



TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HIẾN
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin về học phần

- Tên học phần: **Thiết kế đồ họa 2 - Graphic Design 2**
- Mã học phần: **GRA404**
- Số tín chỉ: **3**
- Cấp đào tạo: **Đại học**
- Loại học phần: **Bắt buộc**
- Học phần tiên quyết/ Học phần trước:
- Đơn vị phụ trách: **Khoa Công Nghệ Thông Tin**
- Số giờ tín chỉ: **60 trong đó:**
- Lý thuyết: **30 (2 tín chỉ LT = 30 tiết)**
- Thực hành: **30 (1 tín chỉ LT = 30 tiết)**

2. Thông tin về giảng viên

- Họ và tên: **Huỳnh Quốc Tuấn**
- Chức danh, học vị: **Thạc sĩ**
- Thời gian làm việc: **Giờ hành chính (8:00 -16:00)**
- Địa điểm làm việc: **Khoa CNTT - Trường Đại học Văn Hiến**
- Điện thoại: **0907981812**
- Email: **tuanhq@vhu.edu.vn**

3. Tóm tắt nội dung học phần

Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về thiết kế đồ họa bằng cách vận dụng phần mềm A.Illustrator. Giúp các bạn hiểu rõ các kỹ thuật tạo hình từ phần mềm vẽ vector. Từ đó, người học có thể áp dụng những kiến thức, kỹ năng cho những dự án đồ họa vector như thiết kế logo, bộ văn phòng, bộ nhận dạng thương hiệu, các hình ảnh minh họa.

4. Mục tiêu của học phần

Mục tiêu của học phần Thiết kế đồ họa 2 là :

- Cung cấp cho người học kiến thức về đồ họa vector, khai thác và sử dụng các điểm mạnh của phần mềm Adobe Illustrator.

- Cung cấp cho người học kiến thức và phương thiết kế các sản phẩm đồ họa có giá trị thực tiễn như : Logo, họa tiết, các hình ảnh minh họa, bộ văn phòng...

- Phát triển kỹ năng phối hợp linh hoạt giữa Illustrator và những phần mềm khác để thiết kế các sản phẩm đồ họa một cách hiệu quả.

- Phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, khả năng làm việc nhóm.

5. Chuẩn đầu ra của học phần:

TT	Mã CDR	Nội dung chuẩn đầu ra
4.1	Về kiến thức	
4.1.1	CLO1	Hiểu biết và trình bày được các kiến thức về đồ họa Vector. Sự khác biệt giữa Vector và Raster (bitmap). Phân biệt được các định dạng hình ảnh khác nhau trong thiết kế đồ họa Vector.
4.1.2	CLO2	Hiểu biết các công cụ cơ bản của phần mềm A.Illustrator.
4.1.3	CLO3	Giải thích và trình bày được việc sử dụng của các hệ màu sử dụng trong thiết kế đồ họa vector.
4.1.4	CLO4	Phân tích được bố cục, hình dạng để sáng tạo và xây dựng các đối tượng hình ảnh phức tạp phục vụ việc thiết kế.
4.1.5	CLO5	Trang bị các kiến thức về hình ảnh để người học nâng cao khả năng sáng tạo và tư duy thiết kế.
4.2	Về kỹ năng	
4.2.1	CLO6	Sử dụng và vận dụng thành thạo các công cụ trong phần mềm A.Illustrator để xây dựng các đối tượng đồ họa vector.
4.2.2	CLO7	Thực hiện thành thạo các thao tác lưu, xuất file, đóng gói hình ảnh phù hợp với yêu cầu thực tế.
4.2.3	CLO8	Tham gia và giải quyết vấn đề bằng kỹ năng làm việc nhóm
4.2.4	CLO9	Thể hiện kỹ năng phối hợp với các phần mềm đồ họa khác để hoàn thành công việc.

4.3	Mức tự chủ và trách nhiệm	
4.3.1	CLO10	Có ý thức trách nhiệm trong nghề nghiệp và xây dựng tác phong, đạo đức của người thiết kế chuyên nghiệp.
4.3.2	CLO11	Thể hiện tinh thần tự học, tự tìm hiểu tài liệu để hoàn thành các bài học và bài tập được giao
4.3.3	CLO12	Có ý thức tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ.

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									
CLO2	X									
CLO3		X								
CLO4			X							
CLO5				X						
CLO6				X				X		
CLO7					X					
CLO8						X	X			
CLO9					X			X		X
CLO10									X	
CLO11										X
CLO12									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	Tổng quan phần mềm Adobe Illustrator	
1.1	Khái niệm ảnh Vector	
1.2	Không gian làm việc	
1.3	Quản lý tập tin (Khởi tạo, mở, đóng...tập tin)	
1.4	Thao tác thường dùng trong Illustrator	
1.5	Artboard và một số chế độ hiển thị Artboard	
1.6	Làm việc với Layer	
1.7	Làm việc với các Panel	
Chương 2	Tạo hình bằng các công cụ tạo hình	
2.1	Nhóm công cụ lựa chọn	
2.2	Nhóm công cụ Geometric Shape	
2.3	Nhóm công cụ Pen tool, Line Tool, Pencil Tool, Brush Tool	
2.4	Tạo hình dạng phức tạp : Shape builder tool, Compound path	
2.5	Các chế độ Drawing	
Chương 3	Các công cụ canh chỉnh và biến dạng đối tượng	
3.1	Gom nhóm, giống hàng và bố trí đối tượng (Grouping , Alignment và Distribute)	
3.2	Kết hợp đối tượng (Pathfinder)	
3.3	Biến dạng đối tượng: Transform, Width Tool, Blend	
3.4	Nhóm công cụ : Rotate, Reflect, Scale	
3.5	Nhóm công cụ : Rubber, Scissors and Knife Tool	
3.6	Sử dụng Clipping mask	
Chương 4	Màu sắc trong Illustrator	
4.1	Giới thiệu các hệ màu thường dùng trong Illustrator	
4.2	Tô màu : Fill, Stroke	

4.3	Các bảng điều khiển màu sắc Color, Color guider, Color Pick.	
4.4	Tô màu chuyển sắc Gradient	
4.5	Tô màu lan tỏa Mesh Tool	
Chương 5	Văn bản	
5.1.	Định dạng văn bản	
5.2.	Chuyển đổi văn bản thành đối tượng	
5.3.	Bảng Character và Paragraph	
Chương 6	Xuất bản	
6.1	Đóng gói	
6.2	Chèn hình ảnh (Place và Link Image)	
6.3	Xuất file và In ấn	

6.2. Thực hành

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
6.2.1.	Bài tập cá nhân Yêu cầu: phần mềm.... phiên bản.....	
	Giảng viên xây dựng và yêu cầu người học thực hiện các bài tập với định hướng: 1. Giúp người học làm quen với giao diện, workspace, các Panel, các tùy chỉnh, các chế độ màn hình trong phần mềm A.Illustrator 2. Giúp người học làm quen với các thao tác cơ bản : Pan, Zoom, Undo, Free Transform, Undo, Redo, Ruler... 3. Xây dựng cách quản lý file, Artboard: tạo mới,lưu, mở, xuất file, phù hợp với yêu cầu thực tế (sản phẩm Digital, sản phẩm Printed) 4. Các bài tập giúp người học thực hành các công cụ tạo hình. Qua đó người học có thể vẽ lại được các hình minh họa về Geometric Object, Isometric Object, mảng màu, nhân vật 2D, họa tiết, logo, dấu hiệu nhận dạng...	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
	5. Các bài tập giúp người học hiểu và xây dựng các sản phẩm trong bộ nhận dạng văn phòng như: Namecard, Id Card, Envelope, Folder... 6. Các bài tập làm việc với văn bản để người học làm quen với định dạng chữ, tạo các hiệu ứng cho chữ từng bước xây dựng Typography. 7. Áp dụng các kiến thức đã học để xuất (Export), đóng gói file phù hợp với yêu cầu thực tiễn.	
6.2.1.	Bài tập nhóm (2, 3 em)	
	* Thực hiện 1 trong các chủ đề sau: 1. Xây dựng bộ sticker theo chủ đề tự chọn (8 đến 12 sản phẩm) 2. Xây dựng bộ sản phẩm bao lì xì mừng xuân (6 đến 8 sản phẩm) 3. Xây dựng dự án Mỹ thuật Minh họa – Thiết kế lại bộ bài tây (52 lá, bốn nước) ** Hoặc thảo luận các chủ đề bên dưới.	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10, CLO11, CLO12,

7. Phân bố 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	Tổng quan phần mềm Adobe Illustrator	5				5	
2	Tạo hình bằng các công cụ vẽ cơ sở	5		10		10	
3	Canh chỉnh và biến dạng đối tượng	5		5		10	
4	Màu sắc trong Illustrator	5		5		10	
5	Văn bản	5		5		10	
6	Xuất bản	5		5		10	
Tổng		30	0	30	0	60	

CÁC CHỦ ĐỀ THẢO LUẬN VÀ TIỂU LUẬN

- Lịch sử phát triển của phần mềm A Illustrator.
- Ưu và nhược điểm của phần mềm A Illustrator.?
- So sánh 2 phần mềm A Photoshop và A Illustrator.
- Xu hướng thiết kế minh họa sử dụng AI, Machine Learning?
- Ứng dụng của Illustrator trong thiết kế đồ họa 2D?
- Phần mềm A Illustrator hỗ trợ file theo các định dạng nào? Hãy kể tên và cho biết công dụng của từng định dạng.
- Nghiên cứu và phân biệt các hệ màu: CMYK, RGB, HSB, Pantone.
- Typography là gì? Tầm quan trọng của Typography với thiết kế đồ họa.
- Nghiên cứu các phong cách Minimalism, Flat Design, Material Design.
- Thiết kế Isometric trong thiết kế đồ họa và minh họa.
- Bộ nhận dạng văn phòng là gì?
- Mockup là gì? Vai trò của Mockup trong thiết kế đồ họa?

8. Phương pháp giảng dạy:

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

Gợi ý:

- Thuyết trình
- Phát vấn
- Đọc và tóm lược nội dung tài liệu
- Thảo luận nhóm

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

Phương pháp giảng dạy	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Thuyết trình	X	X	X	X	X		X			X		
Phát vấn	X		X	X								X
Đọc và tóm lược nội dung tài liệu	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Thảo luận nhóm			X	X			X	X	X		X	

9. Phương pháp học tập

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

Gợi ý:

- Thuyết trình
- Làm việc nhóm
- Tự học, tự nghiên cứu

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

Phương pháp học tập	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Thuyết trình	X	X	X					X			X	
Làm việc nhóm			X	X			X	X	X		X	
Tự học, tự nghiên cứu	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

10. Nhiệm vụ của sinh viên

Gợi ý:

- 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 nhóm.
- Tham gia kỳ thi 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:

TT	Điểm thành phần	Hình thức đánh giá	Trọng số
Lý thuyết (60%)			
1	Kết thúc học phần	Thi trắc nghiệm (50 câu, thời gian 60 phút)	60%
Thực hành (40%)			

1	Giữa kỳ	<i>Dự lớp và thực hiện đầy đủ bài tập cá nhân</i>	40%
2	Kết thúc học phần	<i>Bài kiểm tra thực hành (hoặc bài tập nhóm)</i>	60%

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	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10
Chuyên cần								X	X	X
Giữa kỳ	X				X	X	X	X		X
Trắc nghiệm	X	X	X	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

[1]. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book, Brian Wood , 2022

13.2. Tài liệu tham khảo

TP.Hồ Chí Minh, ngày 27 tháng 03 năm 2024

Hiệu trưởng

Phó trưởng Khoa

Giảng viên biên soạn

Duyệt

(Ký và ghi rõ họ tên)

(Ký và ghi rõ họ tên)

NGUYỄN THỊ DIỆU ANH

HUỲNH QUỐC TUẤN