

ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC: Đa phương tiện

Đại học Quốc Gia Hà Nội

Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân Văn.

Khoa Thông tin – Thư viện

Bộ Môn: Thông tin – Tư liệu

1. THÔNG TIN VỀ GIẢNG VIÊN

1.1. Giảng viên 1:

Họ và tên: Đỗ Văn Hùng

Chức danh, học hàm, học vị: Giảng viên, Thạc sỹ

Địa điểm làm việc: Bộ môn Thông tin – Tư liệu, Khoa Thông tin –
Thư viện. Trường Đại học Khoa học Xã hội và
Nhân

Địa chỉ liên hệ: Văn phòng Khoa Thông tin – Thư viện, Tầng 4,
Nhà A, 336 Nguyễn Trãi, Thanh xuân, Hà Nội

Điện thoại: 098. 3636377

Email: dvhung@gmail.com

Các hướng nghiên cứu chính: Tự động hóa trong hoạt động thông tin
thư viện, đa phương tiện, biên mục hiện đại, thông tin học

1.2. Giảng viên 2:

Họ và tên: Phạm Tiến Toàn

Chức danh, học hàm, học vị: Giảng viên, học viên cao học

Địa điểm làm việc: Bộ môn Thông tin – Tư liệu, Khoa Thông tin –
Thư viện. Trường Đại học Khoa học Xã hội và
Nhân

Địa chỉ liên hệ: Văn phòng Khoa Thông tin – Thư viện, Tầng 4,
Nhà A, 336 Nguyễn Trãi, Thanh xuân, Hà Nội

Điện thoại: 0912728762

Email: toanussh@yahoo.com

1.3. Giảng viên 3:

Họ và tên: Nghiêm Xuân Huy

Chức danh, học hàm, học vị: Giảng viên, Thạc sỹ

Địa điểm làm việc: Phòng Đào tạo. Trường Đại học Khoa học Xã hội
và Nhân văn

Địa chỉ liên hệ: Phòng Đào tạo, Phòng 604, Nhà E, 336 Nguyễn
Trãi, Thanh xuân, Hà Nội

Điện thoại: 04.5575892

Email: nghiemhuy@gmail.com

Các hướng nghiên cứu chính: Kiến thức thông tin; Dịch vụ thông tin
tham khảo; Phân tích và thiết kế hệ thống; Ứng dụng CNTT trong
hoạt động thông tin – thư viện, Công nghệ nội dung.

2. THÔNG TIN MÔN HỌC

Tên môn học: Đa phương tiện

Mã môn học:

Số tín chỉ: 2 tín chỉ

Môn học: Tự chọn

Đối tượng học: Môn học được giảng dạy cho sinh viên năm thứ 3

Các môn học tiên quyết:

Các môn học kế tiếp:

Yêu cầu về trang thiết bị

- Phòng học giảng lý thuyết và thảo luận nhóm
- Máy chiếu projector, máy ảnh số, máy quay camera, máy quét ảnh bằng, bút viết
- Phòng máy tính thực hành, phần mềm xử lý âm thanh, hình ảnh

Giờ tín chỉ đối với các hoạt động

- Lý thuyết: 14
- Làm bài tập trên lớp:
- Thảo luận:
- Thực hành, thực tập: 10
- Tự học: 6

Địa chỉ Khoa/Bộ môn phụ trách môn học:

Văn phòng Khoa Thông tin – Thư viện

Tầng 4, Nhà A, 336 Nguyễn Trãi, Thanh xuân, Hà Nội

Điện thoại: 04-8583903

3. MỤC TIÊU MÔN HỌC

Môn Đa phương tiện trang bị cho sinh viên hệ thống kiến thức tổng quan về các loại tài liệu đa phương tiện, các công cụ được sử dụng để tạo ra các sản phẩm đa phương tiện, các kỹ năng để xây dựng một sản phẩm đa phương tiện. Thông qua đó giúp sinh viên có thể xây dựng các sản phẩm đa phương tiện theo yêu cầu cũng như biết cách ứng dụng các thiết bị và sản phẩm đa phương tiện vào các cơ quan Thông tin – Thư viện.

Cụ thể hơn, thông qua môn học sinh viên có thể:

Về kiến thức:

- Phát biểu được khái niệm, định nghĩa, lịch sử và mục tiêu của ứng dụng đa phương tiện
- Biết được các lĩnh vực ứng dụng đa phương tiện trong các lĩnh vực của đời sống xã hội nói chung và ngành thông tin – thư viện nói riêng.
- Liệt kê những thay đổi trong các lĩnh vực khi ứng dụng đa phương tiện.
- Chỉ ra được những khó khăn đối với việc sản xuất và ứng dụng sản phẩm đa phương tiện.
- Nêu ra được những vấn đề chính của bản quyền tác giả liên quan đến các sản phẩm đa phương tiện.

- Phân biệt và nắm rõ các đặc trưng cơ bản các loại hình đa phương tiện như văn bản, hình ảnh, âm thanh, vidêô, đồ họa, hoạt hình.
- Xác định được nội dung của một đề án đa phương tiện, quy trình sản xuất một sản phẩm đa phương tiện.
- Biết được các phần mềm đang được dùng phổ biến để xây dựng các sản phẩm đa phương tiện.
- Nắm được một các tổng quan về trang thiết bị và hạ cơ sở để xây dựng các sản phẩm và dịch vụ đa phương tiện.
- Phân tích được các đặc điểm và yêu cầu đối với một phòng đa phương tiện tại một cơ quan thông tin thư viện.
- So sách và đánh giá được chất lượng của một sản phẩm đa phương tiện.

Về mặt kỹ năng

- Sử dụng thành thạo một số phần mềm xử lý ảnh, âm thanh và vidêô để xây dựng sản phẩm đa phương tiện.
- Sử dụng thành thạo các thiết bị như máy ảnh kỹ thuật số, máy quay camera, máy quét ảnh, máy chiếu.
- Đề xuất được giải pháp đa phương tiện theo yêu cầu cụ thể của cơ quan thông tin thư viện.
- Phối hợp làm việc nhóm để hoàn thành các dự án do giáo viên yêu cầu.

Thái độ, chuyên cần

- Tích cực và chủ động tham gia các hoạt động học tập: nghe giảng, thảo luận và làm việc nhóm
- Có hứng thú đối với việc sử dụng trang thiết bị hiện đại và các phần mềm chuyên dụng để tạo ra các sản phẩm đa phương tiện.
- Tự tin trong thảo luận và trình bày các kết quả nghiên cứu.
- Trung thực trong làm bài, không quay cốp, sử dụng bài của người khác.

Mục tiêu chi tiết cho từng bài học

Mục tiêu Nội dung	Bậc 1	Bậc 2	Bậc 3
Chương 1: Tổng quan về đa phương tiện	- Phát biểu được các khái niệm về đa phương tiện. Khái niệm về các loại hình tài liệu đa phương tiện - Kể tên được các lĩnh vực ứng dụng đa phương tiện - Mô tả được các	- Phân tích vai trò của bản quyền tác giả đối với việc bảo vệ và kiểm soát sử dụng tài liệu số - tài liệu đa phương tiện	- So sách sự khác nhau trong ứng dụng đa phương tiện giữa ngành TTTV và các ngành khác

	<p>nội dung ứng dụng đa phương trong các lĩnh vực của đời sống xã hội</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nêu ra được những thay đổi khi áp dụng đa phương tiện - Kể tên và mô tả tóm tắt khó khăn khi ứng dụng đa phương tiện 		
<p>Chương 2: Xây dựng ứng dụng đa phương tiện</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kể tên được các bước cơ bản trong quá trình xây dựng một ứng dụng đa phương tiện - Mô tả nội dung của xây dựng kế hoạch tổng thể - Liệt kê các yêu về tài nguyên trong việc chuẩn bị xây dựng sản phẩm đa phương tiện - Liệt kê và mô tả nội dung của các giai đoạn sản xuất ứng dụng đa phương tiện - Nêu ra phương án lập đề án đa phương tiện - Mô tả nội dung chính của một đề án đa phương tiện - Nêu được phương pháp xây dựng kịch bản và thu thập dữ liệu cho sản phẩm đa phương tiện - Liệt kê các nội 	<ul style="list-style-type: none"> - Xây dựng được một kế hoạch sản cho một sản phẩm đa phương tiện cụ thể 	<ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá được chất lượng và tính khả thi của một đề án đa phương tiện

	<p>dung cơ bản trong quá trình sản xuất sản phẩm đa phương tiện.</p>		
<p>Chương 3: Thiết bị và hạ tầng đa phương tiện</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận diện được các thiết bị hiện đại được sử dụng để xây dựng các loại tài liệu đa phương tiện - Liệt kê được các yêu cầu của một phòng đa phương tiện trong thư viện - Kể tên và mô tả được chức năng của các thiết bị trong phòng đa phương tiện - Liệt kê và mô tả được các sản phẩm và dịch vụ đa phương tiện trong thư viện 	<ul style="list-style-type: none"> - Biết cách sử dụng các thiết bị hiện đại - Biết cách tổ chức và quản lý phòng đa phương tiện 	<ul style="list-style-type: none"> - Có khả năng thiết kế và tổ chức hoạt động cho phòng đa phương tiện
<p>Chương 4: Phần mềm xử lý ảnh Paint Shop Pro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Phân biệt được các loại định dạng ảnh khác nhau - Nắm được các chức năng cơ bản của phần mềm xử lý ảnh - Thao tác thành thạo các chứng năng của phần mềm xử lý ảnh 	<ul style="list-style-type: none"> - Áp dụng các kỹ năng đã được học để xử lý ảnh. - Thành thạo trong việc thực hành các bài tập xử lý ảnh 	<ul style="list-style-type: none"> - Vận dụng các kỹ năng đang học để sử dụng các tính năng tương tự của các phần mềm xử lý ảnh chuyên nghiệp.
<p>Chương 5: Phần mềm xử lý Video Windows Movie Maker</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nhận dạng được các định dạng đoạn phim khác nhau. - Nắm được các chức năng cơ bản của phần mềm xử lý video - Thao tác thành 	<ul style="list-style-type: none"> - Tạo dựng đoạn phim theo yêu cầu - Áp dụng các kỹ năng đã học để xử lý đoạn phim. - Thành thạo trong việc giải 	<ul style="list-style-type: none"> - Có khả năng xây dựng một dự án phim vừa và nhỏ - Đánh giá đoạn phim được tạo lập.

	thạo các chứng năng của phần mềm xử lý video.	quyết các bài tập đề ra.	
Chương 6: Phần mềm MS-PRODUCER	<ul style="list-style-type: none"> - Phân định các loại dữ liệu khác nhau để làm cơ sở tạo lập dự án. - Nêu ra được quy trình tạo lập một dự án. - Nắm được các chức năng cơ bản của phần mềm. - Thao tác thành thạo các chứng năng của phần mềm. 	<ul style="list-style-type: none"> - Áp dụng các kỹ năng đã học để xử lý đoạn phim. - Thành thạo trong việc giải quyết các bài tập đề ra. - Đóng gói và xuất bản sản phẩm. 	<ul style="list-style-type: none"> - Có khả năng xây dựng một dự án vừa và nhỏ - Đánh giá dự án được tạo lập từ phần mềm.

4. TÓM TẮT NỘI DUNG MÔN HỌC

Môn học Đa phương tiện cung cấp cho sinh viên lý thuyết và những kỹ năng thực hành với các tài liệu đa phương tiện. Về nội dung thuyết, bao gồm: tổng quan về đa phương tiện như khái niệm, lịch sử, mục tiêu và xu thế ứng dụng đa phương tiện; các vấn đề phát sinh khi ứng dụng đa phương tiện cũng như vấn đề bản quyền đối với các sản phẩm đa phương tiện; các quy trình xây dựng dự án và sản phẩm đa phương tiện; các công cụ xây dựng các sản phẩm đa phương tiện và trang thiết bị đa phương tiện ứng dụng cho ngành thông tin - thư viện. Về nội dung thực hành, sinh viên được thực hành sử dụng một số phần mềm chuyên dụng về xử lý và biên tập các loại tập tin đa phương tiện như hình ảnh, âm thanh, video và hoạt hình. Sinh viên sử dụng các công cụ này để xây dựng các sản phẩm đa phương tiện; Thực hành sử dụng các thiết bị chuyên dụng như máy ảnh số, camera số, máy quét, máy chiếu để tạo dữ liệu và trình chiếu các sản phẩm đa phương tiện.

5. NỘI DUNG CHI TIẾT MÔN HỌC

Chương 1: Tổng quan về đa phương tiện

1.1. Khái niệm và lịch sử đa phương tiện

1.1.1. Khái niệm

1.1.2. Lịch sử phát triển

1.1.3. Mục tiêu ứng dụng đa phương tiện

1.2. Các lĩnh vực ứng dụng đa phương tiện

1.2.1. Đa phương tiện trong đời sống xã hội

1.2.2. Đa phương tiện ứng dụng trong ngành Thông tin – Thư viện

1.3. Những thay đổi khi áp dụng đa phương tiện

- 1.3.1. Thay đổi cấu trúc công nghiệp
- 1.3.2. Thay đổi cách thức tổ chức liên kết
- 1.3.3. Thay đổi các sống

1.4. Các vấn đề đối với đa phương tiện

- 1.4.1. Nhận thức (perception)
- 1.4.2. Phần mềm đa phương tiện
- 1.4.3. Thiết kế chương trình
- 1.4.4. Thiếu công nghệ

1.5. Vấn đề bản quyền

- 1.5.1. Mục đích của bản quyền
- 1.5.2. Quyền tác giả
- 1.5.3. Các hình thức vi phạm bản quyền tác giả

Chương 2. Xây dựng ứng dụng đa phương tiện

2.1. Quy trình phát triển ứng dụng đa phương tiện

- 2.1.1. Xây dựng kế hoạch tổng thể
- 2.1.2. Các yêu cầu về tài nguyên
- 2.1.3. Các giai đoạn sản xuất ứng dụng

2.2. Xây dựng đề án đa phương tiện

- 2.2.1. Lập kế hoạch cho đề án đa phương tiện
- 2.2.2. Các nội dung chính của đề án đa phương tiện

2.3. Xây dựng kịch bản và chuẩn bị dữ liệu cho sản phẩm đa phương tiện

- 2.3.1. Xây dựng kịch bản
- 2.3.2. Thu thập dữ liệu

2.4. Sản xuất sản phẩm đa phương tiện

- 2.4.1. Các yếu tố sản xuất và công cụ
- 2.4.2. Tích hợp dữ liệu
- 2.4.3. Điều khiển chất lượng
- 2.4.4. Đóng gói và phân phối sản phẩm

Chương 3: Thiết bị và hạ tầng đa phương tiện

3.1. Thiết bị đa phương tiện

- 3.1.1. Máy ảnh số
- 3.1.2. Máy quay camera
- 3.1.3. Máy quét
- 3.1.3. Máy chiếu

3.2. Xây dựng phòng đa phương tiện cho thư viện

- 3.2.1. Các yêu cầu chung của phòng đa phương tiện
- 3.2.2. Thiết kế phòng đa phương tiện
- 3.2.3. Các sản phẩm và dịch vụ đa phương tiện
- 3.2.4. Tổ chức và quản lý phòng đa phương tiện

Chương 4: Phần mềm xử lý ảnh Paint Shop Pro

4.1. Phân loại định dạng ảnh

- 4.1.1. Khái niệm ảnh
- 4.1.2. Định dạng ảnh Bitmap
- 4.1.3. Định dạng ảnh Vector
- 4.1.4. So sánh ảnh Bitmap và ảnh Vector
- 4.1.5. Định nghĩa một số dạng ảnh đồ họa

4.2. Giới thiệu phần mềm xử lý ảnh Paint Shop Pro

- 4.2.1. Các tính năng cơ bản
- 4.2.1. Yêu cầu hệ thống

4.3. Giới thiệu công cụ trong Paint Shop Pro

- 4.3.1. Các thanh công cụ
- 4.3.2. Một số thuật ngữ

4.4. Các thao tác làm việc và xử lý ảnh cơ bản

4.5. Lựa chọn vùng

- 4.5.1. Khái niệm
- 4.5.2. Vùng lựa chọn
- 4.5.3. Một số thuật ngữ lựa chọn vùng
- 4.5.4. Các công cụ chọn vùng

4.6 Tạo hiệu ứng

4.7. Ảnh nhiều lớp

4.8. Các bài thực hành với Paint Shop Pro

Chương 5: Phần mềm xử lý Video Windows Movie Maker

5.1. Giới thiệu phần mềm Windows Movie Maker

5.2. Đưa các tệp dữ liệu vào Collections

5.3. Chuyển đổi giữa hai chế độ làm việc khác nhau

5.4. Thêm/Loại bỏ một đoạn phim vào dự án

5.5. Xoá dữ liệu trên storyboard/timeline

5.6. Các chuyển cảnh và các hiệu ứng đặc biệt.

5.7. Làm tiêu đề và các thông báo

5.8. Ghép nhạc cho đoạn phim

5.9. Bình luận cho đoạn phim

Chương 6: Phần mềm MS-PRODUCER

6.1. Giới thiệu về MS-Producer

- 6.1.1. Các tính năng và giao diện
- 6.1.2. Yêu cầu hệ thống

6.2. Tạo lập và dự án đa phương tiện

6.3. Soạn thảo các bản trình diễn

- 6.3.1. Đưa nội dung đa phương tiện vào bản trình diễn
- 6.3.2. Đưa dữ liệu vào trực thời gian
- 6.3.3. Thao tác với dữ liệu đưa vào

- 6.3.4. Đồng bộ các slide với audio và video
- 6.3.5. Xem bản trình diễn trước khi xuất bản

6.4. Hiệu chỉnh bản trình diễn MS-Producer

6.5. Ghi lưu audio, video và hình ảnh tĩnh trong MS-Producer

6.6. Làm việc với Audio

6.7. Đóng gói và xuất bản.

6. HỌC LIỆU

Tài liệu đọc bắt buộc

1. Tập bài giảng đa phương tiện của giảng viên
2. Đỗ Trung Tuấn. Giới thiệu về đa phương tiện = introduction to multimedia.-H.: ĐHQGHN, 2001
3. Sử dụng công cụ xử lý âm thanh WavePad.-H. ĐHQG HN, 2006.- 28tr.

Tài liệu đọc thêm

4. Nguyễn Thị Ngọc Hân. Sử dụng công cụ xử lý ảnh Pain Shop Pro.- H: Đại học Quốc gia HN, 2006.- 65tr.
5. Sử dụng công cụ xử lý video Windows Movie Maker.-H. ĐHQG HN, 2006.- 35tr.
6. Tạo bài giảng điện tử với MS-Producer.-H. ĐHQG HN, 2006.- 44tr.
7. Walke, Frank L. Multimode delivery of multimedia information/ Frank L. Walke and George R. Thoma. National Library of Medicine

7. HÌNH THỨC TỔ CHỨC DẠY HỌC

7.2. Lịch trình chung

Nội dung	Lên lớp			Thực hành	Tự học
	Lý thuyết	Bài tập	Thảo luận		
Nội dung 1: Tổng quan về đa phương tiện	2				
Nội dung 2: Tổng quan quá trình xây dựng ứng dụng đa phương tiện	2				
Nội dung 3: Thiết bị và hạ tầng đa phương tiện	2				
Nội dung 4: Thực hành sử dụng các trang thiết bị đa phương tiện				2	
Nội dung 5: Giới thiệu phần mềm xử lý ảnh Paint Shop Pro	2				
Nội dung 6: Thực hành phần mềm Paint Shop Pro				2	
Nội dung 7: Bài tập xử lý hình ảnh					2

Nội dung 8: Giới thiệu phần mềm Windows Movie Maker	2				
Nội dung 9: Thực hành phần mềm Windows Movie Maker				2	
Nội dung 10: Bài tập xây dựng video					2
Nội dung 11: Giới thiệu phần mềm MS-PRODUCER	2				
Nội dung 12: Thực hành phần mềm MS-PRODUCER				2	
Nội dung 13: Thực hành phần mềm MS-PRODUCER				2	
Nội dung 14: Bài tập xây dựng sản phẩm đa phương tiện					2
Nội dung 15: Ôn tập và giải đáp thắc mắc	2				
Tổng cộng	14			10	6

7.2. Lịch trình tổ chức dạy học cụ thể

Tuần 1, Nội dung: Tổng quan về đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Lý thuyết	2 giờ	<ul style="list-style-type: none"> - Giới thiệu chung về môn học: lịch trình học tập, các yêu cầu môn học. - Khái niệm và lịch sử đa phương tiện - Các lĩnh vực ứng dụng đa phương tiện - Những thay đổi khi áp dụng đa phương tiện - Các vấn đề đối với đa phương tiện - Vấn đề bản quyền trong việc sử dụng tài liệu đa phương tiện 	<ul style="list-style-type: none"> - Đọc phần giới thiệu môn học trên website - Đọc tài liệu số 1, chương 1 - Đọc tài liệu số 2 phần giới thiệu về đa phương tiện 	

Tuần 2, Nội dung: Xây dựng ứng dụng đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú

Lý thuyết	2 giờ	<ul style="list-style-type: none"> - Quy trình phát triển ứng dụng đa phương tiện - Xây dựng đề án đa phương tiện - Xây dựng kịch bản và chuẩn bị dữ liệu cho sản phẩm đa phương tiện - Sản xuất sản phẩm đa phương tiện 	<ul style="list-style-type: none"> - Đọc tài liệu số 1, chương 2 - Đọc tài liệu số 2 	
-----------	-------	--	--	--

Tuần 3, Nội dung : Thiết bị và hạ tầng đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Lý thuyết	2 giờ	<ul style="list-style-type: none"> - Giới thiệu các thiết bị kỹ thuật số: máy ảnh số, máy quay camera, máy quét, máy chiếu - Xây dựng phòng đa phương tiện cơ quan Thông tin – Thư viện 	<ul style="list-style-type: none"> - Đọc tài liệu số 1, chương 3 	

Tuần 4, Nội dung: Thực hành sử dụng thiết bị đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Thực hành	2 giờ	Thực hành sử dụng các thiết bị kỹ thuật số: máy ảnh số, máy quay camera, máy quét, máy chiếu	Đọc tài liệu hướng dẫn sử dụng các thiết bị này.	Giải viên chuẩn bị trang thiết bị cho buổi thực hành

Tuần 5, Nội dung: Giới thiệu phần mềm xử lý ảnh Paint Shop Pro

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú

Lý thuyết	2 giờ	- Phân biệt các loại định dạng ảnh. - Giới thiệu chung về phần mềm xử lý hình ảnh - Các thao tác xử lý ảnh cơ bản	- Tài liệu số 1, chương 4 - Đọc tài liệu số 3.	
-----------	-------	---	---	--

Tuần 6, Nội dung : Thực hành phần mềm Paint Shop Pro

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Thực hành	2 giờ	- Xử lý ảnh với phần mềm Paint Shop Pro: chọn vùng, tạo hiệu ứng, tạo lớp cho ảnh, sửa ảnh.	- Đọc tài liệu số 1 chương 4 - Đọc tài liệu số 3: phần hướng dẫn các thao tác xử lý ảnh	

Tuần 7, Nội dung: Bài tập xử lý hình ảnh

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Tự học, tự nghiên cứu	2 giờ	- Sử dụng phần mềm và máy ảnh số để tạo ra một bức ảnh ghép nhiều lớp	File ảnh hoặc máy ảnh số	Nộp kết quả vào tuần 8

Tuần 8, Nội dung : Giới thiệu phần mềm Windows Movie Maker

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Lý thuyết	2 giờ	- Giới thiệu phần mềm Windows Movie Maker - Hướng dẫn các thao tác cơ bản trong xử lý video	Đọc tài liệu số 1, chương 5 Đọc tài liệu số 4	

Tuần 9, Nội dung : Thực hành phần mềm Windows Movie Maker

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú

chức dạy học	điểm			
Thực hành	2 giờ	- Hướng dẫn sử dụng phần mềm - Thực xử lý âm thanh video	Đọc hướng dẫn sử dụng phần mềm	

Tuần 10, Nội dung: Bài tập xây dựng video

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Tự học, tự nghiên cứu	2 giờ	- Sử dụng phần mềm để xây dựng một đoạn Video: nội dung sinh viên tự chọn.	Đọc phần hướng dẫn sử dụng phần mềm, chuẩn bị dữ liệu để thực hành	

Tuần 11, Nội dung: Giới thiệu phần mềm MS-PRODUCER

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Lý thuyết	2 giờ lý thuyết	- Giới thiệu phần mềm MS-Producer - Các thao tác cơ bản xử lý dữ liệu đa phương tiện: tạo lập, sửa đổi và xuất bản.	Đọc tài liệu số 1, chương 6 Đọc tài liệu số 5	

Tuần 12, Nội dung : Thực hành phần mềm MS-PRODUCER

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Thực hành	2 Giờ	- Thực hành các thao tác nhúng các đối tượng âm thanh, hình ảnh và một file đa phương tiện	Đọc phần hướng dẫn sử dụng phần mềm	

Tuần 13, Nội dung : Thực hành phần mềm MS-PRODUCER

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Thực hành	2 giờ	- Thực hành xây dựng một sản phẩm đa phương tiện hoàn chỉnh: nội dung, dữ liệu, lồng tiếng và xuất bản	- Đọc hướng dẫn sử dụng trong tài liệu số 5	

Tuần 14, Nội dung : Bài tập xây dựng sản phẩm đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Tự học, tự nghiên cứu	2 giờ	- Sinh viên tự chọn chủ đề (thông qua giáo viên trước khi làm) hoặc giáo viên giao chủ đề cho sinh viên thực hiện - Xây dựng một đoạn phim 30 phút giới thiệu về một cơ quan thông tin thư viện.	- Xây dựng kịch bản - Mượn trang thiết bị	

Tuần 15, Nội dung : Ôn tập và giải đáp thắc mắc

Hình thức tổ chức dạy học	Thời gian, địa điểm	Nội dung chính	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị	Ghi chú
Lý thuyết	2 giờ	Tổng kết lại toàn bộ các nội dung đã học trong 14 tuần Giải đáp thắc mắc liên quan đến môn học	Xem lại các nội dung đã học Chuẩn bị các câu hỏi (nếu có)	

8. CHÍNH SÁCH ĐỐI VỚI MÔN HỌC VÀ YÊU CẦU KHÁC CỦA GIẢNG VIÊN

- Các bài tập phải nộp đúng hạn. Nếu không đúng hạn sẽ bị trừ điểm (Trừ 1 điểm nếu nộp muộn từ 1-2 ngày; trừ 2 điểm nếu nộp muộn từ 3-4 ngày; trừ 3 điểm nếu nộp muộn từ 5 ngày trở lên).

- Thiếu một điểm thành phần (bài tập, bài kiểm tra giữa kỳ), hoặc nghỉ quá 20% tổng số giờ của môn học, không được thi hết môn.

9. PHƯƠNG THỨC, HÌNH THỨC KIỂM TRA - ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN HỌC

9.1. Kiểm tra – đánh giá thường xuyên

- Giảng viên đánh giá và kiểm tra quá trình tham gia vào việc học của sinh viên thông qua các hoạt động:

- + Tham gia các buổi nghe giảng lý thuyết;
- + Đọc tài liệu và chuẩn bị bài trước khi lên lớp;
- + Làm bài tập và nộp đúng hạn;
- + Tham gia phát biểu xây dựng bài;
- + Tham gia tích cực các buổi thảo luận.

9.2. Kiểm tra – đánh giá định kỳ

Sinh viên được đánh giá kết quả học tập thông qua 5 nội dung sau:

STT	Hình thức kiểm tra	Tỷ trọng đánh giá	Đặc điểm đánh giá
1	Đi học đầy đủ, nghe giảng ghi chép, tích cực tham gia trình bày trong thảo luận và làm việc nhóm.	5%	Cá nhân
2	Bài tập tuần 7 : xử lý ảnh	10%	Cá nhân
3	Bài tập tuần 10: xây dựng video	10%	Cá nhân
4	Bài tập tuần 14: xây dựng sản phẩm đa phương tiện	25%	Nhóm
5	Kiểm tra cuối kỳ: đánh giá toàn các mục tiêu môn học đặt ra.	50%	Cá nhân

9.3. Tiêu chí đánh giá các loại bài tập

- Tiêu chí đánh giá bài tập cá nhân

Thứ tự	Tiêu chí đánh giá	Tỷ lệ đánh giá
1	Tính sáng tạo, độc đáo	20%
2	Ứng dụng được các kỹ thuật cơ bản của phần mềm	20%
3	Nội dung: có bố cục và có ý nghĩa	40%
4	Thuyết minh kết quả	20%

- Tiêu chí đánh giá bài tập nhóm

Thứ tự	Tiêu chí đánh giá	Tỷ lệ đánh giá
1	Tính sáng tạo, độc đáo	20%
2	Ứng dụng được các kỹ thuật cơ bản của phần mềm	20%
3	Nội dung: thể hiện được một nội dung cụ thể	40%
4	Thuyết minh kết quả	10%
5	Hồ sơ làm việc nhóm	10%

- Tiêu chí đánh giá bài kiểm tra giữa kỳ và cuối kỳ: thi trên máy

- Trả lời và thực hiện tốt các nội dung câu hỏi
- Thể hiện khả năng sáng tạo trong giải quyết vấn đề
- Ứng dụng tốt các kiến thức vào giải quyết yêu cầu đề ra.

9.4. Lịch thi, kiểm tra (Kể cả thi lại)

- Kiểm tra giữa kỳ:
- Thi hết môn:
- Thi lại:

Duyệt

Chủ nhiệm bộ môn

Giảng viên

TS. Trần Thị Quý

ThS. Đỗ Văn Hùng