

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG TP. HỒ CHÍ MINH

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO SƠ CẤP
THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

TP. Hồ Chí Minh – Năm 2020

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ SƠ CẤP

(Ban hành theo Quyết định số: /QĐ-LTT-ĐT, ngày tháng năm 2020
của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Lý Tự Trọng Thành phố Hồ Chí Minh)

Tên nghề đào tạo: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Trình độ đào tạo: Sơ cấp

Hình thức đào tạo: Chính quy (Tín chỉ)

Đối tượng tuyển sinh: + Có sức khỏe tốt

+ Đủ 15 tuổi trở lên

+ Hoặc Tốt nghiệp THCS hoặc tương đương

Thời gian đào tạo: 03 tháng

Số lượng môn học: 05

Chứng chỉ sau khi tốt nghiệp: Chứng chỉ sơ cấp

I. MỤC TIÊU ĐÀO TẠO

1. Kiến thức, kỹ năng, năng lực tự chủ:

1.1. Kiến thức

- Sinh viên nắm vững các kiến thức nền tảng và chuyên sâu về mỹ thuật trong thiết kế như: Màu sắc, bố cục, chữ viết, các nguyên lý thiết kế,...

- Sinh viên tích hợp được các kiến thức về hệ thống, các công cụ thiết kế cũng như các công nghệ liên quan đến ngành thiết kế.

- Sinh viên nắm vững kiến thức và phương pháp phát huy tư duy sáng tạo trong thiết kế.

- Sinh viên mở rộng được kiến thức cá nhân về thực tiễn và tính ứng dụng trong nền công nghiệp thiết kế hiện đại.

1.2. Kỹ năng

- Sinh viên có khả năng vẽ phác thảo mẫu, tạo hình, trang trí.

- Có khả năng sử dụng kỹ thuật hợp lý, hiệu quả và nghệ thuật

- Sử dụng thành thạo các công cụ thiết kế 2D : Photoshop/ Illustrator

- Sinh viên có khả năng tư duy và sáng tạo trong thiết kế.

1.3. Năng lực tự chủ

- Có ý thức trách nhiệm công dân, hiểu biết và tôn trọng pháp luật; có ý thức kỷ luật và tác phong công nghiệp.

- Có phương pháp làm việc khoa học, biết phân tích và giải quyết các vấn đề mới trong ngành Thiết kế đồ họa, biết đúc kết kinh nghiệm để hình thành kỹ năng tư duy sáng tạo trong thiết kế.

2. Cơ hội việc làm:

- Chuyên viên thiết kế quảng cáo: Làm việc tại các công ty thuộc lĩnh vực quảng cáo.
- Chuyên viên xử lý ảnh KTS trong các studio, các công việc liên quan xử lý ảnh kỹ thuật số.

II. THỜI GIAN CỦA KHÓA HỌC VÀ THỜI GIAN THỰC HỌC TỐI THIỂU:

1. Thời gian của khóa học và thời gian thực học tối thiểu:

- Thời gian đào tạo: 03 tháng
- Thời gian học tập: 12 tuần
- Thời gian thực học tối thiểu: 300 giờ (12 tín chỉ)

2. Phân bổ thời gian thực học tối thiểu:

- Thời gian học các môn học đào tạo nghề: 300 giờ
- Thời gian học lý thuyết: 60 giờ; Thời gian học thực hành: 240 giờ

III. DANH MỤC MÔN HỌC ĐÀO TẠO, THỜI GIAN VÀ PHÂN BỐ THỜI GIAN:

Mã môn học	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành / thực tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Kiểm tra
TTS101	Mỹ thuật trong thiết kế	2(1,1,3)	45	15	28	2
TTS102	Thiết kế đồ họa với Illustrator	3(1,2,3)	75	15	58	2
TTS103	Xử lý ảnh với Photoshop căn bản	3(1,2,3)	75	15	58	2
TTS104	Thiết kế quảng cáo cơ bản	2(1,1,3)	45	15	28	2
TTS105	Thiết kế quảng cáo nâng cao	2(0,2,1)	60	0	58	2
Tổng cộng		12	300	60	230	10

IV. CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC ĐÀO TẠO

(Nội dung chi tiết có phụ lục kèm theo)

V. QUY TRÌNH ĐÀO TẠO, ĐIỀU KIỆN TỐT NGHIỆP

Quy trình đào tạo sơ cấp nghề Thiết kế đồ họa được thực hiện theo quy trình khép kín từ khâu tuyển sinh đến cấp phát chứng chỉ sơ cấp.

Thực hiện chi tiết cụ thể theo quy trình đào tạo sau:

1. Mục đích:

Nhằm hướng dẫn chi tiết cho quá trình đào tạo sơ cấp tại trường Cao đẳng Lý Tự Trọng Thành phố Hồ Chí Minh.

2. Tuyển sinh trình độ sơ cấp:

- Căn cứ vào giấy phép đào tạo trình độ sơ cấp đã cấp phép, xác định chỉ tiêu tuyển sinh cho từng đợt.

- Tổ chức tuyển sinh trên các phương tiện thông tin đại chúng.

- Đối tượng tuyển sinh đào tạo đúng quy định.

3. Thành lập lớp đào tạo trình độ sơ cấp:

- Căn cứ kết quả tuyển sinh, xét duyệt danh sách học sinh trúng tuyển đảm bảo đúng đối tượng.

- Thành lập các lớp đào tạo trình độ sơ cấp với số lượng đúng quy định, không quá 25 học sinh / lớp đối với nghề Thiết kế đồ họa.

4. Xây dựng kế hoạch đào tạo sơ cấp:

Căn cứ vào Quyết định thành lập lớp, triển khai xây dựng kế hoạch và tiến độ đào tạo chi tiết cho lớp học; xây dựng kế hoạch giảng viên giảng dạy đúng theo Quy định tại Thông tư số 42/2015/TT-BLĐTBXH ngày 20 tháng 10 năm 2015 và Thông tư 34/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội.

5. Phân công giáo viên giảng dạy:

Căn cứ vào Kế hoạch và tiến độ đào tạo, khoa Công nghệ thông tin lựa chọn giảng viên đạt chuẩn về chuyên môn, tin học, ngoại ngữ, kỹ năng nghề phù hợp với nghề Thiết kế đồ họa, triển khai thực hiện giảng dạy nghề Thiết kế đồ họa đúng quy định.

6. Kế hoạch thi kết thúc khóa học:

- Căn cứ vào kết quả thi kiểm tra, kết thúc môn học của lớp học, xây dựng và ban hành kế hoạch thi kết thúc khóa học sơ cấp nghề Thiết kế đồ họa

- Chuẩn bị trang thiết bị, vật tư phục vụ kỳ thi kết thúc khóa học trình độ sơ cấp nghề . Thiết kế đồ họa

7. Công nhận tốt nghiệp và cấp phát chứng chỉ sơ cấp::

- Căn cứ vào kết quả thi kiểm tra, kết thúc khóa học. Hiệu trưởng quyết định công nhận tốt nghiệp và cấp chứng chỉ sơ cấp nghề Thiết kế đồ họa cho những học viên đủ điều kiện.

- **Phòng Tuyển sinh – Đào tạo** thực hiện công việc sao lưu sổ sách theo mẫu quy định tại Thông tư số 42/2015/TT-BLĐTBXH ngày 20 tháng 10 năm 2015 và Thông tư 34/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội.

VI. PHƯƠNG PHÁP VÀ THANG ĐIỂM ĐÁNH GIÁ

- Đánh giá kết quả học tập được thực hiện theo cách thức kết hợp chấm điểm kiểm tra đánh giá quá trình và thi kết thúc từng môn học.

- Thang điểm đánh giá kết quả học tập của học sinh theo thang điểm 10 (từ 1 đến 10), có tính đến hàng thập phân 01 con số.

VII. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG CHƯƠNG TRÌNH DẠY NGHỀ TRÌNH ĐỘ SƠ CẤP:

1. Hướng dẫn xác định danh mục các môn học đào tạo nghề; thời gian, phân bố thời gian và chương trình cho môn học đào tạo nghề:

- Chương trình dạy nghề trình độ sơ cấp nghề của nghề Thiết kế đồ họa được dùng dạy nghề cho lao động phổ thông có nhu cầu học nghề. Khi học viên học đủ các môn học trong chương trình này và đạt kết quả trung bình trở lên tại kỳ kiểm tra kết thúc khóa học sẽ được cấp chứng chỉ sơ cấp nghề.

- Các môn học được bố trí giảng dạy không theo thứ tự từ môn học TTS101 đến môn học TTS101 có đề cương chi tiết như trong bảng phụ lục kèm theo. Thời gian học lý thuyết được tính bằng 25 giờ/tuần, thời gian học thực hành là 40 giờ/tuần.

- Thời gian kiểm tra trong các môn học được tính là thời gian thực hành.

2. Hướng dẫn kiểm tra kết thúc khóa học:

Số TT	Nội dung thi	Hình thức thi	Thời gian thi
1	Thiết kế hệ thống quảng cáo	120	

3. Các chú ý khác:

Trong quá trình thực hiện chương trình nên bố trí cho học viên đi tham quan thực tế tại các doanh nghiệp, cơ sở sản xuất; có thể tổ chức các hoạt động ngoại khóa và hoạt động thực tập, kiến tập khác khi có đủ điều kiện.

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

HIỆU TRƯỞNG

Phạm Hữu Lộc

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: MỸ THUẬT TRONG THIẾT KẾ

Mã môn học: TTS101

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 28 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Là môn học cơ sở ngành.
- Tính chất: Môn học bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- 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 cách sử dụng chữ trong thiết kế
- Kỹ năng nghề và kỹ năng cần thiết khác:
 - + Sử dụng hiệu quả màu sắc (màu trên máy tính) trong các sản phẩm thiết kế ứng dụng.
 - + Bố cục được nội dung trong các sản phẩm thiết kế ứng dụng một cách hợp lý.
 - + Có khả năng trang trí các mẫu sản phẩm ứng dụng.
 - + Sử dụng chữ một cách hợp lý trong các mẫu thiết kế.
- 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 thuật, nghệ thuật.
 - + Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.

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	Chương 1: Tổng quan về mỹ thuật trong thiết kế.	3	3	0	
2	Chương 2: Bố cục trong thiết kế	8	3	5	
3	Chương 3: Màu sắc trong thiết kế	10	3	7	
4	Chương 4: Chữ trong thiết kế	12	3	8	1

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
5	Chương 5: Trang trí cơ bản	12	3	8	1
Tổng cộng		45	13	28	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ MỸ THUẬT TRONG THIẾT KẾ. Thời gian: 03 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 chương:

2.1 Tổng quan

2.2 Vai trò của mỹ thuật trong thiết kế ứng dụng

Chương 2: BỐ CỤC TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 08 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 chương:

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.

Chương 3: MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

- Có kiến thức về màu sắc trong thiết kế
- Thấy được vai trò của màu sắc trong thiết kế
- Vận dụng được kiến thức về màu sắc vào các mẫu thiết kế đồ họa.

2. Nội dung chương:

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

Chương 4: CHỮ TRONG THIẾT KẾ

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

- Có kiến thức về chữ trong thiết kế
- Các kiểu chữ
- Vai trò của chữ

2. Nội dung chương:

- 2.1 Vai trò của chữ trong thiết kế
- 2.2 Các quy tắc sử dụng chữ trong thiết kế
- 2.3 Nghệ thuật sử dụng chữ trong thiết kế

Chương 5: TRANG TRÍ CÁC SẢN PHẨM ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG ĐƠN GIẢN

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

- Trang trí được 1 sản phẩm đồ họa đơn giản.
- Nắm được quy trình trang trí 1 số sản phẩm đồ họa ứng dụng.

2. Nội dung chương:

- 1.1. Áp dụng các luật bố cục trang trí vào sản phẩm
- 1.2. Áp dụng màu sắc vào trang trí vào sản phẩm
- 1.3. Áp dụng kỹ thuật xử lý chữ vào trang trí vào sản phẩm
- 1.4. Hoàn chỉnh sản phẩm

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:

1. Nội dung:

- + Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học
- + Kỹ năng và kỹ năng cần thiết khác: 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: Áp dụng cho trình sơ cấp
- 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, áp dụng chữ trang trí trong từng mẫu thiết kế.
- 4. Tài liệu tham khảo:
 - [1] Tóm tắt bài giảng của giảng viên phụ trách môn học
 - [2] 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.

- [3] Màu sắc và phương pháp sử dụng - Color & using method (Kèm đĩa CD) Uyên [1]
Huy (Huỳnh Văn Mười), NXB Lao động - Xã hội, 2009
- [4] Cơ sở phương pháp luận design, Lê Huy Văn, NXB Mỹ Thuật
- [5] <http://dohoavn.net>
- [6] <http://www.design.iastate.edu>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

TRƯỞNG KHOA

Nguyễn Khoa

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI ILLUSTRATOR

Mã môn học: TTS102

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ; (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 58 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:

- Kiến thức:
 - + Có kiến thức về đồ họa vector
 - + Khai thác và sử dụng phần mềm thiết kế Adobe Illustrator
- Kỹ năng nghề và kỹ năng cần thiết khác:
 - + 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

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: Tổng quan về đồ họa vector	5	2	3	
2	Chương 2: Giao diện và thiết lập các chế độ làm việc trên ai	10	2	8	
3	Chương 3: Hệ thống công cụ thiết kế	15	5	10	
4	Chương 4: Hệ thống các hiệu ứng, các lệnh xử lý	15	2	13	1
5	Chương 5: Màu sắc và các giải pháp tô màu	10	2	8	
6	Chương 6: Ký tự - xử lý ký tự trên đồ họa 2D	10	2	8	1
7	Chương 7: Thiết kế các sản	10	0	5	

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
	phẩm ứng dụng				
Tổng cộng		60	15	58	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR

Thời gian: 5 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 chương:

2.1. Tổng quan

2.2. Vai trò của mỹ thuật trong thiết kế ứng dụng

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

Thời gian: 10 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 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 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

Chương 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 chương:

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

Chương 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ Thời gian: 10 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 chương:

- 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 dãn
 - 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

Chương 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU

Thời gian: 10 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 chương:

- 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

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

Thời gian: 10 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 chương:

- 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

Chương 7: THIẾT KẾ CÁC SẢN PHẨM ỨNG DỤNG

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

- Xác định rõ việc áp dụng được các thành phần cơ bản trong 1 sản phẩm đồ họa ứng dụng
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

2. Nội dung chương:

- 2.1 Thiết kế thiệp

2.2 Thiết kế bìa sách

2.1 Thiết kế poster

2.2 Thiết kế các sản phẩm đơn giản khác

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:

1. Nội dung:

+ Kiến thức: Trình bày lại các khái niệm bài học

+ Kỹ năng và kỹ năng cần thiết khác: 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:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Áp dụng cho trình sơ cấp

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.iastate.edu>

+ <http://dohoavn.net>

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

TRƯỞNG KHOA

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: XỬ LÝ ẢNH VỚI PHOTOSHOP CĂN BẢN

Mã môn học: TTS103

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ; (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 58 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Đã học xong môn mỹ thuật trong thiết kế.
- 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:
 - + Hiểu về bản chất và các khái niệm về ảnh kỹ thuật số
 - + Hiểu về vùng chọn
 - + Phân lớp ảnh – Mặt nạ (Mask)
 - + Màu sắc – kênh màu (Chanel) và chữ
 - + Bộ lọc ảnh (Filter)
- Kỹ năng nghề và kỹ năng cần thiết khác:
 - + Sử dụng được hệ thống các công cụ của Photoshop.
 - + Xử lý hiệu quả vùng chọn
 - + Kiểm tra, đánh giá và hiệu chỉnh chất lượng hình ảnh.
 - + Blend màu và chỉnh sửa hình ảnh.
 - + Sử dụng hiệu quả hiệu ứng ảnh, bộ lọc ảnh
- 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 về ảnh kỹ thuật số, Photoshop	1	1		
2	Thao tác trên cửa sổ giao diện	3	1	2	
3	Thao tác trên vùng chọn	10	2	8	
4	Thao tác trên lớp – công cụ tô vẽ và tạo hình	10	2	8	
	Ôn tập và kiểm tra	3		2	1
5	Công cụ màu tô	9	2	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
6	Kênh (Channel), mặt nạ (Mask)	5	1	4	
7	Hiệu chỉnh ảnh	9	1	8	
	Ôn tập và thi giữa kỳ	4	1	2	1
8	Hiệu ứng chữ	5	1	4	
9	Bộ lọc – Filter	9	2	7	
	Ôn tập và kiểm tra	2		2	
	Ôn tập cuối kỳ	5	1	4	
Tổng cộng		75	15	58	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: GIỚI THIỆU VỀ ẢNH KỸ THUẬT SỐ VÀ PHOTOSHOP Thời gian: 1 giờ

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

- Hiểu về bản chất và các khái niệm liên quan đến ảnh kỹ thuật số
- Biết cài đặt chương trình Photoshop, các thao tác trên tập tin
- Thoát khỏi chương trình Photoshop

2. Nội dung bài:

1. Giới thiệu photoshop

1.1. Khái niệm

1.2. Đặc điểm chương trình photoshop

2. Khái niệm về ảnh kỹ thuật số

2.1. Khái niệm ảnh bitmap

2.2. Khái niệm phần tử ảnh pixel

2.3. Độ phân giải màn hình, độ phân giải ảnh

2.4. Độ sáng, độ tương phản ảnh

3. Cài đặt chương trình photoshop

3.1. Yêu cầu phần cứng

3.2. Phương pháp cài đặt

4. Khởi động chương trình photoshop

5. Giao diện cửa sổ chương trình photoshop

6. Các thao tác trên tập tin

7. Thoát khỏi chương trình photoshop

Bài 2: THAO TÁC TRÊN CỬA SỔ GIAO DIỆN Thời gian: 3 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

Bài 3: THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN

Thời gian: 10 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

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

Thời gian: 10 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

Bài 5: CÔNG CỤ MÀU TÔ

Thời gian: 9 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

Bài 6: KÊNH (CHANNEL), MẶT NẠ (MASK)

Thời gian: 5 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. Hiện 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

Bài 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

Bài 8: HIỆU ỨNG CHỮ

Thời gian: 5 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

Bài 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

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:

1. Nội dung:

- Kiến thức:
 - + Các khái niệm về ảnh Bitmap, xử lý ảnh.
 - + Các vùng chọn.
- Kỹ năng và kỹ năng cần thiết khác:
 - + 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 sơ cấp.
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 CĐKT Lý Tự Trọng.
 - [2] Giáo trình Photoshop, Nguyễn Phương Lan, Trường ĐHKHTN, TP. HCM.
 - [3] Tự Học Adobe Photoshop CS6 - Tập 1,2,3, Nhóm VHP.
 - [4] 100 Thủ Thuật Xử Lý Ảnh Căn Bản Photoshop, Dương Minh Quý.
5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

TRƯỞNG KHOA

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ QUẢNG CÁO CƠ BẢN

Mã môn học: TTS104

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 28 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

– Vị trí: Sau khi học xong môn mỹ thuật trong thiết kế, thiết kế đồ họa với Illustrator.

– Tính chất: Là môn học bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

– Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức về truyền thông và quảng cáo, thương hiệu và các sản phẩm văn phòng

– Kỹ năng nghề và kỹ năng cần thiết khác:

+ Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức về truyền thông và quảng cáo, thương hiệu và các sản phẩm văn phòng

– 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	Chương 1: Công nghệ truyền thông và quảng cáo	4	2	2	
	1. Truyền thông & công nghệ truyền thông	2	1	1	
	2. Công nghệ quảng cáo	2	1	1	
2	Chương 2: Thiết kế bộ sản phẩm văn phòng	31	10	20	1
	1. Thiết kế logo	5	2	3	
	2. Thiết kế Name card	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
	3. Thiết kế Letter head	3	1	2	
	4. Thiết kế Folder	3	1	2	
	5. Thiết kế bì thư	3	1	3	
	6. Thiết kế bìa và nhãn đĩa CD	4	1	3	
	7. Thiết kế trang trí các vật dụng văn phòng.	3	1	2	
	8. Thiết kế đồng phục	3	1	2	
	Ôn tập và kiểm tra	2	1		1
3	Chương 3: Thiết kế các sản phẩm quảng cáo	10	3	6	1
	1. Thiết kế tờ bướm, tờ rơi	3	1	2	
	2. Thiết kế Vouche	3	1	2	
	3. Thiết kế Menu	3	1	2	
	Ôn tập và kiểm tra	1			1
Tổng cộng		45	15	28	2

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: CÔNG NGHỆ TRUYỀN THÔNG VÀ QUẢNG CÁO Thời gian: 4 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về công nghệ truyền thông - quảng cáo và thấy được mối liên hệ giữa thiết kế và truyền thông – quảng cáo.

2. Nội dung chương:

2.1. Truyền thông & công nghệ truyền thông

Thời gian: 2 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Vai trò và hiệu quả của truyền thông

2.2. Công nghệ quảng cáo

Thời gian: 2 giờ

2.2.1. Đặc điểm và hiệu quả của quảng cáo

2.2.2. Các yếu tố làm cho truyền thông và quảng cáo đạt hiệu quả.

2.1.3 Mỗi quan hệ tương hỗ giữa thiết kế và truyền thông, quảng cáo.

Chương 2: THIẾT KẾ BỘ SẢN PHẨM VĂN PHÒNG Thời gian: 31 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về hệ thống các sản phẩm văn phòng và nắm vững quy cách và kỹ thuật thiết kế các sản phẩm này.

2. Nội dung chương:

2.1. Thiết kế logo

Thời gian: 5 giờ

2.1.1. Logo

2.1.2. Thương hiệu

2.1.3. Thiết kế logo

2.2. Thiết kế Name card

Thời gian: 4 giờ

2.2.1. Giới thiệu Name card

2.2.2. Thiết kế Name card

2.3. Thiết kế Letter head

Thời gian: 3 giờ

2.3.1. Giới thiệu Letter head

2.3.2. Thiết kế Letter head

2.4. Thiết kế Folder

Thời gian: 3 giờ

2.4.1. Giới thiệu Folder

2.4.2. Thiết kế Folder

2.5. Thiết kế bì thư

Thời gian: 3 giờ

2.5.1. Giới thiệu bì thư

2.5.2. Thiết kế bì thư

2.6. Thiết kế bìa và nhãn đĩa CD

Thời gian: 4 giờ

2.6.1. Thiết kế bìa đĩa

2.6.2. Thiết kế nhãn đĩa

2.7. Thiết kế trang trí các vật dụng văn phòng

Thời gian: 3 giờ

2.7.1. Giới thiệu các vật dụng văn phòng.

2.7.2. Thiết kế các vật dụng văn phòng.

2.8. Thiết kế đồng phục

Thời gian: 3 giờ

2.8.1. Giới thiệu các kiểu đồng phục

2.8.2. Thiết kế đồng phục.

2.9. Ôn tập và kiểm tra

Thời gian: 2 giờ

Chương 3: THIẾT KẾ CÁC SẢN PHẨM QUẢNG CÁO

Thời gian: 10 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về các sản phẩm quảng cáo đơn giản và nắm vững quy cách và kỹ thuật thiết kế nó.

2. Nội dung chương:

2.1. Thiết kế tờ bướm, tờ rơi

Thời gian: 3 giờ

2.1.1. Giới thiệu về tờ bướm, tờ rơi

2.1.2. Thiết kế

2.2. Thiết kế Vouche

Thời gian: 3 giờ

2.2.1. Giới thiệu Vouche

2.2.2. Thiết kế Vouche

2.3. Thiết kế Menu

Thời gian: 3 giờ

2.3.1. Giới thiệu các loại menu

2.3.2. Thiết kế Menu

2.4. Ôn tập và kiểm tra

Thời gian: 1 giờ

IV. Điều kiện thực hiện:

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 kết nối mạng và có cài đặt các phần mềm thiết kế Adobe Flash.

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

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

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:
 - + Truyền thông – quảng cáo và các sản phẩm truyền thông – quảng cáo.
- Kỹ năng và kỹ năng cần thiết khác:
 - + Thiết kế được các sản phẩm quảng cáo.
- 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:

1. Phạm vi áp dụng: Áp dụng cho trình độ sơ cấp.

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 sản phẩm truyền thông, quảng cáo.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Hoàng Sơn, Vi - Knowledge Group, 20 bài hiệu ứng tạo chữ đẹp chuyên nghiệp Adobe photoshop cs, cs2 & cs3 type effects (thực hành và áp dụng thực tế), Thanh niên -2007.

[2]. Alan Swann ; Design & Layout 1,2; NXB Trẻ.

[3] Tường Thụy, Phương Hoa, Giáo Trình Chế Bản Điện Tử - Chuyên Đề 1 - Thiết Kế Mỹ Thuật Quảng Cáo Với Illustrator CS4, NXB Đại Học Quốc Gia TP.HCM.

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

TRƯỞNG KHOA

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ QUẢNG CÁO NÂNG CAO

Mã môn học: TTS105

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 0 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 58 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Sau khi học xong môn mỹ thuật trong thiết kế, thiết kế đồ họa với Illustrator, thiết kế quảng cáo cơ bản
- Tính chất: Là môn học bắt buộc

II. Mục tiêu môn học:

- Kiến thức: Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức về truyền thông và quảng cáo, thương hiệu và các sản phẩm văn phòng
- Kỹ năng nghề và kỹ năng cần thiết khác:
 - + Sau khi học xong sinh viên có các kiến thức về truyền thông và quảng cáo, thương hiệu và các sản phẩm văn phòng
 - + Thiết kế được các sản phẩm đồ họa quảng cáo.
- 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:

3. 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: Thiết kế poster	12	0	12	0
	1. Poster	3		3	
	2. Đặc tính Poster	3		3	
	3. Phân dạng Poster	3		3	
	4. Quy cách và quy trình thiết kế	3		3	
2	Chương 2: Thiết kế pano	8	0	8	0

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. Pano	2		2	
	2. Đặc tính Pano	3		3	
	3. Quy cách và quy trình thiết kế	3		3	
3	Chương 3: Thiết kế lịch	15	0	14	1
	1. Lịch	4		4	
	2. Phân dạng lịch	5		5	
	3. Quy cách và quy trình thiết kế	5		5	
	Ôn tập và kiểm tra	1			1
4	Chương 4: Thiết kế brochure	10	0	10	0
	1. Vai trò của Brochure và tờ rơi	3		3	
	2. Đặc tính và phân loại	3		3	
	3. Quy cách và quy trình thiết kế	4		4	
5	Chương 5: Thiết kế bảng hiệu	15	0	14	1
	1. Tổng quan về bảng hiệu	2		2	
	2. Vai trò và đặc điểm của bảng hiệu	3		3	
	3. Phân loại bảng hiệu	3		3	
	4. Chất liệu làm bảng hiệu	3		3	
	5. Thi công bảng hiệu	3		3	
	Ôn tập và kiểm tra	1			1
Tổng cộng		60	0	58	2

4. Nội dung chi tiết:

Chương 1: THIẾT KẾ POSTER

Thời gian: 4 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;

- Giúp sinh viên có được kiến thức về công nghệ truyền thông - quảng cáo và có được kiến thức về poster và nắm vững quy cách, kỹ thuật thiết kế poster.

2. Nội dung chương:

2.1. Poster

Thời gian: 3 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Công dụng của Poster

2.2. Đặc tính Poster

Thời gian: 3 giờ

2.3. Phân dạng Poster

Thời gian: 3 giờ

2.3.1. Poster cổ động

2.3.2. Poster tuyên truyền

2.3.3 Poster quảng cáo

2.4. Quy cách và quy trình thiết kế

Thời gian: 3 giờ

2.4.1. Quy cách thiết kế

2.4.2. Quy trình thiết kế

2.4.2.1. Thu thập và nhận định thông tin

2.4.2.2. Phát thảo ý tưởng

2.4.2.3. Thiết kế

Chương 2: THIẾT KẾ PANO

Thời gian: 8 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về pano và nắm vững quy cách và kỹ thuật thiết kế pano.

2. Nội dung chương:

2.1. Pano

Thời gian: 2 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Công dụng của Pano

2.2. Đặc tính Pano

Thời gian: 3 giờ

2.3. Quy cách và quy trình thiết kế

Thời gian: 3 giờ

2.3.1. Quy cách thiết kế

2.3.2. Quy trình thiết kế

2.3.2.1. Thu thập và nhận định thông tin

2.3.2.2. Phát thảo ý tưởng

2.3.2.3. Thiết kế

Chương 3: THIẾT KẾ LỊCH

Thời gian: 15 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về lịch và nắm vững quy cách, kỹ thuật thiết kế lịch

2. Nội dung chương:

2.1. Lịch

Thời gian: 4 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Công dụng của lịch

2.2. Phân dạng lịch

Thời gian: 5 giờ

2.3. Quy cách và quy trình thiết kế

Thời gian: 5 giờ

2.3.1. Quy cách thiết kế

2.3.2. Quy trình thiết kế

2.3.2.1. Thu thập và nhận định thông tin

2.3.2.2. Phát thảo ý tưởng

2.3.2.3. Thiết kế

2.3.2.4. Kiểm tra, đánh giá

Chương 4: THIẾT KẾ BROCHURE

Thời gian: 10 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về Brochure, tờ rơi và nắm vững quy cách, kỹ thuật thiết kế chúng.

2. Nội dung chương:

2.1. Vai trò của Brochure và tờ rơi

Thời gian: 3 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Công dụng của lịch

2.2. Đặc tính và phân loại

Thời gian: 3 giờ

2.3. Quy cách và quy trình thiết kế

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. Quy cách thiết kế

2.3.2. Quy trình thiết kế

2.3.2.1. Thu thập và nhận định thông tin

2.3.2.2. Phát thảo ý tưởng

2.3.2.3. Thiết kế

2.3.2.4. Kiểm tra, đánh giá

Chương 5: THIẾT KẾ BẢNG HIỆU

Thời gian: 15 giờ

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

- Mục đích, vị trí, vai trò của môn học;
- Giúp sinh viên có được kiến thức về bản hiệu và nắm vững quy cách, kỹ thuật thiết kế bảng hiệu khác nhau.

2. Nội dung chương:

2.1. Tổng quan về bảng hiệu

Thời gian: 2 giờ

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Công dụng của lịch

2.2. Vai trò và đặc điểm của bảng hiệu

Thời gian: 3 giờ

2.3. Phân loại bảng hiệu

Thời gian: 5 giờ

2.3.1. Bảng hiệu kim loại

2.3.2. Mica

2.3.3. Alu

2.3.4. Hiflex

2.3.5. Đèn Neon/Led

2.4. Chất liệu làm bảng hiệu

2.5. Thi công bảng hiệu

2.6. Kiểm tra, đánh giá.

IV. Điều kiện thực hiện:

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 kết nối mạng và có cài đặt các phần mềm thiết kế Adobe Flash.

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

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

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:

+ Truyền thông – quảng cáo và các sản phẩm truyền thông – quảng cáo.

- Kỹ năng và kỹ năng cần thiết khác:

+ Thiết kế được các sản phẩm quảng cáo.

- 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:

1. Phạm vi áp dụng: Áp dụng cho trình độ sơ cấp.

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 sản phẩm truyền thông, quảng cáo.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Hoàng Sơn, Vi - Knowledge Group, 20 bài hiệu ứng tạo chữ đẹp chuyên nghiệp Adobe photoshop cs, cs2 & cs3 type effects (thực hành và áp dụng thực tế), Thanh niên -2007.

[2]. Alan Swann ; Design & Layout 1,2; NXB Trẻ.

[3] Tường Thụy, Phương Hoa, Giáo Trình Chế Bản Điện Tử - Chuyên Đề 1 - Thiết Kế Mỹ Thuật Quảng Cáo Với Illustrator CS4, NXB Đại Học Quốc Gia TP.HCM.

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2020

TRƯỞNG KHOA