

# CHƯƠNG TRÌNH HỌC PHẦN

**Tên học phần:** Tin học ứng dụng ngành may

**Mã học phần:** 13

**Thời gian thực hiện học phần:** 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 học phần:

- Vị trí:
  - + Tin học ứng dụng ngành may là học phần nằm trong nhóm các học phần cơ sở đào tạo trình độ Cao đẳng chuyên ngành Công nghệ May, học phần mang tính tích hợp giữa môn học Mỹ thuật trang phục và chuyên ngành Đồ hoạ;
  - + Học phần được bố trí học sau các môn học Vẽ mỹ thuật, Mỹ thuật trang phục, các học phần thiết kế.
- Tính chất:
  - + Học phần Tin học ứng dụng ngành may mang tính tích hợp giữa kiến thức lý thuyết kết hợp với thực hành trên máy vi tính.

## II. Mục tiêu học phần:

- Kiến thức:
  - + Trình bày được chức năng của phần mềm đồ hoạ CorelDRAW 12;
  - + Biết phương pháp tạo các bản vẽ CorelDRAW 12.
- Kỹ năng:
  - + Sử dụng thành thạo các lệnh và các thao tác cơ bản thường dùng trong phần mềm thiết kế đồ hoạ CorelDRAW 12;
  - + Vẽ mô tả được các mẫu trang phục cơ bản bằng phần mềm đồ hoạ CorelDRAW 12.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
  - + Tự giác, tích cực học tập, phát huy tính sáng tạo nâng cao kỹ năng sử dụng phần mềm để từ đó có khả năng ứng dụng vào thực tế sản xuất;
  - + Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn lao động và bảo quản trang thiết bị.

## III. Nội dung học phần:

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

| Số TT | Tên các bài trong học phần | Thời gian (giờ) |           |                                                      |          |
|-------|----------------------------|-----------------|-----------|------------------------------------------------------|----------|
|       |                            | Tổng số         | Lý thuyết | Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận | Kiểm tra |

| Số<br>TT | Tên các bài trong học phần                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Thời gian (giờ) |              |                                                            |             |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------|------------------------------------------------------------|-------------|
|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Tổng<br>số      | Lý<br>thuyết | Thực hành / thực<br>tập/ thí nghiệm/ bài<br>tập/ thảo luận | Kiểm<br>tra |
| 1        | Bài mở đầu:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1               | 1            |                                                            |             |
| 2        | Chương 1: Tổng quan về<br>coreldraw<br>1. Giới thiệu phần mềm.<br>2. Khởi động coreldraw.<br>3. Hộp thoại welcome to<br>coreldraw.<br>4. Cửa sổ ứng dụng (giao diện)<br>của coreldraw.<br>5. Thao tác trên phím và chuột.<br>6. Một số thuật ngữ.<br>7. Quản lý file.<br>8. Tập tin dự phòng.<br>9. Các chế độ xem màn hình.<br>10. In ấn.    | 1               | 1            |                                                            |             |
| 3        | Chương 2: Vẽ đối tượng hình<br>dạng đóng<br>1. Vẽ hình chữ nhật.<br>2. Vẽ hình ellipse, hình tròn.<br>3. Vẽ hình xoắn ốc.<br>4. Vẽ hình đa giác, hình sao.<br>5. Vẽ hình giấy kẻ ô<br>6. Vẽ hình cơ bản.                                                                                                                                      | 1               | 1            |                                                            |             |
| 4        | Chương 3: Vẽ đối tượng là<br>đường nét<br>1. Công cụ vẽ tự do.<br>2. Công cụ vẽ chỉnh tiếp tuyến.<br>3. Công cụ vẽ nét nghệ thuật.<br>4. Công cụ vẽ nét liền mảnh.<br>5. Công cụ vẽ các đường liên<br>tục.<br>6. Công cụ vẽ đường cong bằng<br>3 điểm.<br>7. Công cụ vẽ đường thẳng<br>vuông góc.<br>8. Công cụ vẽ các đường đo kích<br>thước | 1               | 1            |                                                            |             |
| 5        | Chương 4: Các công cụ biến đổi<br>1. Công cụ chọn.<br>2. Công cụ hiệu chỉnh.<br>3. Công cụ cắt.                                                                                                                                                                                                                                               | 2               | 2            |                                                            |             |

| Số TT | Tên các bài trong học phần                                                                                                                                                                                                                                                  | Thời gian (giờ) |           |                                                      |          |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|------------------------------------------------------|----------|
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                             | Tổng số         | Lý thuyết | Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận | Kiểm tra |
| 6     | 4. Công cụ xóa.<br>5. Công cụ tạo lỗi lõm.<br>6. Công cụ tạo răng cưa.<br>7. Công cụ dịch chuyển tự do<br><br>Chương 5: Ứng dụng Coreldraw thiết kế hình vẽ mô tả phẳng<br>1. Phương pháp thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.<br>2. Phương pháp sáng tạo mẫu trang phục           | 4               | 3         |                                                      | 1        |
| 7     | Chương 6: Quản lý đối tượng<br>1. Biến đổi vị trí đối tượng.<br>2. Sắp xếp, bố trí đối tượng.<br>3. Thứ tự các lớp đối tượng.<br>4. Nhóm, liên kết, phân rã đối tượng.<br>5. Khóa, mở khóa đối tượng<br>6. Hàn, cắt xén đối tượng.<br>7. Biến đổi đối tượng thành dạng cong | 2               | 2         |                                                      |          |
| 8     | Chương 7: Làm việc với văn bản<br>1. Các dạng văn bản trong coreldraw.<br>2. Chuyển đổi giữa 2 dạng văn bản.<br>3. Hiệu chỉnh văn bản.<br>4. Đặt văn bản lên đường dẫn                                                                                                      | 2               | 2         |                                                      |          |
| 9     | Chương 8: Ứng dụng coreldraw thiết kế chi tiết sản phẩm<br>1. Phương pháp dựng đường giống cơ bản.<br>2. Phương pháp thiết kế chi tiết sản phẩm.                                                                                                                            | 4               | 4         |                                                      |          |
| 10    | Chương 9: Màu sắc đối tượng và đường viền<br>1. Màu sắc trong coreldraw.<br>2. Màu sắc đối tượng.<br>3. Công cụ tô màu.<br>4. Tô màu đường viền đối tượng                                                                                                                   | 2               | 2         |                                                      |          |
| 11    | Chương 10: Các hiệu ứng đặc biệt                                                                                                                                                                                                                                            | 3               | 3         |                                                      |          |

| Số TT            | Tên các bài trong học phần                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Thời gian (giờ) |           |                                                      |          |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|------------------------------------------------------|----------|
|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Tổng số         | Lý thuyết | Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận | Kiểm tra |
| 12               | 1. Hiệu ứng blend.<br>2. Hiệu ứng contour.<br>3. Hiệu ứng extrude.<br>4. Hiệu ứng envelope.<br>5. Hiệu ứng distortion.<br>6. Hiệu ứng dropshadow.<br>7. Hiệu ứng lens.<br>8. Hiệu ứng powerclip.<br>9. Hiệu ứng transparency.<br>10. Hiệu ứng perspective.<br>Chương 11: Ứng dụng coreldraw phủ trang phục lên phom người mẫu<br>1. Phương pháp đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành.<br>2. Phương pháp phủ trang phục lên phom người mẫu. | 4               | 3         |                                                      | 1        |
| 13               | Chương 12: Ứng dụng coreldraw thiết kế logo – sản phẩm<br>1. Phương pháp thiết kế logo.<br>2. Phương pháp sáng tạo mẫu logo.<br>3. Phương pháp thiết kế sản phẩm.<br>4. Phương pháp sáng tạo mẫu sản phẩm.                                                                                                                                                                                                                                            | 3               | 3         |                                                      |          |
| <b>Tổng cộng</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>30</b>       | <b>28</b> |                                                      | <b>2</b> |

## 2. Nội dung chi tiết:

### Bài mở đầu

*Thời gian: 1 giờ*

#### 1. Mục tiêu:

- Hiểu được về cách thực hiện học phần;
- Trình bày được tính năng và ứng dụng của phần mềm đồ họa CorelDRAW 12;
- Nhận biết được một số phần mềm đồ họa khác.

#### 2. Nội dung chương:

1. Giới thiệu chung về cách thực hiện học phần
2. Giới thiệu tổng quan về phần mềm đồ họa CorelDRAW 12
3. Một số phần mềm đồ họa khác

### **Chương 1: Tổng quan về coreldraw**

*Thời gian: 2 giờ*

## 1. Mục tiêu:

Sinh viên trình bày được các cách khởi động chương trình coreldraw.

Sinh viên liệt kê và trình bày được tính năng của các thanh công cụ trên cửa sổ ứng dụng coreldraw.

Sinh viên có khả năng:

- Thao tác được trên phím và chuột.
- Thực hiện được thao tác quản lý file.
- Thiết lập được file dự phòng và phục hồi file bị hỏng.
- Cài đặt các thông số khi in ấn.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

## 2. Nội dung chương:

2.1 Giới thiệu phần mềm.

2.2 Khởi động coreldraw.

2.3 Hộp thoại welcome to coreldraw.

2.4 Cửa sổ ứng dụng (giao diện) của coreldraw.

2.5 Thao tác trên phím và chuột.

2.6 Một số thuật ngữ.

2.7 Quản lý file.

2.8 Tập tin dự phòng.

2.9 Các chế độ xem màn hình.

2.10 In ấn.

## **Chương 2: Vẽ đối tượng hình dạng đóng**

Thời gian: 2 giờ

### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.

Sinh viên trình bày được đặc tính của các công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.

Sinh viên có khả năng:

- Vẽ được các đối tượng hình dạng đóng.
- Chỉnh sửa hình dạng của đối tượng đóng vừa tạo thành.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

### 2. Nội dung chương:

2.1 Vẽ hình chữ nhật.

2.2 Vẽ hình ellipse, hình tròn.

2.3 Vẽ hình xoắn ốc.

2.4 Vẽ hình đa giác, hình sao.

2.5 Vẽ hình giấy kẻ ô

2.6 Vẽ hình cơ bản

## **Chương 3: Vẽ đối tượng là đường nét**

Thời gian: 2 giờ

### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các công cụ vẽ đối tượng là đường nét.

Sinh viên trình bày được đặc điểm và chức năng của các công cụ vẽ đối tượng là đường nét.

Sinh viên có khả năng:

- Vẽ được các đối tượng bằng công cụ vẽ đường nét.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

## 2. Nội dung chương:

### Chương 3: Vẽ đối tượng là đường nét

- 2.1 Công cụ vẽ tự do.
- 2.2 Công cụ vẽ chỉnh tiếp tuyến.
- 2.3 Công cụ vẽ nét nghệ thuật.
- 2.4 Công cụ vẽ nét liền mảnh.
- 2.5 Công cụ vẽ các đường liên tục.
- 2.6 Công cụ vẽ đường cong bằng 3 điểm.
- 2.7 Công cụ vẽ đường thẳng vuông góc.
- 2.8 Công cụ vẽ các đường đo kích thước

### Chương 4: Các công cụ biến đổi

Thời gian: 2 giờ

#### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các công cụ làm biến đổi đối tượng.

Sinh viên trình bày được đặc điểm và tính năng của các công cụ làm biến đổi đối tượng.

Sinh viên có khả năng:

- Làm biến đổi hình dáng của đối tượng góc nhằm tạo ra những đối tượng mới mang tính sáng tạo.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

#### 2. Nội dung chương:

- 2.1 Công cụ chọn.
- 2.2 Công cụ hiệu chỉnh.
- 2.3 Công cụ cắt.
- 2.4 Công cụ xóa.
- 2.5 Công cụ tạo lồi lõm.
- 2.6 Công cụ tạo răng cưa.
- 2.7 Công cụ dịch chuyển tự do

### Chương 5: Ứng dụng Coreldraw thiết kế hình vẽ mô tả phẳng

Thời gian: 2 giờ

#### 1. Mục tiêu:

Sinh viên trình bày được phương pháp thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.

Sinh viên phát biểu được các bước công việc để sáng tạo nên mẫu trang phục.

Sinh viên có khả năng:

- Vẽ được hình vẽ mô tả phẳng của các sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

#### 2. Nội dung chương:

- 2.1 Phương pháp thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.
- 2.2 Phương pháp sáng tạo mẫu trang phục

### Chương 6: Quản lý đối tượng

Thời gian: 3 giờ

#### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các công cụ quản lý đối tượng.

Sinh viên trình bày được đặc điểm của các công cụ quản lý đối tượng.

Sinh viên có khả năng:

- Làm thay đổi vị trí giữa các đối tượng trên cùng một bản vẽ.

- Làm biến đổi hình dáng, kích thước của đối tượng.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. Nội dung chương:

- 2.1 Biến đổi vị trí đối tượng.
- 2.2 Sắp xếp, bố trí đối tượng.
- 2.3 Thứ tự các lớp đối tượng.
- 2.4 Nhóm, liên kết, phân rã đối tượng.
- 2.5 Khóa, mở khóa đối tượng.
- 2.6 Hàn, cắt xén đối tượng.
- 2.7 Biến đổi đối tượng thành dạng cong.

**Chương 7: Làm việc với văn bản**

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê các dạng văn bản trong coreldraw.

Sinh viên so sánh điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng văn bản.

Sinh viên có khả năng:

- Thực hiện được các dạng văn bản trong coreldraw.
- Chuyển đổi qua lại giữa hai dạng văn bản.
- Đặt văn bản lên các dạng đường dẫn.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. Nội dung chương:

- 2.1 Các dạng văn bản trong coreldraw.
- 2.2 Chuyển đổi giữa 2 dạng văn bản.
- 2.3 Hiệu chỉnh văn bản.
- 2.4 Đặt văn bản lên đường dẫn

**Chương 8: Ứng dụng coreldraw thiết kế chi tiết sản phẩm**

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu:

Sinh viên trình bày được phương pháp dựng các đường giống cơ bản.

Sinh viên liệt kê được các cách thiết kế chi tiết sản phẩm.

Sinh viên có khả năng:

- Thiết kế các chi tiết sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp theo đúng thông số kích thước và yêu cầu kỹ thuật.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

2. Nội dung chương:

- 2.1 Phương pháp dựng đường giống cơ bản.
- 2.2 Phương pháp thiết kế chi tiết sản phẩm

**Chương 9: Màu sắc đối tượng và đường viền**

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các hệ thống màu sử dụng trong coreldraw.

Sinh viên trình bày được các dạng tô màu cho đối tượng.

Sinh viên trình bày được phương pháp tô màu cho đường viền của đối tượng.

Sinh viên có khả năng:

- Tô màu cho đối tượng tương ứng với từng dạng tô màu khác nhau.
- Tô màu cho đường viền của đối tượng.

Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

2. Nội dung chương:

- 2.1 Màu sắc trong coreldraw.
- 2.2 Màu sắc đối tượng.
- 2.3 Công cụ tô màu.
- 2.4 Tô màu đường viền đối tượng

## **Chương 10: Các hiệu ứng đặc biệt**

Thời gian: 3 giờ

### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê được các dạng hiệu ứng đặc biệt sử dụng trong coreldraw.  
 Sinh viên trình bày được đặc điểm và công dụng của các dạng hiệu ứng đặc biệt.  
 Sinh viên có khả năng:  
 - Xử lý hình ảnh bằng các dạng hiệu ứng đặc biệt.  
 Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.  
 Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng

### 2. Nội dung chương:

- 2.1 Hiệu ứng blend.
- 2.2 Hiệu ứng contour.
- 2.3 Hiệu ứng extrude.
- 2.4 Hiệu ứng envelope.
- 2.5 Hiệu ứng distortion.
- 2.6 Hiệu ứng dropshadow.
- 2.7 Hiệu ứng lens.
- 2.8 Hiệu ứng powerclip.
- 2.9 Hiệu ứng transparency.
- 2.10 Hiệu ứng perspective

## **Chương 11: Ứng dụng coreldraw phủ trang phục lên phom người mẫu**

Thời gian: 7 giờ

### 1. Mục tiêu:

Sinh viên liệt kê các cách đưa form người mẫu vào trang làm việc hiện hành.  
 Sinh viên trình bày được các bước phủ trang phục lên form người mẫu.  
 Sinh viên có khả năng:  
 - Đưa form người mẫu vào trang làm việc hiện hành.  
 - Phủ trang phục lên form người mẫu theo ý tưởng và sự sáng tạo của bản thân.  
 Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.  
 Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.

### 2. Nội dung chương:

- 2.1 Phương pháp đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành.
- 2.2 Phương pháp phủ trang phục lên phom người mẫu

## **Chương 12: Ứng dụng coreldraw thiết kế logo – sản phẩm**

Thời gian: 5 giờ

### 1. Mục tiêu:

Sinh viên trình bày được những nguyên tắc khi thiết kế logo.  
 Sinh viên trình bày được những lưu ý khi thiết kế sản phẩm.  
 Sinh viên có khả năng:  
 - Thiết kế logo và sản phẩm theo mẫu.  
 - Thiết kế logo và sản phẩm theo sự sáng tạo của bản thân.  
 Sinh viên có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.  
 Sinh viên tích cực tham gia vào giờ giảng.



## 2. Nội dung chương:

- 2.1 Phương pháp thiết kế logo.
- 2.2 Phương pháp sáng tạo mẫu logo.
- 2.3 Phương pháp thiết kế sản phẩm.
- 2.4 Phương pháp sáng tạo mẫu sản phẩm

## IV. Điều kiện thực hiện môn học:

- 1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:
  - + Phòng học máy tính chuyên môn hoá;
  - + Đủ số lượng máy tính cho người học sử dụng.
- 2. Trang thiết bị máy móc:
  - + Bảng, phấn;
  - + PC, máy chiếu Projector;
  - + Phần mềm Đồ họa CorelDRAW 12.
- 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:
  - + Chương trình học phần đào tạo Tin học ứng dụng ngành may;
  - + Giáo trình Tin học ứng dụng ngành may;
  - + Các tài liệu về Tin học ứng dụng ngành may;
  - + Tài liệu hướng dẫn sử dụng phần mềm đồ họa CorelDRAW 12;
  - + Các tài liệu về Thiết kế trang phục
  - + Mẫu trang phục;
  - + Bản vẽ CorelDRAW mẫu.
- 4. Các điều kiện khác:
  - + Nguồn điện và hệ thống máy tính đầy đủ;
  - + Có hệ thống làm mát và thoáng khí.

## V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

- 1. Nội dung:
  - Kiến thức:
    - + Kiến thức chung về tin học cơ bản;
    - + Kiến thức tổng quan về phần mềm đồ họa CorelDRAW12;
    - + Kiến thức mỹ thuật trong trang phục;
    - + Phương pháp thực hiện vẽ các bản vẽ với phần mềm đồ họa CorelDRAW12;
    - + Điểm lý thuyết được ghi vào bảng điểm tổng kết kết thúc.
  - Kỹ năng:
    - + Sử dụng máy tính cơ bản;
    - + Sử dụng phần mềm đồ họa CorelDRAW12;
    - + Trình tự thực hiện vẽ bản vẽ CorelDRAW12;
    - + Kỹ năng vẽ các sản phẩm mẫu (áo sơ mi, quần âu, áo khoác ngoài...) với phần mềm đồ họa CorelDRAW12;
    - + Điểm thực hành được ghi vào bảng điểm tổng kết kết thúc học phần.
  - Năng lực tự chủ và trách nhiệm:
    - + Có ý thức tự giác, tinh kỷ luật, tinh thần trách nhiệm trong học tập;
    - + Rèn luyện tính kiên trì, cẩn thận, tỉ mỉ, chính xác, bảo quản trang thiết bị của phòng học.
- 2. Phương pháp:

- Lý thuyết (vấn đáp, trắc nghiệm, viết): Sử dụng các câu hỏi để kiểm tra mức độ tiếp thu bài học của sinh viên về:
  - + Đánh giá kiến thức tổng quan về phần mềm đồ họa CorelDRAW 12;
  - + Chức năng các thanh công cụ, các thao tác cơ bản khi thực hiện bản vẽ với chương trình đồ họa CorelDRAW 12.
- Thực hành:
  - + Kiểm tra về kỹ năng sử dụng phần mềm đồ họa CorelDRAW 12;
  - + Kiểm tra về kỹ năng sử dụng các công cụ thiết kế đồ họa trong CorelDRAW 12 vào công việc vẽ phác hoạ mẫu trang phục.

## **VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học:**

Chương trình học phần Tin học ứng dụng ngành may sử dụng để giảng dạy trình độ Cao đẳng ngành Công nghệ may.

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

- Đối với giáo viên, giảng viên:
  - + Giảng viên trước khi dạy cần căn cứ vào nội dung tổng quát của học phần và nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy;
  - + Phương pháp giảng dạy: Do đặc điểm và tính chất đặc biệt của học phần, nên áp dụng phương pháp tích hợp vừa học lý thuyết vừa học thực hành và kết hợp các phương pháp giảng dạy: thuyết trình, trực quan, thao tác mẫu, đàm thoại, uốn nắn, kèm cặp;
  - + Trong quá trình giảng dạy, giảng viên nên sử dụng phim, máy chiếu, máy tính hoặc bản vẽ trực quan giới thiệu cho sinh viên để bài giảng thêm sinh động;
  - + Nên phân nhóm sinh viên trong quá trình thực hành để có điều kiện hướng dẫn và kèm cặp tốt hơn trong quá trình giảng dạy nhằm nâng cao kiến thức cũng như kỹ năng nghề cho sinh viên.
- Đối với người học:
  - + Tham gia đầy đủ số tiết học trên lớp;
  - + Tập trung theo dõi bài trong giờ học;
  - + Đọc trước bài học ở nhà;
  - + Thực hiện lại các bài tập trên lớp;
  - + Thực hiện các bài tập trong giáo trình.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý:**

- Trọng tâm của học phần Tin học ứng dụng ngành may – Cao đẳng chuyên ngành Công nghệ May là Bài 2, Bài 3

### **4. Tài liệu tham khảo:**

- *Giáo trình Tin học ứng dụng ngành may* – Trường Cao đẳng kỹ thuật Lý Tự Trọng Tp.Hồ Chí Minh;
- *Giáo trình CorelDRAW 12* – Nhà xuất bản giáo dục;
- TS.Trần Thuỷ Bình – *Giáo trình Mỹ thuật trang phục* – TS.Trần Thuỷ Bình – Nhà xuất bản giáo dục 2005;
- Trần Văn Tâm – *Giáo trình Vẽ mỹ thuật* - Nhà xuất bản Đại học bách khoa Đà Nẵng 1999 ;

- *Giáo trình Coreldraw & Photoshop*, Khoa Công nghệ Thông Tin, Trường ĐH Công Nghiệp Tp.Hồ Chí Minh, 2006;
- Đào tạo kỹ thuật công nghệ may trường Quốc Thảo, *Tài liệu kỹ thuật thiết kế rập công nghệ may*, HCM, 2008.

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):