



ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN PHÁT TRIỂN Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

1. Thông tin về học phần

- Tên học phần: Phát Triển Ý Tưởng Sáng Tạo (Idea Development and Innovation)
- Mã học phần: GRA420
- Số tín chỉ: 3 TC (2/1/4)
- Cấp đào tạo: Đại học
- Loại học phần: Bắt buộc
- Học phần tiên quyết/ Học phần trước: Cơ sở Thiết Kế Đồ Họa, Hình Họa, Đồ họa 2d (Illustrator, PTS...)
- Đơn vị phụ trách: Khoa Công Nghệ Thông Tin
- Số giờ tín chỉ: 3 TC = 60 tiết , trong đó:
- Lý thuyết: 30 tiết (1 tín chỉ LT = 15 tiết)
- Thực hành: 30 tiết (1 tín chỉ TH = 30 tiết)

2. Thông tin về giảng viên

Giảng viên 1:

- Họ và tên: Đỗ Minh Trung
- Chức danh, học vị: Thạc Sĩ
- Thời gian làm việc: Giờ hành chính (8:00 -16:00)
- Địa điểm làm việc: Khoa Công nghệ Thông tin - Trường Đại học Văn Hiến
- Điện thoại: 0904 966 530
- Email: trungdm@vhu.edu.vn

Giảng viên 2:

- Họ và tên: Trần Quốc Toàn
- Chức danh, học vị: Thạc Sĩ
- Thời gian làm việc: Giờ hành chính (8:00 -16:00)
- Địa điểm làm việc: Khoa - Trường Đại học
- Điện thoại:
- Email:

3. Tóm tắt nội dung học phần

Học phần gồm 5 chương, cung cấp cho người học kiến thức tổng quát về việc nghiên cứu đề tài một cách khoa học, nhằm giúp người học hiểu biết về quá trình hình thành ý tưởng để tạo sản phẩm thiết kế trước và sau khi ứng dụng vào phần mềm đồ họa. Người

học ứng dụng được ý tưởng thiết kế lên sản phẩm thực tế dựa trên những nghiên cứu. Ngoài ra, học phần còn hướng dẫn và tạo không gian trình bày sản phẩm khi hoàn thiện.

4. Mục tiêu của học phần

Học phần có những mục tiêu:

- Cung cấp cho người học kiến thức về cách nghiên cứu khoa học trước khi định hình sản phẩm thiết kế.
- Cung cấp cho người học những kiến thức và kỹ năng nền tảng trong việc thiết kế các sản phẩm đồ họa có giá trị thực tiễn
- Cung cấp cho người học kiến thức chuyên sâu về trang trí sản phẩm đồ họa
- Phát triển kỹ năng phối hợp linh hoạt giữa kỹ năng phác thảo và những phần mềm khác một cách hiệu quả
- Phát huy tính chủ động và sáng tạo, khả năng tương tác hiệu quả, kỹ năng trình bày sản phẩm thiết kế.

5. Chuẩn đầu ra của học phần:

Mã CDR	Nội dung chuẩn đầu ra (Bắt đầu bằng động từ theo thang Bloom)
Kiến thức	
CLO1	Khái quát hóa được phương pháp nghiên cứu đề tài thiết kế
CLO2	Phân tích và Đánh giá thông tin của bản thân nhận được trong quá trình thu thập tài liệu
CLO3	Vận dụng được kiến thức căn bản trong quy trình thiết kế để bố cục nội dung và trình bày sản phẩm đồ họa thực tế
Kỹ năng	
CLO4	Trình bày và trao đổi kiến thức và kinh nghiệm với giảng viên mang đến lợi ích cho cả hai phía.
CLO5	Thực hiện thành thạo các kỹ năng nghiệp vụ chuyên môn, chuyên ngành. Kỹ năng chuyển đổi đa dạng các ngành nghề
Mức độ tự chủ và trách nhiệm	
CLO6	Có thói quen nghiên cứu bài bản trước khi thực hiện sản phẩm thiết kế chuyên nghiệp. Rèn luyện tính kiên trì và sáng tạo trong công việc. Khả năng học tập suốt đời

Ma trận liên kết giữa

Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo và Chuẩn đầu ra học phần

Chuẩn đầu ra	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10
CLO1	X			X						
CLO2	X	X		X						

Chuẩn đầu ra	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10
CLO3			X	X						
CLO4					X	X				
CLO5					X	X	X	X	X	X
CLO6							X		X	X

Ghi chú: PLOs (Programme Learning Outcomes): Chuẩn đầu ra cấp CTĐT

CLOs (Course Learning Outcomes): Chuẩn đầu ra học phần

6. Nội dung chi tiết của học phần

6.1. Lý thuyết

Chương	Nội dung	Đáp ứng CLOs
Chương 1	Cơ sở lý luận và quy trình phát triển ý tưởng sáng tạo trong thiết kế	CLO1, CLO2
	A. Lý thuyết	
1.1.	Cơ sở lý luận trong sáng tạo	
1.2.	Vai trò và ý nghĩa của ý tưởng trong thiết kế	
1.3.	Cách thức hoạt động sáng tạo của não bộ con người	
1.4.	Đặc điểm sáng tạo trong từng chuyên ngành	
1.5.	Quy trình xây dựng phát triển ý tưởng sáng tạo trong thiết kế	
	B. Câu hỏi - Anh/Chị hãy nêu tầm quan trọng của ý tưởng trong thiết kế chuyên ngành đồ họa nói riêng và CNTT nói chung - Anh/Chị hãy phân tích đặc điểm sáng tạo cần có trong ngành đào tạo bản thân đang hướng đến	
Chương 2	Ngôn ngữ và tín hiệu nghệ thuật thị giác trong phát triển ý tưởng thiết kế	CLO1, CLO2, CLO4, CLO5
	A. Lý thuyết	
2.1.	Vòng tuần hoàn màu sắc	
2.2.	Yếu tố đối lập và tương phản	
2.3.	Hiệu ứng sáng tối và giá trị thẩm mỹ trong thiết kế	
2.4.	Yếu tố chuyển động trong thiết kế	
	B. Thực hành : CÁ NHÂN	
Chương 3	Chất liệu trong thiết kế ấn phẩm đồ họa	CLO1, CLO2
3.1.	Các hệ màu in ấn	
3.2.	Chất liệu trong thiết kế sáng tạo	

Chương	Nội dung	Đáp ứng CLOs
Chương 4	Giới thiệu và nghiên cứu đề tài	CLO1,CLO2, CLO3,CLO4, CLO5, CLO6
	A.Lý thuyết	
4.1.	Xác định đối tượng và phạm vi nghiên cứu	
4.2.	Nội dung đề án	
4.3.	Quy cách trình bày đề tài	
4.4.	Kinh nghiệm cụ thể	
	B.Thực hành : CÁ NHÂN	
Chương 5	Phương thức bố cục - trình bày sản phẩm	CLO1,CLO2, CLO3,CLO4, CLO5, CLO6
	A.Lý thuyết	
5.1.	Quy trình thực hiện sản phẩm thiết kế	
5.2.	Nội dung trình bày trong đồ họa ấn phẩm	
5.3.	Các nguyên tắc sử dụng trong thiết kế đồ họa	
5.4.	Bố cục trình bày đồ án	
	B.Thực hành : CÁ NHÂN	

6.2. Thực hành

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
6.2.1.	Bài tập – Lý thuyết	CLO1,CLO2, CLO4,CLO5
	- Bài tập về tính đối lập và tương phản - Bài tập về sáng tối - Bài tập về hiệu ứng chuyển động - Bài tập trang trí về động vật, côn trùng - Bài tập trang trí về thiên nhiên, cây-hoa-lá	
6.2.2.	Bài tập – Thực hành	CLO1,CLO2, CLO3,CLO4, CLO5, CLO6
	Bài tập Sản phẩm thiết kế đồ họa 1. Giới thiệu sản phẩm và đề tài được chọn 2. Lý do chọn đề tài (Viết ít nhất 3 lý do, 1 trang kèm hình ảnh minh họa) 3. Nghiên cứu phân tích đề tài (1 trang kèm hình ảnh minh họa) 4. Sơ đồ tư duy	

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
	5. Mood board (Ít nhất 10 hình minh họa, hình vẽ và hình sử dụng + 10 font chữ) 6. Phác Thảo (tất cả các typo và các phác thảo, sắp xếp gọn gàng trên 1 trang giấy). Trang tiếp theo là các mẫu được duyệt có chữ ký giảng viên. 7. Phác Thảo Hoàn Chỉnh : trình bày giải thích ý nghĩa từng phác thảo (Cách thiết kế theo phong cách nào? Màu sắc và font chữ sẽ thực hiện theo dạng nào?) 8. 3 mẫu Typography – Chữ hoàn chỉnh trên máy 9. Typo bản vẽ máy hoàn chỉnh 10. Bản vẽ mô tả Typography – Thiết kế chữ 11. Bố cục hoàn chỉnh các thiết kế 12. Mockup các thiết kế lên đúng sản phẩm chọn 13. Bản đánh giá thiết kế 14. Tất cả các thiết kế phải được in và có bản thuyết trình về nội dung	

7. Phân bổ thời gian theo tiết và điều kiện thực hiện:

Chương	Tên chương	Số tiết tín chỉ					Ghi chú
		Lý thuyết	Bài tập	Thực hành	Tự học	Tổng	
1	Cơ sở lý luận và quy trình phát triển ý tưởng sáng tạo trong thiết kế	5	0	0	10	15	
2	Ngôn ngữ và tín hiệu nghệ thuật thị giác trong phát triển ý tưởng thiết kế	5	0	5	10	15	
3	Chất liệu trong thiết kế ấn phẩm đồ họa	5	0	5	10	15	
4	Giới thiệu và nghiên cứu đề tài	5	0	5	10	10	
5	Phương thức bố cục - trình bày sản phẩm	5	5	15	20	20	
Tổng		25	5	30	60	120	

CÁC CHỦ ĐỀ THẢO LUẬN VÀ TIỂU LUẬN

1. Tiểu luận : Anh/Chị hãy nêu tầm quan trọng của ý tưởng trong thiết kế chuyên ngành đồ họa nói riêng và CNTT nói chung
2. Tiểu luận : Anh/Chị hãy phân tích đặc điểm sáng tạo cần có trong ngành đào tạo bản thân đang hướng đến

8. Phương pháp giảng dạy:

Giảng viên giảng dạy với sự kết hợp của một số phương pháp sau:

- Hỏi lại hoặc vấn đáp
- Đọc và tóm lược nội dung tài liệu
- Động não nhanh (bài tập tư duy cá nhân)
- Giao bài tập về nhà
- Hướng dẫn tự học

Ma trận liên kết giữa Chuẩn đầu ra với phương pháp giảng dạy

Phương pháp giảng dạy	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6
Hỏi lại hoặc vấn đáp	X	X				
Đọc và tóm lược nội dung tài liệu	X	X	X			
Động não nhanh			X	X	X	
Bài tập về nhà					X	X
Tự học					X	X

9. Phương pháp học tập

Sinh viên học tập với sự kết hợp của một số phương pháp sau:

- Nghe giảng, tham gia làm bài tập
- Ứng dụng thực hành các bài giảng viên giao tại lớp
- Động não nhanh
- Tự học, tự nghiên cứu thông tin liên quan đến nội dung môn học

Ma trận liên kết giữa Chuẩn đầu ra với Phương pháp học tập

Phương pháp học tập	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6
Nghe giảng – Làm bài tập	X	X	X			
Thực hành bài mẫu	X	X	X	X	X	X
Động não nhanh		X	X	X	X	
Tự nghiên cứu				X	X	X

10. Nhiệm vụ của sinh viên

- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.
- Tham gia đầy đủ các giờ lên lớp và giờ thuyết trình (sinh viên chỉ được vắng mặt tối đa 20% thời gian lên lớp của học phần).
- Đọc tài liệu tham khảo bắt buộc và bổ trợ do giảng viên giới thiệu.
- Hoàn thành đầy đủ các bài tập cá nhân, bài tập về nhà, bài tiểu luận, bài tập thực hành.
- Tham gia Đồ án kết thúc học phần.

11. Thang điểm đánh giá: Điểm đánh giá quá trình và điểm thi kết thúc học phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến 1 chữ số thập phân.

12. Phương pháp kiểm tra, đánh giá kết quả học tập

Sinh viên được đánh giá kết quả học tập trên cơ sở hai điểm thành phần như sau:

1. *Điểm đánh giá quá trình: trọng số 40% bao gồm:*
 - a. Điểm chuyên cần: thang điểm 10, trọng số 10%
 - b. Điểm kiểm tra thực hành: thang điểm 10, trọng số 30%
2. *Điểm thi kết thúc học phần: trọng số 60%*

Hình thức thi: Làm bài Tiểu luận và Bài tập lớn kết thúc môn

Ma trận quan hệ giữa Chuẩn đầu ra và phương pháp kiểm tra, đánh giá

Hình thức đánh giá	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6
Thực hành trên lớp	X	X	X	X	X	X
Bài tập tại lớp (Lý thuyết)		X	X	X	X	
Bài tập về nhà	X	X	X		X	
Tiểu luận / Bài tập lớn	X	X	X	X	X	X

13. Tài liệu phục vụ cho học phần (các tài liệu xuất bản trong 05 năm trở lại đây và cung cấp được cho Trung tâm Học liệu nơi đặt tài liệu)

13.1. Tài liệu chính

- Alpha Books (2019), *Mở khóa sáng tạo*, Nxb Lao động- Xã hội, Hà Nội.

13.2. Tài liệu tham khảo

- Michael Michalko, *Đột phá sức sáng tạo- Bí mật của những thiên tài sáng tạo*, NXB Tri thức

- Jack Foster, *Bí quyết sáng tạo*, Nguyễn Minh Hoàng (biên dịch), NXB Trẻ
- Nguyễn Huy Tú, *Giáo trình Tâm lý học sáng tạo*, Viện KHGD
- Huỳnh Văn Sơn, *Giáo trình Tâm lý học sáng tạo*, NXB GD
- The Usborem, Đinh Tị (dịch) “*Bản đồ tư duy và cách lập bản đồ tư duy*”, NXB Thanh Niên
- The Usborem, Đinh Tị (dịch) “*1000 ý tưởng sáng tạo, biến cái không thể thành cái có thể*”, NXB Thanh Niên
- Đức Uy (2019), *Tâm lí học sáng tạo*, Nxb Giáo Dục, Hà Nội..
- Alpha Books (2019), *Mở khóa sáng tạo*, Nxb Lao động- Xã hội, Hà Nội
- Erich Fromn, “*Mở Khóa Sáng Tạo*”, NXB Lao động
- Erich Fromn, “*Khơi nguồn Sáng Tạo*”, NXB Lao động
- Davis (2019), *A General Theory of Visual Culture*, Princeton University Press, USA.
- L.X. Vurgótxki , *Tâm lý học nghệ thuật*, Hoài Lam, Kiên Giang dịch, Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội

TP.Hồ Chí Minh, ngày ... tháng ... năm

Hiệu trưởng
Duyệt

Trưởng Bộ môn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Giảng viên biên soạn
(Ký và ghi rõ họ tên)

Ths. Nguyễn Thị Diệu Anh

ThS. ĐỖ MINH TRUNG