

Biểu mẫu 17

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUẢNG BÌNH
KHOA KỸ THUẬT - CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

THÔNG BÁO

Công khai cam kết chất lượng đào tạo của cơ sở giáo dục đại học năm học 2019-2020

Ngành: Đại học Kỹ thuật phần mềm

STT	Nội dung	Trình độ đào tạo						
		Tiến sĩ	Thạc sĩ	Đại học			Cao đẳng sư phạm chính quy	Trung cấp sư phạm chính quy
				Chính quy	Liên thông chính quy	Văn bằng 2 chính quy		
I	Điều kiện đăng ký tuyển sinh			Tuyển sinh dựa vào kết quả kỳ thi THPT Quốc gia Gồm tổ hợp các môn: - Toán, Vật lý, Hóa học - Toán, Vật lý, Tiếng Anh - Toán, Vật lý, Sinh học - Toán, Hóa học, Tiếng Anh.				
II	Mục tiêu kiến thức, kỹ năng, thái độ và trình độ ngoại ngữ đạt được			1. Mục tiêu Chương trình đào tạo ngành Kỹ thuật Phần mềm (KTPM) nhằm trang bị cho người tốt nghiệp kiến thức khoa học cơ bản và kiến thức kỹ thuật chuyên môn vững chắc, năng lực thực hành nghề nghiệp thành thạo, khả năng thích ứng cao với môi trường kinh tế - xã hội, khả năng làm việc độc lập, sáng tạo và giải quyết tốt những vấn đề kỹ thuật nảy sinh từ thực tế, đáp ứng được yêu cầu của một kỹ sư chuyên ngành kỹ thuật phần mềm. Có năng				

			lực để tham gia xây dựng các dự án phần mềm với tư cách lập trình viên, kiểm thử viên,... có khả năng tham mưu tư vấn và có khả năng tổ chức thực hiện nhiệm vụ trong phạm vi quyền hạn của một kỹ sư trong lĩnh vực kỹ thuật phần mềm. Những kiến thức về KTPM và các lĩnh vực liên quan như Khoa học máy tính, Quản lý dự án giúp cho người học phát huy khả năng tư duy tổng hợp và có khả năng thích ứng cao, có khả năng phục vụ tốt, có khả năng tự nghiên cứu, tự đào tạo, hoàn thiện và phát triển. 2. Về kiến thức Người tốt nghiệp chương trình đại học ngành Kỹ thuật Phần mềm cần có những năng lực như sau: - Khả năng đáp ứng và hoàn thành các công việc của một kỹ sư phần mềm ở các vị trí như lập trình viên hoặc kiểm thử viên. - Khả năng thu thập có hệ thống, phân tích tìm hiểu và tổng hợp, các yêu cầu từ khách hàng sử dụng sản phẩm phần mềm để phục vụ công tác thiết kế. - Khả năng thiết kế và triển khai thực hiện các dự án phần mềm có quy mô nhất định, đáp ứng các yêu cầu kỹ thuật đặt ra trong điều kiện thực tế ràng buộc. - Khả năng nghiên cứu khoa học về những lĩnh vực liên quan đến công			
--	--	--	---	--	--	--

			nghệ thông tin như trí tuệ nhân tạo, lập trình nhúng, khai phá dữ liệu,... 3. Về kỹ năng * Kỹ năng cứng: - Các kỹ năng về đánh giá chi phí, đảm bảo chất lượng của phần mềm. - Các kỹ năng về kiểm thử, bảo trì và xây dựng tài liệu kỹ thuật, tài liệu hướng dẫn sử dụng hệ thống, hiệu quả và dễ dùng. - Năng lực tìm tòi, tiếp cận, ứng dụng hiệu quả và sáng tạo các kỹ thuật, kỹ năng và công cụ hiện đại để giải quyết những vấn đề thực tế của ngành. - Phương pháp làm việc khoa học và chuyên nghiệp, tư duy hệ thống và tư duy phân tích, khả năng trình bày, khả năng giao tiếp và làm việc hiệu quả trong nhóm (đa ngành), hội nhập được trong môi trường quốc tế. * Kỹ năng mềm: + Phân tích và xử lý thông tin: Trang bị cho sinh viên có kỹ năng về khảo sát và xác định yêu cầu cho hệ thống, phân tích và thiết kế hệ thống phần mềm, hệ thống mạng máy tính và truyền thông. + Giải quyết vấn đề: Trang bị cho sinh viên kỹ năng tư duy độc lập và hệ thống, có khả năng tiếp cận với các kiến thức mới và kỹ năng giải quyết vấn đề đặt ra trong lĩnh vực			
--	--	--	---	--	--	--

			Công nghệ Thông tin và Truyền thông. + Giao tiếp: Trang bị cho sinh viên những kỹ năng về cách trình các văn bản, báo cáo, kỹ năng giao tiếp với môi trường xung quanh và biết cách tập hợp theo nhóm tham gia làm việc để giải quyết các vấn đề trong thực tế. + Làm việc nhóm: Trang bị cho sinh viên kỹ năng làm việc theo nhóm bao gồm khả năng thích nghi và hoà nhập vào nhóm, phân công các thành viên làm việc theo nhóm, phối hợp các thành viên làm việc có hiệu quả, các thành viên hỗ trợ và trao đổi với nhau trong quá trình làm việc, ... + Ngoại ngữ: Trang bị cho sinh viên kiến thức ngoại ngữ (tiếng Anh) TOEIC 400 điểm và am hiểu kiến thức tiếng Anh chuyên ngành. 4. Yêu cầu về thái độ: - Hiểu biết về các giá trị đạo đức và nghề nghiệp, ý thức về những vấn đề đương đại, hiểu rõ vai trò của các giải pháp kỹ thuật trong bối cảnh kinh tế, môi trường, xã hội toàn cầu và trong bối cảnh riêng của đất nước. - Ý thức được sự cần thiết phải thường xuyên học tập nâng cao trình độ, có năng lực chuyên môn và khả năng ngoại ngữ để tự học suốt đời.			
--	--	--	--	--	--	--

			3. Về trình độ ngoại ngữ Có chứng chỉ trình độ B1 trở lên (bậc 3/6 trở lên theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam) hoặc tương đương do một cơ sở được Trường Đại học Quảng Bình chỉ định cấp.				
III	Các chính sách, hoạt động hỗ trợ học tập, sinh hoạt cho người học		- Ngoài thời gian học tập, sinh viên còn được tham gia các hoạt động thể dục thể thao, văn hóa văn nghệ do Hội sinh viên và đoàn thanh niên thường xuyên tổ chức. - Tham gia các hoạt động tình nguyện như xây dựng nông thôn mới, thắp sáng đường quê... - Sinh viên có cơ hội nhận các loại học bổng như: Happel, Odon Vallet, học bổng khuyến khích học tập và học bổng từ các tổ chức, cá nhân khác. - Có cơ hội thực tập, tham gia thực tế chuyên môn tại các cơ quan, công ty, doanh nghiệp trên địa bàn tỉnh Quảng Bình và khu vực miền trung. - Thường xuyên mời các chuyên gia, giảng viên có chuyên môn cao tại các trường đại học trong cả nước về tham gia giảng dạy và nói chuyện về kỹ năng, nghề nghiệp cho sinh viên. - Tích cực tìm kiếm cơ hội và giới thiệu việc làm cho sinh viên sau khi tốt nghiệp.				
IV	Chương trình đào tạo mà nhà trường thực hiện		- Chương trình giáo dục đại học ngành KTPM được xây dựng trên cơ sở khung chương trình Giáo dục đại học khối ngành kỹ thuật trình độ Đại học của Bộ Giáo dục và Đào tạo. - Khối lượng kiến thức toàn chương				

			trình được thiết kế gồm 128 tín chỉ, (chưa kể giáo dục quốc phòng, giáo dục thể chất và Tiếng Anh), phù hợp với chương trình giáo dục đại học trình độ Đại học 4 năm				
V	Khả năng học tập, nâng cao trình độ sau khi ra trường		Học thêm các chuyên đề về Công nghệ thông tin, công nghệ mới để nâng cao chuyên môn. Học văn bằng 2 các ngành có chuyên môn gần. Tiếp tục học lên cao học chuyên ngành.				
VI	Vị trí làm sau khi tốt nghiệp		Sau khi tốt nghiệp đại học ngành KTPM, các cử nhân có thể tự chủ trong một số công việc như sau: 1. Giảng dạy một số môn về Công nghệ Thông tin tại các trường đại học, cao đẳng, trung học chuyên nghiệp. 2. Đảm nhiệm các vị trí tại các công ty giải pháp và phát triển phần mềm như lập trình viên, kiểm thử viên, phân tích dữ liệu và quảng bá phần mềm. 3. Khởi nghiệp cho các ý tưởng phần mềm 4. Lập trình ứng dụng, lập trình web và lập trình trên điện thoại di động 5. Làm việc tại các công ty xử lý và phân tích dữ liệu 6. Làm việc cho các công ty phát triển, kinh doanh Game 7. Nghiên cứu về chuyên ngành công nghệ phần mềm trong các trung tâm RD				

			8. Làm việc ở bộ phận Công nghệ Thông tin và Truyền thông hoặc ứng dụng Công nghệ Thông tin của các đơn vị như hành chính sự nghiệp, doanh nghiệp, tài chính, ngân hàng, viễn thông, hàng không, xây dựng, giao thông, ...				
--	--	--	--	--	--	--	--

Quảng Bình, ngày 30 tháng 9 năm 2019

TRƯỞNG KHOA

HIỆU TRƯỞNG

(Đã ký)

(Đã ký)

TS. Phạm Xuân Hậu

PGS.TS. Hoàng Dương Hùng