NGÀNH CÔNG NGHỆ GIÁO DỤC

TT	MÃ SỐ	TÊN HỌC PHẦN	KHỐI LƯỢNG (TC)	KỲ HỌC							
				1	2	3	4	5	6	7	8
Lý luận chính trị + Pháp luật đại cương			**12**								
1	SSH1110	Những NLCB của CN Mác-Lênin I	2(2-1-0-4)	2							
2	SSH1120	Những NLCB của CN Mác-Lênin II	3(2-1-0-6)		3						
3	SSH1050	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2(2-0-0-4)				2				
4	SSH1130	Đường lối CM của Đảng CSVN	3(2-1-0-6)					3			
5	EM1170	Pháp luật đại cương	2(2-0-0-4)		2						
Giáo dục thể chất			**5**								
6	PE1014	Lý luận thể dục thể thao (bắt buộc)	1(0-0-2-0)								
7	PE1024	Bơi lội (bắt buộc)	1(0-0-2-0)								
8	Tự chọn trong danh mục	Tự chọn thể dục 1	1(0-0-2-0)								
9		Tự chọn thể dục 2	1(0-0-2-0)								
10		Tự chọn thể dục 3	1(0-0-2-0)								
Giáo dục Quốc phòng - An ninh (165 tiết)											
11	MIL1110	Đường lối quân sự của Đảng	0(3-0-0-6)								
12	MIL1120	Công tác quốc phòng, an ninh	0(3-0-0-6)								
13	MIL1130	QS chung và chiến thuật, kỹ thuật bắn súng tiểu liên AK (CKC)	0(3-0-2-8)								
Tiếng Anh			**6**								
14	FL1100	Tiếng Anh I	3(0-6-0-6)	3							
15	FL1101	Tiếng Anh II	3(0-6-0-6)		3						
Khối kiến thức Toán và Khoa học cơ bản			**32**								
16	MI1113	Giải tích I	4(3-2-0-8)	4							
17	MI1133	Giải tích III	3(2-2-0-6)				3				
18	MI1143	Đại số	4(3-2-0-8)	4							
19	MI2020	Xác suất thống kê	3(2-2-0-6)		3						
20	PH1111	Vật lý đại cương I	2(2-0-1-4)		2						
21	PH1121	Vật lý đại cương II	2(2-0-1-4)			2					
22	IT1110	Tin học đại cương	4(3-1-1-8)		4						
23	ED1010	Tâm lý học giáo dục	3(2-2-0-6)		3						
24	ED3130	Lí luận dạy học	3(2-2-0-6)			3					
25	AC2010	Kỹ thuật lập trình	2(2-1-0-4)			2					
26	ED2020	Mỹ thuật căn bản	2(2-0-1-4)			2					
Cơ sở và cốt lõi ngành			**48**								
27	ED2000	Nhập môn ngành CNGD	2(2-0-1-4)			2					
28	ED2030	Thiết kế dạy học	3(2-1-1-6)				3				
29	ED3290	Công nghệ dạy học	3(2-2-0-6)					3			
30	ED3300	Kĩ năng dạy học	3(2-1-1-6)						3		
31	ED3310	Công cụ và Kĩ thuật đánh giá	2(2-1-0-4)						2		
32	ED3320	Quản trị dự án	3(2-2-0-6)						3		
33	ED3330	Giáo dục người lớn	2(2-0-0-4)					2			
34	ED3340	E-learning	3(2-1-1-6)					3			

35	ED3350	Tiếng Anh chuyên ngành Công nghệ giáo dục	2(2-0-0-4)						2		
36	ED3360	Kỹ thuật nhiếp ảnh và Thiết kế thương hiệu	3(2-0-2-6)					3			
37	ED3170	Phương pháp luận NCKH	2(2-1-0-4)					2			
38	AC2020	Đồ họa hình động 2D, 3D	3(3-1-0-6)			3					
39	AC2030	Khai thác thông tin đa phương tiện	2(2-1-0-4)				2				
40	AC2040	Cơ sở dữ liệu	2(2-1-0-4)			2					
41	AC2050	Cấu trúc dữ liệu và giải thuật	2(2-1-0-4)			2					
42	AC2060	Nhập môn trí tuệ nhân tạo	2(2-1-0-4)				2				
43	AC3010	Phân tích và thiết kế hệ thống	2(2-1-0-4)					2			
44	AC2070	Thiết kế và lập trình web	3(3-0-1-6)				3				
45	AC2080	Trò chơi số và tương tác I	2(2-1-0-4)				2				
46	ED3370	Đồ án về Chiến lược dạy học trong kỉ nguyên số	2(0-0-4-4)						2		
Kiến thức bổ trợ			**9**								
47	EM1010	Quản trị học đại cương	2(2-1-0-4)								
48	EM1180	Văn hóa kinh doanh và tinh thần khởi nghiệp	2(2-1-0-4)							2	
49	ED3280	Tâm lý học ứng dụng	2(1-2-0-4)							2	
50	ED3220	Kỹ năng mềm	2(1-2-0-4)							2	
51	ET3262	Tư duy công nghệ và thiết kế kỹ thuật	2(1-2-0-4)								
52	TEX3123	Thiết kế mỹ thuật công nghiệp	2(1-2-0-4)								
53	ED4090	Technical Writing and Presentation	3(2-2-0-6)							3	
Tự chọn theo định hướng ứng dụng (chọn theo mô đun)			**16**								
Mô đun 1: Môi trường học tập giàu công nghệ			**16**								
54	AC3020	Trò chơi số và tương tác II	2(2-1-0-4)					2			
55	ED4100	Mô phỏng trong giáo dục	2(1-2-0-4)							2	
56	ED3380	Video số trong giáo dục	2(2-0-1-4)						2		
57	ED4110	Các Công nghệ giáo dục tiên tiến	2(2-0-0-4)							2	
58	ED3390	Hệ thống quản lý học tập thế hệ tương lai	2(1-2-0-4)						2		
59	ED3400	Môi trường học tập đa chiều	2(2-0-0-4)						2		
60	ED4120	Giáo dục STEAM	2(2-0-1-4)							2	
61	ED4130	Đồ án về Môi trường học tập giàu công nghệ	2(0-0-4-4)							2	
Mô đun 2: Multimedia trong giáo dục và truyền thông			**16**								
54	AC3020	Trò chơi số và tương tác II	2(2-1-0-4)					2			
55	ED4100	Mô phỏng trong giáo dục	2(1-2-0-4)							2	
56	ED3380	Video số trong giáo dục	2(2-0-1-4)						2		
62	AC4010	Thực tại ảo	2(2-1-0-4)							2	
63	AC4020	Thực tại tăng cường	2(2-1-0-4)							2	
64	AC3030	Phát triển ứng dụng	2(2-1-0-4)						2		
65	AC3040	Lập trình di động	2(2-1-0-4)						2		
66	ED4140	Đồ án về VR/AR	2(0-0-4-4)							2	
Mô đun 3: Công nghệ và Đào tạo			**16**								
54	AC3020	Trò chơi số và tương tác II	2(2-1-0-4)					2			
55	ED4100	Mô phỏng trong giáo dục	2(1-2-0-4)							2	
56	ED3380	Video số trong giáo dục	2(2-0-1-4)						2		
57	ED4110	Các Công nghệ giáo dục tiên tiến	2(2-0-0-4)							2	

67	ED3410	Lãnh đạo tổ chức đào tạo	2(2-0-0-4)						2		
68	ED3420	Phát triển chương trình đào tạo cho doanh nghiệp	2(2-1-0-4)						2		
69	ED4150	Đào tạo tại chỗ	2(1-2-0-4)							2	
70	ED4160	Đồ án về Trải nghiệm thực địa	2(0-0-4-4)							2	
Thực tập kỹ thuật và Đồ án tốt nghiệp Cử nhân			**8**								
71	ED4170	Thực tập kỹ thuật	2(0-0-4-4)								2
72	ED4180	Đồ án tốt nghiệp cử nhân	6(0-0-12-12)								6
		Tổng theo định hướng mô-đun 1		13	20	18	17	20	18	17	8
		Tổng theo định hướng mô-đun 2		13	20	18	17	20	18	17	8
		Tổng theo định hướng mô-đun 3		13	20	18	17	20	18	17	8

Điều kiện học phần (phân tách bằng dấu chấm phẩy nếu có nhiều HP)			Tên tiếng Anh
Mã HP học trước	Mã HP song hành	Mã HP tiên quyết	
			Educational Psychology
			Didactics
			Programming Techniques
			Basic Arts
			Introduction to Educational Technology
			Instructional Design
			Instructional Technology
			Instructional Skills
			Evaluation Techniques and Tools
			Practical Project Management
			Principles of Adult Learning
			E-learning

English for Educational Technology
Photography and Brand Design
Methodology of Science Research
Computer Graphic in 2D and 3D images
Multimedia Information Processing
Database
Data Structure and Algorithm
Introduction to Artificial Intelligence
System Analysis and Design
Web Design and Progamming
Digital Games and Interaction I

Project on Strategies for Learning and Teac

Digital Games and Interaction II
Simulations for Learning
Digital Video for Learning
Emerging Technologies
Next Generation Learning Management Sy
Multidimensional Learning Environments
STEAM Education

Project on Technology-rich Learning Envir

Digital Games and Interaction II
Simulations for Learning
Digital Video for Learning
Virtual Reality
Augmented Reality
Application Development
Mobile Programming
Project on VR/AR

Digital Games and Interaction II
Simulations for Learning
Digital Video for Learning
Emerging Technologies

Leading the Training Organization 131

Developing the Training Programs for Ente 131

Workplace Training 131

Project on Field Experience 131

Mục tiêu của học phần

ching in Digital Ages

stems

onments

rprises

Mô tả học phần	Trọng số
Nội dung tóm tắt	

0.5