

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG THƯƠNG
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

DANH SÁCH KHÓA LUẬN CỬ NHÂN NGÀNH CNTT HỌC KỲ 2 NĂM HỌC 2025 - 2026

STT ĐỀ TÀI	TÊN ĐỀ TÀI	NỘI DUNG YÊU CẦU	GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN	EMAIL	BỘ MÔN	Định hướng đề tài (Ứng dụng, Nghiên cứu, Kết hợp, MMT)	GHI CHÚ
1	Hệ thống hỏi - đáp và ôn tập hỗ trợ học Lịch sử Việt Nam cho học sinh	- Tìm hiểu hiện trạng ứng dụng đồ thị tri thức (Knowledge Graph) và mô hình ngôn ngữ lớn (Large Language Models – LLMs) trong xây dựng các hệ thống hỏi–đáp phục vụ giáo dục. Đánh giá khả năng áp dụng vào lĩnh vực hỗ trợ học và ôn tập Lịch sử Việt Nam cho học sinh, từ đó xác định tính khả thi và tiềm năng ứng dụng thực tế. - Nghiên cứu các mô hình và phương pháp tiếp cận hiện đại như Knowledge Graph, Large Language Models (LLMs), Retrieval-Augmented Generation (RAG), Tìm hiểu ưu điểm và nhược điểm của từng mô hình để lựa chọn giải pháp phù hợp cho bài toán xây dựng hệ thống hỏi–đáp và ôn tập Lịch sử Việt Nam. - Xây dựng kiến trúc hệ thống hỏi–đáp và ôn tập Lịch sử Việt Nam dựa trên đồ thị tri thức, bao gồm quy trình thu thập – tiền xử lý dữ liệu, tổ chức tri thức, huấn luyện mô hình, đánh giá và triển khai. Đề xuất giải pháp, mô hình nhằm nâng cao độ chính xác và tính nhất quán của tri thức lịch sử. - Thu thập và chuẩn hóa dữ liệu Lịch sử Việt Nam từ nguồn chính thống (sách giáo khoa, tài liệu Bộ Giáo dục và Đào tạo, các tư liệu lịch sử đã được kiểm chứng). Triển khai hệ thống hỏi–đáp dựa trên cơ sở dữ liệu đồ thị (Neo4j). Thử nghiệm giao diện hỏi–đáp và ôn tập thân thiện, hỗ trợ học sinh tìm kiếm và luyện tập kiến thức Lịch sử Việt Nam; triển khai mô hình trên ít nhất 2 nền tảng (web, winform hoặc mobile) với giao diện phù hợp cho người dùng. - Tổng hợp kết quả nghiên cứu, đánh giá hiệu suất của hệ thống và mô hình đề xuất; viết báo cáo chi tiết và hoàn chỉnh, trình bày toàn bộ quá trình thực hiện đề tài.	Huỳnh Thị Cẩm Dung	dunghtc@huit.edu.vn	KTPM	Nghiên cứu	
2	Xây dựng ứng dụng quản lý dịch vụ ăn uống	Mô tả: Ứng dụng cho phép các đối tác có thể tạo gian hàng, tự quản lý các mặt hàng của cửa hàng. Gian hàng có thể bán món ăn và thức uống. Yêu cầu: Xây dựng ứng dụng hai nền tảng Website và App Mobile. +Website gồm có các chức năng sau: - Quản lý đối tác - Quản lý đơn đặt hàng của khách hàng. - Quản lý tài khoản khách hàng - Quản lý tài khoản đối tác - Quản lý giao hàng, phản hồi từ khách hàng - Quản lý khuyến mãi, ưu đãi. - Gợi ý mua hàng thông minh + App trên Mobile hỗ trợ khách hàng đăng ký thành viên, nhận thông báo, theo dõi đơn hàng và phản hồi về đơn hàng, sản phẩm.	Dương Thị Mộng Thủy	thuydtm@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	

3	Xây dựng hệ thống quản lý thực tập doanh nghiệp cho sinh viên tại khoa CNTT	Xây dựng hệ thống hỗ trợ quản lý quy trình thực tập doanh nghiệp cho sinh viên: từ đăng ký đề tài, phân công giảng viên hướng dẫn, theo dõi tiến độ, nộp báo cáo đến đánh giá kết quả. - Khảo sát quy trình thực tập doanh nghiệp tại Khoa CNTT - Phân tích nghiệp vụ: đăng ký – phân công – theo dõi – đánh giá - Thiết kế mô hình dữ liệu và luồng xử lý hệ thống - Xây dựng hệ thống trên 02 nền tảng: • WinForms cho giáo vụ/ Khoa • Website cho sinh viên và giảng viên - Phân quyền chặt chẽ - Thực hiện thống kê, báo cáo học vụ Phân hệ Quản trị Khoa / Giáo vụ (WinForms) - Quản lý sinh viên: Thông tin cá nhân, lớp, khóa - Quản lý doanh nghiệp thực tập: Tên công ty, người liên hệ, số lượng nhận, lĩnh vực - Quản lý đợt thực tập: Thời gian, học kỳ, hình thức - Phân công giảng viên hướng dẫn/ giảng viên chấm - Thống kê – báo cáo: • SV đủ điều kiện / chưa đủ điều kiện • Doanh nghiệp tiếp nhận nhiều SV nhất Phân hệ Giảng viên (Website) - Đăng nhập hệ thống - Xem danh sách sinh viên hướng dẫn - Duyệt kế hoạch thực tập - Theo dõi tiến độ thực tập: • Nhật ký, báo cáo tuần • Báo cáo cuối kỳ - Nhận xét – đánh giá sinh viên	Lâm Thị Họa Mi	milth@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	
4	Xây dựng Hệ thống quản lý phòng Gym	Mục tiêu: Quản lý quy trình vận hành phòng gym: quản lý gói tập, hội viên, lịch tập, thanh toán, hóa đơn, khuyến mãi. Website phục vụ khách hàng đăng ký/mua gói và đặt lịch WinForms phục vụ quản trị nội bộ: quản lý dữ liệu, nhân sự, nghiệp vụ, báo cáo. Đối tượng sử dụng • Khách hàng/Hội viên: xem gói tập, đăng ký, thanh toán, xem lịch sử. • Nhân viên lễ tân: tạo hội viên, lập hóa đơn, xử lý gia hạn. • Huấn luyện viên: quản lý lịch PT, buổi tập, theo dõi tiến độ cơ bản. • Quản trị viên: quản lý hệ thống, phân quyền, thống kê doanh thu. Chức năng Website: • Xem dịch vụ & gói tập (theo tháng/quý/năm; gym/yoga/boxing; hlv kèm...) • Tìm kiếm, lọc theo giá, thời hạn, loại hình • Xem khuyến mãi đang áp dụng Tài khoản hội viên • Đăng ký / đăng nhập / quên mật khẩu • Cập nhật hồ sơ: họ tên, SĐT, email, ngày sinh, mục tiêu tập luyện (tùy chọn), giới tính Đăng ký gói & thanh toán • Chọn gói tập • Áp mã khuyến mãi (nếu có) • Chọn phương thức thanh toán • Xác nhận đơn đăng ký Đặt lịch • Đặt lịch pt hoặc lớp nhóm theo lịch trống • Xem lịch đã đặt, hủy/đổi lịch (theo quy định) Lịch sử & thông báo	Đào Minh Châu	chaudm@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	

5	Xây dựng hệ thống bán hàng tích hợp mô hình học tăng cường nhằm tối ưu hóa gợi ý sản phẩm bán kèm	Các nội dung cụ thể cần thực hiện: Phần 1. Xây dựng hệ thống bán hàng Khảo sát nghiệp vụ quản lý hàng hóa Xác định, mô tả lại các nghiệp vụ cơ bản cần thiết Tìm hiểu, thu thập được các qui định, biểu mẫu Xây dựng mô hình cần thiết Quản lý phân quyền theo dõi người dùng hệ thống Quản lý thông tin khách hàng Quản lý nhân viên Quản lý nhà cung cấp Quản lý nhập kho Quản lý xuất kho: lập hoá đơn bán hàng In báo cáo chi tiết hàng tồn kho, thống kê doanh thu Báo cáo hàng nhập Báo cáo hàng xuất Triển khai các chức năng theo các kênh bán hàng phù hợp. Phần 2. Nghiên cứu và ứng dụng thuật toán học tăng cường Nghiên cứu cơ sở lý thuyết về học tăng cường và mô hình Deep Q-Network (DQN). Mô hình hóa bài toán gợi ý sản phẩm bán kèm trong hệ thống bán hàng. Xây dựng mô hình DQN để học chính sách gợi ý sản phẩm nhằm tối ưu hóa doanh thu. Thu thập (tổng hợp dataset 1 bộ dữ liệu khoa học và 1 bộ tự thu thập) và quản lý dữ liệu người dùng, lịch sử giao dịch phục vụ huấn luyện mô hình. Tích hợp mô hình gợi ý vào hệ thống bán hàng và đánh giá hiệu quả. (Quản lý dữ liệu người dùng và lịch sử giao dịch, phục vụ huấn luyện mô hình học tăng cường nếu cần trong quá trình triển khai)	Bùi Công Danh	danhbc@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	
6	Xây dựng hệ thống tuyển dụng và tìm việc	Mục tiêu : Xây dựng một website giúp người lao động tìm việc làm; Doanh nghiệp tìm kiếm và tuyển dụng nhân sự Yêu cầu: - Nghiên cứu quy trình phân tích, thiết kế và xây dựng một phần mềm ứng dụng - Thực hiện phân tích, thiết kế và xây dựng ứng dụng trên 2 nền tảng web và app di động gồm các chức năng: + Chức năng quản lý tài khoản người dùng (ứng viên, nhà tuyển dụng, admin) + Admin: Quản lý ứng viên, quản lý nhà tuyển dụng, quản lý phí tin tuyển dụng, xét duyệt đăng tin tuyển dụng; chức năng báo cáo thống kê lượt ứng viên được tuyển thông qua hệ thống; chức năng báo cáo doanh thu của hệ thống . + Ứng viên: chức năng đăng ký, đăng nhập tài khoản; chức năng quản lý hồ sơ xin việc; chức năng tìm kiếm việc làm theo tiêu đề tin ứng tuyển, theo địa điểm, theo ngành nghề, theo mức thu nhập, theo loại công việc (fulltime / part time); chức năng ứng tuyển vào công việc; chức năng xem lịch sử ứng tuyển. + Nhà tuyển dụng: chức năng đăng ký tài khoản; chức năng quản lý thông tin doanh nghiệp; chức năng quản lý thông tin tuyển dụng; chức năng xem danh sách ứng viên đã ứng tuyển vào vị trí của doanh nghiệp; chức năng đăng tin tuyển dụng; chức năng đánh giá ứng viên sau khi đã phỏng vấn và tiếp nhận nhân sự; Chức năng tìm kiếm ứng viên theo địa điểm, ngành nghề - Công nghệ: ASP.net MVC hoặc PHP React Native, Reactjs, Java ; Database: SQL server / MySQL	Nguyễn Hải Yến	yennh@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	

7	Xây dựng hệ thống phần mềm đặt lịch dịch vụ làm đẹp.	Hệ thống phần mềm gồm 2 nền tảng (web và app di động) nhằm kết nối giữa người có nhu cầu làm đẹp và chủ các dịch vụ làm đẹp để đặt lịch cho các dịch vụ như: làm tóc, spa, thẩm mỹ viện (tham khảo ứng dụng Lookme) (https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lookme.client&hl=vi). Yêu cầu chức năng: - App di động dành cho khách hàng, thực hiện được các chức năng: + Khách hàng đăng ký/đăng nhập tài khoản; + phân loại và hiển thị các dịch vụ làm đẹp theo nhóm, khu vực địa điểm (tích hợp Google Maps cho KH xem trực quan) + trang chi tiết thông tin từng cơ sở dịch vụ, từng dịch vụ, thông tin khuyến mãi, thông tin nhân viên/thợ của cơ sở. + cho KH tìm kiếm các thông tin về cơ sở, dịch vụ, giá cả từng dịch vụ + thực hiện đặt lịch hẹn (chọn dịch vụ, chọn người làm và dịch vụ), theo dõi được trạng thái lịch hẹn + có bình luận, đánh giá từng dịch vụ, thợ/nhân viên - Website dành cho các chủ cơ sở dịch vụ: + Thực hiện các chức năng nhập dữ liệu để cập nhật lên app di động như : các dịch vụ do cơ sở mình thực hiện, thông tin thợ, hình ảnh làm đẹp của các khách hàng khi thực hiện các dịch vụ,... + Thanh toán cho sản dịch vụ + Thống kê báo cáo số liệu; nhận thông báo khi có lịch mới của khách, kết nối để trao đổi lịch khi có sự thay đổi hoặc sự cố bất thường. - Website dành cho Admin hệ thống: + Quản lý thông tin dữ liệu hệ thống.	Nguyễn Thị Bích Ngân	nganntb@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	
8	Xây dựng nền tảng quản lý sự kiện, đăng ký tham dự và điểm danh QR đa nền tảng cho trường/khoa, kèm cấp chứng nhận tham dự số	- Khảo sát hiện trạng tổ chức sự kiện tại khoa/trường: quy trình tạo sự kiện, đăng ký, điểm danh, tổng hợp danh sách; biểu mẫu liên quan; đánh giá các hạn chế. - Xác định mục tiêu và yêu cầu chức năng/phi chức năng (phân quyền, bảo mật, hiệu năng, khả năng mở rộng). - Ứng dụng có tối thiểu 03 nghiệp vụ thực tế, trong đó có ít nhất 01 nghiệp vụ mang tính phức tạp và đặc trưng: • Quản lý sự kiện: tạo, duyệt/công khai, cấu hình quota, agenda/session, phân công nhân sự check-in. • Đăng ký tham dự: quota, danh sách chờ (waitlist), xác nhận đăng ký, hủy đăng ký theo quy định. • Điểm danh QR theo thời gian thực (nghiệp vụ phức tạp): phát hành QR theo người dùng, chống trùng/giả mạo, ghi nhận check-in/check-out; hỗ trợ offline cơ bản và đồng bộ khi có mạng. • Cấp chứng nhận tham dự số: sinh chứng nhận PDF/ảnh, mã/QR xác thực; trang verify công khai. - Phân tích và thiết kế hệ thống theo quy trình phát triển phần mềm: Use Case, Class Diagram, ERD; thiết kế kiến trúc backend API và mô hình phân quyền theo vai trò (admin/organizer/attendee/check-in staff). - Hiện thực trên ít nhất 02 nền tảng và đồng bộ dữ liệu: • Website cho Admin + Ban tổ chức (quản trị, dashboard, thống kê, xuất báo cáo). • App di động cho người tham dự + nhân sự check-in (đăng ký, vé QR, quét QR điểm danh). - Cài đặt đầy đủ chức năng theo mô hình đã thiết kế: giao diện, CRUD danh mục, nghiệp vụ, thông báo, thống kê; kết xuất báo cáo (CSV/Excel/PDF). - Kiểm thử và đánh giá: xây dựng test case cho đăng ký/điểm danh/cấp chứng nhận; ghi log và đánh giá độ ổn định. - Hoàn chỉnh báo cáo khóa luận theo đúng mẫu quy định và nộp đúng thời hạn	Nguyễn Tuấn Anh	anhngt@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	

9	Xây dựng ứng dụng chat thông minh	Mục tiêu: xây dựng ứng dụng chat thông minh trên hai nền tảng di động và web. Ứng dụng có các chức năng: - Quản lý người dùng: + Đăng ký / đăng nhập (email, số điện thoại) + Xác thực OTP + Hồ sơ cá nhân: ảnh đại diện, trạng thái + Danh sách bạn bè + Chặn / báo cáo người dùng + Cấu hình cho phép xem trạng thái của tin nhắn riêng với từng cá nhân, group - Chat cơ bản + Chat 1-1 (text, emoji) + Chat nhóm + Gửi ảnh, file, video + Trạng thái đã gửi /đã gửi/ đã xem + Thu hồi, xóa tin nhắn - Thông báo + Push notification + Hiện thị trạng thái online/offline + Đang gõ tin nhắn... - Đăng bài viết + Đăng bài + Bạn bè bình luận - Tính năng thông minh: Che mờ nội dung tin nhắn là ảnh/video có nội dung bạo lực và nhạy cảm	Đinh Thị Tâm	tamdt@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	
10	Xây dựng hệ thống phần mềm quản lý và cung cấp các dụng cụ làm bánh	Yêu cầu: Xây dựng ứng dụng hai nền tảng Website và App Mobile. +Website gồm có các chức năng sau: - Giới thiệu về các dụng cụ, nguyên liệu làm bánh, ... - Quản lý loại dụng cụ, dụng cụ, nguyên liệu ngành bánh. - Quản lý thông tin khách hàng - Quản lý nhập dụng cụ, nguyên liệu từ nhà cung cấp - Tìm kiếm và lựa chọn sản phẩm theo nhiều tiêu chí, có chatbot hỗ trợ. - Mua hàng, thanh toán. - Quản lý đơn đặt hàng của khách hàng - Theo dõi đơn hàng, lịch sử mua hàng; phản hồi về sản phẩm, đổi trả, ... - Khuyến mãi, ưu đãi. - Tìm kiếm, thống kê báo cáo. + App trên Mobile hỗ trợ khách hàng đăng ký thành viên, nhận thông báo, theo dõi đơn hàng và phản hồi về đơn hàng, sản phẩm.	Mạnh Thiên Lý	lymt@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	
11	Xây dựng hệ thống hỗ trợ đánh giá chuẩn đầu ra của các học phần trong chương trình đào tạo ngành CNTT	Yêu cầu - Khảo sát được qui trình đánh giá học phần trong chương trình đào tạo - Quản lý được các học phần, giảng viên tham gia giảng dạy các học phần của mỗi học kỳ - Xây dựng được hệ thống nhập điểm theo chuẩn đầu ra: nhập trực tiếp, xuất và nhập điểm theo file excel mẫu - Tổng hợp được điểm theo chuẩn đầu ra theo đúng qui định - Ràng buộc được dữ liệu trong quá trình nhập điểm - Phân quyền ứng dụng rõ ràng và đầy đủ Thực hiện trên 02 nền tảng: Web và mobile Mobile: - Chỉ cho người dùng xem thông tin, thống kê báo cáo - Điều chỉnh điểm của từng sinh viên	Vũ Văn Vinh	vinhvv@huit.edu.vn	KTPM	Ứng dụng	

12	Xây dựng hệ thống quản lý đào tạo ngắn hạn tại Trung tâm Công nghệ thông tin	Xây dựng hệ thống quản lý đào tạo ngắn hạn tại Trung tâm Công nghệ thông tin trên 2 nền tảng theo yêu cầu như sau: - Phân tích thiết kế hệ thống quản lý đào tạo ngắn hạn - Chức năng hệ thống: Quản trị người dùng, đăng nhập, đăng xuất, đổi mật khẩu. - Đăng ký lớp ngắn hạn, lập biên lai thanh toán - Tạo khóa học, lớp học, xếp lịch học - Quản lý giảng dạy: Phân công giảng viên dạy, chi phí thù lao giảng dạy - Quản lý kết quả học tập của học viên - Xử lý chuyển lớp, ghép lớp - Quản lý xếp lịch thi, phòng thi, kết quả thi - Quản lý cấp chứng chỉ - Thống kê báo cáo doanh thu, số lượng học viên theo khóa	Nguyễn Văn Lễ	lenv@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	
13	Ứng dụng Image Retrieval để tìm kiếm ảnh sản phẩm tương tự trong thương mại điện tử	Mục tiêu: Đề tài nghiên cứu và xây dựng một hệ thống tìm kiếm ảnh sản phẩm thời trang tương tự dựa trên ảnh đầu vào, phục vụ nền tảng thương mại điện tử. Hệ thống cho phép người dùng tải lên một ảnh sản phẩm (quần áo, váy, áo khoác,...) và trả về danh sách các sản phẩm có kiểu dáng, màu sắc hoặc đặc trưng thị giác tương tự trong cơ sở dữ liệu Nội dung: - Khảo sát bài toán Image Retrieval trong lĩnh vực thương mại điện tử, đặc biệt cho sản phẩm thời trang. - Nghiên cứu bộ dữ liệu DeepFashion, phân tích cấu trúc dữ liệu, loại nhãn (category, attribute), số lượng ảnh và đặc trưng thị giác của sản phẩm. - Tiền xử lý dữ liệu ảnh: chuẩn hóa kích thước, tăng cường dữ liệu (data augmentation), phân chia tập train/validation/test. - Trích xuất đặc trưng ảnh (feature extraction) bằng các mô hình học sâu CNN/ViT tiền huấn luyện. - Xây dựng mô hình embedding để ánh xạ ảnh vào không gian vector phục vụ tìm kiếm ảnh tương tự. - Áp dụng độ đo tương đồng (Cosine hoặc Euclidean) để xếp hạng các ảnh sản phẩm giống nhau. - Xây dựng hệ thống tìm kiếm ảnh: input là ảnh truy vấn, output là tập ảnh tương tự. - Đánh giá hiệu quả hệ thống bằng các độ đo chuẩn trong image retrieval (Precision, Recall, Mean Average Precision) - Xây dựng giao diện demo cho phép người dùng upload ảnh và xem kết quả truy vấn. - So sánh kết quả với các công trình khác cùng bộ dữ liệu. Yêu cầu: <u>Ngôn ngữ: Python, Java, C#</u>	Nguyễn Thị Định	dinhnt@huit.edu.vn	HTTT	Nghiên cứu	
14	Phân tích mật độ phân bố khách hàng trong siêu thị dựa trên thị giác máy tính	Mục tiêu: Xây dựng hệ thống phân tích mật độ phân bố khách hàng trong siêu thị thông qua dữ liệu video từ camera cố định, từ đó xác định các khu vực đông người và ít người phục vụ cho việc đánh giá và tối ưu hóa bố trí không gian mua sắm. Nội dung nghiên cứu: - Tìm hiểu tổng quan bài toán phân tích mật độ khách hàng trong siêu thị - Nghiên cứu các mô hình nhận diện và theo dõi đối tượng trong môi trường đông đúc. - Lựa chọn mô hình phát hiện đối tượng (người) phù hợp: YOLO / SSD / Faster R-CNN. - Lựa chọn thuật toán theo dõi đa đối tượng: ByteTrack/ Deepsort, áp dụng gán mã định danh tạm thời cho mỗi khách hàng trong phạm vi một camera cố định. Phân tích khả năng duy trì ID trong môi trường đông người và có che khuất. - Thiết kế và xác định các khu vực chức năng (zone) trong không gian siêu thị. - Xây dựng cơ chế ghi nhận lượt xuất hiện và phân bố của khách hàng trong từng khu vực. - Xây dựng bản đồ nhiệt (heatmap) thể hiện mật độ phân bố khách hàng trong không gian siêu thị. - Thống kê số lượng khách hàng theo từng khu vực bằng biểu đồ và bảng số liệu. - Phân tích trực quan các khu vực đông người và ít người dựa trên kết quả thu được. - Thực nghiệm hệ thống trên dữ liệu video thực tế và đánh giá kết quả phân tích mật độ khách hàng.	Nguyễn Thị Thanh Thủy	thuyntt@huit.edu.vn	HTTT	Nghiên cứu	

15	Xây dựng ứng dụng quản lý cửa hàng vật liệu xây dựng	Xây dựng ứng dụng quản lý cửa hàng vật liệu xây dựng theo các yêu cầu sau: Cơ sở lý thuyết: - Khảo sát, phân tích, thiết kế hệ thống quản lý cửa hàng vật liệu xây dựng. Các chức năng trên nền tảng Web: - Quản trị người dùng: đăng nhập, đăng xuất, đổi mật khẩu (mật khẩu phải mã hóa) - Quản lý danh mục: nhà cung cấp, khách hàng, nhân viên, hàng hóa... - Quản lý nhập hàng - Quản lý đổi - trả hàng nhà cung cấp - Quản lý khách hàng đặt hàng - Quản lý bán hàng - Quản lý giao hàng - Quản lý khách hàng trả hàng - Quản lý kho: nhập kho, tồn kho, xuất kho - Quản lý thanh toán, công nợ, đặt cọc - Quản lý khuyến mãi - Tìm kiếm: hàng hóa, thông tin khuyến mãi,.... - Báo cáo, thống kê: tồn kho, doanh thu, sản phẩm bán chạy Các chức năng trên nền tảng Mobile: - Theo dõi tồn kho, nhắc lịch nhập hàng và theo dõi đơn hàng - Theo dõi tiến độ giao hàng - Cảnh báo hàng hóa sắp hết, đơn hàng trễ Công nghệ sử dụng: - Ngôn ngữ lập trình: C#, JavaScript, Dart - Framework/Công nghệ: .NET (Backend), ReactJS (Web), Flutter (Mobile) - Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: SQL Server	Đinh Thị Mận	mandt@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	
16	Ứng dụng máy học trong phân loại trái cây đặc sản miền Nam phục vụ khách du lịch quốc tế	Đề tài ứng dụng máy học trong bài toán phân loại hình ảnh trái cây đặc sản miền Nam, từ đó xây dựng chức năng nhận dạng trái cây tích hợp vào website mua bán trái cây. Nghiên cứu nhằm hỗ trợ người dùng, đặc biệt là khách du lịch quốc tế, trong việc nhận diện và tiếp cận thông tin về các loại trái cây đặc sản của khu vực miền Nam Việt Nam. -Nghiên cứu, khảo sát và tổng hợp các loại trái cây đặc sản miền Nam. -Xây dựng bộ dữ liệu hình ảnh phục vụ huấn luyện mô hình. -Nghiên cứu các kỹ thuật và mô hình phân lớp trong máy học và học sâu. -Cài đặt và huấn luyện mô hình phân lớp trên bộ dữ liệu đã xây dựng. -Thực hiện đánh giá thực nghiệm nhằm phân tích hiệu quả và độ chính xác của các mô hình. -Đề xuất mô hình phù hợp với bộ dữ liệu thu thập được. -Xây dựng ứng dụng nhận dạng trái cây và tích hợp vào website mua bán trái cây. Ngôn ngữ lập trình: python (NumPy, OpenCV, TensorFlow,...) Môi trường: Google Colab/Visual Studio Code,.... Yêu cầu: sinh viên lập trình python tốt, tiếng Anh tốt, có khả năng nghiên cứu và đọc tài liệu tiếng Anh	Trần Như Ý	ytn@huit.edu.vn	HTTT	Nghiên cứu	
17	Xây dựng hệ thống quản lý quy trình chế biến thuốc theo tiêu chuẩn GMP-WHO	Xây dựng hệ thống quản lý quy trình chế biến thuốc theo tiêu chuẩn GMP-WHO trên 2 nền tảng gồm các chức năng sau: - Quản lý định mức, qui trình và kiểm soát sản xuất (BOM - Recipe- Routing) đảm bảo đủ điều kiện để lập lệnh sản xuất - Quản lý lệnh sản xuất và mẻ sản xuất đảm bảo chất lượng sản xuất theo từng công đoạn - Cấp phát nguyên liệu tiêu hao theo từng mẻ đảm bảo nguyên liệu được cấp phải đạt chuẩn - Theo dõi quá trình sản xuất qua các trạng thái lệnh - mẻ sản xuất (Draft, Approved, In-Process, Hold, Completed) - Quản lý lô thành phẩm truy xuất được nguồn gốc nguyên liệu đầu vào Ngôn ngữ lập trình: Javascript, Typescript, C# Hệ quản trị CSDL: SQL Server/ MongoDB	Trần Thị Vân Anh	anhttv@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	

18	Xây dựng hệ thống quản lý sân bóng đá Sport Plus	"Cơ sở lý thuyết: - Tìm hiểu lý thuyết về phân tích thiết kế hệ thống thông tin. - Khảo sát, phân tích, thiết kế hệ thống quản lý sân bóng đá Sport Plus. Xây dựng website quản lý quản lý sân bóng đá Sport Plus Đối với khách hàng: - Đăng ký, đăng nhập - Đặt sân online - Thanh toán - Xem lịch sử đặt sân Đối với nhân viên, quản lý: - Chức năng quản lý khách hàng - Chức năng quản lý nhân viên - Chức năng quản lý sân bóng - Chức năng quản lý nhà cung cấp - Chức năng quản lý nhập kho, tồn kho - Chức năng quản lý đặt sân tại chỗ và đặt sân online - Chức năng quản lý dịch vụ - Quản lý hóa đơn - Chức năng tìm kiếm - Thống kê, báo cáo- Chức năng xử lý các sự cố phát sinh - Xây dựng App Mobile cho khách hàng: đăng ký, đăng nhập, đặt sân online, thanh toán, và xem lịch sử đặt sân"	Nguyễn Thế Hữu	huunt@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	
19	Xây dựng hệ thống quản lý khách sạn Peach Valley	Xây dựng website quản lý khách sạn Peach Valley với các chức năng chính sau: Cơ sở lý thuyết: - Khảo sát, phân tích, thiết kế hệ thống quản lý khách sạn Peach Valley - Thiết kế cơ sở dữ liệu cho hệ thống quản lý khách sạn Peach Valley - Cài đặt các chức năng của hệ thống trên nền tảng web và mobile: Về phía khách hàng: - Tạo và quản lý tài khoản (đăng ký, đăng nhập, đăng xuất), đổi mật khẩu; - Tìm kiếm: phòng trống, loại phòng; - Đặt phòng: Đặt phòng trực tuyến (thay đổi thời gian đặt phòng, hủy đặt phòng trước thời hạn); - Đăng ký dịch vụ kèm theo; - Thanh toán - Đánh giá và phản hồi Về phía admin: - Quản lý phòng (danh sách phòng, thêm/ xóa/ sửa phòng, tình trạng phòng, loại phòng (phòng đơn, đôi, Vip); - Quản lý chương trình khuyến mãi; - Quản lý khách hàng (danh sách khách hàng thêm/ xóa/ sửa khách hàng, xem lịch sử đặt phòng của từng khách, chương trình khách hàng thân thiết (đoàn khách, khách thường xuyên đặt phòng, khách vắng lại: giảm giá nếu có); - Quản lý đặt phòng: Đặt phòng trực tuyến (thay đổi thời gian đặt phòng, hủy đặt phòng trước thời hạn);	Nguyễn Thị Thu Tâm	tamntt@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	

20	Xây dựng hệ thống quản lý đặt lịch hẹn dịch vụ spa làm đẹp	1. Mục tiêu: Đề tài tập trung khảo sát và phân tích nghiệp vụ tại các cơ sở dịch vụ làm đẹp như spa, salon, nail và thẩm mỹ viện, từ đó thiết kế và xây dựng hệ thống quản lý lịch hẹn dịch vụ làm đẹp. Hệ thống nhằm hỗ trợ công tác quản lý, đặt lịch và phục vụ khách hàng, đáp ứng các nghiệp vụ chính gồm quản lý dịch vụ, nhân viên, khách hàng, lịch hẹn và thanh toán, đồng thời có khả năng triển khai trên nền tảng Web và Mobile. 2. Chức năng - Hệ thống hỗ trợ quản lý người dùng thông qua chức năng đăng nhập, quản lý tài khoản, phân quyền sử dụng và sao lưu, phục hồi dữ liệu. Các chức năng quản lý dịch vụ, nhân viên, khách hàng và khung giờ làm việc được tích hợp nhằm đảm bảo vận hành hiệu quả. - Chức năng trọng tâm là quản lý lịch hẹn, cho phép đặt lịch, thay đổi, hủy lịch, phân công nhân viên và tra cứu khung giờ trống, đồng thời lưu trữ lịch sử sử dụng dịch vụ của khách hàng. Hệ thống còn hỗ trợ thanh toán, quản lý hóa đơn, đánh giá chất lượng dịch vụ, chăm sóc khách hàng, tích hợp chatbot tư vấn và cung cấp các báo cáo thống kê phục vụ công tác quản lý. 3. Môi trường thực hiện: Hệ thống được xây dựng bằng PHP (Laravel), kết hợp HTML, CSS, Bootstrap, sử dụng cơ sở dữ liệu MySQL hoặc MS SQL Server và triển khai trên nền tảng Web và Mobile	Lê Thị Thùy Lan	lanlhtt@huit.edu.vn	HTTT	Ứng dụng	
----	--	---	-----------------	---------------------	------	----------	--

NGƯỜI LẬP



Lương Thị Quỳnh Mai

KT. TRƯỞNG KHOA
PHÓ TRƯỞNG KHOA



Nguyễn Thị Bích Ngân