



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 giao diện ứng dụng – User Interface Design**
- Mã học phần: **GRA..**
- Số tín chỉ: **3 (2/1/4)**
- Cấp đào tạo: **Đại học**
- Loại học phần: **Bắt buộc**
- Học phần tiên quyết/ Học phần trước: **Thiết kế đồ họa cơ bản 1,2, Đồ họa dàn trang**
- 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:

Giảng viên 1:

- 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: **0908 639585**
- Email: **tuanhq@vhu.edu.vn**

Giảng viên 2:

- Họ và tên: **Đặng Văn Lực**
- 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: **0938839976**

Email: lucdv@vhu.edu.vn

3. Tóm tắt nội dung học phần

Học phần Thiết kế giao diện ứng dụng là một chương trình đào tạo chuyên ngành dành cho sinh viên ngành Thiết kế đồ họa, với mục tiêu trang bị cho người học các kiến thức và kỹ năng cần thiết để trở thành những nhà thiết kế giao diện (UI) chuyên nghiệp, sáng tạo và đáp ứng nhu cầu thị trường hiện nay. Người học sẽ được trang bị kiến thức về thiết kế UI : Khái niệm UI/UX, các nguyên lý, quy trình thiết kế UI và các kỹ năng để tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề và tạo ra những giao diện UI độc đáo, ấn tượng và phù hợp với nhu cầu người dùng.

4. Mục tiêu của học phần :

- Học phần tập trung giúp người học có thể nắm vững các nền tảng cơ sở thiết kế giao diện người dùng (UI) và các khái niệm về trải nghiệm người dùng (UX) để qua đó người học có thể có năng lực đánh giá, nghiên cứu thói quen sử dụng ứng dụng (website/mobile app) của người dùng.
- Nắm vững các thành phần của ứng dụng và thiết kế các thao tác, tính năng, thành phần, yếu tố tương tác của ứng dụng.
- Có kiến thức về các bố cục ứng dụng, có khả năng lựa chọn màu sắc, font chữ và ứng dụng các nguyên tắc để thiết kế giao diện người dùng.
- Sử dụng thành thạo các hệ thống lưới, wireframe, xây dựng sitemap, prototype và các giải pháp giúp thiết kế giao diện ứng dụng phù hợp yêu cầu và trải nghiệm người dùng.
- **Sử dụng phần mềm Figma** và các phần mềm hỗ trợ khác để thiết kế giao diện ứng dụng.
- Phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, khả năng làm việc nhóm hiệu quả.
- Phát triển tác phong làm việc tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ, đúng tiến độ;

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 các kiến thức về các nguyên lý chuyển động và tác động của chúng với các sản phẩm đồ họa..

4.1.2	CLO2	Hiểu biết và trình bày tư duy thiết kế các chuyển động cho các đối tượng đồ họa để tạo hiệu ứng hình ảnh và đồ họa chuyển động.
4.1.3	CLO3	Giải thích và trình bày được các kiến thức nghiên cứu, sáng tạo trong việc xây dựng bố cục trong chuyển động.
4.1.4	CLO4	Phân tích và xây dựng được các yêu cầu, kịch bản, kịch bản phân cảnh của dự án đồ họa động theo yêu cầu.
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 Nắm vững các nguyên tắc hoạt động, chức năng của PM. After Effects để tạo chuyển động cho các đối tượng đồ họa.
4.2.2	CLO7	Phát triển kỹ năng tìm kiếm, phát thảo ý tưởng và triển khai dự án.
4.2.3	CLO8	Tham gia và giải quyết vấn đề bằng kỹ năng làm việc nhóm, ra quyết định, trình bày và thuyết trình.
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, có ý thức học tập , nghiên cứu và thể hiện được tinh thần sáng tạo, học hỏi trong lĩnh vực thiết kế đồ họa
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	Giới thiệu về thiết kế UI/UX	CLO1
1.1.	Khái niệm User Experience	
1.2.	Mối quan hệ giữa UI và UX	
1.3	Các thuật ngữ có liên quan đến lĩnh vực UI/UX	
1.4	Các thành phần của thiết kế UX	
1.5	Cấu trúc giao diện của ứng dụng	
1.6	Các nguyên tắc thiết kế giao diện	

1.7	Các phần mềm thiết kế giao diện	
Chương 2	Phân tích và xây dựng các yếu tố thiết kế	CLO1,CLO2
2.1	Những thói quen của người dùng khi dùng ứng dụng	
2.2	Quy trình thiết kế giao diện ứng dụng	
2.3	Phân tích xây dựng chức năng ứng dụng	
2.4	Xây dựng hệ thống phân cấp thông tin	
2.5	Sitemap và Wireframe	
Chương 3	Làm quen với ứng dụng Figma	CLO1,CLO2,
3.1	Giới thiệu ứng dụng Figma	CLO5
3.2	Quản lý các dự án thiết kế trong ứng dụng Figma	
3.3	Các tính năng cơ bản của ứng dụng Figma	
3.4	Khái niệm về phương pháp Atomic Design	
3.5	Xây dựng UI Component, Auto Layout.	
Chương 4	Thiết kế giao diện (UI fundamentals)	
4.1	Bố cục trong thiết kế giao diện website/app mobile	CLO2,CLO3
4.2	Ứng dụng hệ thống lưới trong thiết kế bố cục	
4.3	Màu sắc trong thiết kế giao diện	
4.4	Sử dụng hình ảnh trong thiết kế giao diện	
Chương 5	Xây dựng Prototype và chuyển giao sản phẩm	CLO2,CLO4
5.1.	Khái niệm về Prototype trong thiết kế giao diện ứng dụng	CLO5,
5.2.	Xây dựng Prototype bằng công cụ Figma	CLO6,
5.3	Đóng gói và chuyển giao sản phẩm	CLO9

6.2. Thực hành

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
6.2.1.	Bài tập cá nhân (Bài tập vận dụng)	
	Người học thực hiện bài tập cá nhân theo yêu cầu của giảng viên các nội dung: - Nghiên cứu, xây dựng Sitemap, WireFrame, Function cho 1 ứng dụng.	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
	- Lên ý tưởng thiết kế Home screen cho ứng dụng theo sitemap bên trên.	
6.2.1.	Bài tập nhóm (2, 3 em)	
	Thiết kế và xây dựng giao diện 1 ứng dụng theo chủ đề 1. Ứng dụng quản lý tài chính cá nhân, Ứng dụng học tập trực tuyến, Ứng dụng giao thức ăn, Ứng dụng bán hàng online... 2. Website : Website tin tức, giáo dục, thương mại điện tử, giới thiệu sản phẩm (dịch vụ)... Lưu ý: <i>Quyển báo cáo cần thể hiện: Các bước khảo sát, Brief, User Story, User personal, Functions, Sitemap, Wireframe, Mockup.</i>	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10, CLO11, CLO12,

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	Giới thiệu về thiết kế UI/UX	5			10	15	
2	Phân tích và xây dựng các yếu tố thiết kế	5			10	15	
3	Làm quen với ứng dụng Figma	10		10	20	40	
4	Thiết kế giao diện (UI fundamentals)	5		15	10	30	
5	Xây dựng Prototype và chuyển giao sản phẩm	5		5	10	20	
Tổng		30	0	30	60	120	

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
Thực hành	X	X	X		X	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	Hình thức đánh giá	Điểm thành phần	Trọng số
I. Điểm quá trình (40%)			
1	Điểm chuyên cần	Thang điểm 10	10%
2	Bài tập vận dụng	Thang điểm 10	30%

II. Điểm cuối kỳ (60%)			
1	Bài tập lớn theo nhóm: Xây dựng giao diện 1 ứng dụng theo chủ đề tự chọn (nộp Báo cáo+File mềm)	Thang điểm 10	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	CLO11	CLO12
Chuyên cần										X	X	X
Bài tập vận dụng	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X
Bài tập lớn	X	X	X	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]. Designing and Prototyping Interfaces with Figma - Second Edition: Elevate your design craft with UX/UI principles and create interactive prototypes – 2023

13.2. Tài liệu tham khảo

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

Hiệu trưởng

Trưởng Bộ môn

Giảng viên biên soạn

Duyệt

(Ký và ghi rõ họ tên)

(Ký và ghi rõ họ tên)

HUỲNH QUỐC TUẤN