

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ANH VĂN CHUYÊN NGÀNH CNTT (English for Information Technology)

Mã môn học: CNTT404

Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 0 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi người học xong các môn học cơ sở ngành.
- Tính chất: là môn học bắt buộc, cung cấp cho sinh viên kiến thức tiếng Anh cơ bản cho chuyên ngành Công nghệ thông tin giúp sinh viên có khả năng tự đọc, hiểu và dịch được các tài liệu bằng tiếng Anh.

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong môn học này, sinh viên có các kiến thức về số lượng cơ bản thuật ngữ chuyên ngành tin học; Trình bày và thảo luận các chủ đề khác nhau về Công nghệ thông tin; Làm quen một số tình huống thực tế như hỏi đáp, phản nàn, viết thư xin việc bằng tiếng Anh.
- Kỹ năng:
 - + Phát triển tất cả 04 kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết.
 - + Thu thập, đọc hiểu tài liệu chuyên ngành bằng tiếng Anh.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có khả năng tự tìm hiểu, đọc tài liệu.
 - + Nhận thức được tầm quan trọng của môn học, từ đó có thái độ nghiêm túc, ham thích học tập và rèn luyện.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra*
I.	Chương 1. Computers Today	6	6	0	0
	1. Living in a digital age	2	2	0	0
	2. Computer essentials	2	2	0	0
	3. Inside the system	2	2	0	0
II.	Chương 2. Input/Output devices	7	6	0	1
	1. Display screens and ergonomics	2	2	0	0
	2. Choosing a printer	3	3	0	0
	3. Review 1	2	1	0	1

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra*
III.	Chương 3. Storage devices	5	5	0	0
	1.Magnetic storage	3	3	0	0
	2.Optical storage	2	2	0	0
IV.	Chương 4. Basic software	8	7	0	1
	1.Word processing (WP)	3	3	0	0
	2.Spreadsheets and databases	3	3	0	0
	3.Review 2	2	1	0	1
V.	Chương 5. Programming	4	4	0	0
	1.The Java TM	2	2	0	0
	2.Jobs in ICT	2	2	0	0
Tổng cộng		30	28	0	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1. COMPUTERS TODAY

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học có vốn từ liên quan đến các thiết bị bên trong máy tính, các thiết bị ngoại vi kết nối với máy tính.

2. Nội dung chương:

1. Living in a digital age
2. Computer essentials
3. Inside the system

Chương 2. INPUT/OUTPUT DEVICES

Thời gian: 7 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học có vốn từ liên quan đến màn hình, các thiết bị công thái học và cách lựa chọn máy in, cách lựa chọn màn hình máy tính hợp lý nhất.

2. Nội dung chương:

1. Display screens and ergonomics
2. Choosing a printer
3. Review 1

Chương 3. STORAGE DEVICES

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học có vốn từ liên quan đến ổ đĩa từ và ổ đĩa quang như CD, DVD, biết cách lựa chọn các sản phẩm phù hợp từng người dùng với các mục đích khác nhau.

2. Nội dung chương

1. Magnetic storage
2. Optical storage

Chương 4. BASIC SOFTWARE

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học có vốn từ liên quan đến một số các thuật ngữ chuyên dùng trong bộ xử lý văn bản và bảng tính.

2. Nội dung chương

1. Word processing (WP)
2. Spreadsheets and databases
3. Review 2

Chương 5. PROGRAMMING

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học có vốn từ liên quan đến một số các thuật ngữ của các chương trình lập trình.

2. Nội dung chương

1. The Java TM
2. Jobs in ICT

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng lý thuyết.
2. Trang thiết bị máy móc: máy chiếu
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB, giấy A4, A3, A1.
4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:
 - Kiến thức:
 - + Hiểu và nắm được tất cả các kiến thức cơ bản của ngành CNTT như phần cứng, phần mềm và mạng bằng tiếng Anh.
 - Kỹ năng:
 - + Viết đơn xin việc bằng tiếng Anh;
 - + Đọc hiểu tài liệu tiếng Anh chuyên ngành CNTT.
 - Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Các bài tập mở rộng và nâng cao.
 - + Cẩn thận, tự giác trong học tập.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề các ngành thuộc khoa Công nghệ Thông tin.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Lắng nghe, học từ vựng chuyên ngành;
 - Viết CV bằng tiếng Anh;
 - Đọc và dịch tài liệu;
3. Những trọng tâm cần chú ý:
 - Từ vựng chuyên ngành;
 - Đọc dịch tài liệu chuyên ngành;

4. Tài liệu tham khảo:

- [1]. Esteras. R. 2008. InfoTech. English for Computer Users. 4th edition. Cambridge University Press.
- [2]. Thạc Bình Cường, Hồ Xuân Ngọc. Tiếng Anh chuyên ngành Công nghệ thông tin, Nhà Xuất bản Khoa học và kỹ thuật, 2005.
- [3]. Eric H. Glendining, John McEwan. Oxford English for Information Technology.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: MỸ THUẬT CƠ BẢN

Mã môn học: CNTT489

Thời gian thực hiện môn học: : 75 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Là môn học cơ sở ngành, bố trí trước các môn chuyên ngành.
- Tính chất: Môn học bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Có kiến thức trong việc sử dụng màu sắc trong thiết kế ứng dụng
 - + Nắm được các nguyên tắc bố cục trong thiết kế ứng dụng
 - + Có kiến thức về chữ và sử dụng chữ trong thiết kế ứng dụng
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng hiệu quả màu sắc trong các sản phẩm thiết kế ứng dụng
 - + Bố cục tốt được nội dung trong các sản phẩm thiết kế ứng dụng
 - + Sử dụng hiệu quả chữ và nghệ thuật chữ trong các mẫu thiết kế ứng dụng
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Có khả năng tư vấn thiết kế.
 - + Có khả năng nhận định giá trị các sản phẩm thiết kế ở góc độ chuyên môn và các yếu tố về mỹ - nghệ thuật.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: Tổng quan về mỹ thuật trong thiết kế.	12	3	9	
2	Bài 2: Bố cục trong thiết kế	15	2	13	
3	Bài 3: Màu sắc trong thiết kế	15	3	12	
4	Bài 4: Ý tưởng sáng tạo trong thiết kế	15	2	12	1
5	Bài 5: Chữ trong thiết kế	12	3	9	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
6	Ôn tập và kiểm tra	6		5	1
Tổng cộng		75	13	60	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN VỀ MỸ THUẬT TRONG THIẾT KẾ.

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

- Có kiến thức về mỹ thuật trong thiết kế
- Thấy được vai trò của mỹ thuật trong thiết kế

2. Nội dung bài:

1.1 Tổng quan

1.2 Vai trò của mỹ thuật trong thiết kế ứng dụng

Bài 2: BỐ CỤC TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:

- Có kiến thức về bố cục trong thiết kế
- Thấy được vai trò của bố cục trong thiết kế

2. Nội dung bài:

2.1. Vai trò bố cục trong thiết kế

2.2. Các nguyên tắc thiết kế

2.3. Các công thức chuẩn mực trong thiết kế.

2.4. Các lược đồ thiết kế

Bài 3: MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:

- Có kiến thức về màu sắc trong thiết kế
- Thấy được vai trò của màu sắc trong thiết kế

2. Nội dung bài:

2.1. Vai trò của màu sắc trong thiết kế

2.2. Các đặc tính về màu sắc

2.3. Các quy tắc phối màu

Bài 4: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:

- Thấy được vai trò của ý tưởng sáng tạo trong thiết kế.
- Nắm được quy trình hình thành ý tưởng sáng tạo trong thiết kế.

2. Nội dung bài:

a. Vai trò của ý tưởng sáng tạo trong thiết kế

b. Quy trình hình thành ý tưởng sáng tạo trong thiết kế

Bài 5: CHỮ TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:
 - Thấy được vai trò của ý tưởng sáng tạo trong thiết kế.
 - Nắm được quy trình hình thành ý tưởng sáng tạo trong thiết kế.
2. Nội dung bài:
 - 1.1. Vai trò của chữ trong thiết kế
 - 1.2. Các quy tắc sử dụng chữ trong thiết kế
 - 1.3. Nghệ thuật chữ trong thiết kế

ÔN TẬP

Thời gian: 6 giờ

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu
2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính và các phần mềm thiết kế
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Các mẫu thiết kế để phân tích, nhận định và đánh giá
4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học
 - + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học
 - + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
 2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể
 - Đối với giáo viên, giảng viên: Trình bày kiến thức, phân tích mẫu, đặt vấn đề.
 - Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra
 3. Những trọng tâm cần chú ý: Cách sử dụng màu sắc, bố cục, chữ và ý tưởng sáng tạo trong từng mẫu thiết kế
 4. Tài liệu tham khảo:
 - Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học
 - Phương pháp tư duy & thực hành bố cục mỹ thuật - Method of thinking & on the composition on fine arts, Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), Mỹ thuật, 2013.
 - Màu sắc và phương pháp sử dụng - Color & using method (Kèm đĩa CD) Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), NXB Lao động - Xã hội, 2009
 - Cơ sở phương pháp luận design, Lê Huy Văn, NXB Mỹ Thuật
- Trang Web/CDs tham khảo
- <http://www.design.íastage.edu>
 - <http://dohoavn.net>
5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: NGHỆ THUẬT CHỮ

Mã môn học: CNTT498

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học cơ sở
- Tính chất: Môn học cung cấp cho học viên các kiến thức về kỹ thuật sử dụng chữ trong các mẫu thiết kế.

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên đạt được những kiến thức sau:
 - + Phát triển tư duy nghệ thuật về ứng dụng chữ trong thiết kế đồ họa
 - + Hiểu được phương pháp sáng tạo thông qua thực hiện các bài tập
- Kỹ năng:
 - + Áp dụng cá mẫu chữ trong thiết kế thực hiện các đồ án có giá trị thực tiễn.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Phát huy tính tự học và sáng tạo, tham gia tích cực vào giờ học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Chương 1: NGUYÊN LÝ TẠO HÌNH NGHỆ THUẬT CHỮ- CÁC ĐỊNH LUẬT	5	3	2	
2	Chương 2: CHỮ, CẤU TRÚC VÀ SỰ PHÁT TRIỂN	5	3	2	
3	Chương 3: CÁC KIỂU CHỮ	35	2	32	1
4	Chương 4: VAI TRÒ CỦA CHỮ- NGHỆ THUẬT CHỮ TRONG THIẾT KẾ ĐỒ HỌA	25	4	20	1
5	Ôn tập kết thúc môn học	5	1	4	
Tổng cộng		75	13	60	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: NGUYÊN LÝ TẠO HÌNH NGHỆ THUẬT CHỮ- CÁC ĐỊNH LUẬT

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng vận dụng những nguyên lý về thị giác trong việc tạo hình chữ:

2. Nội dung chương:

1.1 Nguyên lý tạo hình

1.2 Các định luật

1.2.1 Sự gần

1.2.2 Sự đồng dạng

1.2.3 Sự khép kín

1.2.4 Hẹp và rộng

1.2.5 Sự nhân biết

1.2.6 Sự chuyển đổi

1.2.7 Sự cân đối

1.2.8 Sự tương phản

1.2.9 Đen trắng – lời lờm

Chương 2: CHỮ LATINH- LỊCH SỬ, KIỂU CHỮ, CẤU TRÚC VÀ SỰ PHÁT TRIỂN

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng.

- Hiểu được phương pháp thể hiện bài tập

- Ứng dụng chữ vào trong thiết kế đồ họa.

2. Nội dung chương:

2.1 Giới thiệu về lịch sử của chữ

2.2 Bảng chữ cái (Aphabets) sự ra đời chữ la tinh

2.3 Phong cách nghệ thuật cổ hy nạp

2.4 Thời kỳ phục hưng

2.5 Thời kỳ cận đại

2.6 Thời kỳ hiện đại

Chương 3: CÁC KIỂU CHỮ

Thời gian: 35 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng nhận biết các loại chữ cơ bản và cấu trúc cơ bản của từng loại chữ và những biến đổi.

2. Nội dung chương:

3.1 Kiểu chữ Roman

3.2 Kiểu chữ San-serif

3.3 Kiểu chữ viết tay và các kiểu chữ khác

3.4 Những cấu trúc cơ bản của chữ

3.5 Cấu trúc các thành phần của chữ

3.6 Cấu trúc và cách thiết kế các bộ chữ cơ bản

3.7 Sự biến đổi dạng chữ

3.8 Nguyên tắc viết chữ trong từ và trong câu.

Chương 4: VAI TRÒ CỦA CHỮ- NGHỆ THUẬT CHỮ TRONG THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Thời gian: 25 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng hiểu được vai trò của chữ trong thiết kế đồ họa và áp dụng được các kiến thức đã học vào việc sử dụng chữ trong các mẫu thiết kế.

2. Nội dung chương:

4.1 Chữ dùng trong thiết kế logo

4.2 Chữ trong thiết kế bìa sách

4.3 Chữ dùng trong thiết kế bao bì

4.4 Chữ dùng trong ấn phẩm văn phòng, nhận diện thương hiệu.

4.5 Chữ dùng trong thiết kế Poster, chữ dùng trong quảng cáo , trong nhà ngoài trời.

Ôn tập kết thúc môn học

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học được:

- Hệ thống và củng cố lại các kiến thức đã học ở các chương.
- Định hướng và mở rộng cho sinh viên hướng nghiên cứu, phát triển và xây dựng các bài tập nâng cao.

2. Nội dung chương:

Nhắc lại các kiến thức trọng tâm đã nêu ở các chương.

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng học lý thuyết, phòng máy tính.
2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt chương trình Corel Draw/ Adobe Illustrator, Netsupport School.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB, bảng vẽ, giấy a3, chì, gôm
4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:
 - + Trình bày các nguyên tắc, khái niệm và kỹ thuật của nghệ thuật sử dụng chữ
- Kỹ năng:
 - + Ứng dụng kiến thức trong bài học.
 - + Tạo được chữ một cách nghệ thuật phù hợp với sản phẩm được áp dụng.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Các bài tập mở rộng và nâng cao.
 - + Thái độ cầu tiến và tự giác rèn luyện.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành thiết kế đồ họa.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Đối với giáo viên, giảng viên:
 - + Nêu phương pháp, nguyên lý...

+ Sử dụng các công cụ mô phỏng để mô phỏng cho sinh viên các kỹ thuật tạo chữ trong mẫu thiết kế.

+ Cho ví dụ và bài tập kết hợp mô phỏng các bài tập giúp cho người học dễ dàng tiếp thu kiến thức. Từ đó người học có thể tự học và tự xây dựng được các dạng chữ theo các kiến thức đã học.

– Đối với người học:

+ Cần chú ý nghe giảng, rèn luyện khả năng tự nghiên cứu, tự học, rèn luyện kỹ năng thực hành một cách nghiêm túc và tỉ mỉ.

+ Ứng dụng các phương pháp, nguyên lý, quy tắc về tạo chữ...vào các mẫu sản phẩm.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Cấu trúc và cách thiết kế các bộ chữ cơ bản.

- Tạo chữ trong các loại mẫu thiết kế cơ bản

- Tính sáng tạo trong nghệ thuật chữ.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Lê Huy Văn, Trần Từ Thành, *Cơ sở tạo hình*, , NXB Mỹ Thuật, 2010

[2]. Tova Rabinowitz, *Exploring Typography (Khám phá Typography)*, NXB Bách khoa Hà Nội, 2015.

5. Ghi chú và giải thích (nếu có)

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: NGUYÊN LÝ TẠO HÌNH

Mã môn học: CNTT4100

Thời gian thực hiện môn học: : 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Là môn học cơ sở ngành, bố trí trước các môn chuyên ngành.
- Tính chất: Môn học bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức: Khái quát được những vấn đề chính về
 - + Thị giác, nghệ thuật thị giác và ngôn ngữ thị giác, nguyên lý và định luật thị giác ứng dụng trong đồ họa
 - + Ánh sáng, tỉ lệ, đường nét, sắc độ, luật phối cảnh.
 - + Những kiến thức cơ bản về màu sắc, hòa sắc, biết cách tạo dựng một họa tiết, khái quát hóa kiến thức cơ bản về cách điệu hoa lá động vật
- Về kỹ năng:
 - + Áp dụng các kiến thức về hình họa, tỉ lệ vào trong những tác phẩm chuyên ngành, có giá trị thực tiễn
 - + Áp dụng các kiến thức về thị giác và trang trí vào các thể loại trang trí và vận dụng được sự sáng tạo vào việc thiết kế
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Có khả năng nhận định giá trị các sản phẩm thiết kế ở góc độ chuyên môn và các yếu tố về mỹ thuật.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo, tham gia tích cực vào giờ học.
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: NHỮNG ĐIỀU CƠ BẢN VỀ NGUYÊN LÝ THỊ GIÁC	3	3		
2	Bài 2: ĐIỂM - ĐƯỜNG – NÉT - HÌNH - MÀNG	3	3		
3	Bài 3: MÀU SẮC	6	2	4	
4	Bài 4: VẼ HÌNH KHỐI CƠ	12	2	9	1

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	BẢN				
5	Bài 5: VỀ TÌNH VẬT	9	1	8	
6	Bài 6: NGHIÊN CỨU VÀ CÁCH ĐIỀU HOA, LÁ, VẬT	12	2	9	1
Tổng cộng		45	13	30	2

1. Nội dung chi tiết:

Bài 1: NHỮNG ĐIỀU CƠ BẢN VỀ NGUYÊN LÝ THỊ GIÁC Thời gian: 3 .giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng cảm thụ nghệ thuật thị giác, áp dụng các nguyên lý và định luật thị giác vào ứng dụng đồ họa.

2. Nội dung bài:

1.1 Định nghĩa nguyên lý thị giác

1.2 Khái niệm Design:

1.3 Khác biệt giữa nghệ thuật tạo hình và nghệ thuật thiết kế

1.4 10 Định luật thị giác

Bài 2: ĐIỂM - ĐƯỜNG – NÉT - HÌNH - MẢNG

Thời gian: 3 .giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng Nhận biết và áp dụng điểm, đường, nét, hình, mảng, diện và khối vào các sản phẩm đồ họa.

2. Nội dung bài:

1.1 Điểm

1.2 Đường - Nét

1.3 Hình - Mảng

1.4 Diện – Khối

Bài 3: MÀU SẮC

Thời gian: 6 .giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng nhận định hòa sắc và phối màu vào các mẫu thiết kế.

2. Nội dung bài:

1.1 Những vấn đề cơ bản về màu sắc

1.1.1 Vòng thuần sắc

1.1.2 10 định đề về màu sắc

- Màu hữu sắc

- Màu vô sắc

- Màu nóng

- Màu lạnh

- Màu tương sinh

- Màu tương đồng

- Màu tương phản
- Màu bổ túc
- Sắc độ
- Sắc điệu

1.2 Phương pháp pha màu

1.2.1 Pha màu cộng

1.2.2 Pha màu trừ

1.2.3 Các nguyên tắc phối màu cơ bản

- Phối màu không sắc (Achromatic)
- Phối màu đơn sắc (Monochromatic)
- Phối màu tương đồng (Analogous)
- Phối màu bổ túc (Complementary)
- Phối màu bổ túc từng phần (Split Complementary)
- Phối màu căn bản (Primary)
- Phối màu bổ túc cấp thứ ba (Tertiary)

Bài 4: VẼ HÌNH KHỐI CƠ BẢN

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng vẽ được các khối cơ bản

2. Nội dung bài:

1.1 Nhập môn hình họa.

1.2 Nghiên cứu hình khối cơ bản.

1.3 Vẽ khối vuông và khối tròn.

1.4 Vẽ khối trụ, khối chóp và khối lục giác

Bài 5: VẼ TĨNH VẬT

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng vẽ được các khối tĩnh vật.

2. Nội dung bài:

1.1 Nghiên cứu hình tĩnh vật

1.2 Vẽ lọ hoa sen có lá, gương sen và khăn trải bàn có họa tiết to.

1.3 Vẽ chai thủy tinh có màu, ly nước trong, chum nhỏ.

Bài 6: NGHIÊN CỨU VÀ CÁCH ĐIỀU HOA, LÁ.

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng tạo những họa tiết và ứng dụng vào chuyên ngành của mình

2. Nội dung bài:

2.1. Nghiên cứu hoa, lá.

1.1.1 Chép hoa lá

2.2 Đơn giản và cách điệu hoa, lá.

2.2.1 Đơn giản hoa lá

2.2.2 Cách điệu hoa lá

2.2.3 Cách điệu nét

2.2.4 Cách điệu mảng

2.2.5 Cách điều tổng hợp

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: phòng hình họa chuyên dụng
2. Trang thiết bị máy móc: Máy chiếu, tượng mẫu. giá vẽ, bảng vẽ.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng viết, phấn, bút lông, cọ, giá vẽ, bảng vẽ, giấy a3, chì, gôm, màu..
4. Các điều kiện khác: Tượng mẫu. giá vẽ, bảng vẽ:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học
 - + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học
 - + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể
 - Đối với giáo viên, giảng viên: Trình bày kiến thức, phân tích mẫu, đặt vấn đề.
 - Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra
3. Những trọng tâm cần chú ý: Các định luật về thị giác, phương pháp dựng hình và tỉ lệ, hòa sắc
4. Tài liệu tham khảo:
 - Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học
 - Phương pháp tư duy & thực hành bố cục mỹ thuật - Method of thinking & on the composition on fine arts, Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), Mỹ thuật, 2013.
 - Màu sắc và phương pháp sử dụng - Color & using method (Kèm đĩa CD) Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), NXB Lao động - Xã hội, 2009
 - Cơ sở tạo hình, Lê Huy Văn, Trần Từ Thành, NXB Mỹ Thuật, 2010
 - *Nguyên lý design thị giác*, Nguyễn Hồng Hưng, NXB ĐH Quốc gia TP HCM, 2012.
 - *Phát họa hình khối thạch cao*, NXB Mỹ Thuật – 2010
 - *Giáo trình Trang Trí Tả Phương Thảo* Nxb Đại Học Sư Phạm 2010

Trang Web/CDs tham khảo

- <http://www.design.fastage.edu>
- <http://dohoavn.net>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

Mã môn học: CNTT4102

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học song song với các môn học về phần mềm thiết kế và học trước các môn học về đồ án
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức:

Hiểu về ý tưởng sáng tạo và nắm được một số phương pháp, nguyên tắc phát triển tư duy sáng tạo cho người thiết kế

- Kỹ năng:

Phát huy được ý tưởng sáng tạo trong thiết kế.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Có khả năng tự tìm tòi, học hỏi, tích lũy kinh nghiệm liên quan đến môn học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Giới thiệu tổng quan môn học	2	2		
2	Phát triển tư duy sáng tạo	3	1	2	
3	Một số khái niệm cơ sở tạo hình	4	2	2	
	Ôn tập và kiểm tra	2		1	1
4	Ý tưởng thiết kế trong ngành Đồ họa	6	2	4	
5	Quy trình hình thành ý tưởng sáng tạo	8	2	6	
	Ôn tập và thi giữa kỳ	4	1	2	1
6	Vận dụng Ý tưởng sáng tạo trong nghệ thuật thiết kế	10	2	8	
	Ôn tập và kiểm tra	2		2	
	Ôn tập cuối kỳ	4	1	3	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
Tổng cộng		45	13	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN MÔN HỌC

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV thực hiện được:

- Nắm được tổng thể mục tiêu và nội dung của môn học
- Biết được vai trò và tầm quan trọng của môn học
- Phương pháp học tập – nghiên cứu

2. Nội dung bài:

2.1. Giới thiệu mục tiêu và nội dung tổng quát của môn học

2.1.1. Mục tiêu môn học

2.1.2. Nội dung tổng quát môn học

2.2. Vai trò và tầm quan trọng của môn học

2.3. Phương pháp học tập – nghiên cứu đối với môn học

2.4. Học liệu

Bài 2: PHÁT TRIỂN TƯ DUY SÁNG TẠO

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV sử dụng được:

- Nâng cao khả năng tư duy sáng tạo.
- Nắm được các quy luật phát huy ý tưởng sáng tạo

2. Nội dung bài:

2.1. Một số khái niệm.

2.1.1. Tư duy sáng tạo là gì?

2.1.2. Nâng cao khả năng tư duy sáng tạo.

2.2. Một số quy luật giúp phát triển tư duy sáng tạo.

Bài 3: MỘT SỐ KHÁI NIỆM CƠ SỞ TẠO HÌNH.

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Nắm được các khái niệm tạo hình, là cơ sở để hình thành ý tưởng trong thiết kế.

2. Nội dung bài:

2.1. Tỷ lệ và nhịp điệu.

2.1.1. Tỷ lệ xuất phát trong thiên nhiên.

2.1.2. Tỷ lệ vàng.

2.1.3. Nhịp điệu.

2.2. Tương Phản và Tương Tự.

2.2.1. Tương phản.

2.2.2. Tương tự.

2.3. Điểm, nét, diện.

2.3.1. Điểm, nét, diện trong tạo hình.

2.3.2. Hiệu quả rung.

2.3.3. Hiệu quả ảo.

2.4. Một số khái niệm về màu sắc.

Bài 4: Ý TƯỞNG THIẾT KẾ TRONG NGÀNH ĐỒ HỌA. Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Giúp sinh viên hiểu biết về ý tưởng sáng tạo ở nhiều góc độ khác nhau trong thiết kế

2. Nội dung bài:

2.1. Ý tưởng là gì.

2.2. Ý tưởng trong quá trình sáng tạo nghệ thuật

2.2.1. Các đặc tính của ý tưởng.

2.2.1.1 Tính tuyệt đối.

2.2.1.2. Tính liên kết và logic.

2.2.1.3. Tính mục đích và văn hóa địa phương.

2.2.2. Tính sáng tạo của ý tưởng.

2.2.2.1. Ý tưởng trong sáng tác.

2.2.2.2. Ý tưởng-chất riêng của người sáng tác.

2.2.2.3. Ý tưởng nhắm đến cảm thụ thẩm mỹ.

2.3. Ý tưởng trong thiết kế đồ họa.

2.3.1. Chức năng của ý tưởng trong thiết kế đồ họa.

2.3.2. Mục đích của ý tưởng.

2.4. Các phương thức thể hiện ý tưởng trong thiết kế đồ họa.

2.4.1. Góc nhìn hình ảnh.

2.4.2. Yếu tố thể hiện ý tưởng trong đồ họa.

2.5. Một số phương pháp thể hiện ý tưởng.

2.5.1. Ý tưởng thể hiện qua viết.

2.5.2. Ý tưởng thể hiện qua maket thô.

2.5.3. Ý tưởng qua kỹ năng phác tay.

2.5.4. Hoàn thiện ý tưởng: Sản phẩm.

Bài 5: QUY TRÌNH HÌNH THÀNH Ý TƯỞNG SÁNG TẠO Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Nắm được quy trình hình thành nên ý tưởng sáng tạo trong thiết kế

2. Nội dung bài:

2.1. Đặt vấn đề

2.1.1 Các sự vật hiện tượng liên quan

2.1.2. Yếu tố về con người

- 2.2. Quy trình hình thành ý tưởng thiết kế
 - 2.2.1. Đưa dữ kiện liên quan vào não bộ con người
 - 2.2.2. Huấn luyện bộ não (thường suy nghĩ về vấn đề cần có ý tưởng)
 - 2.2.3. Giai đoạn kết hợp các yếu tố cũ để hình thành ý tưởng mới (Quá trình tiêu hóa của trí óc)
 - 2.2.4. Giai đoạn hình thành ý tưởng mới
 - 2.2.5. Định hình và phát triển ý tưởng cho phù hợp

Bài 6: VẬN DỤNG Ý TƯỞNG SÁNG TẠO TRONG NGHỆ THUẬT THIẾT KẾ

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết áp dụng ý tưởng sáng tạo vào trong thiết kế

2. Nội dung bài:

- 2.1. Vận dụng ý tưởng sáng tạo trong nghệ thuật thiết kế bao bì
 - 2.1.1 Giới thiệu về bao bì
 - 2.1.2. Vận dụng ý tưởng trong thiết kế bao bì
- 2.2. Vận dụng ý tưởng sáng tạo trong thiết kế bìa sách
 - 2.2.1 Giới thiệu về bìa sách
 - 2.2.2. Vận dụng ý tưởng trong thiết kế bìa sách
- 2.3. Vận dụng ý tưởng sáng tạo trong thiết kế logo
 - 2.3.1 Giới thiệu về Logo
 - 2.3.2. Vận dụng ý tưởng trong thiết kế Logo
- 2.4. Vận dụng ý tưởng sáng tạo trong thiết kế quảng cáo
 - 2.4.1. Thiết kế Poster
 - 2.4.2. Thiết kế bảng hiệu

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:
 - + Các khái niệm về ý tưởng sáng tạo.
 - + Các nguyên tắc để hình thành và phát triển ý tưởng
- Kỹ năng:
 - + Áp dụng các quy tắc hình thành ý tưởng thiết kế
 - + Phát huy ý tưởng sáng tạo vào thiết kế.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- + Các bài tập mở rộng và nâng cao.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành Thiết kế đồ họa.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Đối với giáo viên, giảng viên:

- + Dạy lý thuyết trực tiếp trên máy
- + Cần có bộ bài tập theo chủ đề, các bài mẫu trước và sau khi học về ý tưởng sáng tạo.
- Đối với người học:
- + Cần chú ý rèn luyện cách hình thành nên ý tưởng sáng tạo và áp dụng khả năng sáng tạo vào trong thiết kế.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Ý tưởng sáng tạo và quy trình hình thành ý tưởng sáng tạo.

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Giáo trình môn Ý tưởng sáng tạo, Khoa CNTT trường CĐKT Lý Tự Trọng.

[2] Những ý tưởng sáng tạo trong nghệ thuật thiết kế (Vận dụng hình ảnh tự nhiên), Gia Bảo, Tri thức Việt.

[3] *Vận dụng hình ảnh hiện đại trong nghệ thuật thiết kế*. Gia Bảo

V. 5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: XỬ LÝ ẢNH VỚI PHOTOSHOP

Mã môn học: CNTT488

Thời gian thực hiện môn học: 90 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 60giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học song song với môn học Tin học
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức cơ bản về xử lý ảnh với Adobe Photoshop như
 - + Các khái niệm về ảnh Bitmap
 - + Các thao tác trên vùng chọn
 - + Sử dụng các công cụ tô màu
 - + Chỉnh sửa hình ảnh, sử dụng các bộ lọc
- Kỹ năng:
 - + Sử dụng các lệnh tô màu, các chế độ hòa trộn màu
 - + Chỉnh sửa và hiệu chỉnh ảnh đen trắng, hiệu chỉnh ảnh màu.
- + Tạo nhiều hiệu ứng trên hình ảnh nhằm mô phỏng các kết cấu hay biến hóa hình ảnh phong phú hơn, sinh động hơn.
 - + Thiết kế giao diện cho trang Web.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
- + Có khả năng tự tìm tòi, học hỏi, tích lũy kinh nghiệm liên quan đến môn học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Giới thiệu Photoshop	1	1		
2	Thao tác trên cửa sổ giao diện	6	2	4	
3	Thao tác trên vùng chọn	9	3	6	
4	Thao tác trên lớp – công cụ tô vẽ và tạo hình	12	4	8	
	Ôn tập và kiểm tra	3		2	1
5	Công cụ màu tô	6	2	4	
6	Kênh (Channel), mặt nạ (Mask)	6	2	4	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
7	Hiệu chỉnh ảnh	9	3	6	
	Ôn tập và thi giữa kỳ	5	1	3	1
8	Hiệu ứng chữ	6	2	4	
9	Bộ lọc – Filter	9	3	6	
	Ôn tập và kiểm tra	3		3	
10	Công cụ Slice	9	3	6	
	Ôn tập cuối kỳ	6	2	4	
Tổng cộng		90	28	60	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: GIỚI THIỆU PHOTOSHOP

Thời gian: 1 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV thực hiện được:

- Biết cài đặt chương trình Photoshop, các thao tác trên tập tin, các khái niệm về ảnh bitmap.
- Thoát khỏi chương trình Photoshop

2. Nội dung bài:

- Giới thiệu photoshop
 - 1.1. Khái niệm
 - 1.2. Đặc điểm chương trình photoshop
- Khái niệm về ảnh bitmap
 - 2.1. Khái niệm ảnh bitmap
 - 2.2. Khái niệm phân tử ảnh pixel
 - 2.3. Độ phân giải màn hình
 - 2.4. Độ phân giải tập tin
- Cài đặt chương trình photoshop
 - 3.1. Yêu cầu phần cứng
 - 3.2. Phương pháp cài đặt
- Khởi động chương trình photoshop
- Giao diện cửa sổ chương trình photoshop
- Các thao tác trên tập tin
- Thoát khỏi chương trình photoshop

Chương 2: THAO TÁC TRÊN CỬA SỔ GIAO DIỆN

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV sử dụng được:

- Các công cụ trên cửa sổ giao diện, thao tác trên cửa sổ giao diện, thiết lập màn Background và Foreground, thay đổi kích thước ván vẽ, thay đổi kích thước hình ảnh.

2. Nội dung bài:

1. Giới thiệu
2. Hộp công cụ
 - 2.1. Hộp công cụ
 - 2.2. Ghi chú
3. Thao tác trên cửa sổ giao diện
4. Thiết lập màu background và foreground
 - 4.1. Dùng palette washes
 - 4.2. Dùng palette color
 - 4.3. Dùng hộp color picker
5. Thao tác biến đổi hình ảnh
 - 5.1. Thay đổi tỉ lệ hiển thị hình ảnh
 - 5.2. Cuộn nhanh hình ảnh
 - 5.3. Thay đổi kích thước ảnh sử dụng lệnh images size
 - 5.4. Nhân bản cửa sổ canvas
 - 5.5. Phục hồi hình ảnh với lần lưu cuối cùng
 - 5.6. Trở về trạng thái bất kỳ của hình ảnh
6. Đóng cửa sổ canvas

Chương 3: THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Sử dụng các công cụ tạo vùng chọn, xác lập lại vị trí vùng chọn, xén hình ảnh, xoá ảnh bên trong vùng chọn.

2. Nội dung bài:

1. Giới thiệu
2. Thao tác tạo vùng chọn.
 - 2.1 Thao tác chọn toàn bộ ảnh trên ván vẽ
 - 2.2. Chọn tất cả hình ảnh không trong suốt trên lớp
 - 2.3. Sử dụng nhóm marquee tool tạo vùng chọn
 - 2.4. Sử dụng nhóm lasso tool tạo vùng chọn
 - 2.5. Sử dụng công cụ magic wand tool tạo vùng chọn
 - 2.6. Sử dụng công cụ tạo văn bản
 - 2.7. Sử dụng màu tương đồng
 - 2.8. Sử dụng mặt nạ tạm
3. Thao tác hiệu chỉnh vùng chọn
 - 3.1. Chuyển đổi vùng chọn với kênh màu alpha
 - 3.2. Chuyển đổi vùng chọn với đường path
 - 3.3. Hiệu chỉnh độ nhoè quanh vùng chọn
 - 3.4. Sử dụng lệnh chức năng hiệu chỉnh vùng chọn
 - 3.5. Sử dụng phím chức năng
 - 3.6. Di chuyển ranh giới vùng chọn

- 3.7. Thay đổi biên vùng chọn
- 4. Thao tác thôi chọn
- 5. Thao tác sao chép - di chuyển - xoá hình ảnh
 - 5.1. Phương pháp thao tác trực tiếp
 - 5.2. Phương pháp sử dụng clipboard
 - 5.3. Xoá hình ảnh trong vùng chọn
- 6. Lệnh extract hình ảnh
 - 6.1. Chức năng
 - 6.2. Thao tác thực hiện extract một hình ảnh
- 7. Thao tác biến đổi hình ảnh
 - 7.1 Thao tác xén hình ảnh
 - 7.2. Xoay ván vẽ
 - 7.3. Biến đổi hình ảnh bằng menu lệnh

Chương 4: THAO TÁC TRÊN LỚP – CÔNG CỤ TÔ VẼ VÀ TẠO HÌNH

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết thao tác trên các layer, sử dụng công cụ Pentool, Shape tool, xác định mối quan hệ giữa path và vùng chọn

2. Nội dung bài:

- 1. Khái niệm lớp
- 2. Thao tác cơ bản trên lớp - layer
 - 2.1. Chọn lớp hiện hành
 - 2.2. Hiện ẩn layer
 - 2.3. Nhân bản layer
 - 2.4. Chuyển layer background thành layer thường
 - 2.5. Chuyển lớp hiện hành thành lớp background
 - 2.6. Tạo lớp ảnh
 - 2.7. Chỉ định lại thuộc tính của lớp
 - 2.8. Khoá khử khoá lớp
 - 2.9. Thay đổi thứ tự xếp lớp
 - 2.10. Tạo lớp liên kết lớp hiện hành
 - 2.11. Hiệu chỉnh lớp liên kết
 - 2.12. Phân bố lớp liên kết
 - 2.13. Trộn ép phẳng các lớp
 - 2.14. Tạo lớp mặt nạ
 - 2.15. Tạo lớp hiệu chỉnh
 - 2.16. Xoá layer
- 3. Sử dụng công cụ tô vẽ biên tập ảnh
 - 3.1. Các bước thực hiện
 - 3.2. Chức năng của các công cụ

4. Công cụ tạo hình pen tool
 - 4.1. Công cụ pen tool
 - 4.2. Công cụ freeform pen tool
 - 4.3. Add anchor point tool
 - 4.4. Delete anchor pen tool
 - 4.5. Convert point tool
5. Nhóm công cụ shape tool
 - 5.1. Công cụ rectangle
 - 5.2. Công cụ rounded rectangle tool
 - 5.3. Công cụ ellipse tool
 - 5.4. Công Cụ Polygon Tool
 - 5.5. Công Cụ Line Tool
 - 5.6. Công Cụ Custom Shape Tool
6. Mối quan hệ giữa đường path và vùng chọn
 - 6.1. Chuyển path thành vùng chọn
 - 6.2. Chuyển vùng chọn thành path
 - 6.3. Xoá path
 - 6.4. Vẽ phác theo path

Chương 5: CÔNG CỤ MÀU TÔ

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết sử dụng bảng lệnh tô màu chuyển sắc bằng công cụ gradient tool, chế độ hòa trộn màu

2. Nội dung bài:

1. Khái niệm mô hình màu.
 - 1.1. Khái niệm
 - 1.2. Mô hình màu HSB
 - 1.3. Mô hình màu RGB
 - 1.4. Mô hình màu CMYK
 - 1.5. Mô hình màu LAB
2. Chế độ màu
3. Nhóm công cụ lấy mẫu
 - 3.1. Công cụ eyedropper tool
 - 3.2. Công cụ color sampler tool
4. Tô đầy bằng lệnh fill
5. Vẽ phác bằng lệnh stroke
6. Tô màu chuyển sắc bằng công cụ gradient tool
 - 6.1. Tô màu dựa trên mẫu có sẵn
 - 6.2. Tạo mới mẫu tô gradient
7. Chế độ hoà trộn màu
 - 7.1. Khái niệm

7.2. Các phương thức hoà trộn màu

Chương 6: KÊNH (CHANNEL), MẶT NẠ (MASK)

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết sử dụng các thao tác trên kênh như: hiển thị, tách kênh...

2. Nội dung bài:

1. Khái niệm kênh.
2. Các thao tác cơ bản trên kênh (channel)
 - 2.1. Hiển thị Channel Palette
 - 2.2. Xem kênh
 - 2.3. Chọn kênh
 - 2.4. Hiệu chỉnh kênh
 - 2.5. Thay đổi trật tự kênh trên Channel Palette
 - 2.6. Nhân bản kênh
 - 2.7. Tách kênh thành hình ảnh riêng biệt
 - 2.8. Trộn kênh
 - 2.9. Chuyển đổi kênh
 - 2.10. Xóa kênh
3. Thao tác nâng cao trên kênh (channel)
 - 3.1. Sử dụng kênh màu Alpha
 - 3.2. Chế độ mặt nạ (Mask)
 - 3.3. Khái niệm về chế độ mặt nạ
 - 3.4. Tạo mặt nạ tạm thời
 - 3.5. Chỉnh sửa mặt nạ tạm thời
 - 3.6. Lưu một vùng chọn thành mặt nạ
 - 3.7. Tải một mặt nạ làm vùng chọn

Chương 7: HIỆU CHỈNH ẢNH

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Sử dụng thành thạo các công cụ chỉnh sửa ảnh đen trắng, các lệnh chỉnh sửa và hiệu chỉnh ảnh đen trắng, hiệu chỉnh ảnh màu

2. Nội dung bài:

1. Các công cụ chỉnh sửa hình ảnh
 - 1.1. Công cụ Clone stamp
 - 1.2. Công cụ Pattern stamp
 - 1.3. Công cụ Blur
 - 1.4. Công cụ Sharpen
 - 1.5. Công cụ Smudge
 - 1.6. Công cụ Dodge
 - 1.7. Công Cụ Burn
 - 1.8. Công Cụ Sponge
2. Các lệnh liên quan để hiệu chỉnh sáng tối

- 2.1. Lệnh Level
- 2.2. Lệnh Auto Level
- 2.3. Biểu đồ Histogram
- 2.4. Lệnh Curves
- 2.5. Lệnh Brightness / Contrast
3. Các lệnh chỉnh sửa màu sắc
- 3.1. Lệnh Color Balance
- 3.2. Lệnh Hue/ Saturation
- 3.3. Lệnh Desaturate
- 3.4. Lệnh Replace Color
- 3.5. Lệnh Selective Color
- 3.6. Lệnh Channel Mixer
- 3.7. Lệnh Invert
- 3.8. Lệnh Equalize
- 3.9. Lệnh Threshold
- 3.10. Lệnh Posterize
- 3.11. Lệnh Variations

Chương 8: HIỆU ỨNG CHỮ

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Sử dụng thành thạo các hiệu ứng chữ, biết cách tạo văn bản, các loại chữ uốn cong

2. Nội dung bài:

1. Khái niệm về văn bản
2. Phương pháp tạo văn bản
3. Các hiệu ứng về chữ
- 3.1. Drop shadow
- 3.2. Inner shadow
- 3.3. Outer glow
- 3.4. Inner glow
- 3.5. Bevel and emboss
- 3.6. Các loại hiệu ứng khác
4. Các loại chữ uốn cong

Chương 9: BỘ LỌC – FILTER

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết sử dụng thành thạo bộ lọc, để tạo nhiều hiệu ứng trên hình ảnh nhằm mô phỏng các kết cấu hay biến hóa hình ảnh phong phú hơn, sinh động hơn.

2. Nội dung bài:

1. Giới thiệu
2. Phương pháp áp dụng bộ lọc
- 2.1. Nhóm Artistic,
- 2.2. Nhóm Blur

- 2.3. Nhóm Brush Stroke
- 2.4. Nhóm Distort
- 2.5. Nhóm Noise
- 2.6. Nhóm Pixelate
- 2.7. Nhóm Render
- 2.8. Nhóm Sharpen
- 2.9. Nhóm Sketch
- 2.10. Nhóm Stylize
- 2.11. Nhóm Texture
- 2.12. Nhóm Video
- 2.13. Nhóm Other

Chương 10: CÔNG CỤ SLICE

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Sử dụng công cụ slice để cắt layout hỗ trợ cho thiết kế trang web.

2. Nội dung bài:

- 1. Khái niệm Slice
- 2. Công cụ slice
 - 2.1. Tạo slice
 - 2.2. Chọn slices và thiết lập thuộc tính cho slice
 - 2.3. Tạo slices trên layer
 - 2.4. Tối ưu hóa và lưu slice

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

- 1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng máy tính
- 2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt phần mềm Adobe Photoshop, Netsupport School
- 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Giáo trình, tài liệu Photoshop.
- 4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

- 1. Nội dung:
 - Kiến thức:
 - + Các khái niệm về ảnh Bitmap, xử lý ảnh.
 - + Các vùng chọn.
 - Kỹ năng:
 - + Sử dụng các lệnh tô màu, các chế độ hòa trộn màu
 - + Chỉnh sửa và hiệu chỉnh ảnh đen trắng, hiệu chỉnh ảnh màu.
 - + Tạo nhiều hiệu ứng trên hình ảnh nhằm mô phỏng các kết cấu hay biến hóa hình ảnh phong phú hơn, sinh động hơn.
 - + Thiết kế giao diện cho trang Web.
 - Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Các bài tập mở rộng và nâng cao.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành Thiết kế đồ họa.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

– Đối với giáo viên, giảng viên:

+ Dạy lý thuyết trực tiếp trên máy

+ Cần có bộ bài tập theo chủ đề, các bài mẫu trước và sau khi xử lý ảnh.

– Đối với người học:

+ Cần chú ý rèn luyện cách phân tích hình ảnh trước khi xử lý.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

– Các thao tác trên lớp, công cụ màu tô, khái niệm kênh, công cụ chỉnh sửa ảnh, bộ lọc.

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Giáo trình môn Photoshop, Khoa CNTT trường CDKT Lý Tự Trọng.

[2] Giáo trình Photoshop, Nguyễn Phương Lan, Trường ĐHKHTN, TP. HCM.

[3] Lưu Hoàng Ly, Giáo trình Photoshop CS8.

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: QUAY PHIM CHỤP ẢNH KỸ THUẬT SỐ

Mã môn học: CNTT499

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học sau các môn học cơ sở
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Trình bày được các bước của quá trình ghi nhận một bức ảnh của các máy phim và các máy kỹ thuật số hiện đại
 - + Trình bày được các khái niệm liên quan đến nhiếp ảnh: Khẩu độ, tốc độ, ISO, tiêu cự, ĐOF
 - + Có được các kiến thức cơ bản về quay phim
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng các chức năng cơ bản của một máy ảnh DSLR và có thể đọc hiểu được tài liệu hướng dẫn sử dụng
 - + Có thể thực hiện các thao tác chụp ảnh: Đo sáng, lấy nét, bố cục ảnh, điều chỉnh các thông số và chế độ chụp ảnh
 - + Có thể quay được đoạn phim đơn giản
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm Tra
1	Bài 1: MÁY ẢNH	3	3		
2	Bài 2: ỐNG KÍNH	3	3		
3	Bài 3: NGUỒN SÁNG	3	1	2	
4	Bài 4: BỐ CỤC CHỤP ẢNH	9	2	7	
5	Bài 5: ẢNH PHONG CẢNH	9	1	7	1
6	Bài 6: ẢNH CHÂN DUNG	6	2	4	
7	Bài 7: ẢNH TĨNH VẬT	9	1	7	1

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm Tra
8	Bài 8: MÁY QUAY- KỸ THUẬT QUAY PHIM	3		3	
Tổng cộng		45	13	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: MÁY ẢNH

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Phân biệt được các loại máy ảnh.

2. Nội dung bài:

1.1 Sơ lược về lịch sử hình thành nhiếp ảnh thế giới

1.2 Phân loại máy ảnh:

1.2.1 Máy cơ: Chỉnh thao tác bằng tay, chụp bằng phim

1.2.2 Máy điện tử: Tự động điều khiển các chức năng, chụp bằng phim

1.2.3 Máy ảnh kỹ thuật số:

1.3 Thao tác máy ảnh :

1.3.1 Tư thế cầm máy ảnh khung đứng:

1.3.2 Tư thế cầm máy ảnh khung ngang

1.4 Các bộ phận của máy ảnh :

1.5 Máy ảnh khung ngắm thẳng (Rangefinder):

1.6 Tốc độ chụp của máy ảnh

1.7 Khẩu độ = Độ mở của cửa điều sáng

1.8 Máy ảnh kỹ thuật số

1.8.1 Khái niệm về ảnh số :

1.8.2 Nguyên tắc vận hành của máy ảnh số

1.8.3 - Kích cỡ bộ cảm biến hình ảnh:

1.8.4 Độ phân giải hình ảnh của nhiếp ảnh Kỹ thuật số :

1.8.5 Các tính năng thông dụng

Bài 2: ỐNG KÍNH

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng.

- Phân biệt và sử dụng các loại ống kính phù hợp.

2. Nội dung chương:

2.1 CẤU TẠO ỐNG KÍNH

2.1.1 Ống kính tiêu cự ngắn

2.1.2 Ống kính tiêu cự dài

2.2 GÓC CHỤP ẢNH THEO TIÊU CỤ CỦA ỐNG KÍNH

2.1.3 Các yếu tố ảnh hưởng đến chiều sâu ảnh trường

2.3 ĐIỀU KIỆN ÁNH SÁNG

Bài 3: NGUỒN SÁNG

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng chọn vị trí của nguồn sáng

2. Nội dung chương:

3.1 Hiệu quả của các hướng chiếu sáng:

3.2 Hướng sáng thuận:

3.3 Hướng xiên (Chếch $\frac{1}{4}$)

3.4 Hướng sáng bên

3.5 Hướng sáng chéo ngược

3.6 Hướng sáng ngược

3.7 Nguồn sáng nhân tạo:

3.7.1 Đèn Tungsteng

3.7.2 Đèn Néon

3.7.3 Đèn Flash.

Bài 4: BỐ CỤC CHỤP ẢNH

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng áp dụng kiến thức để bố cục không gian ảnh chụp 1 cách hợp lý.

2. Nội dung chương:

4.1 Tỷ lệ vàng

4.2 Các cách làm nổi bật chủ đề

4.2.1 Chủ đề có sắc độ sáng → bối cảnh đậm

4.2.2 Chủ đề có sắc độ sậm → bối cảnh sáng

4.3 Đặc tính của các đường nét cơ bản:

4.3.1 Đường thẳng đứng:

4.3.2 - Đường nằm ngang

4.3.3 - Đường cong

4.3.4- Đường tổng hợp (gãy khúc):

4.4 Đặc tính các loại bố cục chính :

4.4.1 Bố cục cân đối :

4.4.2 Bố cục không cân đối

4.5 Các dạng bố cục :

4.5.1 Các dạng tiền cảnh :

4.5.2 Dạng hình học :

4.5.3 Dạng chữ cái

4.5.4 Tái bố cục : (bố cục lần 2)

Bài 5: ẢNH PHONG CẢNH

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng chụp được ảnh phong cảnh có giá trị thực tiễn.

2. Nội dung chương:

5.1. Khái niệm

5.2. Các loại ảnh phong cảnh

5.2.1 Phong cảnh thiên nhiên

5.2.2 Phong cảnh sinh hoạt

5.2.3 Phong cảnh kiến trúc.

5.3. Kỹ thuật thực hiện

5.3.1 Độ nhạy sáng ISO:

5.3.2 Các ống kính :

5.3.3 - Khung ảnh :

5.3.4 - Khẩu độ của ống kính:

5.3.5 - Tầm đặt máy

5.4. Các hướng chiếu sáng

5.4.1 Hướng chiếu sáng thuận:

5.4.2 - Hướng chiếu sáng xiên:

5.4.3 - Hướng chiếu sáng ngược

Bài 6: ẢNH CHÂN DUNG

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Chụp được ảnh chân dung có giá trị nghệ thuật

2. Nội dung chương:

6.1 Khái niệm.

6.2 Các thể loại ảnh chân dung

6.2.1 Ảnh chân dung lưu niệm

6.2.2 Ảnh chân dung nghệ thuật

6.3 Kỹ thuật thực hiện

6.3.1 Độ nhạy sáng ISO:

6.3.2 Các ống kính :

6.3.3 Khung ảnh

6.3.4 Hậu cảnh:

6.3.5 Điểm lấy nét

6.3.6 Vị trí của chủ đề trên khung ảnh:

6.3.7 Tầm đặt máy

6.3.8 Góc độ chụp ,góc nhìn

Bài 7: ẢNH TĨNH VẬT

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng chụp được ảnh tĩnh vật có giá trị thực tiễn.

2. Nội dung chương:

7.1 Khái niệm.

7.2 Các loại ảnh tĩnh vật

7.2.1 Ảnh tĩnh vật nghệ thuật:

7.2.2 Ảnh tĩnh vật quảng cáo:

7.3 Các trang thiết bị thực hiện ảnh tĩnh vật:

7.3.1 Phim

7.3.2 Ống kính

7.3.3 Phong màn vải hoặc giấy

7.3.4 Hắt sáng

7.3.5 Đèn chiếu sáng

7.3.6 Khẩu độ chụp

7.4 Ánh sáng

7.4.1 Hướng chiếu sáng thuận

7.4.2 Hướng chiếu sáng ngược

7.4.3 Hướng chiếu sáng xiên

Bài 8 : MÁY QUAY VÀ KỸ THUẬT QUAY PHIM

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng dùng thiết bị để quay những đoạn phim ngắn.

2. Nội dung chương:

8.1 Giới thiệu về máy quay

8.2 Những điều cần chú ý trong kỹ thuật quay phim

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu
2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt chương trình Photoshop, máy ảnh
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB
4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học
 - + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học, Tạo được các bức ảnh theo chủ đề.
 - + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
 2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể
- Đối với giáo viên: Đặt vấn đề, giảng giải, thuyết trình, minh họa, trình bày thao tác mẫu.

- Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra, ứng dụng các phương pháp, kỹ thuật đã được học vào sản phẩm

3. Những trọng tâm cần chú ý: - Cấu trúc chính của 1 máy ảnh.

- Các kỹ thuật chụp ảnh

- Tính sáng tạo trong nghệ thuật chụp ảnh

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Ben Long, *Complete Digital Photography (Nhiếp ảnh cơ bản)*, NXB Bách Khoa Hà Nội, 2018

[2]. Bùi Minh Sơn, *Đường vào nghệ thuật nhiếp ảnh (Nhiếp ảnh Cơ bản)*, NXB Hồng Đức, 2018

[3]. Bùi Minh Sơn, *Đường vào nghệ thuật nhiếp ảnh (Kỹ năng và sáng tạo)*, NXB Hồng Đức, 2018

[4]. Bùi Minh Sơn, *Đường vào nghệ thuật nhiếp ảnh (Ngôn ngữ hình ảnh)*, NXB Hồng Đức, 2018

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 2D VỚI FLASH

Mã môn học: CNTT490

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học sau môn học Thiết kế web căn bản và song song với môn học Thiết kế web nâng cao
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức cơ bản về hoạt ảnh 2D và các ứng dụng của hoạt ảnh trong thực tế
- Kỹ năng:
 - + Sử dụng được các kiểu hoạt diễn Flash.
 - + Tổ chức, lên kịch bản và dựng các phim hoạt ảnh ứng dụng
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có khả năng tự tìm tòi, học hỏi, tích lũy kinh nghiệm liên quan đến môn học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Tổng quan về Hoạt ảnh 2D	2	2		
2	Giao diện và hệ thống công cụ Flash	4	2	2	
3	Bảng tiến trình	4	2	2	
4	Các kiểu hoạt ảnh Flash	6	3	3	
5	Sử dụng màu sắc và ký tự	6	3	3	
	Ôn tập và kiểm tra	3		2	1
6	Kỹ thuật mặt nạ (Mask)	6	3	3	
7	Sử dụng âm thanh, video	6	3	3	
	Ôn tập và thi giữa kỳ	5	2	2	1
8	Tương tác và sự kiện	6	3	3	
9	Xuất nhập file	4	2	2	
	Ôn tập và kiểm tra	2		2	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	Ôn tập cuối kỳ	6	3	3	
Tổng cộng		60	28	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN VỀ HOẠT ẢNH 2D

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV thực hiện được:

- Hiểu về hoạt ảnh 2D và các tính chất của phim hoạt ảnh
- Biết cài đặt chương trình Flash, các thao tác trên tập tin
- Biết được cấu trúc và cách thức tổ chức phim hoạt ảnh

2. Nội dung bài:

1. Giới thiệu về hoạt ảnh 2D
 - 1.1. Các khái niệm liên quan
 - 1.2. Đặc điểm
2. Cấu trúc và cách thức tổ chức phim hoạt ảnh
 - 2.1. Cấu trúc phim hoạt ảnh
 - 2.2. Cách tổ chức
3. Cài đặt chương trình Flash
 - 3.1. Yêu cầu phần cứng
 - 3.2. Phương pháp cài đặt
4. Khởi động và thoát khỏi chương trình Flash

Bài 2: GIAO DIỆN VÀ HỆ THỐNG CÔNG CỤ FLASH

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV sử dụng được:

- Nắm được các thành phần trên giao diện, thiết lập môi trường làm việc cho Flash
- Sử dụng được hệ thống công cụ trên cửa sổ giao diện.

2. Nội dung bài:

- 2.1 Giao diện Flash
 - 2.1.1. Các thành phần chức năng trên giao diện Flash
 - 2.1.2. Các chế độ hỗ trợ trong môi trường làm việc của Flash
 - 2.1.2.1. Bật tắt các chế độ hỗ trợ
 - 2.1.2.2 Tính năng của các chế độ hỗ trợ
- 2.2. Hệ thống công cụ Flash
 - 2.2.1. Công cụ Selection tool (V)
 - 2.2.2. Công cụ Subselection tool (A)
 - 2.2.3. Công cụ Line tool (N)
 - 2.2.4. Công cụ Lasso tool (L)

- 2.2.5. Công cụ Pen tool (P)
- 2.2.6. Công cụ Text tool (T)
- 2.2.7. Công cụ Oval tool (O)
- 2.2.8. Công cụ Rectangle tool (R)
- 2.2.9. Công cụ Pencil tool (Y)
- 2.2.10. Công cụ Brush tool (B)
- 2.2.11. Công cụ Free transform tool (Q)
- 2.2.12. Công cụ Gradient transform tool (F)
- 2.2.13. Công cụ Ink bottle tool (S)
- 2.2.14. Công cụ Paint bucket tool (K)
- 2.2.15. Công cụ Eyedropper tool (I)
- 2.2.16. Công cụ Eraser tool (E)
- 2.2.17. Công cụ Hand tool (H)
- 2.2.18. Công cụ Zoom tool (M, Z)

BÀI 3 : BẢNG TIẾN TRÌNH

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV sử dụng được:

- Nắm được các thành phần trên bảng tiến trình
- Sử dụng và điều khiển được khung tiến trình.

2. Nội dung bài:

- 2.1. Đầu đọc (playhead)
- 2.2. Khung hình (frame)
- 2.3. Khung chốt (keyframe)
- 2.4. Lớp (layer)
 - 2.4.1. Các thao tác trên lớp
 - 2.4.2. Tạo Instance trong lớp
 - 2.4.3. Thứ tự các Instance trên các lớp và vị trí trên vùng làm việc
- 2.5. Lớp mặt nạ
 - 2.5.1. Cách thực hiện
 - 2.5.2. Hiệu chỉnh
- 2.6. Motion guide
- 2.7. Sử dụng onion skin
- 2.8. Tạo thêm scene

Bài 4: CÁC KIỂU HOẠT ẢNH FLASH

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Sử dụng và điều khiển được các kiểu hoạt ảnh Flash.
- Điều chỉnh được tốc độ hoạt diễn của phim

2. Nội dung bài:

- 2.1. Giới thiệu các kiểu hoạt diễn
- 2.2. Thiết kế các kiểu hoạt diễn
 - 2.2.1. Hoạt ảnh Frame to frame

- 2.2.1.1. Đặc tính của hoạt ảnh Frame to frame.
- 2.2.1.2. Thiết lập hoạt ảnh frame to frame
- 2.2.2. Hoạt ảnh chuyển dạng (shape)
 - 2.2.2.1 Đặc tính hoạt hình shape
 - 2.2.2.2 Thiết lập hoạt hình shape
- 2.2.3. Hoạt ảnh motion.
 - 2.2.3.1. Đặc tính hoạt hình motion
 - 2.2.3.2. Thiết lập hoạt hình motion

2.3. Hiệu chỉnh tốc độ hoạt diễn

Bài 5: SỬ DỤNG MÀU SẮC VÀ KÝ TỰ

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết tạo và sử dụng màu sắc, ký tự trong hoạt ảnh Flash

2. Nội dung bài:

2.1. Xử lý màu sắc

- 2.1.1 Công cụ và lệnh xử lý màu
- 2.1.2. Tô màu cho đối tượng
- 2.1.3. Đổi màu trong chuyển động

2.2. Xử lý ký tự:

- 2.2.1. Các loại văn bản trong flash
 - 2.2.1.1. Văn bản loại văn bản tĩnh (Static Text)
 - 2.2.1.2. Văn bản loại khối văn bản (Static Text)
 - 2.2.1.3. Văn bản loại trường văn bản (Dynamic Text và Input Text)
- 2.2.2. Sử dụng văn bản trong flash
 - 2.2.2.1. Chọn văn bản
 - 2.2.2.2. Thiết lập các thuộc tính cho văn bản

* Định dạng ký tự

* Chọn hướng văn bản xuất hiện

* Định dạng đoạn

Bài 6: KỸ THUẬT MẶT NẠ (MASK)

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết sử dụng mặt nạ trong hoạt diễn flash

2. Nội dung bài:

2.1. Khái niệm mặt nạ.

2.2. Khái niệm

2.3. Đặc điểm và tính năng mặt nạ

- 2.3.1. Đặc điểm mặt nạ
- 2.3.2. Tính năng đặt biệt của mặt nạ

2.4. Xử lý mặt nạ

2.4.1. Tạo mặt nạ

2.4.1. Hiệu chỉnh

2.4.3. Gỡ bỏ mặt nạ

2.5. Ứng dụng mặt nạ

Bài 7: SỬ DỤNG ÂM THANH - VIDEO

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Biết chèn và sử dụng các hiệu ứng âm thanh, video trên Flash

2. Nội dung bài:

2.1. Sử dụng âm thanh

2.1.1 Dạng thức file

2.1.2. Cách sử dụng

2.1.2.1. Đưa hiệu ứng âm thanh vào film flash

2.1.2.2. Hiệu chỉnh âm thanh

2.2. Sử dụng Video

2.2.1. Dạng thức file

2.2.2. Cách sử dụng

2.2.2.1 Chèn clip vào film flash

2.2.2.2 Hiệu chỉnh video

Bài 8: TƯƠNG TÁC VÀ SỰ KIỆN

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Thiết lập các tương tác trên hoạt ảnh flash và điều khiển hoạt diễn bằng sự kiện.

2. Nội dung bài:

2.1. Thiết lập tương tác và sự kiện

2.1.1. Các dạng tương tác và sự kiện

2.1.2. Cách thiết lập

2.2. Viết mã điều khiển

2.2.1. Ngôn ngữ thiết kế

2.2.2. Điều khiển bằng mã lệnh

Bài 9: XUẤT NHẬP FILE

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV có khả năng:

- Xuất và nhập file từ Flash

2. Nội dung bài:

2.1. Nhập file

2.1.1. Các dạng thức có thể nhập file

2.1.2. Cách thực hiện

2.2. Xuất file

2.2.1. Các dạng thức có thể xuất file

2.2.2. Cách thực hiện

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:
 - Kiến thức:
 - + Các khái niệm về hoạt ảnh.
 - Kỹ năng:
 - + Sử dụng hiệu quả các kiểu hoạt ảnh
 - + Thiết kế các mẫu hoạt ảnh ứng dụng.
 - Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Các bài tập mở rộng và nâng cao.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành Thiết kế đồ họa.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Đối với giáo viên, giảng viên:
 - + Dạy lý thuyết trực tiếp trên máy
 - + Cần có bộ bài tập theo chủ đề, các bài mẫu trước và sau khi làm hoạt ảnh.
 - Đối với người học:
 - + Cần chú ý rèn luyện cách phân tích, xây dựng kịch bản trước khi xử lý.
3. Những trọng tâm cần chú ý:
 - Các kiểu hoạt ảnh, điều khiển được quá trình hoạt diễn, tốc độ.
4. Tài liệu tham khảo:
 - [1] Giáo trình môn Thiết kế hoạt ảnh 2D Flash, Khoa CNTT trường CĐKT Lý Tự Trọng.
 - [2] *Hướng Dẫn Thực Hành Adobe Flash CS6*, Khải Hoàn.
 - [3] *Tự Học Nhanh Flash CS4 Pro (Cho Người Mới Học) Với Những Bài Tập Thực Hành Macromedia Flash CS4 Nhanh Và Hiệu*. Nguyễn Công Minh
5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI ILLUSTRATOR

Mã môn học: CNTT491

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học sau các môn học cơ sở
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Có kiến thức về đồ họa vector
 - + Khai thác và sử dụng phần mềm thiết kế Adobe Illustrator
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng được phần mềm thiết kế Adobe Illustrator
 - + Ứng dụng vẽ tạo, thiết kế các mẫu sản phẩm ứng dụng trên Adobe Illustrator
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Có khả năng tự học, sử dụng các phần mềm thiết kế khác
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR	3	2	1	
2	Bài 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN AI	6	3	3	
3	Bài 3: HỆ THỐNG CÔNG CỤ THIẾT KẾ	15	6	9	
4	Bài 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ	12	9	2	1
5	Bài 5: Màu sắc và các giải pháp tô màu	9	3	6	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
6	Bài 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D	9	3	5	1
7	Bài 7: XUẤT NHẬP FILE, CHẾ BẢN, IN ẤN	3	2	1	
8	ÔN TẬP KẾT THÚC MÔN	3		3	
Tổng cộng		60	28	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu:

- Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa bitmap.
- Trình bày được vai trò và ứng dụng của AI trong thiết kế

2. Nội dung bài:

- Tổng quan
- Vai trò của mỹ thuật trong thiết kế ứng dụng

Bài 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN ADOBE ILLUSTRATOR

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được giao diện AI.
- Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế
- Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng

2. Nội dung bài:

2.1 Giao diện

2.1.1 Các thành phần của cửa sổ làm việc.

2.1.2 Các thao tác về File

2.2 Thiết lập các chế độ làm việc.

2.2.1 Định trang.

2.2.2 Thước, giống, lưới

2.2.3 Các chế độ hiển thị.

2.3 Thao tác với đối tượng

2.3.1 Chọn đối tượng bằng công cụ

2.3.2 Chọn đối tượng bằng menu

2.3.3 Group và Ungroup

2.3.4 Lock và Hide

2.3.5 Định vị đối tượng

Bài 3: HỆ THỐNG CÔNG CỤ THIẾT KẾ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:
 - Sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ tạo đối tượng cơ bản trong AI.
2. Nội dung bài:
 - 2.1. Nhóm công cụ vẽ nét, tạo hình
 - 2.1.1 Các dạng hình học cơ bản
 - 2.1.2 Đường cong
 - 2.1.3 Các công cụ vẽ cơ bản và các hộp thoại kết hợp
 - 2.1.3.1 Cọ
 - 2.1.3.2 Cách tạo Cọ mới
 - 2.1.3.3 Các công cụ vẽ cơ bản khác
 - 2.1.4 Symbol
 - 2.1.4.1 Symbol palette
 - 2.1.4.2 Nhóm công cụ Symbol
 - 2.2 Nhóm công cụ tạo và xử lý kí tự.
 - 2.2.1 Type tool
 - 2.2.2 Area Type tool
 - 2.2.3 Type on a path tool
 - 2.2.4 Vertical Type tool
 - 2.2.5 Area Vertical Type tool
 - 2.2.6 Vertical Type on a path tool
 - 2.3 Nhóm công cụ tô màu
 - 2.3.1 Thuộc tính màu
 - 2.3.2 Fill
 - 2.3.3 Blend

Bài 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:
 - Sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và tạo các hiệu ứng trong AI.
2. Nội dung bài:
 - 2.1 Nhóm lệnh xử lý, kết hợp đối tượng
 - 2.1.1 Path
 - 2.1.2 Compound path
 - 2.1.3 Tịnh tiến
 - 2.1.4 Co dẫn
 - 2.1.5 Đối xứng
 - 2.1.6 Nghiêng
 - 2.1.7 Live Distortion
 - 2.1.8 Liquify tool
 - 2.2 Nhóm công cụ hiệu ứng

2.2.1 Filter

2.2.1.1 Nhóm Create

2.2.1.2 Nhóm Distort

2.2.1.3 Nhóm Stylize

2.2.1.4 Nhóm Artistic

2.2.1.5 Nhóm Blur

2.2.1.6 Nhóm Blur Stroke

2.2.1.7 Nhóm Distort

2.2.1.8 Nhóm Pixelate

2.2.1.9 Nhóm Sharpen

2.2.1.10 Nhóm Stretch

2.2.1.11 Nhóm Stylize

2.2.1.12 Nhóm Texture

2.4.2. Effect

2.4.2.1 3D

2.4.2.2 Convert to shape

2.4.2.3 Distort và Transform

2.4.2.4 Rasterize

2.4.2.5 Stylize

2.4.2.6 SVG Filters

2.4.2.7 Wrap

Bài 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu:

- Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý màu sắc.
- Áp dụng thuần thục các giải pháp tô màu trong quá trình thiết kế.

2. Nội dung bài:

2.1. Màu sắc trong đồ họa vector

2.2. Các giải pháp tô màu

2.2.1 Đơn sắc

2.2.2 Chuyển sắc

2.2.3 Lưới

Bài 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu:

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về ký tự.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng text mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

2. Nội dung bài:

2.1 Phân dạng ký tự.

2.2 Công cụ và lệnh xử lý ký tự

2.2.1 Định dạng văn bản

2.2.2 Menu Type

2.2.3 Text Wrap

Bài 7: XUẤT NHẬP FILE, CHẾ BẢN, IN ẤN

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu:

- Thực hiện được thao tác nhập file, xuất file
- Xác định rõ công việc chế bản.
- Xác định rõ chức năng của các lệnh về in.

2. Nội dung bài:

2.1 Nhập file, xuất file

2.2 Chế bản

2.3 In

ÔN TẬP KẾT THÚC MÔN

Thời gian: 3 giờ

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu
2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính và các phần mềm thiết kế
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Các mẫu thiết kế để phân tích, nhận định và đánh giá
4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học
- + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học
- + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể
 - Đối với giáo viên: Đặt vấn đề, giảng giải, thuyết trình, minh họa, trình bày thao tác mẫu.
 - Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra, ứng dụng các phương pháp, kỹ thuật đã được học vào sản phẩm
3. Những trọng tâm cần chú ý: Cách sử dụng màu sắc, bố cục, chữ và ý tưởng sáng tạo trong từng mẫu thiết kế
4. Tài liệu tham khảo:
 - Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học
 - *Giáo trình Adobe Illustrator CS6*, trung tâm tin học ĐH KHTN.
 - Chris Botello, *Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator)*, NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015
 - Trang Web/CDs tham khảo
 - + <http://www.design.íastage.edu>
 - + <http://dohoavn.net>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI COREL DRAW

Mã môn học: CNTT492

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học chuyên ngành
- Tính chất: Cung cấp kiến thức tổng quan về đồ họa vector, về hệ thống giao diện và cách thiết lập các chế độ làm việc trên Corel Draw, hệ thống công cụ thiết kế, hệ thống các hiệu ứng, các lệnh xử lý, màu sắc và các giải pháp tô màu, kí tự - xử lý kí tự trên đồ họa 2d, xuất nhập file, chế bản, in ấn.

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên đạt được những kiến thức sau:
 - + Nghiên cứu về đồ họa vector, tiếp cận với các công cụ, kỹ thuật thiết kế thông qua phần mềm Corel Draw.
 - + Làm việc với Corel Draw từ đơn giản đến nâng cao một cách chuyên nghiệp
- Kỹ năng:
 - + Áp dụng vẽ tạo, thiết kế các vật dụng, sản phẩm đồ họa vector có giá trị thực tiễn.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Phát huy tính tự học và sáng tạo, tham gia tích cực vào giờ học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1:TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR	1	1		
2	Bài 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN COREL DRAW	2	2		
3	Bài 3: HỆ THỐNG CÔNG CỤ THIẾT KẾ.	9	3	6	
4	Bài 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ	9	3	6	
5	Bài 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU	6	1	4	1
6	Bài 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ	6	2	4	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	TRÊN ĐỒ HỌA 2D				
7	BÀI 7 : HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT	3		3	
8	BÀI 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE	3		2	1
9	BÀI 9: HIỆU ỨNG EXTRUDE, LENS VÀ CÁC HIỆU ỨNG KHÁC	3	1	2	
10	BÀI 10: XUẤT NHẬP FILE, IN ẤN - ÔN- KẾT THÚC MÔN HỌC	3		3	
Tổng cộng		45	13	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR

Thời gian: 1 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa bitmap.
- Trình bày được vai trò và ứng dụng của đồ họa vector trong thiết kế:

2. Nội dung bài:

1.1 Giới thiệu về đồ họa vector

1.2 Vai trò và ứng dụng của đồ họa vector trong lĩnh vực thiết kế

Bài 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN COREL DRAW

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng.

- Mô tả được giao diện Corel.
- Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế.
- Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng.

2. Nội dung chương:

2.1 Giao diện

2.1.1 Các thành phần của cửa sổ làm việc.

2.1.2 Các thao tác về File

2.2 Thiết lập các chế độ làm việc.

2.2.1 Định trang.

2.2.2 Thuộc, giống, lưới

2.2.3 Các chế độ bắt dính.

Bài 3: HỆ THỐNG CÔNG CỤ THIẾT KẾ

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng Sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ tạo đối tượng cơ bản trong Corel.

2. Nội dung chương:

3.1 Nhóm công cụ vẽ nét, tạo hình.

3.1.1 Thao tác chọn, phóng to, thu nhỏ đối tượng.

3.1.2 Công cụ vẽ đối tượng cơ bản

3.1.3 Công cụ vẽ tự do.

3.1.4 Công cụ Bezier

3.1.5 Công cụ vẽ mỹ thuật.

3.1.6 Công cụ Pen.

3.1.7 Các công cụ khác

3.2 Nhóm công cụ tạo và xử lý kí tự.

3.3 Nhóm công cụ tô màu

3.4 Nhóm công cụ hiệu ứng

3.5 Nhóm công cụ hỗ trợ khác

3.5.1 Layer

3.5.2 Calendar.

Bài 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và tạo các hiệu ứng trong Corel.

2. Nội dung chương:

4.1 Nhóm lệnh định hướng, định vị đối tượng

4.1.1 Transformation

4.1.2 Align và Distribute

4.2 Nhóm lệnh xử lý, kết hợp đối tượng.

4.2.1 Group, Ungroup và Ungroup all

4.2.2 Combine

4.2.3 Break apart.

4.2.4 Lock, unlock, unlock all Object.

4.2.5 Shaping

4.2.5.1 Weld

4.2.5.2 Trim

4.2.5.3 Intersect

4.2.5.4 Simplify

4.2.5.5 Front minus Back

- 4.2.5.6 Back minus Front
- 4.2.6 Convert to Curves
- 4.2.7 Convert outline to Object
- 4.2.8 Close path.

Bài 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý màu sắc.
- Áp dụng thuần thục các giải pháp tô màu trong quá trình thiết kế.

2. Nội dung chương:

5.1. Màu sắc trong đồ họa vector

5.2. Màu nền và đường viền

5.2.1 Màu nền

5.2.1.1 Tô màu đồng nhất

5.2.1.1 Tô màu chuyển sắc

5.2.1.1 Tô màu theo mẫu

5.2.2 Màu đường viền

5.2.3 Tô màu lưới.

Bài 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về ký tự.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng text mang tính nghệ thuật, ấn tượng

2. Nội dung chương:

6.1 Phân dạng ký tự.

6.2 Công cụ và lệnh xử lý ký tự

6.2.1 Menu Text

6.2.2 Các lệnh thuộc menu Text

Bài 7 : HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về hiệu ứng.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng mang tính nghệ thuật, ấn tượng

2. Nội dung chương:

7.1 Hiệu ứng, Powerclip.

7.2 Hiệu ứng Envelope

7.3 Hiệu ứng Distortion

BÀI 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về hiệu ứng.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng mang tính nghệ thuật, ấn tượng

2. Nội dung chương:

8.1 Hiệu ứng, Blend và Contour.

8.2 Hiệu ứng Hiệu ứng Dropshadow

8.3 Hiệu ứng add perspective

BÀI 9: HIỆU ỨNG EXTRUDE, LENS VÀ CÁC HIỆU ỨNG KHÁC

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về hiệu ứng.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng mang tính nghệ thuật, ấn tượng

2. Nội dung chương:

8.1 Hiệu ứng Extrude.

8.2 Hiệu ứng Lens

8.3 Hiệu ứng khác

BÀI 10: XUẤT NHẬP FILE, IN ẮN - ÔN- KẾT THÚC MÔN HỌC

Thời gian: 1 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng

- Xác định rõ chức năng về nhập xuất file, in
- Ôn tập

2. Nội dung chương:

10.1 Nhập file, xuất file

10.2 In

ÔN TẬP KẾT THÚC MÔN HỌC

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong người học được:

- Hệ thống và củng cố lại các kiến thức đã học ở các chương.
- Định hướng và mở rộng cho sinh viên hướng nghiên cứu, phát triển và xây dựng các bài tập nâng cao.

2. Nội dung bài:

Nhắc lại các kiến thức trọng tâm đã nêu ở các bài.

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng học lý thuyết, phòng máy tính.
2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt chương trình Corel Draw, Netsupport School.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB, bảng vẽ, giấy a3, chì, gồm
4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:
- + Trình bày các kiến thức về thiết kế dùng phần mềm Corel Draw
- Kỹ năng:
- + Ứng dụng kiến thức trong bài học.
- + Tạo được các đối tượng đồ họa bằng phần mềm Corel Draw.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
- + Các bài tập mở rộng và nâng cao.
- + Thái độ cầu tiến và tự giác rèn luyện.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ trung cấp nghề ngành thiết kế đồ họa.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giáo viên, giảng viên:
- + Nêu phương pháp, nguyên lý...
- + Sử dụng các công cụ mô phỏng để mô phỏng cho sinh viên các kỹ thuật tạo các mẫu thiết kế.
- + Cho ví dụ và bài tập kết hợp mô phỏng các bài tập giúp cho người học dễ dàng tiếp thu kiến thức. Từ đó người học có thể tự học và tự vẽ tạo các mẫu sản phẩm theo các kiến thức đã học.
- Đối với người học:
- + Cần chú ý nghe giảng, rèn luyện khả năng tự nghiên cứu, tự học, rèn luyện kỹ năng thực hành một cách nghiêm túc và tỉ mỉ.
- + Ứng dụng các kiến thức, các kỹ thuật về phần mềm Corel Draw để các mẫu sản phẩm.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Cấu trúc và cách thiết kế các bộ chữ cơ bản.
- Tạo chữ trong các loại mẫu thiết kế cơ bản
- Tính sáng tạo trong nghệ thuật chữ.

4. Tài liệu tham khảo:

- [1]. Trung tâm tin học ĐH KHHN, Giáo trình Corel Draw, *nhà xuất bản Đại học quốc gia*.
- [2]. It Club, TỰ HỌC CORELDRAW X5, *NXB Từ Điển Bách Khoa, MCBooks*

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ WEB CĂN BẢN

Mã môn học: CNTT497

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học sau học phần photoshop
- Tính chất: Là một trong các học phần cơ sở. Môn học này yêu cầu phải có ý tưởng thiết kế giao diện web từ phần photoshop.

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức cơ bản như:
 - Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.
 - Nắm vững được ngôn ngữ HTML5 cũng như kết hợp với CSS3 để tạo nên một trang web đúng chuẩn.
 - Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.
- Kỹ năng:
 - Sử dụng thành thạo phần Adobe Photoshop CS6, Adobe Dreamweaver CS6 để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Biết tư duy suy nghĩ vận dụng kiến thức về thiết kế Web để xây dựng các ứng dụng Web phù hợp với yêu cầu thực tế
 - + Có khả năng tư duy, tự học, tìm hiểu và sáng tạo, đồng thời tích lũy kinh nghiệm các kiến thức của môn học này.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Tổng số tiết	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Chương 1: Giới thiệu Internet và Web	3	1	2	
	Bài 1: Internet và lịch sử phát triển của Web	3	1	2	
2	Chương 2: HTML	17	5	11	1
	Bài 2: Giới thiệu HTML và các thẻ cơ bản	5	1	4	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Tổng số tiết	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	Bài 3: Thẻ hình ảnh, liên kết và danh sách	3	1	2	
	Bài 4: Bảng	4	1	3	
	Bài 5: Biểu mẫu	5	2	2	1
3	Chương 3: CSS (STYLE SHEET)	25	7	17	1
	Bài 6: Tổng quan CSS	3	1	2	
	Bài 7: Các thuộc tính định dạng cơ bản	11	3	8	
	Bài 8: Mô hình hộp trong css	11	3	7	1
	Tổng cộng	45/ 45	13	30/ 30	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: GIỚI THIỆU INTERNET VÀ WEB

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng được internet và Web.
- Biết cách chạy 1 ứng dụng Web trên internet

2. Nội dung chương

Bài 1: Internet và lịch sử phát triển của Web

1.1. Giới thiệu

1.1.1. Giới thiệu Internet

1.1.2. Web và lịch sử phát triển của Web

1.1.3. Các loại ứng dụng Web phổ biến

1.2. Kiến trúc cơ bản của 1 ứng dụng web.

1.2.1. Các thành phần của Web

1.2.2. Cách hoạt động của ứng dụng Web

1.2.3. Giới thiệu Web phía Client

1.2.4. Giới thiệu Web phía Server

1.2.5. Giới thiệu Web Services.

Chương 2: HTML

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng các cấu trúc thẻ HTML để xây dựng một trang Web.

2. Nội dung chương

Bài 2: Giới thiệu Html và Các thẻ cơ bản

2.1. Các khái niệm cơ bản

2.2. Giới thiệu khái quát về Web

- 2.3. Cấu trúc tổng quát trong một trang web.
- 2.4. Các thẻ Html cơ bản
- 2.5. Hiển thị trang web lên trình duyệt

Bài 3: Thẻ hình ảnh, liên kết và danh sách

- 3.1. Hình ảnh
- 3.2. Chèn âm thanh
- 3.3. Địa chỉ liên kết
- 3.4. Liên kết
- 3.5. Danh sách

Bài 4: Bảng

- 4.1. Giới thiệu
- 4.2. Tạo bảng
- 4.3. Các thuộc tính của bảng
- 4.4. Các thuộc tính của cột
- 4.5. Các thuộc tính của ô
- 4.6. Các bảng lồng nhau

Bài 5: Biểu mẫu

- 5.1. Giới thiệu biểu mẫu (Form)
- 5.2. Các phần tử nhập của Html

Chương 3: CSS (STYLE SHEET)

Thời gian: 25 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng các định dạng CSS để xây dựng bố cục layout của một trang Web.

2. Nội dung chương

Bài 6: Tổng QUAN CSS

- 6.1. Giới thiệu
- 6.2. Phân loại
- 6.3. Các bộ chọn

Bài 7: Các thuộc tính định dạng cơ bản

- 7.1. Định dạng nền trang
- 7.2. Định dạng ký tự
- 7.3. Float và Clear
- 7.4. Vị trí (Position)

Bài 8: Mô hình hộp trong CSS

- 8.1. Giới thiệu
- 8.2. Thuộc tính margin
- 8.3. Thuộc tính padding
- 8.4. Khung viền (Border)
- 8.5. Độ rộng (Width)

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

- 1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng máy tính.

2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt Bài trình dịch ngôn ngữ C/C++, Netsupport School.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB
4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

– Kiến thức:

- + Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.
- + Nắm vững được ngôn ngữ HTML căn bản cũng như kết hợp với css để tạo nên một trang web đúng chuẩn.

Kỹ năng:

- + Sử dụng thành thạo phần Macromedia Dreamweaver để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp.
- + Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- + Các bài tập mở rộng và nâng cao.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành Máy tính và Công nghệ thông tin.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

– Đối với giáo viên, giảng viên:

- + Khơi gợi lòng say mê, yêu thích công việc lập trình nói riêng và lĩnh vực công nghệ thông tin nói chung.
- + Không ngừng tìm tòi, học hỏi và trân trọng những thành quả sáng tạo trong kỹ thuật và công nghệ.

Đối với người học:

- + Cần chú ý rèn luyện cách phát biểu ý tưởng thuật toán trước khi bắt tay vào cài đặt.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.
- Nắm vững được ngôn ngữ HTML căn bản cũng như kết hợp với css để tạo nên một trang web đúng chuẩn.
- Sử dụng thành thạo phần Macromedia Dreamweaver để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp.
- Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.

4. Tài liệu tham khảo:

Sách giáo trình chính:

- Võ Anh Trang, Giáo trình môn Thiết kế web, CDKT Lý Tự Trọng, lưu hành nội bộ.

Sách tham khảo:

- Nguyễn Trường Sinh, Hướng dẫn thiết kế trang web tương tác bằng JavaScript, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.
- Lê Minh Hoàng, Thiết kế web với CSS, Nhà xuất bản Lao động – xã hội.
- Nguyễn Trường Sinh, Macromedia Dreamweaver 8 – Phần cơ bản – tập 1, Nhà xuất bản Lao động – xã hội.
- Nguyễn Trường Sinh, Flash cơ bản, Nhà xuất bản Lao động – Xã hội.
- Lê Minh Hoàng, Tự học thiết kế Web, NXB Lao Động, 2007.
- Nguyễn Trường Sinh, Hướng dẫn thiết kế trang web tương tác bằng JavaScript, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.
- Lê Minh Hoàng, Thiết kế web với CSS, Nhà xuất bản Lao động – Xã hội.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ WEB NÂNG CAO

Mã môn học: CNTT4101

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học sau học phần thiết kế Web cơ bản
- Tính chất: Là một trong các học phần cơ sở. Môn học này yêu cầu phải có ý tưởng thiết kế giao diện web từ phần photoshop.

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức cơ bản như:
 - Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.
 - Nắm vững được ngôn ngữ HTML5 cũng như kết hợp với CSS3 để tạo nên một trang web đúng chuẩn.
 - Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.
- Kỹ năng:
 - Sử dụng thành thạo phần Adobe Photoshop CS6, Adobe Dreamweaver CS6 để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Biết tư duy suy nghĩ vận dụng kiến thức về thiết kế Web để xây dựng các ứng dụng Web phù hợp với yêu cầu thực tế
 - + Có khả năng tư duy, tự học, tìm hiểu và sáng tạo, đồng thời tích lũy kinh nghiệm các kiến thức của môn học này.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Tổng số tiết	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Chương 1: JAVASCRIPT	19	8	10	1
	Bài 1: Mở đầu về JavaScript	19	8	10	1
2	Chương 2: JQUERY	22	12	9	1
	Bài 2: Giới thiệu về JQUERY	3	3		
	Bài 3: Các selector trong JQUERY	9	4	5	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Tổng số tiết	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
	Bài 4: Sự kiện cơ bản trong JQUERY	5	3	2	
	Bài 5: Hiệu ứng cơ bản trong JQUERY	5	2	2	1
3	Chương 3: Responsive Design	19	8	11	
	Bài 6: Hiệu chỉnh giao diện với Responsive	19	8	11	
	Tổng cộng	60	28	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: JAVASCRIPT

Thời gian: 19 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng ngôn ngữ JavaScript để tạo hiệu ứng cho trang Web.

2. Nội dung chương

Bài 1: Mở đầu về JavaScript

1.3. Giới thiệu về JavaScript

- 1.3.1. Định nghĩa Java Script
- 1.3.2. Cấu trúc JavaScript
- 1.3.3. Khai báo biến và dữ liệu
- 1.3.4. Toán tử và biểu thức

1.4. Các lệnh trong JavaScript

- 1.4.1. Các lệnh cơ bản
- 1.4.2. Các câu lệnh điều kiện
- 1.4.3. Các câu lệnh lặp
- 1.4.4. Các câu lệnh trên đối tượng

1.5. Hàm trong JavaScript

- 1.5.1. Định nghĩa hàm
- 1.5.2. Các hàm thông dụng trong JavaScript

1.6. Mô hình đối tượng DOM (Document Object Model)

- 1.6.1. Các sự kiện trên DOM
- 1.6.2. Thay đổi nội dung trên DOM
- 1.6.3. Kiểm tra tính hợp lệ dữ liệu phía client

Chương 2: JQUERY

Thời gian: 22 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng JQuery để xây dựng thêm hiệu ứng cho trang Web.

2. Nội dung chương

Bài 2: Giới thiệu về JQUERY

2.1. Giới thiệu

2.2. Thêm jquery vào trang web.

2.3. Cú pháp sử dụng jquery.

Bài 3: Các selector trong JQUERY

3.1. Giới thiệu

3.2. Element selector

3.3. Id selector

3.4. Class selector

3.5. Một số ví dụ

Bài 4: Sự kiện cơ bản trong JQUERY

4.1. Giới thiệu

4.2. Cú pháp

4.3. Các sự kiện cơ bản

Bài 5: Hiệu ứng cơ bản trong JQUERY

5.1. Giới thiệu

5.2. Cú pháp

5.3. Hàm callback trong jquery

5.4. Một số hiệu ứng cơ bản

5.5. Cách kết hợp jQuery với tài liệu HTML

5.6. Thay đổi nội dung trên DOM

5.7. Bootstrap

Chương 3: Responsive Design

Thời gian: 19 giờ

1. Mục tiêu:

Sau khi học xong, sinh viên thực hiện được:

- Biết cách sử dụng Responsive để tạo ứng dụng Web tương thích trên mọi thiết bị.

2. Nội dung chương

Bài 6: Hiệu chỉnh giao diện với Responsive

6.1 Giới thiệu về responsive design

6.2 Mobile first responsive design

6.3 Grid Layout của Bootstrap

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng máy tính.

2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt Bài trình dịch ngôn ngữ C/C++, Netsupport School.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Bảng, viết lông, USB

4. Các điều kiện khác: Micro, loa, máy lạnh, quạt.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:

- + Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.
- + Nắm vững được ngôn ngữ HTML căn bản cũng như kết hợp với css để tạo nên một trang web đúng chuẩn.

Kỹ năng:

- + Sử dụng thành thạo phần Macromedia Dreamweaver để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp.
- + Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.

Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- + Các bài tập mở rộng và nâng cao.

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình độ cao đẳng nghề ngành Máy tính và Công nghệ thông tin.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

– Đối với giáo viên, giảng viên:

+ Khởi gợi lòng say mê, yêu thích công việc lập trình nói riêng và lĩnh vực công nghệ thông tin nói chung.

+ Không ngừng tìm tòi, học hỏi và trân trọng những thành quả sáng tạo trong kỹ thuật và công nghệ.

Đối với người học:

+ Cần chú ý rèn luyện cách phát biểu ý tưởng thuật toán trước khi bắt tay vào cài đặt.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Nắm vững tổng quan về thiết kế Web, các bước xây dựng một website trong thực tế, từ đó giúp cho sinh viên xây dựng một website theo yêu cầu thực tiễn.

- Nắm vững được ngôn ngữ HTML căn bản cũng như kết hợp với css để tạo nên một trang web đúng chuẩn.

- Sử dụng thành thạo phần Macromedia Dreamweaver để xây dựng website một cách hiệu quả và chuyên nghiệp.

- Cung cấp kiến thức javascript để lập trình tạo sự tương tác giữa trang web và người sử dụng.

4. Tài liệu tham khảo:

Sách giáo trình chính:

- Võ Anh Trang, Giáo trình môn Thiết kế web, CDKT Lý Tự Trọng, lưu hành nội bộ.

Sách tham khảo:

- Nguyễn Trường Sinh, Hướng dẫn thiết kế trang web tương tác bằng JavaScript, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.

- Lê Minh Hoàng, Thiết kế web với CSS, Nhà xuất bản Lao động – xã hội.

- Nguyễn Trường Sinh, Macromedia Dreamweaver 8 – Phần cơ bản – tập 1, Nhà xuất bản Lao động – xã hội.

- Nguyễn Trường Sinh, Flash cơ bản, Nhà xuất bản Lao động – Xã hội.

- Lê Minh Hoàng, Tự học thiết kế Web, NXB Lao Động, 2007.

- Nguyễn Trường Sinh, Hướng dẫn thiết kế trang web tương tác bằng JavaScript, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.
- Lê Minh Hoàng, Thiết kế web với CSS, Nhà xuất bản Lao động – Xã hội.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 3D VỚI 3DMAX

Mã môn học: CNTT4103

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 28 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Được bố trí sau môn học cơ sở ngành
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Có kiến thức về đồ họa 3D
 - + Khai thác và sử dụng phần mềm thiết kế 3DS MAX
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng được phần mềm thiết kế 3DS MAX
 - + Ứng dụng vẽ tạo, thiết kế các mẫu sản phẩm đồ họa có giá trị thực tiễn
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Có khả năng tự học, sử dụng các phần mềm thiết kế khác
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN 3DMAX	6	3	3	
2	Bài 2: VẬT THỂ 3D CƠ BẢN	9	6	3	
3	Bài 3: VẬT THỂ 3D PHỨC TẠP	12	5	7	
4	Bài 4: CÁC PHÉP BIẾN DỔI MODIFIES	12	6	5	1

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
5	Bài 5: VẬT LIỆU	9	3	6	
6	Bài 6: CHIẾU SÁNG VÀ ÁNH SÁNG	6	3	3	
7	Bài 7: MỘT SỐ HIỆU ỨNG	3	2	1	
8	Ôn tập và kiểm tra	3		2	1
Tổng cộng		60	28	30	2

3. Nội dung chi tiết:

BÀI 1: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN 3DMAX

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu:

- Tổ chức được giao diện, tổ chức menu, hệ thống đơn vị.
- Trình bày được vai trò và ứng dụng của 3D max trong thiết kế nội thất.

2. Nội dung bài:

- 1.1. Giới thiệu 3DMAX (cấu hình, cài đặt)
- 1.2. Tổ chức giao diện
- 1.3. Tổ chức menu
- 1.4. Hệ thống đơn vị
- 1.5. Vẽ các thực thể đơn giản
- 1.6. Thao tác quan sát
- 1.7. Mặc định truy bắt điểm
- 1.8. Hệ Toạ độ và các điểm quy chiếu (pivot point)
- 1.9. Các vật thể 3D cơ bản (box, cone, tube...)
- 1.10 Các thao tác sao chép, quay, thay đổi tỉ lệ; Đối xứng, tạo dãy, sắp theo hướng (align)

BÀI 2: CÁC VẬT THỂ 3D CƠ BẢN.

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu:

- Thiết kế được một số khối hình học cơ bản.
- Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế.
- Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng.

2. Nội dung bài:

- 2.1. Các vật thể 2D (line, circle, arc...)
- 2.2 Các vật thể 3D cơ bản (box, cone, tube...)

- 2.3. Vẽ vách ngăn và tường
- 2.4. Vẽ thang với lập trình soạn sẵn
- 2.5. Các phương pháp chọn đối tượng
- 2.6. Khóa chọn và bảng lệnh display
- 2.7. Tính chất của các đường nét (spline)
- 2.8. Vẽ và Khai thác các đặc điểm của lưới bề mặt (mesh)
- 2.9. Nhóm đối tượng (group)
- 2.10. Tính chất thừa kế đặc điểm sau khi sao chép (clone)
- 2.11. Hiệu chỉnh tức thời (instance) và hiệu chỉnh riêng (make unique)

BÀI 3: VẬT THỂ 3D PHỨC TẠP

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

Sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ tạo đối tượng phức tạp trong 3d max.

2. Nội dung bài:

- 3.1. Các phép toán Boolean
- 3.2. Vật thể tròn xoay (lathe)
- 3.3. Trượt dọc (extrude & Loft)
- 3.4. Tạo mặt từ spline (Surface)

BÀI 4: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng và xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và biến đổi các đối tượng trong 3d max..

2. Nội dung bài:

- 4.1. Uốn cong (Bend)
- 4.2. Vặn (Twist)
- 4.3. Vuốt (Taper)
- 4.4. Hiệu chỉnh bề mặt bằng Sub-object
- 4.5. Bevel profile
- 4.6. Mô hình tấm (patch)
- 4.7. Mô hình lưới (mesh)

BÀI 5: VẬT LIỆU

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu:

- Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

2. Nội dung bài:

- 5.1. Các chủng loại vật liệu
- 5.2. Vật liệu thủ tục Tiles (ốp lát gạch)
- 5.4. Vật liệu thủ tục Gỗ (Wood)

- 5.5. Vật liệu thủ tục Cẩm thạch (marble)
- 5.7. Vật liệu thủ tục khía (Dent)
- 5.8. Vật liệu thủ tục Đốm (Speckle)
- 5.9. Vật liệu bề mặt như phun sơn (Splat)
- 5.10. Vật liệu thủ tục Gương phẳng (Flat Mirror)

BÀI 6: CHIẾU SÁNG VÀ ÁNH SÁNG

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu:

- Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý ánh sáng.
- Áp dụng thuần thục các giải pháp chiếu sáng trong quá trình thiết kế.

2. Nội dung bài:

- 6.1. Camera và đèn
- 6.2. Cách tạo và đặt camera
- 6.3. Hiệu chỉnh camera
- 6.4. Các loại đèn
- 6.5. Cách tạo và bố trí đèn
- 6.6. Hiệu chỉnh đèn

BÀI 7: MỘT SỐ HIỆU ỨNG

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu:

- Thực hiện các hiệu ứng môi trường.
- Xác định rõ chức năng của các lệnh về khung ảnh để phục vụ công tác chế bản.

2. Nội dung bài:

- 7.1. Render
- 7.2. Hiệu ứng của nguồn sáng và hiệu ứng môi trường
- 7.3. Gán phong, Chỉnh phong cho khung cảnh
- 7.4. UVW map

ÔN TẬP- KIỂM TRA

Thời gian: 3 giờ

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

- 1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu
- 2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính và các phần mềm thiết kế 3Ds max, Photoshop..
- 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Các mẫu thiết kế để phân tích, nhận định và đánh giá
- 4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại những kiến thức cơ bản về phần mềm 3DS.
- + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học, áp dụng vẽ tạo, thiết kế các sản phẩm, các không gian sự kiện có giá trị thực tiễn.

+ Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần, phát huy tính tự học và sáng tạo trong thiết kế, tham gia tích cực vào giờ học

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể

- Đối với giáo viên: Đặt vấn đề, giảng giải, thuyết trình, minh họa, trình bày thao tác mẫu.

- Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra, ứng dụng các phương pháp, kỹ thuật đã được học vào sản phẩm

3. Những trọng tâm cần chú ý: Các lệnh vẽ 2D, 3D, chuyển 2D sang 3D, các phép biến đổi, áp vật liệu, thiết lập ánh sáng, render, xử lý hậu kỳ bằng photoshop.

4. Tài liệu tham khảo:

- Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học

- Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani, *Cơ bản về Autodesk 3Ds Max 2014- Thiết kế tạo hình cơ bản và nâng cao*, NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015

- Trang Web/CDs tham khảo

+ <http://www.design.íastage.edu>

+ <http://dohoavn.net>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ĐỒ ÁN MÔN HỌC 1

Mã môn học: CNTT495

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 0 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 45 giờ; Kiểm tra: 0 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi người học xong các môn học chung và các môn thuộc môn học cơ sở
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc, giúp sinh tổng hợp các kiến thức và kỹ năng đã được trang bị trong khóa học để tự xây dựng được một hệ thống bao bì dưới sự hướng dẫn của giảng viên

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Có kiến thức về Tìm hiểu về kỹ thuật thiết kế bao bì và quy trình thiết kế bao bì - nhãn hiệu hàng hóa.
- Về kỹ năng:
 - + Khai thác và sử dụng các kỹ thuật chuyên sâu ở các phần mềm thiết kế Adobe Illustrator, Photoshop, 3ds Max.. để thiết kế sản phẩm.
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Có khả năng tự học, sử dụng các phần mềm thiết kế khác
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: : GIỚI THIỆU VỀ BAO BÌ	3	0	3	
2	Bài 2: THIẾT KẾ KIỂU DÁNG BAO BÌ	15	0	15	
3	Bài 3: THIẾT KẾ NHÃN HIỆU BAO BÌ	15	0	15	
4	Bài 4: QUY TRÌNH THIẾT BAO BÌ VÀ NHÃN HIỆU HÀNG HÓA.	12	0	12	
Tổng cộng		45	0	45	0

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: GIỚI THIỆU VỀ BAO BÌ

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu:

Tìm hiểu lịch sử, vai trò và các yếu tố trong thiết kế bao bì.

2. Nội dung bài:

1.1 Lịch sử

1.2 Vai trò của bao bì trong tiếp thị sản phẩm

1.2.1. Vai trò của bao bì trong tiếp thị

1.2.2. Bao bì và thương hiệu nổi tiếng

1.2.3. Đánh giá thành công của một thiết kế bao bì.

1.2.4. Bao bì và môi trường bán lẻ

1.3 Các yếu tố cần thiết của một sản phẩm bao bì

1.3.1. Bao bì năng động

1.3.2. Sự lan tỏa

Bài 2: THIẾT KẾ KIỂU DÁNG BAO BÌ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:

Tìm hiểu cấu trúc và thành phần của bao bì.

Thiết kế kiểu dáng bao bì.

2. Nội dung bài:

1.1 Các dạng bao bì

1.1.1. Bao bì dạng Cartons

1.1.2. Bao bì dạng Bottles

1.1.3. Bao bì dạng Tubes

1.1.4. Bao bì dạng Cans

1.1.5. Bao bì dạng Tubs and jars

1.1.6. Bao bì dạng CDs

1.1.7. Multi packs

1.2 Chất liệu làm bao bì

1.2.1. Giấy

1.2.2. Nhựa

1.2.3. Thủy tinh

1.2.4. Kim loại

1.2.5. Gỗ

CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ NHÃN HIỆU BAO BÌ

Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu:

Tìm hiểu về cấu trúc nhãn hiệu bao bì

Tìm hiểu về thiết kế nhãn hiệu bao bì

2. Nội dung bài:

1.1 Ý nghĩa của nhãn hiệu hàng hóa

1.1.1 Xây dựng thương hiệu

1.1.2. Thông tin sản phẩm

1.2 Các yếu tố cần thiết trong thiết kế nhãn hàng

1.2 .1. Kiểu dáng và kích thước

1.2 .2. Bố cục

1.2 .3. Màu sắc

1.2 .4. Ngôn ngữ

1.2 .5. Nghệ thuật chữ

1.2 .6. Sử dụng hình ảnh minh họa

1.2 .7. Symbol, Icon và Barcode

Bài 4: QUY TRÌNH THIẾT BAO BÌ VÀ NHÃN HIỆU HÀNG HÓA

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

Xây dựng quy trình thiết kế bao bì và nhãn hiệu hàng hóa.

2. Nội dung bài:

1.1 Tìm hiểu thông tin khách hàng

1.1.1. Gặp gỡ khách hàng

1.1.2. Lập kế hoạch thiết kế

1.1.3. Thu thập nội dung thông tin

1.2 Thiết kế kiểu dáng bao bì

1.2 .1. Thông tin và yêu cầu trong thiết kế kiểu dáng

1.2 .2. Thiết kế ý tưởng kiểu dáng

1.2 .3. Thiết kế đồ họa

1.2 .4. Xất file thiết kế

1.3 Thiết kế nhãn hàng

1.3.1. Thông tin và yêu cầu trong thiết kế nhãn hàng

1.3.2. Thiết kế ý tưởng nhãn hàng

1.3.3. Thiết kế đồ họa

1.4 Thiết kế bao bì vận chuyển

1.4 .1. Thông tin và yêu cầu trong thiết kế bao bì vận chuyển

1.4 .2. Thiết kế ý tưởng bao bì vận chuyển.

1.4 .3. Thiết kế đồ họa

1.4 .4. Xất file thiết kế

1.5 Hoàn thiện sản phẩm

1.5.1. Kiểm thử các mẫu thiết kế

1.5.2. Thiết kế cập nhật sau kiểm thử

1.5.3. Sản xuất và in ấn

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu
2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính và các phần mềm thiết kế
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Các mẫu thiết kế để phân tích, nhận định và đánh giá
4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

- + Kiến thức: Tìm hiểu về kỹ thuật thiết kế bao bì và quy trình thiết kế bao bì - nhãn hiệu hàng hóa
- + Kỹ năng: Thiết kế các dạng bao bì và nhãn hiệu hàng hóa trên công cụ Adobe Illustrator, Photoshop, Corel draw, 3ds Max
- + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.

2. Phương pháp:

STT	Phương pháp	Hình thức	Tỷ lệ
1	Đánh giá kết quả dựa trên sản phẩm cuối cùng của sinh viên	Vấn đáp	100%

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học: Học qua sản phẩm thiết kế ứng dụng cụ thể
 - Đối với giáo viên: Đặt vấn đề, giảng giải, thuyết trình, minh họa, trình bày thao tác mẫu.
3. Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra, ứng dụng các phương pháp, kỹ thuật đã được học vào sản phẩm
4. Những trọng tâm cần chú ý: Các thể loại bao bì, kích thước, màu sắc, bố cục.
5. Tài liệu tham khảo:
 - Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học
 - *20 bài hiệu ứng tạo chữ đẹp chuyên nghiệp Adobe photoshop cs, cs2 & cs3 type effects (thực hành và áp dụng thực tế)*, Hoàng Sơn, Vi - Knowledge Group, NXB Thanh Niên – 2007.
 - Chris Botello, *Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator)*, NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015
 - Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), *Phương pháp tư duy & thực hành bố cục mỹ thuật - Method of thinking & on the composition on fine arts*, Mỹ thuật, 2013.
 - Uyên Huy (Huỳnh Văn Mười), *Màu sắc và phương pháp sử dụng - Color & using method* (Kèm đĩa CD) , NXB Lao động - Xã hội, 2009
 - Trang Web/CDs tham khảo
 - + <http://www.design.íastage.edu>

+ <http://dohoavn.net>

6. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THỰC TẬP TỐT NGHIỆP

Mã môn học: CNTT496

Thời gian thực hiện môn học: 270 giờ thực hành

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Học xong tất cả các môn học
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức về thực tế:
 - + Nắm được các quy trình thiết kế thực
 - + Có thêm được các kiến thức về Doanh nghiệp, khách hàng liên quan đến thiết kế
 - Kỹ năng:
 - + Có thêm kinh nghiệm thiết kế thực tế.
 - + Có kỹ năng làm việc trong môi trường thực tế
 - + Tích lũy kinh nghiệm tiếp xúc với khách hàng
- + Có khả năng tự tìm tòi, học hỏi, tích lũy kinh nghiệm liên quan đến môn học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Hướng dẫn kế hoạch thực tập TN	45		45	
2	Thực tập tại Doanh nghiệp – Tìm hiểu quy trình hồ sơ thiết kế	225		225	
Tổng cộng		270		270	

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: HƯỚNG DẪN KẾ HOẠCH THỰC TẬP TN

Thời gian: 45 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV thực hiện được:

- Kế hoạch thực tập TN cho cá nhân
- Nắm được các quy định về thực tập TN

2. Nội dung bài:

- Trình bày cụ thể mục đích, yêu cầu, nội dung mà sinh viên cần thực hiện trong thời gian thực tập.
- Giải đáp những thắc mắc mà sinh viên thường gặp trong quá trình đi thực tập.
- Sinh viên cần liên hệ nơi mình muốn đến thực tập và xác lập 1 chương trình làm việc trong thời gian thực tập sao cho hiệu quả và thiết thực nhất.

- Hướng dẫn sinh viên lập kế hoạch thực tập

Bài 2: THỰC TẬP TẠI DOANH NGHIỆP

Thời gian: 225 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong SV sử dụng được:

- Nắm được các quy trình thiết kế thực
- Có thêm được các kiến thức về Doanh nghiệp, khách hàng liên quan đến thiết kế
- Có thêm kinh nghiệm thiết kế thực tế.

2. Nội dung bài:

- 2.1. Xem xét – thiết lập hợp đồng
- 2.2. Triển khai thiết kế
- 2.3. Kiểm soát chất lượng thiết kế
- 2.4. Giải quyết ý kiến và khiếu nại khách hàng
- 2.5. Đóng gói – giao – lưu hồ sơ

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: BIÊN TẬP PHIM VỚI PREMIERE

Mã môn học: CNTT493

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: là môn học bắt buộc, học sau khi học các môn cơ sở ngành.
- Tính chất: Là một trong các môn học cơ sở

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có những kiến thức về biên tập phim, biết sử dụng phần mềm Adobe Premiere :
 - + Biết các loại dữ liệu để biên tập phim.
 - + Các bước để biên tập phim.
 - + Biết biên tập phim với phần mềm Adobe Premiere.
- Kỹ năng:
 - + Vận dụng được các kỹ năng để biên tập phim
 - + Biết sử dụng phần mềm Adobe Premiere.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Đánh giá được tầm quan trọng của các bước trong biên tập phim để lưu ý trong quá trình sử dụng phần mềm để biên tập.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Chương 1: Giới thiệu về biên tập phim	2	2		
	1.1. Biên tập phim là gì?	0.5	0.5		
	1.2. Các loại dữ liệu dùng trong biên tập phim	0.5	0.5		
	1.3. Các bước biên tập phim	1	1		
2	Chương 2: Làm quen với Adobe Premiere	6	2	4	
	2.1. Khái niệm Project	1		1	
	2.2. Khái niệm và sử dụng Sequence	2	1	1	
	2.3. Các phân vùng làm việc	3	1	2	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
3	Chương 3: Xử lý dữ liệu dạng video	12	4	7	1
	3.1. Import dữ liệu dạng video	2	1	1	
	3.2. Cắt ghép dữ liệu tiền cảnh	4	1	3	
	3.3. Sắp xếp dữ liệu trên timeline	6	2	3	1
4	Chương 4: Hiệu ứng	13	2	11	
	4.1. Tạo đề mục Universal Counting Leader, Title	3		3	
	4.2. Chỉnh sửa màu sắc cơ bản trong video	3		3	
	4.3. Thao tác cơ bản với Effect control	7	2	5	
5	Chương 5: Hiệu ứng chuyển cảnh	12	3	8	1
	5.1. Khái niệm về chuyển cảnh (transition)	1		1	
	5.2. Sử dụng công cụ chuyển cảnh	9	3	6	
	5.3. Các lưu ý khi sử dụng	1		1	
	5.4. Kiểm tra	1			1
Tổng cộng		45	13	30	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: GIỚI THIỆU VỀ BIÊN TẬP PHIM

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu:

- Biết được các loại dữ liệu dùng trong biên tập phim
- Nắm được công việc của một biên tập phim
- Nắm được những kỹ năng cần có của một người biên tập phim

2. Nội dung chương:

- 2.1. Biên tập phim là gì?
- 2.2. Các loại dữ liệu dùng trong biên tập phim
- 2.3. Các bước biên tập phim

Bài 2: LÀM QUEN VỚI ADOBE PREMIERE

Thời gian:6 giờ

1. Mục tiêu:

- Tạo được Project trong Adobe Premiere
- Sử dụng được Sequence
- Nắm được các phân vùng làm việc trong Adobe Premiere

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm Project

2.2. Khái niệm và sử dụng Sequence

2.3. Các phân vùng làm việc

Bài 3: XỬ LÝ DỮ LIỆU DẠNG VIDEO

Thời gian:12 giờ

1. Mục tiêu:

- Biết cách import dữ liệu
- Thao tác được các bước xử lý dữ liệu tiền cảnh
- Biết cách sắp xếp dữ liệu trên Timeline

2. Nội dung chương:

2.1. Import dữ liệu dạng video

2.2. Cắt ghép dữ liệu tiền cảnh

2.3. Sắp xếp dữ liệu trên timeline

Bài 4: HIỆU ỨNG

Thời gian:13 giờ

1. Mục tiêu:

- Biết chỉnh sửa màu sắc cho một video
- Sử dụng được công cụ Effect

2. Nội dung chương:

2.1. Tạo đề mục Universal Counting Leader, Title

2.2. Chỉnh sửa màu sắc cơ bản trong video

2.3. Thao tác cơ bản với Effect control

Bài 5: HIỆU ỨNG CHUYỂN CẢNH

Thời gian:12 giờ

1. Mục tiêu:

- Hiểu được khái niệm chuyển cảnh
- Sử dụng được công cụ chuyển cảnh (transition)

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm về chuyển cảnh (transition)

2.2. Sử dụng công cụ chuyển cảnh

2.3. Các lưu ý khi sử dụng

2.4. Kiểm tra

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng máy tính

2. Trang thiết bị máy móc: Hệ thống máy tính có nối mạng và cài đặt phần mềm Adobe Premiere, Netsupport School
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Giáo trình, tài liệu biên tập phim với Adobe Premiere.
4. Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức: Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về biên tập phim và biết sử dụng phần mềm Adobe Premiere.
- Kỹ năng: Giúp cho người học có kỹ năng biên tập phim với phần mềm Adobe Premiere.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Nắm vững lý thuyết giảng trên lớp. Kết hợp với nghiên cứu tài liệu tham khảo, tham gia thảo luận (theo hướng dẫn của giáo viên) và làm các bài tập giáo viên cho để rèn luyện các kỹ năng ...Có ý thức và tích cực vận dụng các kiến thức đã học vào thực tế .

2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Cao đẳng nghề ngành Thiết kế đồ họa.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giáo viên, giảng viên: trình bày lý thuyết, kết hợp với mô phỏng thông qua các Slide, internet, ra bài tập thực hành, hướng dẫn sinh viên biết sử dụng phần mềm Adobe Premiere để biên tập phim.
- Đối với người học: làm các bài tập thực hành, tự biên tập phim với phần mềm Adobe Premiere cho mình.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Khái niệm về biên tập phim, các bước biên tập, khái niệm project, sequence.
- Sử dụng phần mềm Adobe Premiere để biên tập phim.

4. Tài liệu tham khảo:

- Ebook hướng dẫn sử dụng Adobe Premiere chuyên nghiệp
- Web: <http://share3d.vn/>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: CHẾ BẢN VỚI INDESIGN

Mã môn học: CNTT494

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 13 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 30 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau các môn cơ sở ngành
- Tính chất: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
 - + Khái quát được những vấn đề chính của lĩnh vực chế bản và dàn trang sách báo tạp chí.
 - + Khai thác và sử dụng phần mềm thiết kế Adobe Indesign
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng được phần mềm thiết kế Adobe Indesign
 - + Áp dụng các kiến thức về chế bản, dàn trang vào trên bìa sách, tạp chí có giá trị thực tiễn.
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Có ý thức trách nhiệm trong tác nghiệp thiết kế.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - + Có khả năng tự học, chủ động kết hợp các phần mềm thiết kế khác trong thiết kế sản phẩm
 - + Phối hợp làm việc theo nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: TỔNG QUAN DÀN TRANG ĐIỆN TỬ VÀ GIAO DIỆN ADOBE INDESIGN	6	3	3	
2	Bài 2: TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN	9	3	6	
3	Bài 3: MÀU SẮC VÀ CÁCH SỬ DỤNG MÀU TRONG DÀN TRANG	3		3	
4	Bài 4: HỆ THỐNG CÔNG CỤ và kết hợp tạo hình trong DÀN TRANG TRÊN INDESIGN	12	5	7	

Số TT	Tên các bài trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
5	Bài 5: HÌNH ẢNH TRONG KỸ THUẬT DÀN TRANG	9	2	6	1
6	Bài 6: ĐỊNH DẠNG TRANG, LƯU VÀ XUẤT FILE	3		3	
7	Ôn tập và kiểm tra	3		2	1
Tổng cộng		45	13	30	2

4. Nội dung chi tiết:

Bài 1: TỔNG QUAN DÀN TRANG ĐIỆN TỬ VÀ GIAO ADOBE INDESIGN

Thời gian: 6 giờ

2. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng sử dụng được giao diện của phần mềm Indesign

3. Nội dung bài:

3.1 Tổng quan về kỹ thuật dàn trang điện tử.

3.2 Giao diện phần mềm.

3.3 Hộp công cụ.

3.4 Quan sát tài liệu

Bài 2 : TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng tạo văn bản, định dạng trên phần mềm Indesign.

2. Nội dung bài:

2.1 Tạo văn bản trên Indesign

1.3.1. Tạo văn bản bằng công cụ text.

1.3.2. Nhập văn bản từ các phần mềm soạn thảo văn bản khác .

1.3.3. Định dạng văn bản.

1.3.4. Định dạng văn bản bằng thanh Controlpalette

1.3.5. Định dạng văn bản bằng hộp thoại Style

1.3.6. Tạo cột cho ấn phẩm

1.3.7. Tìm hiểu trình quản lý cột Grid Manager

Bài 3 MÀU SẮC VÀ CÁCH SỬ DỤNG MÀU TRONG DÀN TRANG

Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu: Học xong phần này người học có khả năng tạo màu mới, áp đặt màu lên đối tượng xử lý

2. Nội dung bài:

2.1 Ý nghĩa các mode màu trong InDesign, ứng dụng của chúng trong in ấn

2.2 Thiết lập màu mới và áp đặt màu cho đối tượng trong ấn phẩm.

2.3 Thiết lập màu

2.4 Áp đặt màu cho đối tượng trong ấn phẩm

Bài 4 : HỆ THỐNG CÔNG CỤ DÀN TRANG TRÊN INDESIGN Thời gian: 12 giờ

1. **Mục tiêu:** Học xong phần này người học có khả năng sử dụng tốt các công cụ hỗ trợ dàn trang trên Indesign

2. **Nội dung bài:**

2.1 Hộp công cụ trong dàn trang.

2.2 Nhóm công cụ tạo hình

2.3 Công cụ chứa văn bản

2.4 Công cụ khác

Bài 5 : HÌNH ẢNH VÀ SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRONG KỸ THUẬT DÀN TRANG

Thời gian: 9 giờ

1. **Mục tiêu:** Học xong phần này người học có khả năng Sử dụng và xử lý tốt hình ảnh trên Indesign

2. **Nội dung bài:**

2.1. Các dạng thức file ảnh sử dụng trên Indesign.

2.2. Định dạng hình ảnh.

2.1. Bố cục và dàn trang hình ảnh với text

Bài 6 : ĐỊNH DẠNG TRANG CHỦ, LƯU VÀ XUẤT FILE

Thời gian: 3 giờ

1. **Mục tiêu:** Học xong phần này người học có khả năng sử dụng định dạng trang trên Indesign. Tạo và xử lý trang chủ (Master page)

2. **Nội dung bài:** Hộp công cụ trong dàn trang.

2.1. Định dạng trang

2.2. Sắp xếp thứ tự các trang

2.3. Đánh số thứ tự trang

2.4. Trang chủ

2.5. Liên kết file thành sách

2.6. Tạo mục lục sách

ÔN TẬP

Thời gian: 3 giờ

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: Phòng học, phòng thực hành máy tính, máy chiếu

Trang thiết bị máy móc: Máy tính và các phần mềm thiết kế: Indesign, Illustrator, Photoshop..

Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Các mẫu thiết kế để phân tích, nhận định và đánh giá
Các điều kiện khác:

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

Nội dung:

+ Kiến thức: Trình bày các nguyên tắc, khái niệm và kỹ thuật của bài học

- + Kỹ năng: Ứng dụng được các kiến thức trong bài học trong thiết kế các sản phẩm dàn trang
 - + Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Rèn luyện tính tự giác và chuyên cần.
2. Phương pháp: thực hiện các bài kiểm tra/bài tập lớn trên lớp, kiểm tra cuối kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Lớp chuyên ngành thiết kế đồ họa
 2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Đối với giáo viên, giảng viên: Đặt vấn đề, trình bày thao tác mẫu, thuyết trình..
 - Đối với người học: Lắng nghe, ghi chép, giải quyết vấn đề giáo viên đặt ra, : ứng dụng các phương pháp, nguyên lý, quy tắc... vào sản phẩm.
 3. Những trọng tâm cần chú ý: kỹ năng thiết kế trong in ấn và dàn trang.
 4. Tài liệu tham khảo:
 - Roger C.Parker, *Design & layout. Vol.1 : Thiết kế - Tạo mẫu & Dàn trang* NXB Trẻ, 2003.
 - Chris Botello, *Adobe InDesign CS6-Revealed* (Khám phá Adobe InDesign- Thiết kế dàn trang cơ bản, nâng cao), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015
- Trang website :
- <https://dohoavn.net>
 - <https://vietdesigner.net>
 - <https://www.pinterest.com>
5. Ghi chú và giải thích (nếu có):