
CO2	- Hiện thực được các giải thuật cơ bản trong đồ họa hai chiều, ba chiều. - Vận dụng các giải thuật đồ họa để phát triển ứng dụng xử lý đồ họa.	PLO6.10, PLO6.11
CO3	- Có tinh thần làm việc nghiêm túc, trung thực. - Có khả năng giải quyết vấn đề độc lập.	PLO12.3, PLO13.1

4. Chuẩn đầu ra (CĐR) môn học – Course learning outcomes (CLOs)

Học xong môn học này, sinh viên có khả năng

Mục tiêu môn học/ Course objectives	CĐR môn học (CLO)	Mô tả CĐR -Description
CO1	CLO 1.1	Trình bày được quy trình xử lý đồ họa trên máy tính
	CLO 1.2	Áp dụng được các giải thuật đồ họa cơ bản
	CLO 1.3	Áp dụng được các giải thuật đồ họa cơ bản trong đồ họa hai chiều
	CLO 1.4	Áp dụng được các giải thuật đồ họa cơ bản trong đồ họa ba chiều
CO2	CLO 2.1	Hiện thực các giải thuật cơ bản trong đồ họa hai chiều
	CLO 2.2	Hiện thực các giải thuật cơ bản trong đồ họa ba chiều

Mục tiêu môn học/Course objectives	CĐR môn học (CLO)	Mô tả CĐR -Description
	CLO 2.3	Vận dụng các giải thuật đồ họa để phát triển ứng dụng xử lý đồ họa
CO3	CLO 3.1	Nâng cao khả năng tự học, tự trao đổi kiến thức

Ma trận tích hợp giữa chuẩn đầu ra của môn học và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Chỉ đánh số từ mức 3 (đáp ứng trung bình) trở lên)

CLOs	PLO6.10	PLO6.11	PLO12.3	PLO13.1
CLO 1.1	5	4		
CLO 1.2	5	4		
CLO 1.3	5	4		
CLO 1.4	5	4		
CLO 2.1	5	4		
CLO 2.2	5	5		
CLO 2.3	5	5		
CLO 3.1	5		4	3

1: Không đáp ứng

2: Ít đáp ứng

3: Đáp ứng trung bình

4: Đáp ứng nhiều

5: Đáp ứng rất nhiều

## 5. Học liệu – Textbooks and materials

### a. Giáo trình-Textbooks

[1] Pete Shirley, Steve Marschner, Michael Ashikhmin, Michael Gleicher. Fundamentals of Computer Graphics, CRC Press, Taylor & Francis Group, 2016. [49474]

[2] John F. Hughes, Andries van Dam, Morgan McGuire, David F. Sklar, James D. Foley, Steven K. Feiner, Kurt Akeley. Computer Graphics: Principles and Practice, Addison Wesley Professional, 2014. [48833]

### b. Tài liệu tham khảo (liệt kê tối đa 3 tài liệu tham khảo)/Other materials

[3]. John Vince. Mathematics for Computer Graphics, Springer, 2014. [48830]

### c. Phần mềm/Software

[1] Microsoft Visual Studio

## 6. Đánh giá môn học/Student assessment

Thành phần đánh giá/Type of assessment	Bài đánh giá Assessment methods	Thời điểm Assessment time	CĐR môn học/CLOs	Tỷ lệ % Weight %
(1)	(2)	(3)	(4)	
A1. Đánh giá quá trình/Formative assessment	A.1.1			
	Tổng cộng			
A2. Đánh giá giữa kỳ/Mid-term assessment	A2.1. Bài tập lớn		CLO 1.1, CLO 1.2, CLO 1.3, CLO 2.1, CLO 3.1	30%
	Tổng cộng: 01			30%
A3. Đánh giá cuối kỳ /End-of-course assessment	A3.1. Bài kiểm tra cuối kỳ trên máy		CLO 1.3, CLO 1.4, CLO 2.1, CLO 2.2, CLO 2.3, CLO 3.1	70%
	Tổng cộng: 01			70%
Tổng cộng/Total				100%

a) Hình thức – Nội dung – Thời lượng của các bài đánh giá/Assessment format, content and time:

*Phương pháp đánh giá A2.1. Bài tập lớn*

- Hình thức: sinh viên sẽ thực hiện bài tập lớn theo nhóm và báo cáo.
- Nội dung: áp dụng các kiến thức về hiển thị đối tượng, phép biến đổi đối tượng hai chiều và ba chiều để giải quyết các bài toán đồ họa cụ thể.

*Phương pháp đánh giá A3.1. Bài kiểm tra cuối kỳ trên máy*

- Hình thức: mỗi sinh viên thực hiện bài thi trên máy.
- Nội dung: kiến thức toàn bộ các chương trong đề cương
- Thời lượng: 90 phút
- Đánh giá dựa trên rubrics.

b) Rubrics (bảng tiêu chí đánh giá)

Rubric đánh giá giữa kỳ

Tiêu chí đánh giá	CLO	Trọng số	Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu
Hiển thị đối tượng	1.1 1.2	3 điểm (30%)	3 Tạo dựng, hiển thị đối tượng bằng các thuật toán cơ bản. Lựa chọn cài đặt hợp lý và kết quả chính xác.	Từ 2 đến < 3 Tạo dựng, hiển thị đối tượng bằng các thuật toán cơ bản. Lựa chọn cài đặt hợp lý và kết quả gần chính xác.	Từ 1.5 đến < 2 Tạo dựng, hiển thị đối tượng bằng các thuật toán cơ bản.	< 1.5 Tạo dựng, hiển thị đối tượng bằng các thuật toán cơ bản với mức độ tương đối.

Tạo các chuyên đề cho đối tượng đồ họa bằng phép biến đổi	1.1, 1.2, 1.3 2.1, 3.1	50% (5 điểm)	5 Thực hiện kết hợp các phép biến đổi cho đối tượng cụ thể: chính xác, phù hợp.	Từ 4 đến < 5 Thực hiện kết hợp các phép biến đổi cho đối tượng cụ thể: chính xác.	Từ 2.5 đến < 4 Thực hiện kết hợp các phép biến đổi cho đối tượng cụ thể: tương đối chính xác.	< 2.5 Thực hiện kết hợp các phép biến đổi cho đối tượng.
Vận dụng tổng hợp Khả năng trình bày Kỹ năng viết báo cáo học thuật.	3.1	20% (2 điểm)	2 Thực hiện chuẩn xác, linh hoạt và chuẩn mực	Từ 1.5 đến < 2 Thực hiện chuẩn xác và chuẩn mực	Từ 1 đến < 1.5 Thực hiện chuẩn xác	< 1 Thực hiện tương đối chuẩn xác

## Rubric đánh giá cuối kỳ

<b>Tiêu chí đánh giá</b>	<b>CLO</b>	<b>Trọng số</b>	<b>Giỏi</b>	<b>Khá</b>	<b>Trung bình</b>	<b>Yếu</b>
Tạo dựng đối tượng bằng các giải thuật đồ hoạ 2D	1.3 1.4 2.1	3 điểm 20%	3 Cài đặt chính xác tuyệt đối	Từ 2 đến < 3 Cài đặt chính xác (sai lệch không quá 20%)	Từ 1.5 đến < 2 Cài đặt tương đối chính xác (sai lệch không quá 40%)	< 1.5 Cài đặt thuật giải ở mức hiển thị đáp ứng thấp.
Các phép biến đổi 2D	1.3 1.4 2.1 2.2	4 điểm 20 %	4 Cài đặt chính xác tuyệt đối	Từ 3 đến < 4 Cài đặt chính xác (sai lệch không quá 20%)	Từ 2 đến < 3 Cài đặt tương đối chính xác (sai lệch không quá 40%)	< 2 Vận dụng được thuật giải.
Đồ hoạ 3D Vận dụng tổng hợp	2.2 2.3 3.1	3 điểm 60%	3 Cài đặt chính xác tuyệt đối	Từ 2 đến < 3 Cài đặt chính xác (sai lệch không quá 20%)	Từ 1.5 đến < 2 Cài đặt tương đối chính xác (sai lệch không quá 40%)	< 1.5 Vận dụng được thuật giải.

## 7. Kế hoạch giảng dạy /Teaching schedule:

Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials	
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)						
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice				
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)						
Tuần 1 /LT 1	<p>Chương 1: Tổng quan về Đồ họa máy tính (2,0 tiết)</p> <p>1.1 Đồ họa máy tính.</p> <p>1.2 Các thành phần của một hệ thống đồ họa.</p> <p>1.3 Quy trình xử lý đồ họa trên máy tính.</p> <p>Chương 2: Các giải thuật đồ họa cơ bản (2,5 tiết)</p> <p>2.1 Các giải thuật vẽ đường.</p> <p>2.1.1 Đường thẳng.</p>	CLO 1.1	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống	10	<p>Giảng viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Giới thiệu đề cương chi tiết.</li> <li>+ Thuyết giảng</li> <li>+ Đặt câu hỏi, bài tập.</li> <li>+ Nhấn mạnh những điểm chính.</li> <li>+ Nêu các yêu cầu cho</li> </ul>	4.5	<p>Giảng viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Hướng dẫn các thao tác.</li> <li>+ Thực hành mẫu.</li> <li>+ Nhấn mạnh những điểm chính.</li> <li>+ Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành.</li> </ul>	4.5						A2.1	[1] Chương 1, 8 [2] Chương 1, Chương 2, chương 3 mục 3.3

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			LMS: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		buổi học sau.  Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.		Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							
Tuần 2 /LT 2	Chương 2: Các giải thuật đồ họa cơ bản - tiếp theo (4,5 tiết) 2.1.2 Đường tròn. 2.1.3 Ellipse, đường conic. 2.2 Các giải thuật tô màu.	CLO 1.2, CLO 3.1	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức	15	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng	4.5	Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu.	4.5					A2.1	3] Chương 6 mục 6.1,



Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		+ Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.  Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt		+ Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials	
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)						
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice				
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)						
					ra, ghi chú.										
Tuần 3 /LT 3	<p>Chương 2: Các giải thuật đồ họa cơ bản - tiếp theo (1,0 tiết) 2.3 Các giải thuật cắt xén.</p> <p>Chương 3: Tạo dựng và hiển thị đối tượng đồ họa 2D (3,5 tiết) 3.1 Đa giác và đường cong. 3.2 Công cụ Turtle Graphic.</p>	<p>CLO 1.2, CLO 3.1</p> <p>CLO 1.3, CLO 2.1, CLO 2.3, CLO 3.1</p>	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời	10	<p>Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.</p>	4.5	<p>Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên:</p>	4.5						A2.1, A3.1	<p>[3] Chương 9 mục 9.1 và 9.2</p> <p>[1] Chương 6, mục 6.1</p> <p>[2] Chương 10</p> <p>[3] Chương 7</p>

Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			các câu hỏi trắc nghiệ m lý thuyết , tham gia		Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.		+ Theo dõi và ghi nhận các hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							
Tuần 4 /LT 4	Chương 3: Tạo dựng và hiển thị đối tượng đồ họa 2D - tiếp theo (4,5 tiết) 3.3 Tạo hình bằng kỹ thuật lập và đệ quy. 3.4 Phép biến hình hai chiều.	CLO 1.3, CLO 2.1, CLLO 2.3, CLO 3.1	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập.	4.5	Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu. + Nhấn mạnh những	4.5					A2.1 A3.1	[1] Chương 6, mục 6.1 [2] Chương 10 [3] Chương 7

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
	3.4.1 Các phép biến hình cơ bản.		hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		+ Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.  Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.		điểm chính. + Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							

Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
Tuần 5 /LT 5	<p>Chương 3: Tạo dựng và hiển thị đối tượng đồ họa 2D - tiếp theo (4,0 tiết) 3.4.2 Phép biến hình tổng hợp. 3.4.3 Các giải pháp cài đặt thao tác biến hình</p> <p>Chương 4: Đồ họa 3D (0,5 tiết) 4.1 Biểu diễn và hiển thị đối tượng đồ họa ba chiều.</p>	<p>CLO 1.3, CLO 2.1, CLO 2.3, CLO 3.1</p> <p>CLO 1.4, CLO 2.2, CLO 2.3, CLO 3.1</p>	<p>Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi</p>	10	<p>Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.</p> <p>Sinh viên:</p>	4.5	<p>Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các</p>	4.5					A2.1 A3.1	<p>[1] Chương 6, mục 6.1 [2] Chương 10 [3] Chương 7</p> <p>[1] Chương 6, mục 6.2 [2] Chương 11</p>

Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			trắc nghiệ m lý thuyết , tham gia		+ Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.		hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							
Tuần 6 /LT 6	Chương 4: Đồ họa 3D - tiếp theo (4,5 tiết) 4.2 Các phép biến hình ba chiều. 4.3 Vấn đề khử đối tượng khuất.	CLO 1.4, CLO 2.2, CLO 2.3, CLO 3.1	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh	4.5	Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu. + Nhấn mạnh những điểm chính.	4.5					A2.1 A3.1	[1] Chương 6, mục 6.2 [2] Chương 11

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			kiến thức liên quan. + Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.  Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.		+ Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập							

Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
Tuần 7 /LT 7	Chương 4: Đồ họa 3D - tiếp theo (3,0 tiết) 4.4 Mô hình chiếu sáng.	CLO 1.4, CLO 2.2, CLO 2.3, CLO 3.1	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.  Sinh viên:	3	Giảng viên: + Hướng dẫn các thao tác. + Thực hành mẫu. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu yêu cầu cho các bài tập thực hành. Sinh viên: + Theo dõi và ghi nhận các	3					A2.1 A3.1	[1] Chương 6, mục 6.2 [2] Chương 11



Tuần/b uổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbook s and materials
			Tự học/Self- study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activi ty	Số giờ Peri ods	Hoạt động Activity	Số giờ Period s	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s	Hoạt động Activit y	Số giờ Period s		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			trắc nghiệ m lý thuyết , tham gia		+ Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.			hướng dẫn từ giảng viên. + Thực hành các bài tập						
Tổng cộng/Total				75		30		30						

## 8. Ma trận tích hợp giữa chuẩn đầu ra của môn học và phương pháp giảng dạy – phương pháp đánh giá

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hình thức dạy học Teaching and learning methods	Hình thức đánh giá Student assessment
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Tổng quan đồ họa máy tính Các giải thuật đồ họa cơ bản	CLO1.1 CLO1.2 CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV.</i>	A2.1
2	Các giải thuật đồ họa cơ bản (tiếp theo)	CLO1.2, CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1
3	Các cấu trúc dữ liệu cơ bản (tiếp theo) Tạo dựng và hiển thị đối tượng 2D	CLO1.2 CLO1.3 CLO2.1 CLO2.3 CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1, A3.1
4	Tạo dựng và hiển thị đối tượng 2D (tiếp theo)	CLO1.3 CLO2.1 CLO2.3 CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1, A3.1
5	Tạo dựng và hiển thị đối tượng 2D (tiếp theo) Đồ họa 3D	CLO1.3 CLO1.4 CLO2.1 CLO2.2 CLO2.3 CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1, A3.1
6	Đồ họa 3D (tiếp theo)	CLO1.4 CLO2.2	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV</i>	A2.1, A3.1

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hình thức dạy học Teaching and learning methods	Hình thức đánh giá Student assessment
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		CLO2.3 CLO3.1	<i>SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	
7	Đồ hoạ 3D (tiếp theo)	CLO1.4 CLO2.2 CLO2.3 CLO3.1	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1, A3.1

9. Quy định của môn học/Course policy

- Sinh viên tham gia đầy đủ các buổi học lý thuyết và thực hành.
- Sinh viên tham gia đầy đủ các hoạt động học tập trên hệ thống LMS theo yêu cầu của GV.

TRƯỞNG KHOA/BAN CƠ BẢN  
DEAN OF THE FACULTY

(Ký và ghi rõ họ tên-Signed with fullname)

TS. GVCC. Lê Xuân Trường

Giảng viên biên soạn  
ACADEMIC

(Ký và ghi rõ họ tên- Signed with fullname)

ThS. Võ Thị Hồng Tuyết