

Trường Đại học Giao thông vận tải TP Hồ Chí Minh

Khoa: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Bộ môn: HỆ THỐNG THÔNG TIN

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Tổng quát về học phần

Tên Học phần	TƯƠNG TÁC NGƯỜI VÀ MÁY									
Mã số HP: 122037										
Số tín chỉ	2 Tc (1, 1, 2)									
Số tiết - Tổng	45	LT	15	BT/ TL		TN/ TH	30	BTL		TKMH/ DAMH
	<i>Thực tập bên ngoài: buổi.</i>									
Đánh giá (Thang điểm 10)	Quá trình:			30%			Kiểm tra trên máy			
	Đồ án môn học:						Đồ án môn học			
	Thi cuối kỳ:			70%						
Môn tiên quyết	-									MS:
Môn học trước	- Lập trình hướng đối tượng									MS: 122003
	- Công nghệ phần mềm									MS: 122005
Môn song hành	-									MS:
CTĐT ngành	Ngành: CNTT – Chuyên ngành: CNTT									
Trình độ	<i>Đại học</i>									
Khối kiến thức	<i>Thuộc khối KT: Chuyên ngành</i>									
Ghi chú khác	Sinh viên không được vắng quá 20% số tiết học									

Ghi chú: - Những chữ viết tắt: LT; lý thuyết, BT: bài tập, TL: thảo luận, TN: thí nghiệm, TH thực hành, BTL: bài tập lớn, TKMH: thiết kế môn học, DAMH: Đồ án môn học;

- Bài tập lớn: mỗi tín chỉ có không quá 1 BTL, mỗi học phần có không quá 3 BTL

- TKMH, DAMH: là các đồ án hoặc thiết kế môn học có mã học phần riêng;

- Giờ lý thuyết: 1 TC = 15 tiết;

- Giờ BT, TL, TN, TH: 1TC = 30 tiết.

2. **Mục tiêu của học phần:** Nắm rõ được nguyên tắc thiết kế giao diện dùng để tương tác giữa người mà máy. Sử dụng các công cụ trợ giúp để ứng dụng môn học vào thực tế cho việc thiết kế phần mềm và Web.

3. **Mô tả tóm tắt học phần:** Môn học giới thiệu qua hệ thống cũng như nguyên tắc thiết kế giao diện tương tác giữa người và máy. Những qui trình thiết kế, đánh giá cũng như những sai sót thường gặp trong thiết kế giao diện.

4. **Nội dung học phần:**

4.1 **Nội dung khái quát**

TT	Tên mục/ tiêu mục	Lý thuyết (Số tiết)	BT/TL (Số tiết)	TN/TH (Số tiết)	BTL/DA (Số tiết)	Tổng số tiết/ TC
1	Chương 1, 2	4		8		
2	Chương 3, 4	4		8		
3	Chương 5, 6	4		8		
4	Chương 7	3		6		
	Cộng:	15		30		45

(TH: thực hành; BT: bài tập; TL: thảo luận; TKMH: thiết kế môn học; BTL: bài tập lớn; DA: đồ án môn học)

4.2 **Nội dung chi tiết và phương pháp giảng dạy, đánh giá**

Kiến thức (Biết cái gì)	Kỹ năng (Làm được gì?)	PP giảng dạy	PP đánh giá
Chương 1: Giới thiệu về tương tác giữa con người và máy tính 1.1 HCI là gì? 1.2 Các giai đoạn phát triển của HCI. 1.3 Khuynh hướng phát triển của HCI ngày nay. 1.4 Các công cụ hỗ trợ thiết kế.			
Chương 2: Giao diện và nguyên tắc thiết kế. 2.1 Định nghĩa. 2.2 Tám nguyên tắc vàng trong thiết kế. 2.3 Một số nguyên tắc khác. 2.4 Bài tập minh họa các nguyên tắc.			
Chương 3: Qui trình thiết kế giao diện tương			

tác. 3.1 Định nghĩa. 3.2 Các bước thực hiện. 3.3 Sản phẩm của quá trình thiết kế giao diện			
Chương 4: Phân tích yêu cầu, thiết kế và Prototype. 4.1 Các bước phân tích yêu cầu. 4.2 Thiết kế. 4.3 Giao diện và sản phẩm Prototype.			
Chương 5: Control 5.1 Giới thiệu các Control được dùng để thiết kế. 5.2 Xây dựng Control đó trên các môi trường Desktop, Web.			
Chương 6: Đánh giá và các lỗi trong thiết kế 6.1 Định nghĩa. 6.2 Nhận diện lỗi. 6.3 Các lỗi trong thiết kế. 6.4 Thiết kế lại theo hướng tránh lỗi.			
Chương 7: Mẫu thiết kế 7.1 Định nghĩa. 7.2 Các mẫu thiết kế. 7.3 Cách xây dựng. 7.4 Công nghệ Ajax.			

4.3 Phân bổ thời gian chi tiết

Nội dung	Phân bổ số tiết cho hình thức dạy - học					Tổng
	Lên lớp			Thực hành, thí nghiệm	Tự nghiên cứu	
	Lý thuyết	Bài tập	Thảo luận			
Chương 1, 2	4			8		12
Chương 3, 4	4			8		12
Chương 5, 6	4			8		12
Chương 7	3			6		9

Tổng	15		30		45
-------------	-----------	--	-----------	--	-----------

5. Tài liệu học tập

- [1]. A. Dix, J. Finlay, G. Abowd and R. Beale, *Human Computer Interaction, Third Edition*, Prentice Hall, 2003.
- [2] A. Sarmiento, *Issues of Human Computer Interaction*, IRM Press, 2005.
- [3] Web Bloopers: 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them; Jeff Johnson, 2003.
- [4] Chapter 6 : User-Interface Development - The Object Primer, Third Edition; Douglas Baldwin and Greg W. Scragg; 2004.

6. Các hiểu biết, các kỹ năng cần đạt được sau khi học môn học

.....

7. Hướng dẫn cách đánh giá học phần

- Quá trình – 30%: Bao gồm điểm chuyên cần, đánh giá tháng, bài tập, thực hành thường kỳ.
- Thi (thực hành) – 70%: Thi sẽ bao gồm các câu hỏi trắc nghiệm kiến thức chung của sinh viên sau khoá học và phần làm bài trực tiếp trên máy, thiết kế 1 sản phẩm giao diện đạt theo yêu cầu.

8. Danh sách giảng viên dự kiến

- Mai Ngọc Châu

Tp. Hồ Chí Minh ngày 28 tháng 10 năm 2014

TRƯỞNG KHOA

TRƯỞNG BỘ MÔN

GIẢNG VIÊN LẬP ĐỀ CƯƠNG

MAI NGỌC CHÂU