

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

Tên tiếng Việt: Lập trình ứng dụng Java.

Tên tiếng Anh: application programming with java.

Mã học phần: PJA241

Ngành đào tạo: KTPM, CNTT

Chương trình đào tạo: KTPM

1. Thông tin chung về học phần

- Số tín chỉ: 4 tín chỉ (3 tín chỉ lý thuyết, 1 tín chỉ thực hành/ thí nghiệm).
- Học phần thuộc khối kiến thức:

Đại cương		Cơ sở nhóm ngành		Cơ sở ngành		Chuyên ngành		Khác
Bắt buộc <input type="checkbox"/>	Tự chọn <input type="checkbox"/>	Bắt buộc <input type="checkbox"/>	Tự chọn <input type="checkbox"/>	Bắt buộc <input type="checkbox"/>	Tự chọn <input type="checkbox"/>	Bắt buộc <input type="checkbox"/>	Tự chọn <input type="checkbox"/>	Thay thế ĐA/KLTN <input type="checkbox"/>

- Học phần tiên quyết: Lập trình hướng đối tượng
- Học phần học trước: Lập trình hướng đối tượng
- Học phần song hành: Không

2. Phân bổ thời gian

Tổng số tiết: 75 tiết	Lý thuyết: 45 tiết
	Thảo luận/Thuyết trình nhóm: 0/0
	Bài tập lớn/Tiểu luận/Thực hành: 0/0/27.
	Số bài kiểm tra: 3 bài Số tiết kiểm tra thực hành: 3 tiết
	Tự học: 140 tiết Hoạt động khác: 0 tiết

3. Đơn vị phụ trách học phần: Bộ môn Công nghệ phần mềm và công nghệ - Khoa Công nghệ thông tin.

4. Thông tin chung về giảng viên

STT	Học hàm, học vị, họ và tên	Số điện thoại liên hệ	Địa chỉ E-mail	Ghi chú
1	TS. Tô Hữu Nguyên	0989146142	thnguyen@ictu.edu.vn	Phụ trách
2	TS. Nguyễn Văn Núi	0818981166	nvnuoi@ictu.edu.vn	
3	Ths. Phạm Thị Thương	0912.838.646	ptthuong@ictu.edu.vn	
4	Ths. Trần Hải Thanh	0946.600.515	ththanh@ictu.edu.vn	
5	Ths. Đỗ Thị Loan	0972.998.865	dtloan@ictu.edu.vn	

5. Các yêu cầu về cơ sở vật chất đối với học phần: Phòng học có máy chiếu, phòng thực hành có máy chiếu.

6. Mô tả học phần

Học phần Lập trình ứng dụng java trang bị cho sinh viên các kiến thức cơ bản và nâng cao trên ngôn ngữ java. Cụ thể là: Lập trình kết nối cơ sở dữ liệu, lập trình giao diện và xử lý sự kiện trong lập trình ứng dụng độc lập, công nghệ Servlet và JSP trong lập trình web.

Sau khi học xong môn này, người học có thể sử dụng thành thạo bộ thư viện API của java sử dụng cho việc xây dựng các ứng dụng độc lập cũng như xây dựng dự án ứng dụng web. Qua những kiến thức trang bị này, sinh viên có thể tự học và áp dụng các kiến thức này vào xây dựng các dự án cụ thể sau này.

7. Mục tiêu môn học

Mục tiêu [1]	Mô tả (Học phần này giúp sinh viên:) [2]	Chuẩn đầu ra CTĐT CDIO [3]	Trình độ năng lực [4]
G1	Tổng hợp các kiến thức về lập trình kết nối các hệ quản trị cơ sở dữ liệu, thực thi các truy vấn trên cơ sở dữ liệu sử dụng thư viện trong java.	1.4	3.5
	Tổng hợp các kiến thức liên quan đến lập các đối tượng trong lập trình giao diện với AWT và SWING, bắt và xử lý sự kiện với lập trình giao diện trên ngôn ngữ java	1.4	3.5
	Vận dụng các kiến thức lập trình WebServer với Servlet và JSP	1.4, 2.2	3

G2	Vận dụng để cài đặt các thể hiện sử dụng các lớp trừu tượng(Abstract) sử dụng giao diện(interface) cụ thể hoá các phương thức, sử dụng API trong java lập trình kết nối cơ sở dữ liệu và giao diện đồ hoạ, xử lý sự kiện.	1.4, 2.2, 3.1, 3.2	3
	Vận dụng cài đặt công nghệ Servlet và JSP trong xây dựng web động.	2.2, 3.1, 3.2	3
	Vận dụng thiết kế trong sử dụng mô hình hướng đối tượng MVC hoặc design pattern trong xây dựng các ứng dụng desktop, và ứng dụng web.	1.4, 2.2, 3.1, 3.2, 4.4	3
G3	Kỹ năng phối hợp làm việc nhóm.	3.1	3
	Kỹ năng lắng nghe, trình bày báo cáo.	3.2	3

8. Chuẩn đầu ra của học phần

Mục tiêu của HP [1]	Chuẩn đầu ra HP [2]	Mô tả (Sau khi học xong sinh viên có thể:) [3]	Chuẩn đầu ra CDIO [4]	Trình độ năng lực [5]
G1	G1.1	Tổng hợp các kiến thức về các đối tượng của ngôn ngữ java trong kết nối, truy vấn, xử lý truy vấn cơ sở dữ liệu.	1.4	3.5
	G1.2	Tổng hợp các kiến thức về các đối tượng đồ hoạ trong lập trình giao diện, sử dụng Layout trong trình bày các thành phần đồ hoạ, có khả năng bắt và xử lý sự kiện cho các đối tượng trong AWT và SWING.	1.4	3.5
	G1.3	Vận dụng lập trình webServer và các khái niệm liên quan. Sử dụng Servlet trong lập trình Backend, kết hợp JSP trong lập trình Frontend	2.2, 3.1, 3.2	3
G2	G2.1	Vận dụng để cài đặt các thể hiện sử dụng các lớp trừu tượng(Abstract) sử dụng giao diện(interface) cụ thể hoá các phương thức, sử dụng API trong java lập trình kết nối cơ sở dữ liệu và giao diện đồ hoạ, xử lý sự kiện.	2.2, 3.1, 3.2	3

	G2.2	Vận dụng công nghệ Servlet và JSP trong xây dựng web động.	2.2, 3.1, 3.2	3
	G2.3	Vận dụng thiết kế mô hình hướng đối tượng MVC hoặc design pattern trong xây dựng các ứng dụng desktop, và ứng dụng web.	2.2, 3.1, 3.2, 4.4	3
G3	G3.1	Phân công và thực hiện công việc trong nhóm một cách hiệu quả.	3.1	3
	G3.2	Biết lắng nghe, giao tiếp trao đổi với giảng viên và các thành viên trong nhóm thảo luận để giải quyết vấn đề được nêu và kỹ năng báo cáo thuyết trình.	3.2	3

9. Đạo đức khoa học

Tích cực trong các giờ học lý thuyết trên lớp, làm bài tập được giảng viên giao nhiệm vụ, tham gia đầy đủ các giờ thực hành trên tinh thần nâng cao tính tự giác, tự chủ và hoàn thành các bài kiểm tra thường xuyên. Mọi hành vi gian lận trong học tập, đánh giá đều bị xử lý theo quy chế.

10. Nội dung chi tiết

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	Chương 1: Lập trình kết nối cơ sở dữ liệu.					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết Giới thiệu môn học, công cụ sử dụng, phương pháp đánh giá					
1,2,3	1.1. Kiến trúc JDBC và kết nối cơ sở dữ liệu 1.2. Giới thiệu về các hệ quản trị cơ sở dữ liệu và các trình điều khiển kết nối cơ sở dữ liệu. 1.3. Các bước thực hiện kết nối cơ sở dữ liệu. 1.4. Giới thiệu đối tượng Statement sử dụng cho truy vấn cơ sở dữ liệu.	[1] [2] [5]	G1.1 G1.2 G3.1 G3.2	3.5 3.5 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; thảo luận nhóm	Đánh giá bằng nhận xét; câu hỏi trắc nghiệm

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	1.5. Giới thiệu đối tượng ResultSet và các phương thức					
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Tìm hiểu thêm về cài đặt trình soạn thảo, biên dịch, thư viện, trình điều khiển cơ sở dữ liệu, khởi tạo đối tượng kết nối cơ sở dữ liệu, đối tượng truy vấn cơ sở dữ liệu, đối tượng lưu trữ truy vấn cơ sở dữ liệu.	[1] [2] [5]	G1.1 G1.2 G2.1 G3.1 G3.2	3.5 3.5 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 1 Lập trình kết nối cơ sở dữ liệu. (Tiếp theo)					
4,5,6	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết 1.6. Giới thiệu đối tượng PreparedStatement trong truy vấn cơ sở dữ liệu 1.7. Các truy vấn select insert, delete, update với đối tượng PreparedStatement 1.8. Sử dụng đối tượng Transaction và ResultSetMetaData trong truy vấn cơ sở dữ liệu.	[1] [2] [5]	G1.1 G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3.5 3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp trên máy chiếu.	Đánh giá bằng nhận xét; câu hỏi trắc nghiệm
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Thực hành một số ví dụ về tạo cơ sở dữ liệu, thực hiện kết nối cơ sở dữ liệu và truy vấn cơ sở dữ liệu	[1] [2] [5]	G2.1 G3.1 G3.2	3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Bài thực hành bài 2. Thực hành kết nối cơ sở dữ liệu.					
7,8,9	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) -Giảng viên: Hướng dẫn sinh viên làm các bài tập thực hành trong sách bài tập. -Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[1] [2] [5]	G1.1 G1.2 G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3.5 3.5 3 3 3 3	Nêu và giải quyết vấn đề; Hướng dẫn thực hành trực tiếp trên máy chiếu.	Đánh giá quá trình thực thành

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.	[1] [2] [5]	G1.2 G2.1 G3.1 G3.2	3.5 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
10, 11, 12	Chương 2: Lập trình giao diện với AWT và SWING A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết 2.1. Tổng quan về lập trình giao diện với java 2.2. AWT 2.2.1. Các đối tượng container cơ bản 2.2.2. Các đối tượng component cơ bản 2.2.3. Các sự kiện cơ bản của đối tượng	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Ôn lại các khái niệm kế thừa, giao diện, lớp trừu tượng. Thực hành với thư viện AWT thực hiện khai báo khởi tạo và sử dụng các đối tượng container và một số đối tượng component cơ bản	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Bài thực hành bài 2. Làm quen với các đối tượng trong AWT và xử lý sự kiện cơ bản của đối tượng Button và một số đối tượng cơ bản					
13, 14, 15	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: -Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra, đánh giá quá trình

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	-Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.				tiếp lên máy chiếu	
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Sinh viên ôn lại kiến thức ở lớp và làm bài tập phần nâng cao trong sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 2: Lập trình giao diện với AWT và SWING (Tiếp theo)					
16, 17, 18	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 2.2.4. Lựa chọn 2.2.5. Danh sách 2.2.6. Trình đơn(Memu)	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Thực hiện lại các thao tác cơ bản đã được hướng dẫn trên lớp. Áp dụng vào làm bài tập trong sách bài tập.	[1] [4] [5]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Bài thực hành 3. Sử dụng các đối tượng Choice, List, Menu. Thực hiện bắt và xử lý sự kiện cho các đối tượng này					
19,20,21	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: -Giảng viên: Hướng dẫn sinh viên làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. -Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra, đánh giá quá trình
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Bài tập phần nâng cao trong sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	<i>Bài thực hành 4. Bài thực hành tổng hợp cho các đối tượng thuộc lớp AWT và xử lý sự kiện cho các component</i>					
22,23,24	<p>A/ Nội dung học tập trên lớp: (3)</p> <p>- Nội dung GD thực hành:</p> <p>-Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành.</p> <p>-Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.</p> <p>Kiểm tra thực hành (50 phút)</p>	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu; Kiểm tra thực hành trên máy tính.	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra, đánh giá quá trình; đánh giá kiểm tra bằng điểm số.
	<p>B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6)</p> <p>• Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.</p>	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 2: Lập trình giao diện với AWT và SWING <i>(Tiếp theo)</i>					
25,26,27	<p>A/ Nội dung học tập trên lớp: (3)</p> <p>2.2.7. Layout Manager</p> <p>2.2.8. Xử lý sự kiện với chuột và bàn phím</p>	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình
	<p>B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6)</p> <p>Cài đặt lại các đối tượng bản đã được hướng dẫn trên lớp. Áp dụng vào làm bài tập trong sách bài tập.</p>	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
28,29,30	Chương 2: Lập trình giao diện với AWT và SWING <i>(Tiếp theo)</i>					

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 2.3. SWING 2.3.1. giới thiệu. 2.3.2. Mở rộng các đối tượng component	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Cài đặt lại các đối tượng bản đã được hướng dẫn trên lớp. Áp dụng vào làm bài tập trong sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá đồng viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
31,32,33	Bài thực hành 5. Thực hành về Layout Manager và Xử lý sự kiện với chuột và bàn phím					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: -Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. -Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu;	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra, đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá đồng viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
34,35,36	Chương 2: Lập trình giao diện với AWT và SWING <i>(Tiếp theo)</i>					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết 2.3.3. Mở rộng các đối tượng container 2.3.4. Các đối tượng nâng cao của swing	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện cài đặt với các đối tượng đã được hướng dẫn trên lớp. Áp dụng vào làm bài tập trong sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
37,38,39	Bài thực hành 6. Thực hành với các đối tượng mở rộng và nâng cao của SWING					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: -Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên. Kiểm tra thực hành (50 phút)	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2	3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu; kiểm tra thực hành.	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra, đánh giá quá trình; đánh giá bằng điểm số
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G2.3	3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
40,41,42	Chương 3: Lập trình Servlet					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 3.1. J2EE và Web Services 3.2 Tổng quan về Servlet 3.3. Vòng đời của Servlet 3.4. Cấu hình Servlet	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu.	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
43,44,45	Bài thực hành 7. Thực hành chương trình Servlet và các					

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	khái niệm trong 1 chương trình Servlet					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[1] [4] [5]	G2.1 G2.2 G2.3	3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu; tính.	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.	[1] [4] [5]	G2.1 G2.2 G2.3	3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá đồng viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 3: Lập trình Servlet (Tiếp theo)					
46,47,48	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết 3.5. Tham số khởi tạo và tham số cho Servlet 3.6. Mapping Servlet 3.7. Sử dụng Annotation cho khai báo Servlet, filter, listener	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G2.3	3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu.	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá đồng viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 3: Lập trình Servlet (Tiếp theo)					
49,50,51	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD lý thuyết 3.8. Form Data trong Servlet (Phương thức doPOST và phương thức doGET, Đối tượng request và response	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; Thao tác trực tiếp lên máy chiếu.	Đánh giá bằng nhận xét; kiểm tra quá trình.

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	trong Servlet Status Code trong Servlet) 3.9. Sử dụng forward và redirect trong Servlet					
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Bài thực hành 8. Các nội dung tiếp theo của Servlet					
52,53,54	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: -Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[1] [2] [3]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu; tính.	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập phần bài tập nâng cao trong sách bài tập thực hành.	[1] [2] [5]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 3: Lập trình Servlet (Tiếp theo)					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 3.10. Cookie trong Servlet 3.11. Session trong Servlet 3.12. Servlet Filter Kiểm tra lý thuyết và thực hành chương 1,2,3, (50 phút)	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết giảng; Thảo luận nhóm; kiểm tra trắc nghiệm	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình; đánh giá kiểm tra bằng điểm số.
55,56,57	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
58,59,60	Chương 4: Lập trình JSP					

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 4.1. Java Server Pages (JSP) là gì? 4.2. Cấu trúc JSP 4.3. Cú pháp trong JSP 4.4. Điều khiển luồng trong JSP	[1] [2]	G1.3 G2.3 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu;	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 4: Lập trình JSP (Tiếp theo)					
61,62,63	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 4.5. page Directive trong JSP 4.6. Action trong JSP 4.7. Đối tượng ẩn (Implicit) trong JSP 4.8. Client Request trong JSP 4.10. Status Code trong JSP 4.11. Xử lý Form trong JSP	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết giảng; Thảo luận nhóm;	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình;
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2]	G2.3 G3.1 G3.2	3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Bài thực hành 9. Thực hành các nội dung liên quan Directive và xử lý Form trong JSP					
64,65,66	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành:	[1] [2] [3]	G1.2 G1.3	3.5 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết	Đánh giá bằng nhận xét;

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	Giảng viên: Hướng dẫn sinh làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên.	[5]	G2.1 G2.2 G2.3	3 3	vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu;	đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập theo hướng dẫn của giảng viên	[1] [2] [3] [4]	G1.2 G1.3 G2.1 G2.2 G2.3	3.5 3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
67,68,69	9 A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 4.12. Thư viện thẻ chuẩn - Standard Tag Library (JSTL) trong JSP 4.13. JavaBeans trong JSP 4.14. Custom Tags trong JSP	[1] [2]	G2.3 G3.1 G3.2	3 3 3	Thuyết giảng; Thảo luận nhóm;	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình;
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) Thực hiện hiểu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.	[1] [2]	G2.3 G3.1 G3.2	3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần
	Chương 4: Lập trình JSP (Tiếp theo)					
70,71,72	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) 4.15. Expression Language (EL) trong JSP 4.16. Xử lý ngoại lệ (Exception) trong JSP 4.16. Debug trong JSP 4.17. Bảo mật trong JSP	[1] [2]	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Thuyết giảng; Thảo luận nhóm;	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình;
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6)	[1] [2]	G2.1 G2.2	3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết

Tiết	Nội dung	Tài liệu, tham khảo	Chuẩn đầu ra học phần	Trình độ năng lực	Phương pháp dạy học	Phương pháp đánh giá
	Thực hiện hiệu các khái niệm. Áp dụng cài đặt các đối tượng sử dụng trong bài tập tại sách bài tập.		G3.1 G3.2	3 3		hợp đánh giá chuyên cần
73,74,75	Bài thực hành 10. Thực hành các nội dung liên quan Expression Language và xử lý ngoại lệ trong JSP					
	A/ Nội dung học tập trên lớp: (3) - Nội dung GD thực hành: Giảng viên: Hướng dẫn sinh viên làm các bài tập thực hành trong sách bài tập thực hành. Sinh viên làm các bài tập thực hành được giao theo hướng dẫn của giảng viên. Kiểm Tra	[1] [2] [3]	G1.2 G1.3 G2.1 G2.2 G2.3	3.5 3 3 3 3	Thuyết trình; Nêu và giải quyết vấn đề; hướng dẫn thao tác trực tiếp lên máy chiếu;	Đánh giá bằng nhận xét; đánh giá quá trình.
	B/ Các nội dung cần tự học ở nhà:(6) • Hoàn thiện các bài tập theo hướng dẫn của giảng viên	[1] [2] [5]	G1.2 G1.3 G2.1 G2.2 G2.3 G3.1 G3.2	3.5 3 3 3 3	Tự học có hướng dẫn	Đánh giá động viên/Kết hợp đánh giá chuyên cần

11. Đánh giá sinh viên: Thang điểm: 10.

11.1. Kế hoạch kiểm tra như sau:

STT	Nội dung	Thời điểm (Tiết thứ)	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trình độ năng lực	Phương pháp đánh giá	Công cụ đánh giá	Tỷ lệ %
Chuyên cần							10
Kiểm tra thường xuyên							20
1	Chương 1+2	24	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Vấn đáp máy	Câu hỏi	10
2	Chương 3	39	G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	3 3 3 3	Vấn đáp máy	Câu hỏi	10
3	Chương 1+2+3+4	57	G1.1 G1.2 G1.3	3.5 3.5 3	Vấn đáp máy	Câu hỏi	10

			G2.3	3			
Thi cuối kỳ							60
	Chương 1-4		G1 G2 G3	3.5 3 3	Vấn đáp máy	Câu hỏi	60

CDR học phần	Nội dung giảng dạy						Hình thức kiểm tra			Cuối kỳ
	Tiết thứ 1-9	Tiết thứ 10-24	Tiết thứ 25-42	Tiết thứ 43-48	Tiết thứ 49-54	Tiết thứ 55-60	Lần 1 Bài kiểm tra vấn đáp máy	Lần 2 Bài kiểm tra vấn đáp máy	Lần 3 Vấn đáp máy	
G1.1	x	x	x	x	x	x			x	x
G1.2	x	x	x	x	x	x			x	x
G1.3	x	x	x	x	x	x			x	x
G2.1	x	x	x	x	x	x	x	x		x
G2.2	x	x	x	x	x	x	x	x		x
G2.3	x	x	x	x	x	x			x	x
G3.1			x	x	x	x	x	x		x
G3.2			x	x	x	x	x	x		x

11.2 Rubric đánh giá học phần

* Rubric 1: Đánh giá Điểm chuyên cần

Tiêu chí đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi (8,5-10)	Khá (7,0-8,4)	Trung bình (5,5-6,9)	Trung bình yếu (4,0-5,4)	Kém (0-3,9)
Mức độ tham gia đầy đủ các tiết học	70	Tham dự đầy đủ	Vắng từ 1-9% tiết	Vắng từ 10-15% tiết	Vắng từ 16-20% tiết	Vắng 20% tiết (cấm thi)
Tính chủ động trong các bài học, tự học	30	Rất chủ động tham gia đặt câu hỏi, thảo luận, Hoàn thành bài tập thực hành đầy đủ	Khá chủ động tham gia đặt câu hỏi, thảo luận, làm bài tập	Ít chủ động tham gia đặt câu hỏi, thảo luận, làm bài tập.	Cần có tác động của giảng viên mới tham gia đặt câu hỏi, thảo luận, làm bài tập.	Chỉ tham dự lớp học nhưng không chủ động tham gia đặt câu hỏi, thảo luận, làm bài tập

* Rubric 2: Đánh giá *Điểm thảo luận nhóm/thực hành*- Các nhóm được giao chủ đề và thuyết trình kết quả theo nhóm

Tiêu chí đánh giá			Mô tả mức chất lượng				
Câu	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi	Khá	Trung bình	Trung bình yếu	Kém
			(8,5-10 điểm)	(7,0-8,4 điểm)	(5,5-6,9 điểm)	(4,0-5,4 điểm)	(0-3.9 điểm)
Hình thức báo cáo	G1.1 G1.2	10%	Đẹp, rõ, không lỗi trình bày	Đẹp, rõ, còn ít hơn 10 trình bày	Không đẹp, rõ, còn 11 -20 lỗi trình bày	Không đẹp, rõ, còn trên 20 trình bày	Không đẹp, không rõ, chữ nhỏ, rất nhiều lỗi chính tả, và lỗi trình bày
Nội dung báo cáo	G2.1 G2.2	40%	Đáp ứng 90-100% các yêu cầu, có mở rộng, có trích nguồn tài liệu tham khảo	Đáp ứng 80-90% yêu cầu, có mở rộng, trích tài liệu tham khảo không đầy đủ	Đáp ứng 70-80% đủ các yêu cầu	Đáp ứng 50-60% các yêu cầu	Đáp ứng dưới 50 % yêu cầu
Kỹ năng trình bày	G3.1 G3.2	10%	Nói rõ, tự tin, thuyết phục, giao lưu người nghe tốt	Nói rõ, tự tin, giao lưu người nghe	Nói rõ, ít giao lưu người nghe	Không rõ lời, thiếu tự tin, ít giao lưu người nghe	Nói nhỏ, không tự tin, không giao lưu người nghe
Trả lời câu hỏi	G2.1 G2.2	20%	Trả lời đúng tất cả các câu hỏi	Trả lời đúng trên 2/3 câu hỏi	Trả lời đúng trên 1/2 câu hỏi	Trả lời đúng trên 1/3 câu hỏi	Trả lời đúng dưới 1/3 câu hỏi
Tham gia thực hiện	G3.1 G3.2	20%	100% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	~ 80% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	~ 60% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	50% thành viên tham gia thực hiện/trình bày	dưới 50% thành viên tham gia thực hiện/trình bày

*** Rubric 3: Đánh giá bài kiểm tra thường xuyên số 1 (Thời gian làm bài: 50 phút; Hình thức: Vấn đáp máy; Tổng số câu hỏi : 02; Thang điểm: 10)**

Tiêu chí đánh giá			Mô tả mức chất lượng				
Câu	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi	Khá	Trung bình	Trung bình yếu	Kém
			(8,5-10 điểm)	(7,0-8,4 điểm)	(5,5-6,9 điểm)	(4,0-5,4 điểm)	(0-3,9 điểm)
Câu 1	G1.1 G1.2	50	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra
Câu 2	G2.1 G2.2	50	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra

*** Rubric 4: Đánh giá bài kiểm tra thường xuyên số 2 (Thời gian làm bài: 50 phút; Hình thức: Vấn đáp máy; Tổng số câu hỏi : 02; Thang điểm: 10)**

Tiêu chí đánh giá			Mô tả mức chất lượng				
Câu	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi	Khá	Trung bình	Trung bình yếu	Kém
			(8,5-10 điểm)	(7,0-8,4 điểm)	(5,5-6,9 điểm)	(4,0-5,4 điểm)	(0-3,9 điểm)
Câu 1	G1.3 G2.1 G3.1 G3.2	40	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra
Câu 2	G2.1	60	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội	Trình bày rõ ràng. Nội dung	Trình bày tương đối rõ ràng.	Trình bày tương không rõ	Trình bày tương không rõ

	G2.2 G2.3 G3.1 G3.2		dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra
--	------------------------------	--	--	---	--	--	---

* Rubric 5: Đánh giá bài kiểm tra thường xuyên số 3 (Thời gian làm bài: 50 phút; Hình thức: Vấn đáp máy; Tổng số câu hỏi : 02; Thang điểm: 10)

Tiêu chí đánh giá			Mô tả mức chất lượng				
Câu	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi	Khá	Trung bình	Trung bình yếu	Kém
			(8,5-10 điểm)	(7,0-8,4 điểm)	(5,5-6,9 điểm)	(4,0-5,4 điểm)	(0-3,9 điểm)
			Câu 1	G1.1 G1.2 G2.1 G2.2 G3.1 G3.2	40	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra
Câu 2	G1.1 G1.2 G1.3 G2.1 G2.2 G2.3 G3.1 G3.2	60	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra

* Rubric 6: Đánh giá bài thi cuối kỳ Thang điểm 10, Hình thức thi(vấn đáp máy)

Tiêu chí đánh giá			Mô tả mức chất lượng				
Câu	Chuẩn đầu ra đánh giá	Trọng số điểm (%)	Giỏi	Khá	Trung bình	Trung bình yếu	Kém
			(8,5-10 điểm)	(7,0-8,4 điểm)	(5,5-6,9 điểm)	(4,0-5,4 điểm)	(0-3,9 điểm)
			Câu 1	G1.1	30	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải

	G1.2 G1.3		dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra
Câu 2	G1.1 G2.1 G2.2 G2.3 G3.2	50	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra
Câu 3	G1.1 G2.1 G2.2 G2.3 G3.2	20	Trình bày đẹp, rõ ràng. Nội dung giải quyết tốt 90-100% các yêu cầu đặt ra	Trình bày rõ ràng. Nội dung giải quyết 70 đến nhỏ hơn 90 % các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương đối rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 50 đến nhỏ hơn 70% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết từ 40 đến nhỏ hơn 50% các yêu cầu đặt ra	Trình bày tương không rõ ràng. Nội dung giải quyết dưới 40% các yêu cầu đặt ra

12. Tài liệu học tập

- Giáo trình chính

- [1] Bộ môn Công nghệ Phần Mềm– ĐH Công nghệ thông tin và Truyền thông, 2021, *Bài giảng môn Công nghệ J2EE*, Lưu hành nội bộ.
- [2] Đại học khoa học tự nhiên-TPHCM, *Giáo trình lập trình J2EE*.

- Tài liệu tham khảo

- [3] Harvey Deitel, 2012, *Advanced Java 2 Platform: How to Program*
- [4] Harvey Deitel , 2012, *Java How to program Nith edition*
- [5] Cay S.HorstMann, *Core java Volum 1 Fundamenals-Tenth Edition*

13. Ngày phê duyệt lần đầu:

14. Cấp phê duyệt: *ksb*

KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG



TS. Đỗ Đình Cường

Trưởng Khoa



TS. Nguyễn Hải Minh

Trưởng Bộ môn



ThS. Nguyễn Hồng Tân

Tập thể biên soạn

TS. Tô Hữu Nguyên *mg*
 TS. Nguyễn Văn Núi *N*
 Ths. Phạm Thị Thương *Plus*
 Ths. Trần Hải Thanh *P*
 Ths. Đỗ Thị Loan *Loan*

15. Tiến trình cập nhật đề cương chi tiết

<p>Cập nhật đề cương chi tiết lần 1: <i>Ngày/tháng/năm.</i> <i>Nội dung cập nhật:</i></p>	<p>Người cập nhật</p>
<p>Cập nhật đề cương chi tiết lần 2: <i>Ngày/tháng/năm.</i> <i>Nội dung cập nhật:</i></p>	<p>Người cập nhật</p>

