

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÂY NGUYÊN**



BÀI TIỂU LUẬN NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Họ và tên: Ma A Phúc

Mã sv: 23103061

Giáo viên hướng dẫn: Nguyễn Thị Như

MỤC LỤC	
CHƯƠNG I: NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN.....	3
1. Giới thiệu.....	3
2. Cơ hội việc làm.....	3
3. Các ngành nghề.....	3
3.1. Phát triển Phần mềm.....	3
3.2. Khoa học Dữ liệu và Phân tích Dữ liệu (Data Science and Analytics).....	3
3.3. Trí tuệ Nhân tạo (Artificial Intelligence - AI).....	3
3.4. Công nghệ Blockchain.....	4
3.5. Lập trình Game.....	4
CHƯƠNG II: LẬP KẾ HOẠCH TRÊN MC PROJECT, TRÌNH CHIẾU BÁO CÁO TRÊN POWERPOINT.....	4
I. Phần mềm ms project.....	4
1. Giới thiệu về ms project.....	4
2. Lập kế hoạch.....	4
2.1. Xác định mục tiêu dự án.....	4
2.2. Thời gian cụ thể.....	4
2.3. Quản lý và phân chia nhiệm vụ.....	4
2.4. Quản lý tài nguyên, Kinh phí.....	5
2.5. Lịch trình rõ ràng.....	5
II. Phần mềm trình chiếu powerpoint.....	5
1. Giới thiệu về powerpoint.....	5
2. Cách sử dụng.....	5
3. Làm bài báo cáo trên powerpoint.....	5
3.1. Xác định nội dung, mục tiêu.....	5
3.2. Tạo cấu trúc cho bài thuyết trình.....	5
3.3. Thiết kế slier.....	5
3.4. Tập hợp các nội dung.....	5
3.5. Báo cáo nội dung chi tiết.....	5
CHƯƠNG III: KẾ HOẠCH HỌC TẬP PHÁT TRIỂN VIỆC LÀM.....	5
1. Vị trí việc làm.....	5
2. Mô tả về ngành lập trình.....	6
3. Xây dựng kế hoạch học tập phát triển	6
4. Thực hành thực tế.....	6

NỘI DUNG

CHƯƠNG I: NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

1. Giới thiệu

- Nhập môn Công nghệ thông tin (CNTT) là quá trình tiếp thu và hiểu biết cơ bản về các khái niệm, nguyên lý, ứng dụng của công nghệ thông tin trong đời sống hàng ngày và các lĩnh vực khác nhau.
- Đa dạng về kiến thức: CNTT bao gồm nhiều lĩnh vực khác nhau như lập trình, mạng máy tính, cơ sở dữ liệu, an ninh mạng, trí tuệ nhân tạo, v.v. Giới thiệu về CNTT thường tập trung vào việc cung cấp kiến thức cơ bản về các lĩnh vực này.
- Ứng dụng rộng rãi: CNTT không chỉ là hiểu biết về máy tính và phần mềm mà còn là cách sử dụng công nghệ thông tin để giải quyết các vấn đề thực tế. Từ xây dựng ứng dụng di động đến quản lý cơ sở dữ liệu lớn, CNTT có tác động rất lớn đến mọi khía cạnh của cuộc sống hiện đại.
- Khả năng Giải quyết Vấn đề: Giới thiệu về Công nghệ Thông tin cũng được thiết kế để phát triển kỹ năng tư duy logic, v.v. Kỹ năng phân tích và giải quyết vấn đề. Điều này giúp sinh viên hiểu rõ hơn về cách tiếp cận và giải quyết các thách thức về kỹ thuật và công nghệ.
- Không ngừng phát triển: Công nghệ thông tin không ngừng phát triển và cập nhật. Bắt đầu học CNTT cũng bao gồm việc học hỏi và cập nhật kiến thức theo thời gian.

2. Cơ hội việc làm

- Với sự bùng nổ của thế giới số ngày nay, cơ hội việc làm trong lĩnh vực công nghệ thông tin (IT) rất đa dạng và phong phú, có cơ hội tiếp xúc với những công nghệ hiện đại, tỷ lệ có việc làm sau khi ra trường của ngành này là rất cao, vì các công ty cần tuyển những người hiểu biết nhiều về công nghệ, trong thời đại số

3. Các ngành nghề

3.1. Phát triển Phần mềm

- Người làm việc trong ngành này tập trung vào việc thiết kế, phát triển và triển khai các ứng dụng và phần mềm. Các vị trí có thể bao gồm lập trình viên, kiến trúc sư phần mềm, quản lý dự án phần mềm, chuyên gia kiểm thử phần mềm, v.v.

3.2. Khoa học Dữ liệu và Phân tích Dữ liệu (Data Science and Analytics)

- Ngành này tập trung vào việc bảo vệ hệ thống thông tin và dữ liệu khỏi các mối đe dọa từ tin tặc và phần mềm độc hại. Các chuyên gia an ninh mạng phát triển chính sách bảo mật, thử nghiệm và cung cấp giải pháp ngăn chặn các cuộc tấn công mạng.

3.3. Trí tuệ Nhân tạo (Artificial Intelligence - AI) và Học Máy (Machine Learning)

- Lĩnh vực này nghiên cứu và phát triển các công nghệ cho phép máy tính học hỏi và thực hiện các nhiệm vụ thông minh trước đây chỉ được thực hiện bởi con người

3.4. Công nghệ Blockchain

- Đây là một lĩnh vực CNTT mới tập trung vào phát triển ứng dụng và Nền tảng sử dụng chuỗi khối công nghệ để cải thiện tính bảo mật và độ tin cậy của các giao dịch trực tuyến

3.5. Lập trình Game

- là một phần của ngành giải trí điện tử tập trung vào phát triển trò chơi điện tử. Lập trình game không chỉ là tạo ra trải nghiệm thú vị cho người chơi mà còn liên quan đến việc kết hợp nhiều yếu tố như nghệ thuật, công nghệ và thiết kế để tạo ra một sản phẩm hoàn chỉnh và hấp dẫn.

- Bao gồm các khía cạnh sau: Lập trình và thiết kế: Là một phần quan trọng trong quá trình tạo trò chơi, nhà phát triển trò chơi cần các ngôn ngữ lập trình mạnh như C++, C#, Python và Java để tạo trò chơi.

- Thiết kế trò chơi: Bao gồm việc xác định cấu trúc, lối chơi, hình ảnh, âm thanh và cốt truyện của trò chơi. Đó là công việc của người thiết kế trò chơi.

- Đồ họa và âm thanh: Tạo hình ảnh, hiệu ứng và âm thanh tương tác để làm cho trò chơi trở nên sống động và hấp dẫn hơn đối với người chơi.

- Thử nghiệm và Tối ưu hóa: Quá trình thử nghiệm một trò chơi để đảm bảo trò chơi chạy trơn tru, không có lỗi cũng như tối ưu hóa trải nghiệm trò chơi. Nền tảng và Công cụ: Sử dụng các nền tảng và công cụ phát triển trò chơi như Unity, Unreal Engine hoặc GameMaker để tạo và triển khai trò chơi.

CHƯƠNG II: LẬP KẾ HOẠCH TRÊN MC PROJECT, TRÌNH CHIẾU BÁO CÁO TRÊN POWERPOINT

II. Phần mềm ms project

1. Giới thiệu về ms project

- Microsoft Project là ứng dụng quản lý dự án mạnh mẽ do Microsoft phát triển được sử dụng rộng rãi trong việc quản lý dự án với các tính năng linh hoạt, đa năng. Nó là một công cụ giúp người dùng lập kế hoạch, theo dõi tiến độ và quản lý tài nguyên trong một dự án.

2. Lập kế hoạch

2.1. Xác định mục tiêu dự án

- Dự án lập kế hoạch cho 8 học kì trong khi đang theo học đại học, xây dựng học hỏi các kiến thức, kinh phí, ngoại ngữ, thể chất, cho 8 học kì. Tương ứng với 4 năm học.

2.2. Thời gian cụ thể

- Thời gian sẽ chia làm 8 kì học tương đương với 4 năm theo học tại trường.

Mỗi kì sẽ có những nhiệm vụ và kỹ năng để học hỏi. 1 kì học sẽ đăng ký từ 15 đến 22 tín chỉ trên mỗi kì.

2.3. Quản lý và phân chia nhiệm vụ

- Mỗi kì học sẽ sắp xếp các kỹ năng cần học, các kỹ năng cần đạt được, quản lý thời gian hợp lý. Phân chia nhiệm vụ phù hợp với khả năng của bản thân.

2.4. Quản lý tài nguyên, Kinh phí

- Xử dụng tài nguyên do nhà trường cung cấp, các tài liệu do giảng viên đưa. Học và tìm hiểu các nguồn tư liệu trên mạng, vận dụng các mối quan hệ để có nguồn tài nguyên học tập.

- Tổng chi phí ước tính cho 4 năm học (học phí, tài liệu, sinh hoạt, thực tập, các khoản phí khác) là 110.000.000 VND

II. Phần mềm trình chiếu powerpoint

1. Giới thiệu về powerpoint

- PowerPoint là phần mềm thuyết trình được phát triển bởi Microsoft, phổ biến để tạo và trình bày bài thuyết trình. Giao diện đơn giản cho phép người dùng tạo trình chiếu với văn bản, hình ảnh, đồ họa, video và nhiều hiệu ứng khác nhau để trình bày thông tin một cách hấp dẫn và dễ hiểu. PowerPoint cung cấp nhiều công cụ để thiết kế và tạo slide thuyết trình, giúp người dùng thoải mái sáng tạo và thể hiện ý tưởng một cách trực quan. Ngoài ra, nó còn có khả năng tương thích tốt với các chương trình khác và dễ dàng phân phối để trình chiếu trên nhiều nền tảng khác nhau.

2. Làm bài báo cáo trên powerpoint

2.1. Xác định nội dung, mục tiêu

- Nội dung đề bài là “ Phát triển vị trí việc làm bản thân trong quá trình học Đại học”.

- Mục tiêu được đặt ra là tốt nghiệp đúng thời hạn, đạt điểm B tất cả các môn, công việc mong muốn khi ra trường là trở thành. Lập trình viên cho các hãng Game.

2.2. Tạo cấu trúc cho bài thuyết trình

- Chia cấu trúc ra làm 4 phần. Kiểm thức, Kinh phí, Ngoại ngữ, Thể dục sức khỏe. Tóm tắt ngắn gọn trong mỗi nội dung. Đạt mục tiêu nhiệm vụ cho từng học kì.

2.3. Báo cáo nội dung chi tiết

- Vị trí việc làm mong muốn: Lập trình
- Tổng kinh phí cho 4 Năm: 110.000.000 VND
- Tổng số tín chỉ: 140 tín chỉ
- Thời gian 4 Năm

CHƯƠNG III: KẾ HOẠCH HỌC TẬP PHÁT TRIỂN VIỆC LÀM

1. Vị trí việc làm

- Lập trình viên: có thể làm về đồ họa game

2. Mô tả về ngành lập trình

- Ngành công nghiệp phần mềm là ngành chuyên tạo ra các chương trình máy tính, ứng dụng và hệ thống thông tin sử dụng ngôn ngữ lập trình. Vai trò của ngành này trong xã hội ngày nay rất đa dạng và quan trọng: nó hoạt động trên nhiều nền tảng khác nhau.

- Vai trò của lập trình viên: Tạo phần mềm và chương trình máy tính. Lập trình viên viết mã để tạo ra phần mềm, trang web, trò chơi và chương trình hữu ích cho người dùng. Tối ưu hóa hiệu suất và khả năng sử dụng. Tạo hệ thống bảo mật, mã hóa dữ liệu và các công cụ ngăn chặn các cuộc tấn công mạng. Nói chung lập trình viên là một công việc tập yếu trong thời đại công nghệ nên có vai trò rất quang trọng trong việc phát triển, Đất nước hay doanh nghiệp.

3. Xây dựng kế hoạch học tập phát triển

- Khi còn là sinh viên để phát triển, công việc từ khi còn học ở trường cần xây dựng lộ trình học rõ ràng:

- Kỹ năng lập trình: Học các ngôn ngữ lập trình như C++, PYTHON, JaVa, HTML.

- Tìm các nguồn tài nguyên học tập: Học trên mạng, tài liệu thầy cô đưa, Tham gia các khóa học lập trình, Tham gia cộng đồng Lập trình. v.v.

- Phát triển và cải thiện kỹ năng tiếng Anh cũng như là Thể chất.

- Một ngày giành ra 2 - 3 tiếng để học lập trình.

4. Thực hành thực tế

- Đến năm 3 sẽ có cơ hội đi thực tập đây cũng là cơ hội để phát triển bản thân, cũng có thể có thêm nhiều kinh nghiệm trong làm việc thực tế.

5. Tạo dựng các mối quan hệ

- Làm quen với các anh chị khóa trên để được hướng dẫn trong học tập.

- Tham gia vào các câu lạc bộ công nghệ thông tin.

- Làm quen với những người có cùng sở thích để thuận tiện cho việc học hỏi.

- Học hỏi từ những người đi trước, những người thành công.

- Chia sẻ kiến thức và kinh nghiệm với mọi người.