

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀ LẠT



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

ĐỒ HOẠ ỨNG DỤNG
APPLIED GRAPHICS

Lâm Đồng - 2020

MỤC LỤC

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN.....	3
2. MỤC TIÊU/CĐR CỦA HỌC PHẦN	3
3. TÓM TẮT NỘI DUNG HỌC PHẦN.....	4
4. YÊU CẦU ĐỐI VỚI NGƯỜI DẠY VÀ NGƯỜI HỌC	5
5. NỘI DUNG CHI TIẾT HỌC PHẦN.....	6
6. TÀI LIỆU HỌC TẬP.....	7
7. PHƯƠNG PHÁP, HÌNH THỨC KIỂM TRA - ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP HỌC PHẦN.....	7
8. XÂY DỰNG MATRIX, MAPPING ĐỂ THEO DÕI TÍNH NHẤT QUÁN VỚI CHUẨN ĐẦU RA	7
9. THÔNG TIN VỀ GIẢNG VIÊN XÂY DỰNG ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN.....	9

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN
ĐỒ HOẠ ỨNG DỤNG
APPLIED GRAPHICS

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN

1.1. Mã số học phần: 20CT1203. Tên học phần: Đồ họa ứng dụng

1.2. Số tín chỉ: 3(1-0-2)

1.3. Thuộc chương trình đào tạo trình độ: Đại học, hình thức đào tạo: Chính quy

1.4. Loại học phần (bắt buộc, tự chọn): Tự chọn

1.5. Điều kiện tiên quyết:

Nhập môn ngành CNTT

1.6. Giờ tín chỉ đối với các hoạt động:

- Nghe giảng lý thuyết : 15 tiết
- Thực hành phòng máy tính : 60 tiết
- Tự học : 60 giờ

2. MỤC TIÊU/CĐR CỦA HỌC PHẦN

2.1. Mục tiêu của học phần

Mục tiêu	Mô tả	CĐR của CTĐT	TĐNL mong muốn
KIẾN THỨC VÀ LẬP LUẬN NGÀNH			
MT1	Hiểu được nguyên lý thiết kế đồ họa	1.1.12	4
MT2	Sử dụng được các công cụ thiết kế đồ họa để xử lý ảnh, tạo hiệu ứng và màu sắc, thiết kế banner.	1.1.12	5
KỸ NĂNG			
Kỹ năng và phẩm chất cá nhân, nghề nghiệp			
MT3	Có khả năng lựa chọn, phân tích yêu cầu của người dùng để tạo ra sản phẩm đáp ứng nhu cầu.	2.1.1, 2.1.5, 2.2.5	3

MT4	Có khả năng tư duy sáng tạo trong thiết kế; Giúp sinh viên say mê công việc, sáng tạo và có trách nhiệm.	2.4.2, 2.4.3, 2.4.6, 2.5.2	3
Kỹ năng mềm			
MT5	Có khả năng trình bày sản phẩm và thuyết trình về sản phẩm theo nhóm	3.1.2, 3.1.3, 3.1.4, 3.2.4, 3.2.5	3
THÁI ĐỘ			
MT6	Có thái độ ham tìm tòi, hình thành ý tưởng sản phẩm	4.4.1, 4.4.3	3

2.2. Chuẩn đầu ra học phần

Mục tiêu môn học (MT)	Chuẩn đầu ra (CĐR) [1]	Mô tả CĐR [2]	Chỉ định I, T, U [4] (ghi ký hiệu I, T, U)
MT1	CĐR1	Hiểu được nguyên lý thiết kế đồ họa	T
MT2	CĐR2	Sử dụng được phần mềm Photoshop trong xử lý ảnh	TU
	CĐR3	Sử dụng được phần mềm Corel trong thiết kế sản phẩm	TU
	CĐR4	Sử dụng được những phần mềm ứng dụng đồ họa khác	TU
MT3	CĐR5	Khả năng lựa chọn, phân tích yêu cầu người dùng để tạo ra sản phẩm	TU
MT4	CĐR6	Có khả năng say mê sáng tạo, tư duy trong thiết kế	TU
MT5	CĐR7	Có khả năng trình bày sản phẩm, khả năng thuyết minh sản phẩm và làm việc theo nhóm	TU
MT6	CĐR8	Thái độ ham tìm tòi, hình thành ý tưởng sản phẩm	TU

3. TÓM TẮT NỘI DUNG HỌC PHẦN

Học phần Đồ họa ứng dụng là học phần tự chọn, được phân bổ trong khối kiến thức đại cương của khung Chương trình đào tạo Kỹ sư Công nghệ Thông tin. Học phần trang bị cho sinh viên các kiến thức về nguyên lý trong thiết kế đồ họa, từ đó sinh viên sẽ áp dụng các kiến thức đã học để sử dụng các công cụ trong thiết kế đồ họa như Photoshop, Corel. Ngoài ra, học phần cũng giúp sinh viên tăng cường khả năng làm việc nhóm, tìm kiếm tài liệu và báo cáo kết quả.

4. YÊU CẦU ĐỐI VỚI NGƯỜI DẠY VÀ NGƯỜI HỌC

4.1 Yêu cầu đối với người dạy

- Nội dung, lịch trình giảng dạy, các quy định của học phần và của giảng viên phải được công khai cho sinh viên vào buổi học đầu tiên. Mọi thắc mắc hay đề xuất của sinh viên về quy định của học phần phải được giải đáp thỏa đáng. Sau khi đã công bố nội dung và thống nhất các quy định của học phần, giảng viên phải áp dụng nhất quán, không được thay đổi trong suốt quá trình giảng dạy học phần.
- Trong trường hợp bất khả kháng phải thay đổi lịch trình giảng dạy, giảng viên phải thông báo trước cho sinh viên một khoảng thời gian hợp lý và sắp xếp lịch dạy bù đầy đủ.
- Các thay đổi về học vụ, nội dung, các yêu cầu của học phần (đặc biệt là các nội dung có liên quan đến quyền lợi của sinh viên) đều phải báo cáo và được Ban chủ nhiệm Khoa thông qua trước khi bắt đầu giảng dạy.

4.2 Yêu cầu đối với người học

4.2.1 Quy định về tham dự lớp học

- Các thắc mắc và đề xuất của sinh viên về các yêu cầu của môn học phải được đưa ra vào buổi học đầu tiên. Sau khi các yêu cầu của môn học và của giảng viên đã được công khai và đã được thống nhất, sinh viên phải tuyệt đối tuân thủ các quy định của môn học và của giảng viên đề ra trong suốt quá trình học tập.
- Sinh viên có trách nhiệm tham dự đầy đủ các buổi học. Nếu sinh viên vì lý do bất khả kháng hoặc hoàn cảnh đặc biệt (ví dụ bị bệnh,...) mà không thể tuân thủ các yêu cầu của môn học và của giảng viên đề ra thì phải có đơn xin phép và minh chứng để giảng viên xem xét các hình thức hỗ trợ.
- Sinh viên phải chuẩn bị kỹ bài trước khi đến lớp theo yêu cầu của giảng viên.
- Các sinh viên học lại bị trùng giờ có thể liên hệ với giảng viên để có những sắp xếp phù hợp.

4.2.2 Quy định về hành vi lớp học

- Học phần được thực hiện trên nguyên tắc tôn trọng người học và người dạy. Mọi hành vi làm ảnh hưởng đến quá trình dạy và học đều bị nghiêm cấm.
- Sinh viên phải tuân thủ quy định của Trường về trang phục.
- Sinh viên phải đi học đúng giờ quy định. Sinh viên đi trễ 15 phút sau khi bài giảng đã bắt đầu sẽ không được vào lớp.
- Tuyệt đối không làm ồn, gây ảnh hưởng đến người khác trong quá trình học.

- Tuyệt đối không được ăn uống, nhai kẹo cao su, sử dụng các thiết bị như điện thoại, máy nghe nhạc trong giờ học.
- Máy tính xách tay, máy tính bảng chỉ được thực hiện vào mục đích ghi chép bài giảng, tính toán phục vụ bài giảng, bài tập, tuyệt đối không dùng vào việc khác.

4.2.3 Quy định về học vụ

- Các vấn đề liên quan đến xin bảo lưu điểm, khiếu nại điểm, chấm phúc tra, kỷ luật được thực hiện theo quy định của Trường. Sinh viên có thể tham vấn chuyên viên Khoa Công nghệ thông tin trong trường hợp không chắc chắn về thủ tục và mẫu biểu.
- Giải đáp thắc mắc: sinh viên được khuyến khích gặp và thảo luận trực tiếp với giảng viên phụ trách môn học khi gặp khó khăn trong việc tham dự hay tiếp thu nội dung bài giảng.
- Phản hồi của sinh viên về môn học: những phản hồi giúp cải tiến môn học luôn được khuyến khích. Trong quá trình học, sinh viên có các ý kiến đóng góp có thể trình bày trực tiếp với giảng viên hoặc gián tiếp thông qua đại diện của lớp.
- Sinh viên phải là người trực tiếp thực hiện phần lớn các công việc được yêu cầu. Những hành vi như nhờ người khác làm hộ, sao chép bài (hoặc một phần bài) của người khác, hoặc không làm bài mà vẫn đứng tên trong tiểu luận nhóm, nếu bị phát hiện thì được xác định là không hoàn thành học phần và phải đăng ký học lại trong năm học kế tiếp.

5. NỘI DUNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Buổi	Tên chương	Nội dung chính	Mục tiêu CDR	Hoạt động dạy và học	Hình thức tổ chức dạy học học phần				Tổng
					Lên lớp			SV tự nghiên cứu, tự học	
					Lý thuyết	Thảo luận nhóm	Thực hành		
Buổi 1	Chương 1. Tổng quan	-Giới thiệu học phần - Giới thiệu nguyên lý thiết kế chữ; nguyên lý phối màu; nguyên lý thiết kế hình ảnh...	CDR1, CDR6, CDR8	- Giảng viên giới thiệu về mục tiêu, nội dung, chuẩn đầu ra, phương pháp đánh giá, tài liệu tham khảo học phần - Giảng viên giới thiệu về nguyên lý thiết kế: Chữ, màu sắc, hình ảnh - Sinh viên tự tổ chức nhóm, bầu nhóm trưởng và đăng ký với giảng viên	3.5	0.5	0	8	4
Buổi 2	Chương 2. Photoshop	Giới thiệu; Xử lý trên ảnh và màu sắc; Sử dụng Layer; Đồ họa Web; Các hiệu ứng khác	CDR2, CDR5, CDR6, CDR8	- Giảng viên giới thiệu và giải thích rõ về phần mềm Photoshop, các chức năng chính của phần mềm này; Cách thức xử lý ảnh với Photoshop. - Giảng viên demo các tính năng của phần mềm Photoshop	4	0	0	8	4
Buổi 3	Chương 3. Corel	Giới thiệu; Các công cụ cơ bản; Một số kỹ thuật vẽ cơ bản trên đối tượng; Xử lý văn bản, ảnh và màu sắc	CDR3, CDR5, CDR6, CDR8	- Giảng viên giới thiệu và giải thích rõ về phần mềm Corel, các chức năng chính của phần mềm này; Cách thức xử lý trong Corel. - Giảng viên demo các tính năng của phần mềm Corel	4	0	0	8	4
Buổi 4	Chương 4. Các phần	Giới thiệu một số phần mềm xử lý đồ	CDR4, CDR5,	- Giảng viên giới thiệu và minh hoạ một số phần mềm xử lý đồ họa khác	3	0	0	6	3

	mềm xử lý đồ họa khác	họa thông dụng như: Indesign, Illustrator, AutoCAD...	CĐR6, CĐR8	- Giảng viên demo một vài tính năng chính					
Buổi 5,6,7	Lab 1	Tìm hiểu các chức năng trong phần mềm Photoshop	CĐR1, CĐR2, CĐR6, CĐR8	- Sinh viên sử dụng công cụ Photoshop, thực hành theo yêu cầu của bài Lab - Sinh viên nộp lại sản phẩm theo yêu cầu của giảng viên	0	0	12	6	12
Buổi 8,9,10, 11	Lab 2	Photoshop trong xử lý ảnh và thiết kế	CĐR1, CĐR2, CĐR5, CĐR6, CĐR8	- Sinh viên sử dụng công cụ Photoshop, thực hành theo yêu cầu của bài Lab - Sinh viên nộp lại sản phẩm theo yêu cầu của giảng viên	0	0	16	8	16
Buổi 12, 13, 14	Lab 3	Tìm hiểu các chức năng trong phần mềm Corel	CĐR1, CĐR3, CĐR6, CĐR8	- Sinh viên sử dụng công cụ Corel, thực hành theo yêu cầu của bài Lab. - Sinh viên nộp lại sản phẩm theo yêu cầu của giảng viên	0	0	12	6	12
Buổi 15,16, 17,18	Lab 4	Corel trong xử lý chữ và thiết kế	CĐR1, CĐR3, CĐR5, CĐR6, CĐR8	- Sinh viên sử dụng công cụ Corel, thực hành theo yêu cầu của bài Lab. - Sinh viên nộp lại sản phẩm theo yêu cầu của giảng viên	0	0	16	8	16
Buổi 19		Báo cáo sản phẩm	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR7	- Sinh viên trình bày sản phẩm, báo cáo - Giảng viên hỏi đáp theo nhóm	0	0	4	2	4
Tổng				-	14.5	0.5	60	60	75

Bài thực hành

Bài	Nội dung chính	Mục tiêu CĐR	Hình thức tổ chức lớp học
Lab 1: Tìm hiểu các chức năng trong phần mềm Photoshop	- Giới thiệu về Photoshop - Các công cụ trong Photoshop - Bài tập	CĐR1, CĐR2, CĐR6, CĐR8	Thực hành tại phòng máy
Lab 2: Photoshop trong xử lý ảnh và thiết kế	- Giới thiệu kỹ thuật xử lý ảnh - Giới thiệu các phương pháp thiết kế trong Photoshop - Bài tập	CĐR1, CĐR2, CĐR5, CĐR6, CĐR8	Thực hành tại phòng máy
Lab 3: Tìm hiểu các chức năng trong phần mềm Corel	- Giới thiệu về Corel - Các công cụ trong Corel - Bài tập	CĐR1, CĐR3, CĐR6, CĐR8	Thực hành tại phòng máy
Lab 4: Corel trong xử lý chữ và thiết kế	- Giới thiệu kỹ thuật xử lý trong Corel - Giới thiệu các phương pháp thiết kế trong Corel - Bài tập	CĐR1, CĐR3, CĐR5, CĐR6, CĐR8	Thực hành tại phòng máy
Báo cáo sản phẩm	Sinh viên trình bày sản phẩm, báo cáo; Giảng viên hỏi đáp theo nhóm	CĐR1, CĐR2, CĐR3, CĐR4, CĐR5, CĐR7	Thực hành tại phòng máy

6. TÀI LIỆU HỌC TẬP

- [1] Williams, R. (2018). *Non-Designer's Design Book*. USA: Peachpit Press.
- [2] Adobe. (2019). *Adobe Photoshop CC Help*. USA: Adobe
- [3] Corel Corporation. (2018). *Corel Draw X8 User Guide*. USA: Corel Corporation

7. PHƯƠNG PHÁP, HÌNH THỨC KIỂM TRA - ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP HỌC PHẦN

7.1. Thang điểm đánh giá

- Thang điểm 10.

7.2. Kiểm tra – đánh giá quá trình

Có trọng số tối đa là **50%**, bao gồm các điểm đánh giá bộ phận như sau:

- Điểm thu các thực hành tại lớp: 20%.
- Điểm đánh giá nhận thức và thái độ tham gia học tập: 10%.
- Điểm bài tập nhóm: 20%

7.3. Điểm thi kết thúc học phần

- Điểm thi kết thúc học phần có trọng số là 50%.
- Hình thức thi: Thực hành (thi trên máy tính)

7.4. Bảng chi tiết đánh giá học phần

Thành phần	Hình thức đánh giá	Thời điểm	CDR học phần (X.x.x)	Tỷ lệ (%)
Đánh giá quá trình	Thu bài thực hành tại lớp	Từng buổi học thực hành	CDR6, CDR8	10%
	Nhận thức và thái độ tham gia học tập	Từng buổi học thực hành	CDR5, CDR6, CDR8	10%
	Bài tập nhóm	Buổi 19	CDR1, CDR2, CDR3, CDR4, CDR5, CDR7	30%
Đánh giá cuối kỳ	Thi thực hành	Theo lịch thi của Trường	CDR2, CDR3, CDR4	50%

8. XÂY DỰNG MATRIX, MAPPING ĐỂ THEO DÕI TÍNH NHẤT QUẢN VỚI CHUẨN ĐẦU RA

8.1 Ma trận nhất quán chuẩn đầu ra của học phần với chuẩn đầu ra chương trình đào tạo

CDR HP \ CDR CTĐT	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
1.1.12	M	H	H	L	-	-	-	-
2.1.1	-	-	-	-	M	-	-	-

2.1.5	-	-	-	-	M	-	-	-
2.2.5	-	-	-	-	M	-	-	-
2.4.2	-	-	-	-	-	M	-	-
2.4.3	-	-	-	-	-	M	-	-
2.4.6	-	-	-	-	-	M	-	-
2.5.2	-	-	-	-	-	M	-	-
3.1.2	-	-	-	-	-	-	M	-
3.1.3	-	-	-	-	-	-	M	-
3.1.4	-	-	-	-	-	-	M	-
3.2.4	-	-	-	-	-	-	M	-
3.2.5	-	-	-	-	-	-	M	-
4.4.1	-	-	-	-	-	-	-	M
4.4.3	-	-	-	-	-	-	-	M

Ghi chú: *H (High)* là cao; *M (Medium)*: Trung bình; và *L (Low)*: Thấp

8.2 Ma trận nhất quán các bài học của học phần với chuẩn đầu ra học phần

CDR HP Chương/ Lab	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
Chương 1	P	-	-	-	-	I	-	I
Chương 2	-	P	-	-	P	P	-	I
Chương 3	-	-	P	-	P	P	-	P
Chương 4	-	-	-	P	P	P	-	P
Lab 1	P	P	-	-	-	P	-	P
Lab 2	P	A	-	-	P	P	-	A
Lab 3	P	-	P	-	-	P	-	P
Lab 4	P	-	A	-	A	A	-	A
Báo cáo	P	A	A	A	A	-	A	-

Ghi chú: *I-giới thiệu*, *P-thành thạo*; *A-nâng cao*

8.3 Ma trận nhất quán phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra học phần

CDR HP PP đánh giá (*)	CDR1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
Bài thực hành						X		X

Thái độ nhận thức					X	X		X
Bài tập nhóm	X	X	X	X	X		X	
Thi cuối kỳ		X	X	X				

8.4 Ma trận nhất quán phương pháp giảng dạy với chuẩn đầu ra học phần

CDR học phần PP giảng dạy (**)	CDR1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8
Thuyết giảng	X	X	X	X				
Đặt vấn đề và giải quyết vấn đề					X	X		X
Thực hành		X	X	X	X			
Thực hiện bài tập nhóm				X	X	X	X	X
Thảo luận nhóm					X	X	X	X

8.5 Xây dựng ma trận tài liệu tham khảo (TLTK) với chuẩn đầu ra học phần

CDR HP TLTK	CDR 1	CDR2	CDR3	CDR4	CDR5	CDR6	CDR7	CDR8	Trang
[1]	X			X	X	X	X	X	Trang 1 -275
[2]		X			X	X		X	Toàn bộ
[3]			X		X	X		X	Toàn bộ

9. THÔNG TIN VỀ GIẢNG VIÊN XÂY DỰNG ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN (Họ tên, học hàm, học vị)

Thái Duy Quý, Thạc sĩ

Email: quytd@dlu.edu.vn

Số điện thoại: 0963234879

TL. HIỆU TRƯỞNG
TRƯỞNG KHOA

TRƯỞNG BỘ MÔN

GIẢNG VIÊN