

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin về học phần

Tên học phần: Thiết kế đồ họa (Thực hành)

Mã học phần: 0101001700

Số tín chỉ: 2 tín chỉ

Tổng số tiết quy chuẩn: 60 tiết

Phân bổ thời gian:

Tổng thời gian học của sinh viên	Giờ trên lớp				Tổng thời gian học trên lớp và tự học
L = Lý thuyết T = Bài tập P = Thực hành O = Thảo luận/seminar	L	T	P	O	
	0	0	60	0	60+120=180

Loại học phần: Tự chọn

Học phần tiên quyết: Thiết kế đồ họa

Học phần học trước: Thiết kế đồ họa

Học phần học song hành: Không

Ngôn ngữ giảng dạy: Tiếng Việt ☒ Tiếng Anh: ☐

Đơn vị phụ trách: Khoa Kỹ thuật – Công nghệ

2. Thông tin về các giảng viên

Giảng viên bộ môn Công nghệ thông tin, Khoa Kỹ thuật – Công nghệ

3. Mục tiêu của học phần (ký hiệu MT):

Sau khi hoàn thành học phần này, sinh viên có thể:

- Về kiến thức

MT1 Trình bày được cách sử dụng các công cụ trong thiết kế đồ họa 2D như: đồ họa vector, đồ họa bitmap, về thiết kế đồ họa 3D như: 3D Max, tạo các vật thể 3D từ đơn giản đến phức tạp, tạo các hiệu ứng thông dụng cho vật thể.

- Về kỹ năng

MT2 Có khả năng áp dụng các kiến thức của môn học thiết kế đồ họa 2D lẫn 3D để tạo và xử lý các hiệu ứng đồ họa cho ảnh 2D, xây dựng và tạo các hiệu ứng cần thiết cho vật thể 3D áp dụng vào thực tế.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

MT3 Nghiêm túc, trách nhiệm, chủ động, tích cực, chăm chỉ, cẩn thận.

4. Mức đóng góp của học phần cho chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

Học phần đóng góp cho chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (PO) theo mức độ sau:

0 = Không đóng góp; 1 = Mức thấp; 2 = Mức trung bình; 3 = Mức cao

Mã HP	Tên HP	Mức độ đóng góp của học phần cho CDR của CTĐT								
0101001700	Thiết kế đồ họa (Thực hành)	PO1	PO2	PO3	PO4	PO5	PO6	PO7	PO8	PO9
		0	0	2	3	2	2	3	3	2
		PO10	PO11	PO12	PO13	PO14	PO15	PO16	PO17	
		2	3	2	2	2	3	3	2	

5. Chuẩn đầu ra của học phần (CO)

Mục tiêu HP	CDR của HP	Nội dung CDR của học phần Hoàn thành học phần này, sinh viên sẽ có khả năng:	CDR của CTĐT
Kiến thức			
MT1	CO1	Khái quát hóa được kiến thức về thiết kế đồ họa và việc ứng dụng vào thực tiễn.	PO4, PO6
MT1	CO2	Trình bày được kiến thức về các công cụ cũng như cách sử dụng công cụ trong thiết kế đồ họa 2D và 3D.	PO4, PO6
Kỹ năng			
MT2	CO3	Vận dụng có chọn lọc và sáng tạo các công cụ thiết kế 2D và 3D.	PO4, PO7, PO8, PO11
MT2	CO4	Vận dụng các kiến thức về thiết kế đồ họa để thiết kế được các sản phẩm ứng dụng.	PO7, PO8, PO10, PO11, PO12, PO13
Năng lực tự chủ và trách nhiệm			
MT3	CO5	Chuẩn bị bài trước khi đến lớp. Tham gia tích cực trong giờ học.	PO15
MT3	CO6	Ý thức được tầm quan trọng của môn học đối với thực tiễn. Nâng cao đạo đức nghề nghiệp và ý thức tự học.	PO15, PO16, PO17

6. Nội dung tóm tắt của học phần

Nội dung chính của học phần nhằm giúp cho sinh viên củng cố và nâng cao kiến thức trong lĩnh vực thiết kế đồ họa 2D và 3D. Sinh viên sẽ thực hành thông qua các kiến thức đã học ở học phần Thiết kế đồ họa trước đó như: xử lý các đối tượng đồ họa 2D, biết cách tạo ra các đối tượng 3D từ đơn giản đến phức tạp và xử lý các hiệu ứng thông dụng lên các đối tượng này.

7. Phương pháp, hình thức tổ chức dạy học

Phương pháp, hình thức tổ chức dạy học	Mục đích	CĐR của HP đạt được
Diễn giảng	Cung cấp và củng cố cho sinh viên hệ thống kiến thức nền tảng của môn học một cách khoa học, logic.	CO1, CO2
Hỏi đáp	Gợi mở những kiến thức có sẵn của sinh viên, sau đó thúc đẩy sinh viên suy nghĩ, tìm tòi câu trả lời. Từ đó, sinh viên có thể tự làm rõ các kiến thức mới.	CO1, CO2, CO3, CO4
Thực hiện bài thực hành	Vận dụng nội dung môn học vào các vấn đề thực tiễn.	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5
Nghiên cứu bài học, đọc tài liệu tham khảo	Tăng cường năng lực tự học, hướng sinh viên tự đi tìm tri thức của bản thân.	CO5, CO6

8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp: Đọc trước giáo trình, phát hiện vấn đề, nghe giảng, nêu các câu hỏi và tham gia thảo luận về các vấn đề do giáo viên và sinh viên khác đặt ra.
- Bài tập: Phát hiện vấn đề, tham gia giải và sửa bài tập trên lớp.
- Nghiên cứu: Đọc tài liệu tham khảo, tham gia thuyết trình.
- Thảo luận tổ hoặc thuyết trình tại lớp do giảng viên phân công.
- Thực hiện các bài tập thực hành để củng cố và nâng cao kiến thức đã được học.

9. Đánh giá kết quả học tập của sinh viên

Việc đánh giá kết quả học tập của sinh viên được tính trên thang điểm 10 và chia thành 3 hình thức sau:

Hình thức	Trọng số (%)	Tiêu chí đánh giá	CDR của HP	Điểm tối đa
Kiểm tra kết thúc HP	100	Sinh viên phải tham dự đầy đủ các bài thực hành. Điểm trung bình cộng của các bài thực hành trong học phần được làm tròn đến một chữ số thập phân là điểm của học phần thực hành	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5, CO6	10

10. Học liệu

- Tài liệu chính

[1]. Phạm Quang Huy, *Tự học photoshop CC (Toàn tập)*, 2017, NXB Thanh Niên.

[2]. Sue Jenkins, *How to Do Everything Adobe Illustrator CS4*, 2009, The McGraw-Hill Companies.

[3]. Lưu Triều Nguyên, *Tự học 3DS Max*, 2009, NXB Lao động xã hội.

- Tài liệu tham khảo

[4]. Lưu Triều Nguyên, Nguyễn Văn Hùng, Hoàng Đức Hải, *Các thủ thuật trong 3DS Max*, 2007, NXB Lao động xã hội.

11. Nội dung chi tiết học phần

Tuần	Nội dung	Tài liệu	CDR của HP
1 - 4	Bài thực hành 1: Đồ họa vector và phần mềm Illustrator	[1], [2], [3]	CO1, CO2, CO3 CO5, CO6
5 - 8	Bài thực hành 2: Đồ họa bitmap và phần mềm Photoshop	[1], [2]	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5
9 - 11	Bài thực hành 3: Đồ họa với 3D Max và tạo các vật thể đơn giản	[3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5
12	Ôn tập và kiểm tra giữa kỳ	[1], [2], [3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO4
13 - 15	Bài thực hành 4: Tạo các vật thể phức tạp và gán chất liệu	[3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5
16 - 18	Bài thực hành 5: Các hiệu ứng thông dụng	[3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO5, CO6
19	Ôn tập cuối học phần	[1], [2], [3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO4, CO5

Tuần	Nội dung	Tài liệu	CDR của HP
20	Thi kết thúc học phần	[1], [2], [3], [4]	CO1, CO2, CO3, CO4

12. Cơ sở và thiết bị

- Phòng học với sức chứa khoảng 60 sinh viên và máy tính, có trang bị bảng lớn, máy chiếu, hệ thống khuếch đại âm thanh và máy tính (tương ứng với số lượng sinh viên).
- Giáo viên tự trang bị máy tính cá nhân và các công cụ hỗ trợ khác.

KHOA KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN