

**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN GÒ VẤP  
TRƯỜNG TRUNG CẤP NGHỀ QUANG TRUNG**

**CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

Bậc đào tạo : **TRUNG CẤP**  
Loại hình đào tạo : **CHÍNH QUY**  
Ngành : **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**  
Thời gian đào tạo : **2 NĂM**  
Mã số : **5480216**

**Thành phố Hồ Chí Minh – Tháng 08 năm 2023**

---

## MỤC LỤC

Tên môn học: An toàn Lao động.....	8
Tên mô đun: Lắp ráp và cài đặt máy tính.....	14
Tên mô đun: Mỹ thuật cơ bản .....	20
Tên mô đun: Nguyên lý thiết kế.....	25
Tên mô đun: Vẽ mẫu 2D với CorelDraw .....	29
Tên mô đun: Vẽ mẫu 2D với Illustrator .....	34
Tên mô đun: Xử lý ảnh với Photoshop .....	39
Tên mô đun: Kỹ thuật dàn trang với InDesign .....	46
Tên mô đun: Thiết kế giao diện trang web .....	51
Tên mô đun: Thiết kế bộ nhận dạng thương hiệu .....	55
Tên mô đun: Thiết kế quảng cáo.....	61
Tên mô đun: Mỹ thuật đa phương tiện.....	66
Tên mô đun: Kỹ thuật chụp ảnh và quay phim .....	70
Tên mô đun: Thực tập tốt nghiệp.....	75

---

UBND QUẬN GÒ VẤP  
TRƯỜNG TRUNG CẤP NGHỀ  
QUANG TRUNG

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc lập - Tự do - Hạnh Phúc

## **CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số /QĐ-QT ngày tháng năm 2023  
của Hiệu trưởng Trường TCN Quang Trung)*

Tên ngành, nghề: **THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ**

Mã ngành, nghề: **5480216**

Trình độ đào tạo: **Trung cấp**

Hình thức đào tạo: **Chính quy**

**Đối tượng tuyển sinh:**

- Tốt nghiệp Trung học phổ thông và tương đương.
- Tốt nghiệp Trung học cơ sở và tương đương.

**Thời gian đào tạo:** 02 năm.

### **1. Mục tiêu đào tạo**

#### **1.1. Mục tiêu chung**

Chương trình đào tạo nghề Thiết kế đồ họa trình độ trung cấp nhằm trang bị cho người học năng lực thực hiện được các công việc của trình độ sơ cấp và thực hiện được một số công việc có tính phức tạp của nghề Thiết kế đồ họa; có khả năng làm việc độc lập và tổ chức làm việc theo nhóm; có khả năng sáng tạo, ứng dụng kỹ thuật, công nghệ vào công việc; giải quyết được các tình huống kỹ thuật phức tạp trong thực tế; có đạo đức, lương tâm nghề nghiệp, ý thức kỷ luật, tác phong công nghiệp, có sức khỏe, tạo điều kiện cho người học sau khi tốt nghiệp có khả năng tự tìm việc làm, tự tạo việc làm hoặc tiếp tục học lên trình độ cao hơn.

#### **1.2. Mục tiêu cụ thể**

Học sinh tốt nghiệp phải đạt được các yêu cầu cụ thể sau:

##### **1.2.1. Phẩm chất chính trị, đạo đức, lối sống**

- Phẩm chất chính trị: Hiểu biết về nguyên lý cơ bản của chủ nghĩa Mác- Lênin; Đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam và Tư tưởng Hồ Chí Minh. Chấp hành nghiêm chỉnh đường lối, chủ trương của Đảng; chính sách, pháp luật của Nhà nước.

- Đạo đức nghề nghiệp: Có ý thức tổ chức kỷ luật và tinh thần trách nhiệm; có ý thức giữ gìn, rèn luyện phẩm chất, đạo đức của công dân.

- Lối sống, tác phong: Có lối sống lành mạnh, văn minh, phù hợp với sự hội nhập quốc tế; có tác phong phù hợp với chuẩn mực đạo đức và văn hoá của dân tộc.

##### **1.2.2. Năng lực chuyên môn:**

- **Kiến thức chuyên môn:**

+ Trình bày được các kiến thức căn bản về công nghệ thông tin, mạng máy tính và Internet;

- + Trình bày được các dịch vụ liên quan đến công nghệ thông tin như: bảo trì, bảo dưỡng, khắc phục các sự cố hỏng hóc thông thường của máy tính và mạng máy tính;
- + Trình bày và sử dụng được kiến thức về một số hệ thống sản xuất hiện đại và hệ thống sản xuất các sản phẩm đồ họa, các kiến thức về quy trình sản xuất một sản phẩm đồ họa;
- + Trình bày được kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan; các kiến thức cơ bản về đồ họa, đồ họa công nghệ;
- + Trình bày được kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính, các kỹ thuật biến đổi ảnh và các thao tác với ảnh số, quy trình phục chế ảnh, xử lý hậu kỳ;
- + Trình bày được các kiến thức: bộ nhận diện thương hiệu và các công cụ tạo lập các chế bản ngắn, đơn giản, tổ chức và sắp xếp chế bản của một ấn phẩm;
- + Xác định được các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên vi tính;
- + Xác định rõ các kiến thức cơ sở về mỹ thuật, thẩm mỹ;
- + Xác định được kiến thức cơ bản liên quan đến dịch vụ web và thiết kế giao diện WebSite, nhân vật game;
- + Trình bày được kiến thức về mỹ thuật 2D;
- + Trình bày được các kiến thức liên quan đến tạo hình 2D;
- + Xác định được các kiến thức về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số;
- + Xác định được các kiến thức cơ bản và nguyên lý hoạt động cũng như cách sử dụng một số thiết bị ngoại vi số;
- + Xác định được cách nâng cao về xử lý ảnh, tập trung vào các kỹ năng biên tập ảnh nhằm đáp ứng các yêu cầu của các bài toán thực tế;
- + Xác định được cách dựng sản phẩm đa phương tiện, tích hợp các dữ liệu thu thập, theo kịch bản; kỹ năng thu thập dữ liệu thực tế phục vụ cho việc dựng phim, biên tập âm thanh;
- + Trình bày được những kiến thức cơ bản về chính trị, văn hóa, xã hội, pháp luật, quốc phòng an ninh, giáo dục thể chất theo quy định.

**- Kỹ năng thực hành:**

- + Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
- + Thực hiện được việc kết nối, điều khiển máy tính, các thiết bị ngoại vi và mạng máy tính;
- + Phân tích, tổ chức và thực hiện đúng qui trình vệ sinh các trang thiết bị cũng như kỹ năng sử dụng thiết bị an toàn lao động, kỹ năng đảm bảo an toàn trong lao động nghề nghiệp;
- + Cài đặt được các chương trình điều khiển các thiết bị ngoại vi số và thao tác, vận hành và bảo quản các thiết bị ngoại vi số;
- + Cài đặt và sử dụng được các phần mềm dùng trong thiết kế đồ họa như: phần mềm thiết kế 2D, phần mềm dựng phim, game, phần mềm xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và Video,...;
- + Thực hiện được việc khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh để phục vụ cho yêu cầu công việc;

- + Thiết kế, hoàn thiện được các sản phẩm đồ họa như: Thiết kế quảng cáo trên biển bảng quảng cáo, trên website hoặc mạng xã hội, trên truyền hình, thiết kế bộ nhận diện thương hiệu, trang bìa sách, dàn trang, trình bày nội dung sách, báo, tạp chí, tranh cổ động;
- + Thực hiện được biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh, quay camera, chụp ảnh, xử lý các ảnh tĩnh, ảnh động; Thiết kế đối tượng đồ họa game, hoạt hình;
- + Thiết kế được giao diện Website và sử dụng được các kiến thức về đồ họa để thiết kế Banner Marketing trên internet, quảng cáo trên mạng xã hội;
- + Thực hiện được việc tích hợp dữ liệu đa phương tiện; Thu thập được dữ liệu ảnh, hình động, video, âm thanh;
- + Tạo lập và sử dụng được đồ họa, các lớp đồ họa; Tạo lập được một số ấn phẩm chuyên dụng sử dụng nội bộ và tạo lập được các ấn phẩm nhằm mục đích quảng cáo;
- + Xử lý được ảnh theo yêu cầu thực tế, phục chế ảnh cũ, ...;
- + Tạo lập được các ấn phẩm dùng cho các lĩnh vực khác nhau như tạo nhãn mác hàng hóa, tạo mẫu logo, tạo mẫu danh thiếp hoặc quảng cáo;
- + Thực hiện được các dịch vụ liên quan đến thiết kế đồ họa, mỹ thuật, chế bản sách báo, tạo các tranh ảnh quảng cáo, các dịch vụ liên quan đến video số, chụp ảnh số;
- + Sử dụng được ngoại ngữ cơ bản, đạt bậc 1/6 trong Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam; ứng dụng được ngoại ngữ vào một số công việc chuyên môn của ngành, nghề.

**- Năng lực phát triển nghề nghiệp**

- + Thực hiện công việc có đạo đức, ý thức về nghề nghiệp, trách nhiệm công dân; động cơ nghề nghiệp đúng đắn, tôn trọng bản quyền; Thực hiện đúng luật sở hữu trí tuệ trong ứng dụng phần mềm; cần cù, chịu khó và sáng tạo; Thực hiện tốt kỷ luật lao động và thực hiện đúng nội quy của cơ quan, doanh nghiệp;
- + Giao tiếp hiệu quả thông qua viết, thuyết trình, thảo luận, đàm phán, làm chủ tình huống;
- + Cập nhật được kiến thức, thực hiện sáng tạo trong công việc; Làm việc được với các môi trường làm việc khác nhau;
- + Thực hiện trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và một phần của nhóm trước lãnh đạo cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp;
- + Đánh giá được chất lượng sản phẩm sau khi hoàn thành kết quả thực hiện của cá nhân và trong nhóm.

**1.2.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp**

- Sau khi tốt nghiệp người học có năng lực đáp ứng các yêu cầu tại các vị trí việc làm của ngành, nghề bao gồm:
  - + Dịch vụ khách hàng;
  - + Thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và xuất bản;
  - + Biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh;
  - + Thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện;
  - + Thiết kế đối tượng đồ họa Games, hoạt hình 2D.

**1.2.4. Khả năng học tập, nâng cao trình độ**

- Khối lượng kiến thức tối thiểu, yêu cầu về năng lực mà người học phải đạt được sau khi tốt nghiệp ngành, nghề Công nghệ thông tin trình độ trung cấp có thể tiếp tục phát triển ở các trình độ cao hơn;

- Người học sau tốt nghiệp có năng lực tự học, tự cập nhật những tiến bộ khoa học công nghệ trong phạm vi ngành, nghề để nâng cao trình độ hoặc học liên thông lên trình độ cao hơn trong cùng ngành nghề hoặc trong nhóm ngành nghề hoặc trong cùng lĩnh vực đào tạo.

**2. Khối lượng kiến thức và thời gian khoá học :**

- Số lượng môn học, mô đun: **21**
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: **64** tín chỉ
- Khối lượng các môn học chung/đại cương: **315** giờ
- Khối lượng các môn học, mô đun chuyên môn: **1170** giờ
- Khối lượng lý thuyết: **504** giờ; Thực hành, thực tập, thảo luận, bài tập: **981** giờ.

**3. Nội dung chương trình**

Nội dung chương trình :

Mã MH/ MĐ	Tên môn học/mô đun	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/thí nghiệm/bài tập/thảo luận	Thi/ Kiểm tra
<b>I</b>	<b>Các môn học chung</b>	<b>15</b>	<b>315</b>	<b>114</b>	<b>183</b>	<b>18</b>
MH 01	Pháp luật	1	15	9	5	1
MH 02	Giáo dục chính trị	2	30	15	13	2
MH 03	Giáo dục thể chất	1	30	4	24	2
MH 04	Giáo dục quốc phòng và an ninh	2	45	21	21	3
MH 05	Tin học	2	45	15	29	1
MH 06	Ngoại ngữ (Anh văn)	4	90	30	56	4
MH 07	Kỹ năng mềm	3	60	20	35	5
<b>II</b>	<b>Các môn học, mô đun chuyên môn</b>	<b>49</b>	<b>1170</b>	<b>390</b>	<b>742</b>	<b>38</b>
<b>II.1</b>	<b>Môn học, mô đun cơ sở</b>	<b>23</b>	<b>480</b>	<b>180</b>	<b>280</b>	<b>20</b>
MH 08	An toàn lao động	2	30	15	13	2
MĐ 09	Lắp ráp và cài đặt máy tính	3	60	25	32	3
MĐ 10	Mỹ thuật cơ bản	3	60	25	32	3
MĐ 11	Nguyên lý thiết kế	3	60	25	32	3
MĐ 12	Vẽ mẫu 2D với CorelDraw	4	90	30	57	3
MĐ 13	Vẽ mẫu 2D với Illustrator	4	90	30	57	3
MĐ 14	Xử lý ảnh với Photoshop	4	90	30	57	3
<b>II.2</b>	<b>Môn học, mô đun chuyên môn</b>	<b>26</b>	<b>690</b>	<b>210</b>	<b>462</b>	<b>18</b>
MĐ 15	Kỹ thuật dàn trang với InDesign	4	90	40	47	3
MĐ 16	Thiết kế giao diện trang web	4	90	40	47	3
MĐ 17	Thiết kế bộ nhận dạng thương hiệu	4	90	40	47	3
MĐ 18	Thiết kế quảng cáo	3	60	25	32	3
MĐ 19	Mỹ thuật đa phương tiện	3	60	25	32	3
MĐ 20	Kỹ thuật chụp ảnh và quay phim	3	60	25	32	3
MĐ 21	Thực tập tốt nghiệp	5	240	15	225	
<b>Tổng cộng</b>		<b>64</b>	<b>1485</b>	<b>504</b>	<b>925</b>	<b>56</b>

#### **4. Hướng dẫn sử dụng chương trình:**

Chương trình đào tạo trung cấp thực hiện theo niên chế, một năm học có 2 học kỳ, mỗi học kỳ có ít nhất 15 tuần thực học cộng với thời gian thi kết thúc môn học, mô-đun. Ngoài hai học kỳ chính, Trường có thể tổ chức thêm một kỳ học phụ để người học có điều kiện được học lại, học bù. Mỗi học kỳ phụ có ít nhất 4 tuần thực học cộng với thời gian thi kết thúc môn học, mô-đun.

4.1. Các môn học chung bắt buộc do Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội phối hợp với các Bộ/ngành tổ chức xây dựng và ban hành để áp dụng thực hiện.

4.2. Hướng dẫn xác định nội dung và thời gian cho các hoạt động ngoại khóa:

Hoạt động thể dục, thể thao, văn hóa, văn nghệ học sinh là hoạt động ngoại khóa, tự nguyện, phù hợp với sở thích, giới tính, lứa tuổi và sức khỏe của học sinh được tổ chức cho học sinh trong các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.

Tổ chức hoạt động thể dục, thể thao, văn hóa, văn nghệ học sinh được thực hiện theo kế hoạch năm học, học kỳ. Thường xuyên tổ chức sinh hoạt chuyên đề văn hóa, văn nghệ để học sinh được trực tiếp tham gia. Việc tổ chức hoạt động thể dục, thể thao, văn hóa, văn nghệ học sinh cần gắn với những sự kiện trọng đại của đất nước, những sự kiện lịch sử, truyền thống của trường, của địa phương và các hoạt động theo quy định của ngành.

Phòng Công tác học sinh & quan hệ doanh nghiệp phối hợp Đoàn trường xây dựng kế hoạch hoạt động ngoại khóa cho học sinh hàng học kỳ và vào đầu năm học.

4.3. Hướng dẫn tổ chức kiểm tra hết môn học, mô-đun:

Trước khi bắt đầu một khóa học, năm học, học kỳ, trường sẽ công bố công khai kế hoạch đào tạo đối với khóa học, năm học, học kỳ đó. Kế hoạch đào tạo cho từng khóa học, năm học sẽ quy định các nội dung sau: số lượng học kỳ thời điểm bắt đầu và kết thúc của mỗi học kỳ, năm học, khóa học và thời gian nghỉ hè, tết đối với lớp học trong cùng một đợt tuyển sinh; chương trình của từng môn học, mô-đun; địa điểm thực hiện; giáo viên giảng dạy lý thuyết, thực hành từng môn học, mô-đun cho từng lớp học cụ thể. Thời gian kiểm tra hết môn học, mô-đun sẽ được thông báo ngay khi bắt đầu môn học, modul; việc kiểm tra kết thúc môn học, mô-đun có thể thực hiện vào cuối môn học, mô-đun hoặc tập trung vào tuần cuối của học kỳ đó.

4.4. Hướng dẫn thi tốt nghiệp và xét công nhận tốt nghiệp: Nhà trường thực hiện phương thức đào tạo theo niên chế

- Người học phải học hết chương trình đào tạo theo từng ngành, nghề và có đủ điều kiện thì sẽ được dự thi tốt nghiệp.

- Nội dung thi tốt nghiệp bao gồm: môn Chính trị; Lý thuyết tổng hợp nghề nghiệp; Thực hành nghề nghiệp.

a) Thi môn Chính trị

Thi môn Chính trị được tổ chức theo hình thức thi viết với thời gian 90 phút ở trình độ trung cấp hoặc thi trắc nghiệm với thời gian từ 45 phút đến 60 phút.

b) Thi môn Lý thuyết tổng hợp nghề nghiệp



Thi môn Lý thuyết tổng hợp nghề nghiệp được tổ chức theo hình thức thi viết hoặc trắc nghiệm với thời gian thi không quá 180 phút hoặc thi vấn đáp với thời gian cho 1 thí sinh là 40 phút chuẩn bị và 20 phút trả lời.

c) Thi môn Thực hành nghề nghiệp

Thi môn Thực hành nghề nghiệp được tổ chức theo hình thức làm bài thực hành kỹ năng tổng hợp để hoàn thiện một phần của sản phẩm hoặc một sản phẩm dịch vụ, công việc. Thời gian thi thực hành cho một đề thi từ 1 đến 3 ngày và không quá 8 giờ/ngày; thời gian thi cụ thể đối với từng ngành, nghề do hiệu trưởng quy định.

4.5. Các chú ý khác:

Học sinh học nghề Thiết kế đồ họa có một đợt thực tập chuyên môn tại các công ty, xí nghiệp, cửa hàng... nhằm đảm bảo mục tiêu kiến thức, kỹ năng và áp dụng vào môi trường nghề nghiệp thực tế. Cụ thể:

- Nội dung thực hành nghề Thiết kế đồ họa tại cơ sở bao gồm những nội dung học sinh đã được học tại trường (tùy từng đợt thực hành) đặc biệt là các kiến thức và kỹ năng nghề nghiệp để áp dụng vào công việc thực tế.

- Có thể phân bổ nội dung thực hành nghề Thiết kế đồ họa tại cơ sở theo ba hình thức sau:

+ Học sinh thực hành tại công ty, xí nghiệp,... có công việc phù hợp với nghề nghiệp. Trong trường hợp này cần có giáo viên, hoặc người có trình độ chuyên môn, kinh nghiệm đang làm việc tại các cơ sở hướng dẫn học sinh;

+ Thực hành các kỹ năng nghề nghiệp (có giáo viên hướng dẫn) tại các xưởng, trung tâm của nhà trường hoặc các cơ sở do nhà trường liên kết, thỏa thuận;

+ Kết hợp cả hai hình thức: thực hành tại công ty, xí nghiệp.. và thực hành tại xưởng hoặc các cơ sở do nhà trường liên kết.

- Việc lựa chọn hình thức thực hành tại cơ sở cũng như phân bổ thời gian thực hành tùy điều kiện thực tế tại trường, có thể lựa chọn hình thức thực hành tại cơ sở cũng như chia thành các đợt thực hành với thời lượng hợp lý, đảm bảo về thời lượng và các mục tiêu, nội dung cơ bản nói trên.

**HIỆU TRƯỞNG**

**Tạ Thị Thu Hồng**

## CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

**Tên môn học: An toàn Lao động**

**Mã số môn học: MH 08**

**Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành: 13 giờ; Kiểm tra: 02 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔN HỌC:

- Vị trí: Môn học An toàn lao động được bố trí học song song với các môn học chung.
- Tính chất: Là môn học nhằm cung cấp kiến thức cơ sở về an toàn lao động hỗ trợ cho tất cả các mô đun chuyên ngành.

### II. MỤC TIÊU MÔN HỌC:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được những quy định về quyền và nghĩa vụ của người lao động về An toàn lao động theo Luật lao động của nước CHXHCN Việt Nam.
- Trình bày được các quy định về kỹ thuật bảo đảm an toàn lao động cho người, máy móc thiết bị, tài sản của doanh nghiệp và người lao động.

#### Về kỹ năng:

- Tổ chức thực thi kỹ thuật an toàn và bảo hộ lao động cho người, máy móc thiết bị tại nơi làm việc đúng quy định.
- Tổ chức thoát hiểm kịp thời khi có tình huống cháy nổ xảy ra; kịp thời sơ cấp cứu được người lao động bị tai nạn lao động.
- Tuân thủ nghiêm ngặt các quy định về an toàn, bảo hộ lao động.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Rèn luyện lòng yêu nghề, tư thế tác phong công nghiệp, tính kiên trì, sáng tạo trong công việc, trao đổi học hỏi bạn bè, làm việc nhóm, trách nhiệm với môn học, nội quy thực hành, khả năng tự tìm hiểu.
- Rèn luyện trách nhiệm tự học, tự tìm hiểu thêm về môn học.
- Thực hiện an toàn sử dụng máy tính, điện, trách nhiệm với trang thiết bị phòng học.
- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập.

### III. NỘI DUNG MÔN HỌC

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

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	An toàn và bảo hộ lao động	5	2	2	1
2	Kỹ thuật an toàn điện	5	3	2	

3	Kỹ thuật an toàn cháy nổ	5	2	3	
4	Cấp cứu người bị ngạt nước, ngạt khí, chấn thương	5	3	2	
5	Sơ tán và thoát hiểm	5	2	3	
6	Kỹ thuật an toàn lao động trong ngành CNTT	5	3	1	1
	<b>Cộng</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>2</b>

## **2. Nội dung chi tiết:**

### **Chương 1 An toàn và bảo hộ lao động**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được mục đích ý nghĩa của công tác bảo hộ lao động, các nguyên nhân của tai nạn lao động của người và máy móc thiết bị trong sản xuất.
- Thực hiện phòng tránh được những nguyên nhân gây ảnh hưởng đến an toàn lao động; và các biện pháp bảo vệ cơ thể trước những nguyên nhân gây mất an toàn.
- Chấp nhận các quy định về bảo hộ lao động.

#### 2. Nội dung chương

- 2.1 Ý nghĩa, mục đích, tính chất và nội dung của công tác bảo hộ lao động.
- 2.2 Pháp luật bảo hộ lao động.
- 2.3 Thời gian làm việc và nghỉ ngơi.
- 2.4 Mệt mỏi và biện pháp phòng chống mệt mỏi.
- 2.5 Yêu cầu về công cụ lao động
- 2.6 Những nguyên tắc cơ bản về tư thế và thao tác lao động
- 2.7 Kỹ thuật an toàn khi nâng và vận chuyển vật nặng
- 2.8 Yếu tố khí hậu
- 2.9 Bụi trong sản xuất
- 2.10 Chiếu sáng nơi làm việc
- 2.11 Tiếng ồn trong sản xuất
- 2.12 Rung động ảnh hưởng đến sản xuất
- 2.13 Kiểm tra

### **Chương 2 Kỹ thuật an toàn điện**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được quy trình thực hiện các biện pháp bảo đảm an toàn về điện trong sản xuất.
- Tổ chức thực hiện được kế hoạch bảo đảm an toàn về điện tại nơi làm việc; biện pháp xử lý khi mất an toàn về điện, cấp cứu được người lao động khi bị điện giật.
- Tuân thủ nghiêm các quy định về kỹ thuật an toàn điện.

#### 2. Nội dung chương

- 2.1 Khái niệm chung

- 2.2 Kỹ thuật an toàn điện
- 2.3 Bảo vệ phòng chống sét

### **Chương 3 Kỹ thuật an toàn cháy nổ**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được các nguyên nhân gây cháy, nổ, mục đích, ý nghĩa và phương pháp phòng chống.
- Thực hiện được các biện pháp phòng chống cháy, nổ trong lao động sản xuất; sử dụng thành thạo các dụng cụ chữa cháy: như vòi phun nước, bình xịt chữa cháy...
- Tổ chức xử lý khi bị cháy, nổ và cấp cứu người bị cháy, bị nhiễm độc theo Thời gian quy định.
- Chấp nhận các quy định về an toàn cháy nổ.

#### 2. Nội dung chương

- 2.1 Ý nghĩa, tầm quan trọng của công tác phòng chống cháy, nổ
- 2.2 Những biện pháp phòng cháy, chữa cháy
- 2.3 Cấp cứu tai nạn do cháy nổ gây ra

### **Chương 4 Cấp cứu người bị ngạt nước, ngạt khí, chấn thương**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Giải thích được nguyên nhân gây tử vong khi người bị ngạt nước, ngạt khí, chấn thương.
- Thực hiện được các biện pháp phòng tránh ngạt nước, ngạt khí và chấn thương do tai nạn lao động gây ra cho người lao động.
- Sơ, cấp cứu được người lao động khi bị ngạt nước, ngạt khí hoặc bị chấn thương.
- Tuân thủ nghiêm ngặt các bước và quy tắc khi cấp cứu người bị ngạt nước.

#### 2. Nội dung chương

- 2.1 Giới thiệu chung về công tác sơ cấp cứu
- 2.2 Một số cơ quan quan trọng của cơ thể người
- 2.3 Khái quát về ngạt nước, ngạt khí
- 2.4 Nguyên tắc khi cấp cứu người bị ngạt nước
- 2.5 Các bước cấp cứu người bị ngạt nước
- 2.6 Dấu hiệu và triệu chứng người bị ngạt khí
- 2.7 Xử trí cấp cứu người bị ngạt khí
- 2.8 Băng bó khi người bị chấn thương

### **Chương 5 Sơ tán và thoát hiểm**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được quy trình, phương pháp xử lý sơ tán, thoát hiểm khi có sự cố về an toàn lao động; và các tín hiệu khẩn cấp.

- Tổ chức sơ tán và thoát hiểm an toàn.
- Đồng ý với quy định sơ tán và thoát hiểm khi có sự cố xảy ra.

## 2. Nội dung chương

- 2.1 Giới thiệu chung
- 2.2 Một số khái niệm
- 2.3 Tín hiệu khẩn cấp
- 2.4 Sơ tán và thoát hiểm

## Chương 6 **Kỹ thuật an toàn lao động trong ngành CNTT**

Thời gian: 5 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được quy trình, phương pháp xử lý sơ tán, thoát hiểm khi có sự cố về an toàn lao động; và các tín hiệu khẩn cấp.
- Tổ chức sơ tán và thoát hiểm an toàn.
- Đồng ý với quy định sơ tán và thoát hiểm khi có sự cố xảy ra.

### 2. Nội dung chương

- 2.1 An toàn lao động và bảo vệ môi trường trong sử dụng CNTT
- 2.2 Các vấn đề an toàn thông tin cơ bản khi làm việc với máy tính
- 2.3 Một số vấn đề cơ bản liên quan đến pháp luật trong sử dụng CNTT

## **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện thực hiện môn học.

### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Máy tính, máy chiếu.

### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Phấn, bảng đen;
- Bình cứu hoả, xẻng, bể nước, cát, cáng cứu thương, xe đẩy;
- Máy chiếu Projector;
- Các hình vẽ, ví dụ minh họa;
- Băng, bông, thuốc sát trùng, xăng, dầu, giẻ, cát;
- Giáo trình môn học An toàn vệ sinh công nghiệp ;
- Bộ luật lao động của nước CHXHCN Việt Nam;
- Nội quy, chế độ làm việc của đơn vị, băng video, tranh treo tường;
- Các quy định về phòng chống cháy, nổ và kỹ thuật an toàn;
- Tài liệu kỹ thuật về các dụng cụ, thiết bị phòng chống cháy, nổ;
- Tài liệu về sơ cứu người bị nạn, tài liệu tham khảo, tài liệu học môn ATLD.

### **4. Các điều kiện khác**

- Phòng học lý thuyết đủ điều kiện để thực hiện môn học.

## **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

### **1. Nội dung**

#### **Về kiến thức:**

- Trình bày được những quy định về quyền và nghĩa vụ của người lao động về An toàn lao động theo Luật lao động của nước CHXHCN Việt Nam.

- Trình bày được các quy định về kỹ thuật bảo đảm an toàn lao động cho người, máy móc thiết bị, tài sản của doanh nghiệp và người lao động.

#### **Về kỹ năng:**

- Tổ chức thực thi kỹ thuật an toàn và bảo hộ lao động cho người, máy móc thiết bị tại nơi làm việc đúng quy định.

- Tổ chức thoát hiểm kịp thời khi có tình huống cháy nổ xảy ra; kịp thời sơ cấp cứu được người lao động bị tai nạn lao động.

- Tuân thủ nghiêm ngặt các quy định về an toàn, bảo hộ lao động.

#### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Rèn luyện lòng yêu nghề, tư thế tác phong công nghiệp, tính kiên trì, sáng tạo trong công việc, trao đổi học hỏi bạn bè, làm việc nhóm, trách nhiệm với môn học, nội quy thực hành, khả năng tự tìm hiểu.

- Rèn luyện trách nhiệm tự học, tự tìm hiểu thêm về môn học.

- Thực hiện an toàn sử dụng máy tính, điện, trách nhiệm với trang thiết bị phòng học.

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập.

### **2. Phương pháp đánh giá**

- Hình thức kiểm tra hết môn có thể chọn một trong các hình thức sau:

+ Đối với lý thuyết: Viết, vấn đáp, trắc nghiệm

+ Đối với thực hành: Bài tập thực hành.

- Thời gian kiểm tra:

+ Lý thuyết: Không quá 60 phút

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Môn học An toàn Lao động được sử dụng để giảng dạy cho trình độ đào tạo trung cấp Thiết kế đồ họa.

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

- Khi giảng dạy cần sử dụng chuẩn bị các loại tranh treo tường, các mô hình vật thật hoặc các thiết bị máy chiếu mô tả cấu tạo, nguyên lý làm việc và kỹ thuật sử dụng các thiết bị phòng chống cháy, nổ, phương tiện cứu thương.

- Để giúp người học nắm những kiến thức cơ bản cần thiết, sau mỗi chương cần giao các câu hỏi, bài tập để người học tự làm ngoài giờ. Các câu hỏi chỉ ở mức độ đơn giản, trung bình phù hợp với phần lý thuyết đã học.

- Giáo viên thao tác mẫu về phương pháp sơ cứu người bị nạn, vận hành thiết bị và tổ chức thực hành theo tổ, nhóm.

**3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Trọng tâm của môn học an toàn lao động là các chương: 1, 2, 4, 6.

**4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Nguyễn Thế Đạt. *Giáo trình an toàn lao động*. Nhà xuất bản giáo dục.

[2]. *Quy định về an toàn lao động, vệ sinh lao động*. Nhà xuất bản chính trị quốc gia.

[3]. Nguyễn Hoàng Thanh Giang. *Lao động và các văn bản hướng dẫn thi hành*. Nhà xuất bản giao thông vận tải.

[4]. Thông tư 03/2014/TT-BTTTT ngày 11/03/2014 về “**Quy định chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin**”

[5]. Giáo trình an toàn lao động của trường Trung Cấp Nghề Quang Trung.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun:** Lắp ráp và cài đặt máy tính

**Mã số mô đun:** MĐ 09

**Thời gian thực hiện mô đun:** 60 giờ (*Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành: 32 giờ; Kiểm tra: 03 giờ*)

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: Mô đun được bố trí dạy đầu chương trình sau khi học xong các môn học chung
- Tính chất: Là mô đun cơ sở chuyên ngành bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được chức năng của các thành phần cơ bản của máy tính; Chọn lựa được các thiết bị để lắp ráp, cài đặt một máy tính hoàn chỉnh; Mô tả được cách phân chia đĩa cứng, cách cài đặt hệ điều hành và các phần mềm ứng dụng.

#### Về kỹ năng:

- Trình bày được chức năng của các thành phần cơ bản của máy tính; Chọn lựa được các thiết bị để lắp ráp, cài đặt một máy tính hoàn chỉnh; Mô tả được cách phân chia đĩa cứng, cách cài đặt hệ điều hành và các phần mềm ứng dụng.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập;
- Rèn luyện ý thức kỷ luật trong học tập, tinh thần hợp tác, giúp đỡ lẫn nhau;
- Vận dụng kiến thức khắc phục được các sự cố máy tính thường gặp;
- Thực hiện được các thao tác an toàn trong lao động.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Các thành phần máy tính	9	5	4	
2	Xây dựng và lắp ráp hệ thống máy tính	9	5	4	
3	Cài đặt hệ thống máy tính	17	5	11	1
4	Cài đặt phần mềm ứng dụng	13	5	7	1
5	Sao lưu phục hồi hệ thống	12	5	6	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

#### 2. Nội dung chi tiết:



---

**Bài 1                      Các thành phần máy tính**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các thành phần chính của máy tính
- Mô tả được tổng quan về phần cứng máy tính.

2. Nội dung

- 2.1 Giới thiệu tổng quan
  - 2.1.1 Cấu trúc chung của máy vi tính
- 2.2 Các thành phần bên trong máy tính
  - 2.2.1 Thùng máy (Case)
  - 2.2.2 Bo mạch chủ (Mainboard)
  - 2.2.3 Bộ xử lý trung tâm (CPU )
  - 2.2.4 Bộ nhớ trong (ROM ,RAM )
  - 2.2.5 Nguồn máy tính (ATX power)
  - 2.2.5 Các thiết bị ngoại vi thông dụng

**Bài 2                      Xây dựng và lắp ráp hệ thống máy tính**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Phân tích và liệt kê được yêu cầu lắp đặt hệ thống máy tính;
- Tư vấn lựa chọn và lắp ráp hoàn chỉnh được một hệ thống máy tính;
- Thực hiện lắp ráp máy tính đúng qui trình chuẩn, tuân thủ an toàn điện.

2. Nội dung

- 2.1 Xác định mục đích sử dụng
- 2.2 Lựa chọn linh kiện
- 2.3 Quy trình lắp ráp máy tính
- 2.4 Thiết lập CMOS
- 2.5 Xử lý một số sự cố thường gặp
- 2.6 Kiểm tra kỹ năng lắp ráp hệ thống máy tính

**Bài 3                      Cài đặt hệ thống máy tính**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Phân tích và liệt kê được các yêu cầu khi cài đặt hệ thống máy tính;
- Giải thích được cấu trúc của các hệ thống quản lý tập tin FAT, NTFS, EXT3;
- Thực hiện được các thao tác cài đặt OS, trình điều khiển và các chương trình ứng dụng;
- Sao lưu và phục hồi được hệ thống và OS;
- Xử lý được các sự cố thường gặp khi cài OS.

2. Nội dung

- 2.1 Phân tích và xác định yêu cầu

- 2.2 Hệ thống quản lý tập tin
- 2.3 Phân vùng đĩa cứng
- 2.4 Cài đặt Hệ điều hành (OS)
- 2.5 Tối ưu hoạt động của Windows OS
- 2.6 Sao lưu, phục hồi Windows OS
- 2.7 Xử lý một số sự cố thường gặp
- 2.8 Kiểm tra kỹ năng cài đặt hệ thống máy tính hoàn chỉnh

**Bài 4 Cài đặt các phần mềm ứng dụng**

Thời gian: 13 giờ

**1. Mục tiêu:**

- Phân tích và liệt kê được yêu cầu phần mềm hệ thống máy tính;
- Tư vấn lựa chọn phần mềm cho một hệ thống máy tính;
- Thực hiện được các thao tác cài đặt phần mềm trên máy tính đúng qui trình.

**2. Nội dung**

- 2.1 Phân tích xác định yêu cầu phần mềm cài đặt
- 2.2 Cài đặt phần mềm
- 2.3 Kiểm tra hiệu năng của phần mềm vừa cài đặt
- 2.4 Xử lý sự cố xảy ra

**Bài 5 Sao lưu phục hồi hệ thống**

Thời gian: 12 giờ

**1. Mục tiêu:**

- Trình bày được mục đích của việc sao lưu và phục hồi hệ thống;
- Thực hiện được việc sao lưu và phục hồi hệ thống.

**2. Nội dung**

- 2.1 Sao lưu hệ thống
- 2.2 Phục hồi hệ thống
- 2.3 Kiểm tra kỹ năng sao lưu và phục hồi hệ thống máy tính

**IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

**1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện thực hiện môn học.

**2. Trang thiết bị máy móc**

- Máy tính, máy chiếu.
- Tuốt nơ vít, vòng tñnh điện và hệ thống tiếp địa;
- Bộ nguồn và vỏ máy;
- Bo mạch chính, CPU;
- Các thiết bị ngoại vi;
- Các thiết bị lưu trữ, ổ đĩa quang;

- Bộ nhớ RAM;
- Các phần mềm: Hệ điều hành, phần mềm ứng dụng.

### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bộ đĩa cài đặt windows, linux;
- Tài liệu hướng dẫn mô đun lắp ráp và cài đặt máy tính;
- Tài liệu hướng dẫn bài học và bài tập thực hành;
- Giáo trình lắp ráp và cài đặt máy tính.

### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Các hình vẽ ví dụ minh họa, phim minh họa hệ thống mạng máy tính;
- Phần mềm mô hình thực nghiệm: Vmware, Virtual PC, Virtual Box, .....

## **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

### **1. Nội dung**

#### **Về kiến thức:**

- Giới thiệu được lịch sử ra đời và phát triển của máy tính;
  - Giải thích được các thành phần phần cứng của máy tính;
  - Mô tả được chức năng cơ bản của từng thiết bị;
  - Trình bày được chức năng, cấu tạo và nguyên lý hoạt động của CPU;
  - Mô tả được các chuẩn Mainboard;
  - Giải thích được chức năng và gọi tên các thành phần trên Mainboard;
  - Trình bày được vai trò của RAM và ROM;
  - Trình bày được cấu tạo, chức năng và phân loại được bộ nhớ;
  - Trình bày được phương thức truyền dữ liệu, thông số kỹ thuật của các chuẩn giao tiếp IDE và SCSI;
  - Trình bày được cấu tạo và nguyên lý hoạt động của ổ đĩa cứng, ổ đĩa quang và đĩa quang;
  - Giải thích được các chuẩn giao tiếp và các thiết bị ngoại vi;
  - Giải thích được cấu tạo, nguyên lý hoạt động của các loại màn hình hiển thị thông dụng hiện nay;
  - Giải thích được chức năng và biết phân loại PSU;
  - Trình bày được các thông số kỹ thuật của PSU;
  - Phân tích và liệt kê được yêu cầu lắp đặt hệ thống máy tính;
  - Phân tích và liệt kê được các yêu cầu khi cài đặt hệ thống máy tính;
  - Giải thích được cấu trúc của các hệ thống quản lý tập tin FAT, NTFS, EXT3;
  - Phân biệt được chính xác các thiết bị chính của máy tính xách tay;
  - Trình bày được nguyên tắc khi tháo lắp máy tính xách tay;
  - Mô tả được các yếu tố hình thành của máy tính;
  - Mô tả được các tài liệu chipset để biết khả năng hỗ trợ tối đa của chipset với thiết bị cần nâng cấp;
  - Mô tả được tiến trình POST, tiến trình khởi động máy tính;
-

**Về kỹ năng:**

- Đọc và giải thích được các thông số kỹ thuật và công nghệ của CPU;
- Thực hiện được các phương pháp tháo lắp vi xử lý;
- Xử lý được một số sự cố thông dụng của CPU;
- Đọc được tên nhà sản xuất và Model của Mainboard;
- Vẽ được sơ đồ tổng quan của Mainboard;
- Đọc được: bộ chipsets, sound, LAN, VGA, supper IO, BIOS, ROM;
- Xử lý được một số sự cố thông dụng của Mainboard;
- Đọc được BIOS ROM và CMOS RAM;
- Thiết lập được BIOS với các chức năng thiết yếu cho vận hành máy tính;
- Nâng cấp được phiên bản mới nhất cho BIOS;
- Xử lý được một số sự cố thông dụng của BIOS;
- Gọi được tên các chủng loại sản phẩm RAM, ROM hiện có trên thị trường hiện nay;
- Giải thích được các thông số kỹ thuật và công nghệ của RAM;
- Thực hiện được các phương pháp lắp đặt RAM;
- Thực hiện được các phương pháp lắp đặt ổ đĩa cứng và ổ đĩa quang;
- Xử lý được một số sự cố thông dụng của ổ đĩa cứng và ổ đĩa quang;
- Đọc và trình bày được các thông số kỹ thuật của các loại card mở rộng phổ biến hiện nay: Video card, Sound card, NIC, Modem;
- Xử lý được các sự cố thông dụng của các thiết bị ngoại vi;
- Tư vấn lựa chọn và lắp ráp hoàn chỉnh được một hệ thống máy tính;
- Thực hiện được các thao tác lắp ráp máy tính đúng qui trình chuẩn và tuân thủ an toàn điện;
- Thực hiện được các thao tác cài đặt OS, trình điều khiển và các chương trình ứng dụng;
- Sao lưu và phục hồi được hệ thống và OS;
- Xử lý được các sự cố thường gặp khi cài OS;
- Kiểm tra nhanh được toàn bộ thiết bị của máy tính xách tay;
- Thực hiện được sao lưu dự phòng;
- Lựa chọn được chính xác thiết bị cần nâng cấp;
- Thực hiện nâng cấp đúng yêu cầu và an toàn;
- Tính toán chính xác khi ra quyết định nâng cấp;
- Phân tích được các dấu hiệu hư hỏng của các linh kiện, thiết bị phần cứng;
- Sử dụng được thành thạo các công cụ, chương trình sửa.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập;
- Rèn luyện ý thức kỷ luật trong học tập, tinh thần hợp tác, giúp đỡ lẫn nhau;
- Thực hiện được các thao tác an toàn trong lao động.

**2. Phương pháp đánh giá**

- Học sinh được đánh giá qua cách thức thi tích hợp;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút.**

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Thuyết trình, phát vấn, trình diễn mẫu;
- Đối với người học: Ghi chép, làm theo thao tác mẫu, làm việc nhóm, trao đổi với giáo viên.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Các thành phần máy tính;
- Xây dựng hệ thống máy tính;
- Cài đặt hệ thống máy tính;
- Sao lưu phục hồi hệ thống.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Nguyễn Nam Thuận, Tự lắp ráp, cài đặt và khắc phục các sự cố máy tính hoàn toàn theo ý bạn; NXB Giao Thông Vận Tải, năm 2006.

[2]. Tài liệu học tập mô đun “Lắp ráp và cài đặt máy tính” của trường TC Nghề Quang Trung.

**CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN**

**Tên mô đun: Mỹ thuật cơ bản**

**Mã số mô đun: MĐ 10**

**Thời gian thực hiện mô đun: 60 giờ (Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành: 32 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

**I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:**

- Vị trí: là môn học được bố trí sau hoặc song song với các môn học chung, bố trí học khi bắt đầu chương trình học.

- Tính chất: là môn học kỹ thuật cơ sở.

**II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:**

**Về kiến thức:**

- Trình bày được điều kiện tạo hình, bố cục tạo hình và màu sắc cơ bản và cơ sở tạo bảng màu;

- Trình bày được các hình thức bố cục hình và không gian và khái niệm các đặc tính bảng màu;

- Liệt kê được các bước tổ chức phác thảo bố cục và sắc độ sử dụng màu đúng phác thảo;

**Về kỹ năng:**

- Phác thảo được bố cục hình, không gian theo yêu cầu - vẽ tay

- Phác thảo được sắc độ trắng đen và biết sử dụng màu sắc theo phác thảo

- Quan sát và nhận diện được hình thức bố cục hình và không gian, đặc tính các bảng màu

- Quan sát và phân tích, đánh giá được các hình ảnh trên cơ sở những kiến thức đã học.

- Thể hiện được hình thức bố cục, bảng màu có chọn lọc phù hợp ý tưởng.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập;

- Rèn luyện ý thức kỷ luật trong học tập, tinh thần hợp tác, giúp đỡ lẫn nhau;

- Thực hiện được các thao tác an toàn trong lao động.

**III. NỘI DUNG MÔ ĐUN**

**1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:**

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Giới thiệu về mỹ thuật	5	5		
2	Màu sắc	13	5	7	1
3	Đường nét, hình dạng và bố cục trang trí	17	5	11	1
4	Họa tiết trang trí	13	5	8	

5	Bố cục trang trí và các hình thức bố cục	12	5	6	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

Bài 1                      **Giới thiệu về mỹ thuật**                      Thời gian: 05 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được kiến thức cơ sở về mỹ thuật;
- Trình bày được lịch sử và các đối tượng của mỹ thuật.

2. Nội dung bài

- 2.1 Các yêu cầu mỹ thuật
- 2.2 Các đối tượng mỹ thuật

Bài 2                      **Màu sắc**                      Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các khái niệm về màu, sắc giai, sắc độ, sắc thái
- Trình bày được các khái niệm cường độ, bổ túc, tương phản, sắc nóng, hòa sắc.
- Sử dụng được màu đúng tỷ lệ, màu trắng đen, màu đơn sắc, sắc giai, sắc độ, sắc thái;
- Phối được màu sản phẩm hài hòa.

2. Nội dung bài

- 2.1 Màu cơ bản – Vòng thuần sắc
  - 2.1.1 Khái niệm màu sắc, các màu cơ bản
  - 2.1.2 Vòng thuần sắc và cách thể hiện vòng thuần sắc
  - 2.1.3 Các đặc tính màu trên vòng thuần sắc
- 2.2 Các bảng màu tương quan
  - 2.2.1 Màu đối và tác dụng của màu đối
  - 2.2.2 Màu đơn sắc
  - 2.2.3 Giảm cường độ màu, màu bổ túc
- 2.3 Màu tương phản
- 2.4 Hòa sắc nóng, hòa sắc lạnh

Bài 3                      **Đường nét, hình dạng**                      Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các khái niệm và đặc tính của các dạng đường nét cơ bản;
- Mô tả được đặc tính đường nét tạo nghĩa nét, tạo hình;
- Vẽ phác thảo được đường nét trong tạo hình;
- Quan sát và thể hiện được hình dạng;
- Quan sát và thể hiện được hình khối trong không gian;
- Thể hiện được các hình dạng, hình khối trong bố cục.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Các đường nét cơ bản
  - 2.1.1 Đường nét tạo ra hình dạng
  - 2.1.2 Đường nét tạo ra khối
  - 2.1.3 Đường nét tạo ra chất liệu
  - 2.1.4 Đường nét tạo ra không gian
  - 2.1.5 Đường nét tạo ra cảm giác
- 2.2 Các hình dạng đường nét cơ bản
  - 2.2.1 Nét ngang
  - 2.2.2 Nét đứng
  - 2.2.3 Nét xiên
  - 2.2.4 Đường tròn
  - 2.2.5 Đường zigzac
- 2.3 Hình dạng, hình khối
  - 2.3.1 Phương thức quan sát và thể hiện hình dạng
  - 2.3.2 Các hình dạng cơ bản
  - 2.3.3 Hình dạng trong tạo hình
  - 2.3.4 Phương thức quan sát và thể hiện hình khối
  - 2.3.5 Các dạng hình khối cơ bản
  - 2.3.6 Thể hiện hình khối biến dạng ở các góc nhìn

## **Bài 4      **Họa tiết trang trí****

Thời gian: 13 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm họa tiết trang trí;
- Trình bày được các phương pháp vẽ họa tiết trang trí;
- Vẽ phác thảo các họa tiết trang trí;
- Sử dụng và kết hợp màu sắc trong họa tiết trang trí.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Khái niệm họa tiết trang trí
- 2.2 Phương pháp vẽ họa tiết

## **Bài 5      **Bố cục trang trí và các hình thức bố cục****

Thời gian: 12 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được đặc điểm bố cục trang trí hình cơ bản;
- Trình bày các nguyên tắc trong trang trí cơ bản;
- Vận dụng các hình thức bố cục trang trí.

### 2. Nội dung bài



- 2.1 Đặc điểm bố cục trang trí hình cơ bản
  - 2.1.1 Bố cục hình vuông
  - 2.1.2 Bố cục hình chữ nhật
  - 2.1.3 Bố cục hình tròn
- 2.2 Các nguyên tắc trong trang trí cơ bản và vận dụng trong trang trí
  - 2.2.1 Nguyên tắc đối xứng
  - 2.2.2 Nguyên tắc nhắc lại
  - 2.2.3 Nguyên tắc xen kẽ
  - 2.2.4 Nguyên tắc phá thế
- 2.3 Các hình thức bố cục trang trí

#### **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

##### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng học chuyên dùng để học mỹ thuật có bố trí tranh, ảnh, bảng màu liên quan đến nội dung giảng dạy mô đun; Phòng máy tính thực hành.

##### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng phấn;
- Máy chiếu projector;
- Máy tính dùng cho giáo viên minh họa, giảng bài bằng bài giảng điện tử;
- Máy tính dùng cho học sinh thực hành có cấu hình chuyên dùng cho nghề thiết kế đồ họa, có cài đặt đầy đủ các phần mềm minh họa như Corel Draw, Illustrator, Photoshop, ...;
- Bảng vẽ mỹ thuật điện tử Wacom.

##### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Giấy vẽ, bút chì, thước, màu, bảng vẽ mỹ thuật;
- Bài giảng điện tử;
- Bài vẽ phác thảo tay làm mẫu;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

##### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

#### **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

##### **1. Nội dung**

###### **Về kiến thức:**

- Được đánh giá qua bài tập kiểm tra lý thuyết, vẽ tại lớp: trình bày các khái niệm, ý nghĩa, tầm quan trọng của các bài học và minh họa.

###### **Về kỹ năng:**

- Đánh giá kỹ năng thực hành vẽ sản phẩm tại lớp của người học: trình bày bản vẽ, chủ yếu đề khung tên, và yêu cầu thể hiện hình vẽ có bố cục hợp lý, nét vẽ đúng thông tin, màu sắc theo yêu cầu và đúng mục tiêu bài học.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ, tập quan sát, nhận xét;
- Thực hiện đúng quy trình vẽ;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên.

**2. Phương pháp đánh giá**

- Học sinh được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm, bài vẽ phác thảo, tô màu, bố cục trên giấy;

- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

**VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

**1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

**3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Kiến thức về tạo hình; Màu sắc và sử dụng màu sắc; Bố cục tạo hình.

**4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Trần Hữu Tri, *Giáo trình “Bàn về bố cục trong tranh”*, lưu hành nội bộ ĐH Mỹ thuật, 2001.

[2]. Sách *“Design & Layout Volume 2 (Ý tưởng - Bố cục - Thể hiện)”*, lưu hành nội bộ ĐH Mỹ thuật Tp HCM, NXB Trẻ, 2013.

[3]. Đỗ Duy Ngọc, *Tự học vẽ trở thành họa sĩ*, NXB Tp HCM, 2009.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun:** Nguyên lý thiết kế

**Mã số mô đun:** MĐ 11

**Thời gian thực hiện mô đun:** 60 giờ (*Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành: 32 giờ; Kiểm tra: 03 giờ*)

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là môn học được bố trí sau hoặc song song với các môn học chung, bố trí học khi bắt đầu chương trình học.

- Tính chất: là mô đun kỹ thuật cơ sở.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày các nguyên tắc trong thiết kế, nguyên tắc sử dụng hình ảnh, màu sắc chữ trong thiết kế.

#### Về kỹ năng:

- Lập quy trình, kế hoạch thiết kế;
- Thiết kế nội dung đúng yêu cầu.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Vận dụng các nguyên lý thiết kế vào trong thiết kế;
- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ;
- Thực hiện đúng quy trình vẽ;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập cá nhân, phối kết hợp các thành viên trong nhóm trong thực hiện các bài tập lớn, đồ án mang tính tập thể;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Tổng quan về thiết kế	5	5		
2	Các nguyên lý thiết kế	9	5	4	
3	Hình ảnh sử dụng trong thiết kế	11	3	7	1
4	Màu sắc sử dụng trong thiết kế	10	2	7	1
5	Chữ sử dụng trong thiết kế	9	5	4	

6	Quy trình thiết kế	16	5	10	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

## **2. Nội dung chi tiết:**

### **Bài 1 Tổng quan về thiết kế**

Thời gian: 05 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Thu thập, phân tích thông tin bao gồm nội dung, dữ liệu liên quan, đối tượng khán giả;
- Lựa chọn được định dạng thiết kế;
- Trình bày nội dung có hiệu quả.

#### 2. Nội dung bài

- 2.1 Thu thập các thông tin về sản phẩm sẽ thiết kế
- 2.2 Phân tích thông tin
- 2.3 Lựa chọn định dạng thiết kế
- 2.4 Trình bày nội dung hiệu quả

### **Bài 2 Các nguyên lý thiết kế**

Thời gian: 09 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được các nguyên lý thiết kế;
- Sử dụng các nguyên lý vào thiết kế.

#### 2. Nội dung bài

- 2.1 Nguyên lý về sự nhấn mạnh
- 2.2 Nguyên lý về sự tương phản
- 2.3 Nguyên lý về sự cân bằng
- 2.4 Nguyên lý về sự căn gióng
- 2.5 Nguyên lý về sự lặp lại
- 2.6 Nguyên lý dòng chảy

### **Bài 3 Hình ảnh sử dụng trong thiết kế**

Thời gian: 11 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được bố cục hình ảnh;
- Mô tả nguyên tắc sử dụng hình ảnh trong thiết kế;
- Sử dụng hình ảnh trong thiết kế.

#### 2. Nội dung bài

- 2.1 Hình ảnh và các dạng bố cục hình ảnh trong thiết kế
- 2.2 Nguyên tắc sử dụng hình ảnh trong thiết kế

### **Bài 4 Màu sắc sử dụng trong thiết kế**

Thời gian: 10 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Nhận diện được mô hình màu sắc;
- Trình bày được nguyên tắc sử dụng màu sắc trong thiết kế;
- Sử dụng được màu sắc trong thiết kế..

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Mô hình màu sắc
- 2.2 Nguyên tắc sử dụng màu sắc trong thiết kế

## Bài 5 **Chữ sử dụng trong thiết kế**

Thời gian: 09 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái quát về chữ, phân loại chữ;
- Trình bày được nguyên tắc sử dụng và kết hợp chữ trong thiết kế;
- Sử dụng, kết hợp được chữ trong thiết kế.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Khái quát về chữ trong thiết kế
- 2.2 Nguyên tắc sử dụng và kết hợp chữ trong thiết kế

## Bài 6 **Quy trình thiết kế**

Thời gian: 16 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Liệt kê được các bước lập quy trình thiết kế;
- Thực hiện thiết kế theo đúng quy trình.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Quy trình thiết kế
- 2.2 Lập kế hoạch thiết kế

## **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng dễ dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, Adobe Photoshop, Adobe Bridge phiên bản tối thiểu CS6.

### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;

- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

### **1. Nội dung**

#### **Về kiến thức:**

- Trình bày các nguyên tắc trong thiết kế;
- Mô tả nguyên tắc sử dụng hình ảnh, màu sắc chữ trong thiết kế.

#### **Về kỹ năng:**

- Vận dụng các nguyên lý thiết kế vào trong thiết kế;
- Lập quy trình, kế hoạch thiết kế.

#### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### **2. Phương pháp đánh giá**

- Về kiến thức: Được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm;
- Về kỹ năng: Được đánh giá qua thực hành bài tập, bài tập thực hiện một sản phẩm thực tế;
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm: Được đánh giá trong quá trình chuẩn bị, thực hiện, hoàn thiện bài tập;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Trần Hữu Tri, *Giáo trình “Bàn về bố cục trong tranh”*, lưu hành nội bộ ĐH Mỹ thuật, 2001.

[2]. Sách *“Design & Layout Volume 2 (Ý tưởng - Bố cục - Thể hiện)”*, lưu hành nội bộ ĐH Mỹ thuật Tp HCM, NXB Trẻ, 2013.

**CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN**

**Tên mô đun: Vẽ mẫu 2D với CorelDraw**

**Mã số mô đun: MĐ 12**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành: 57 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

**I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:**

- Vị trí: là môn học được bố trí sau hoặc song song với các môn học chung.
- Tính chất: Là mô đun cơ sở chuyên ngành đào tạo bắt buộc.

**II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:**

**Về kiến thức:**

- Trình bày các chức năng của phần mềm đồ họa Coreldraw.

**Về kỹ năng:**

- Sử dụng Corel Draw để vẽ minh họa hình ảnh, thiết kế mỹ thuật, quảng cáo.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập, phát triển tư duy sáng tạo nghệ thuật.

**III. NỘI DUNG MÔ ĐUN**

**1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:**

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Giới thiệu phần mềm CorelDraw	9	5	4	
2	Thao tác cơ bản	17	5	11	1
3	Tạo hình	13	5	8	
4	Quản lý đối tượng	13	5	8	
5	Sử dụng màu	17	5	11	1
6	Làm việc với văn bản	9	5	4	
7	Hiệu ứng	8		7	1
8	In ấn	4		4	
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>30</b>	<b>57</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

Bài 1 **Giới thiệu phần mềm CorelDraw**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Cài đặt được phần mềm;
- Trình bày được đặc điểm nổi bật của phần mềm CorelDraw;
- Trình bày được giao diện.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Bắt đầu với Corel
- 2.2 Khái niệm cơ bản
- 2.3 Màn hình làm việc

## Bài 2                    **Thao tác cơ bản**

Thời gian: 17 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Sử dụng được các định dạng file phù hợp;
- Thực hiện được các kỹ thuật nhập xuất file;
- Thao tác quan sát đối tượng được đúng kỹ thuật.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Làm việc với file
- 2.2 Thao tác file
- 2.3 Hiện thị các đối tượng
- 2.4 Xoay, lật, nhóm đối tượng

## Bài 3                    **Tạo hình**

Thời gian: 13 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Sử dụng được các công cụ tạo;
- Sử dụng được các công cụ tạo hình tự do;
- Hiệu chỉnh được các đối tượng.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Công cụ Pick
- 2.2 Phương pháp tạo hình
- 2.3 Công cụ tạo hình
- 2.4 Công cụ Polygon
- 2.5 Công cụ tạo hình tự do

## Bài 4                    **Quản lý đối tượng**

Thời gian: 13 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Căn lề được các đối tượng
- Sắp xếp được vị trí các đối tượng
- Quản lý được các đối tượng
- Sử dụng được các lệnh biến đổi đối tượng.

### 2. Nội dung bài



- 2.1 Căn lề các đối tượng
- 2.2 Phân phối đều các đối tượng
- 2.3 Sắp xếp thứ tự cho các đối tượng
- 2.4 Mối quan hệ các đối tượng
- 2.5 Lệnh Convert to Curve
- 2.6 Lệnh Convert Outline to Object
- 2.7 Nhóm lệnh Transform
- 2.8 Quản lý đối tượng với layer

**Bài 5                    Sử dụng màu**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được ứng dụng màu trong thiết kế đồ họa;
- Tô màu được trong CorelDraw;
- Liệt kê được các dạng màu;
- Tô được màu lưới, Blend.

2. Nội dung bài

- 2.1 Sử dụng Color Palette
- 2.2 Lệnh Outline Pen Dialog (F12)
- 2.3 Lệnh Outline Color Dialog (shift F12)
- 2.4 Lệnh Fill Color Dialog (shift F11)
- 2.5 Lệnh Fountain Fill Dialog (F11)
- 2.6 Tô màu theo mẫu tô có sẵn
- 2.7 Công cụ Interactive Fill (G)
- 2.8 Công cụ Eyedropper
- 2.9 Công cụ Interactive Mesh Fill (M)

**Bài 6                    Làm việc với văn bản**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Phân loại được các dạng văn bản trong CorelDraw;
- Nhập và định dạng được văn bản;
- Sắp xếp bố cục được văn bản trong ấn phẩm;
- Sử dụng được các công cụ hiệu chỉnh văn bản.

2. Nội dung bài

- 2.1 Các kiểu văn bản trong CorelDraw.
- 2.2 Định dạng văn bản
- 2.3 Chèn ký tự đặc biệt (Ctrl F11)
- 2.4 Tìm và thay thế văn bản

2.5 Hiện thị ký tự không in ẩn

2.6 Lệnh Fit text to path

**Bài 7 Hiệu ứng**

Thời gian: 08 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng được hiệu ứng trong CorelDraw
- Liệt kê được các điểm lưu ý khi tạo hiệu ứng trong đối tượng.

2. Nội dung bài

- 2.1 Hiệu ứng Blend
- 2.2 Hiệu ứng Contour
- 2.3 Hiệu ứng Envelope
- 2.4 Hiệu ứng Transparency
- 2.5 Hiệu ứng Drop Shadow
- 2.6 Hiệu ứng Distortion
- 2.7 Hiệu ứng Extrude

**Bài 8 In ấn**

Thời gian: 04 giờ

1. Mục tiêu:

- Thực hiện được các bước chuẩn bị file in và thực hiện in ấn phẩm;
- Nêu được các điểm lưu ý.

2. Nội dung bài

- 2.1 Chuẩn bị file in
- 2.2 In ấn phẩm ra máy in
- 2.3 Các điểm lưu ý chuyển file ảnh

**IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

**1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

**2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, Corel Draw.

**3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

**4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun.

## **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

### **1. Nội dung**

#### **Về kiến thức:**

- Xác định cách sử dụng các công cụ để tạo hiệu ứng và vẽ hình.

#### **Về kỹ năng:**

- Thiết kế được các logo, bảng hiệu quảng cáo, các mẫu sản phẩm.

#### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận.
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Nguyễn Minh Đức, Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu, NXB Giao thông vận tải, 2009.

[2]. Lâm Văn Tư, Tủ sách dạy nghề CorelDraw X3, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2010.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Vẽ mẫu 2D với Illustrator**

**Mã số mô đun: MĐ 13**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành: 57 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là môn học được bố trí sau hoặc song song với các môn học chung.
- Tính chất: Là mô đun cơ sở chuyên ngành đào tạo bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày các chức năng của phần mềm đồ họa Adobe Illustrator.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng Aobe Illustrator để vẽ minh họa hình ảnh, thiết kế mỹ thuật, quảng cáo.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập, phát triển tư duy sáng tạo nghệ thuật.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Khái niệm và công cụ vẽ	9	5	4	
2	Hiệu chỉnh đối tượng	17	5	11	1
3	Công cụ Pen	17	5	11	1
4	Văn bản	13	5	8	
5	Tô màu	17	5	11	1
6	Brush, Graphic Style, Symbol	13	5	8	
7	In ấn	4		4	
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>30</b>	<b>57</b>	<b>3</b>

#### 2. Nội dung chi tiết:

Bài 1                      **Khái niệm và công cụ vẽ**

Thời gian: 09 giờ

##### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được các công cụ vẽ hình cơ bản, các lệnh Transform;
- Thực hiện được thao tác tô màu, hiệu chỉnh node;
- Sử dụng được công cụ vẽ hình cơ bản.

2. Nội dung bài

- 2.1 Giới thiệu
- 2.2 Các công cụ cơ bản
- 2.3 Bài tập thực hành

**Bài 2                      Hiệu chỉnh đối tượng**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được các lệnh Transform trong Palette và các lệnh so hàng;
- Sử dụng được các lệnh Transform, Pathfinder Palette vẽ hình khối, bút chì, logo, ...

2. Nội dung bài

- 2.1 Transform Palette
- 2.2 Pathfinder Palette
- 2.3 Align Palette
- 2.4 Bài tập thực hành

**Bài 3                      Công cụ Pen**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng được các công cụ Pen;
- Vẽ được đường thẳng và đường cong;
- Vẽ hình tự do, chỉnh sửa và hoàn thiện hình vẽ;
- Sử dụng các lệnh nối node và so hàng node.

2. Nội dung bài

- 2.1 Thao tác vẽ
- 2.2 Nhóm công cụ hiệu chỉnh
- 2.3 Nhóm lệnh hiệu chỉnh
- 2.4 Bài tập thực hành

**Bài 4                      Văn bản**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được công cụ văn bản;
- Thực hiện được thao tác hiệu ứng văn bản trên đường dẫn;
- Thực hiện được thao tác định dạng văn bản, hiệu ứng TextWrap, Envelope;

2. Nội dung bài

- 2.1 Công cụ và thao tác Văn bản
- 2.2 Hộp thoại Character và Paragraph
- 2.3 Các lệnh trong menu Type
- 2.4 Hiệu ứng văn bản

## 2.5 Bài tập thực hành

### Bài 5 **Tô màu**

Thời gian: 17 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được các phương pháp tô màu;
- Thực hiện được thao tác tô màu đồng nhất, Pattern, tô màu nét cho nhãn sản phẩm;
- Thực hiện được thao tác tô màu chuyển sắc, kiểu nét cho đồ vật;
- Thực hiện được thao tác tô màu chuyển sắc cho nhân vật hoạt hình;
- Thực hiện được thao tác tô lưới cho đối tượng;

#### 2. Nội dung bài

- 2.1 Thuộc tính và Hệ màu
- 2.2 Màu đồng nhất (Color)
- 2.3 Màu chuyển sắc (Gradient)
- 2.4 Màu Mẫu tô ( Pattern)
- 2.5 Màu lưới (Mesh Fill)
- 2.6 Đường viền
- 2.7 Kiểu hòa trộn
- 2.8 Bài tập thực hành

### Bài 6 **Brush, Graphic Style, Symbol**

Thời gian: 13 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được các kiểu Brush;
- Sử dụng được các kiểu Brush trong tranh ảnh;
- Tạo được symbol, và sử dụng được các công cụ symbol;
- Tạo và áp dụng được Graphic Style.

#### 2. Nội dung bài

- 2.1 Brush
- 2.2 Symbol
- 2.3 Appearance
- 2.4 Graphic styles
- 2.5 Tạo một mặt nạ xén
- 2.6 Bài tập thực hành

### Bài 7 **In ấn**

Thời gian: 04 giờ

#### 1. Mục tiêu:

- Thực hiện được các bước chuẩn bị file in và thực hiện in các ấn phẩm;
- Trình bày được các điểm lưu ý.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Chuẩn bị file in
- 2.2 In ấn phẩm ra máy in
- 2.3 Các điểm lưu ý chuyển file ảnh

## **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, Adobe Illustrator.

### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

### **1. Nội dung**

#### **Về kiến thức:**

- Xác định cách sử dụng các công cụ để tạo hiệu ứng và vẽ hình.

#### **Về kỹ năng:**

- Thiết kế được các logo, bảng hiệu quảng cáo, các mẫu sản phẩm.

#### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận.
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng chương chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Nguyễn Minh Đức, Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu, NXB Giao thông vận tải, 2009.

[2]. Lâm Văn Tư, Tủ sách dạy nghề Adobe Illustrator, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2010.



## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Xử lý ảnh với Photoshop**

**Mã số mô đun: MĐ 14**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành: 57 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là môn học được bố trí sau hoặc song song với các môn học chung;
- Tính chất: Là mô đun cơ sở chuyên ngành đào tạo bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được cách sử dụng công cụ xử lý ảnh.

#### Về kỹ năng:

- Thực hiện được phương pháp xử lý ảnh chuyên nghiệp;
- Thực hiện được giao diện website, xử lý ảnh trong các ứng dụng truyền thông.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập, phát triển tư duy sáng tạo nghệ thuật.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Giới thiệu Photoshop	9	5	4	
2	Layer - Transform	13	5	8	
3	Selection - Fill	17	5	11	1
4	Mask - Channel	10	2	8	
5	Text - Layer Style	11	3	7	1
6	Path - Shape - Brush	6	2	4	
7	Bộ lọc Filter	7	3	4	
8	Hiệu chỉnh màu	13	5	7	1
9	In ấn và xuất file	4		4	
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>30</b>	<b>57</b>	<b>3</b>

#### 2. Nội dung chi tiết:

Bài 1 **Giới thiệu Photoshop**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái quát về phần mềm, ứng dụng thực tế, cài đặt phần mềm;
- Trình bày được sự khác nhau giữa bitmap và vector;
- Mô tả được giao diện phần mềm.

2. Nội dung bài

- 2.1 Giới thiệu
- 2.2 Khái niệm ảnh Bitmap và ảnh Vector
- 2.3 Giao diện
- 2.4 Chế độ xem ảnh
- 2.5 Công cụ vùng chọn
- 2.6 Công cụ Move
- 2.7 Công cụ Crop
- 2.8 Bài tập thực hành

**Bài 2                      Layer - Transform**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được layer;
- Thực hiện được các thao tác trên layer và transform;

2. Nội dung bài

- 2.1 Layer
- 2.2 Quản lý Layer
- 2.3 Chọn Layer: Có nhiều cách chọn Layer
- 2.4 Đổi tên Layer
- 2.5 Nhân đôi Layer
- 2.6 Khóa Layer
- 2.7 Canh hàng và phân phối đều giữa các Layer
- 2.8 Lồng ghép các Layer
- 2.9 Sắp xếp trật tự các Layer
- 2.10 Hòa trộn Layer
- 2.11 Các lệnh trong Menu Palette Layer
- 2.12 Transform
- 2.13 Bài tập thực hành

**Bài 3                      Selection - Fill**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được menu select;
- Sử dụng được công cụ select;

- Trình bày được các phương pháp tô màu;
- Thực hiện được các phương pháp tô màu.

2. Nội dung bài

- 2.1 Menu Select
- 2.2 Làm việc với Bảng Swatches palette
- 2.3 Làm việc với Bảng Color palette
- 2.4 Chọn lựa màu Foreground, Background
- 2.5 Eyedropper
- 2.6 Gradient
- 2.7 Tô màu Pattern
- 2.8 Tạo viền cho vùng chọn
- 2.9 Bài tập thực hành

**Bài 4 Mask - Channel**

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm Quick mask và Chanel;
- Sử dụng được Quick mask, Chanel và Layer mask.

2. Nội dung bài

- 2.1 Quick Mask
- 2.2 Kênh (Channel)
- 2.3 Layer Mask (Mặt nạ lớp)
- 2.4 Bài tập thực hành

**Bài 5 Text - Layer Style**

Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được chức năng Text và Layer style;
- Thực hiện được các kỹ thuật về Text và Layer style.

2. Nội dung bài

- 2.1 Text
- 2.2 Layer Style
- 2.3 Bài tập thực hành

**Bài 6 Path - Shape - Brush**

Thời gian: 06 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được chức năng của Path, Shape, Brush;
- Thực hiện được các kỹ thuật về Path, Shape, Brush.

2. Nội dung bài

- 2.1 Path
- 2.2 Shape
- 2.3 Brush
- 2.4 Bài tập thực hành

**Bài 7 Bộ lọc Filter**

Thời gian: 07 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được đặc điểm của Filter;
- Thực hiện được các bước ứng dụng Filter trong xử lý ảnh;
- Sử dụng được các Filter thông dụng.

2. Nội dung bài

- 2.1 Khái niệm
- 2.2 Bộ lọc
- 2.3 Bài tập thực hành

**Bài 8 Hiệu chỉnh màu**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được đặc điểm của hiệu chỉnh màu;
- Sử dụng được các hiệu chỉnh màu thông dụng.

2. Nội dung bài

- 2.1 Lệnh Color Balance
- 2.2 Lệnh Hue/Saturation
- 2.3 Lệnh Auto Color
- 2.4 Lệnh Replace Color
- 2.5 Photo Filter
- 2.6 Gradient Map
- 2.7 Lệnh Selective Color
- 2.8 Lệnh Channel Mixer
- 2.9 Shadow/ Hightlight...
- 2.10 Lệnh Black & White
- 2.11 Lệnh Exposure
- 2.12 Lệnh Invert
- 2.13 Lệnh Posterize
- 2.14 Lệnh Variations
- 2.15 Lệnh Threshold
- 2.16 Lệnh Desaturate
- 2.17 Lệnh Match Color

- 2.18 Lệnh Equalize
- 2.19 Bài tập thực hành

**Bài 9 In ấn và xuất file**

Thời gian: 04 giờ

**1. Mục tiêu:**

- Thực hiện được việc in ấn tài liệu ảnh
- Thực hiện được các bước xuất file ảnh sang các định dạng.

**2. Nội dung bài**

- 2.1 In với máy in thường
- 2.2 Xuất file in ảnh kỹ thuật số
- 2.3 Xuất file cho các phần mềm đồ họa

**IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

**1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

**2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm tối thiểu Adobe Master CS6.

**3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

**4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

**V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

**1. Nội dung**

**Về kiến thức:**

- Mô tả kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính;
- Trình bày và phân biệt được các thành phần trong giao diện làm việc của Photoshop;
- Trình bày được cách sử dụng của các công cụ chọn vùng, hiệu chỉnh; các thao tác cơ bản với hình ảnh trong Photoshop;
- Trình bày được phương pháp tô màu cho hình ảnh; hiệu ứng kỹ xảo trong Photoshop.
- Trình bày được công dụng của bảng chỉnh màu;
- Trình bày được biểu đồ Histogram;

- Phân biệt được các kênh màu và kênh alpha;
- Trình bày các kiểu hiệu ứng chữ;
- Trình bày kiến thức về bộ lọc và công dụng của từng bộ lọc;
- Nêu được các phương pháp tách hình, nền;
- Nêu được phương pháp ghép hình có sự tương quan tỷ lệ trong phối cảnh.

#### **Về kỹ năng:**

- Các kỹ thuật biến đổi ảnh và các thao tác với ảnh số;
- Sử dụng thành thạo phần mềm xử lý ảnh;
- Kỹ năng nâng cao về xử lý ảnh, tập trung vào các kỹ năng biên tập ảnh nhằm đáp ứng các yêu cầu của các sản phẩm thực tế;
- Kỹ năng xử lý ảnh theo yêu cầu thực tế, biết cách phối hợp các thao tác tổng hợp để giải quyết các yêu cầu thực tế;
- Thực hiện được phương pháp xử lý ảnh chuyên nghiệp;
- Thực hiện được giao diện website, xử lý ảnh trong các ứng dụng truyền thông.
- Sử dụng được bảng chỉnh màu để thực hiện thao tác chỉnh màu trên ảnh;
- Đọc hiểu và chỉnh sửa biểu đồ Histogram;
- Tạo mặt nạ và quản lý mặt nạ;
- Tạo được hiệu ứng chữ;
- Ghép được các đối tượng trong ảnh;
- Sử dụng bộ lọc tạo ra hiệu ứng màu sắc;
- Tạo được định dạng xuất ảnh;
- Thực hiện các bài tập hoàn chỉnh về hiệu ứng chữ, cắt ghép hình ảnh, hiệu chỉnh hình ảnh, màu sắc;
- Hòa trộn màu sắc trên layer để tạo ra những hiệu ứng hình ảnh khác nhau.

#### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận;
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Sử dụng các công cụ chọn; Các phương pháp tách hình, nền; Layer và các thao tác với layer; Kiến thức về hệ màu, bảng màu; Sử dụng phần mềm xử lý ảnh; Lựa chọn thao tác xử lý phù hợp. Chỉnh màu; Áp dụng hiệu ứng; Cắt ghép ảnh; Bộ lọc;

- Phương pháp tách, ghép hình.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Hoàng Sơn, *Phục hồi và chỉnh sửa ảnh cũ từ căn bản đến nâng cao Adobe Photoshop CS3 trong 24 giờ*, NXB Thanh Niên, 2007.

[2]. Nguyễn Minh Đức, *Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu*, NXB Giao thông vận tải, 2009.

[3]. Nguyễn Đức Hiếu, *Tự học Photpshop CS6*, NXB Hồng Đức, 2013.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Kỹ thuật dàn trang với InDesign**

**Mã số mô đun: MĐ 15**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 40 giờ; Thực hành: 47 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là mô đun được tổ chức giảng dạy sau khi học sinh học xong các môn học chung, các môn học kỹ thuật cơ sở.

- Tính chất: là mô đun chuyên môn nghề bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được các công cụ vẽ trong phần mềm Indesign.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng thành thạo phần mềm Indesign

- Thực hiện được dàn trang tạp chí, sách, báo, truyện tranh, ... bằng phần mềm Indesign.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Chăm thận, tự giác rèn luyện.

- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Giới thiệu – Làm việc với Văn bản	9	5	4	
2	Thiết lập tài liệu	13	5	8	
3	Khung Frame và Đối tượng Đồ họa	13	5	7	1
4	Màu sắc	13	5	8	
5	Làm việc với Hình ảnh	18	10	7	1
6	Tạo và hiệu chỉnh Đồ họa	13	5	8	
7	Mục lục, Bảng, In ấn	11	5	5	1
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>40</b>	<b>47</b>	<b>3</b>

#### 2. Nội dung chi tiết:

Bài 1 **Giới thiệu – Làm việc với Văn bản**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:



- Mô tả được giao diện và các phương pháp làm việc với văn bản;
- Thực hiện được thao tác quản lý vùng nhìn, thước đo, đơn vị và không gian làm việc;
- Trình bày được các phương pháp chọn đoạn, chọn ký tự;
- Thực hiện các thao tác chọn và định dạng đoạn, ký tự, Tab, Bulleted, Numbered List;
- Trình bày tài liệu theo phương pháp định dạng đoạn và đường kẻ cho đoạn.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Giới thiệu
  - 2.1.1 Giới thiệu về Adobe InDesign
  - 2.1.2 Các khái niệm cơ bản
- 2.2 Giao diện và các thao tác cơ bản
  - 2.2.1 Trang giấy, Paste board
  - 2.2.2 Thanh Palette
  - 2.2.3 Vùng chọn
  - 2.2.4 Đơn vị, thước
- 2.3 Hình thức nhập văn bản
  - 2.3.1 Nhập trực tiếp
  - 2.3.2 Du nhập từ ngoài
- 2.4 Định dạng văn bản
- 2.5 Bài tập thực hành

## Bài 2 **Thiết lập tài liệu**

Thời gian: 13 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Mô tả được phương pháp thiết lập tài liệu;
- Thiết lập được tài liệu, chia cột, Character Style trong trình bày báo cáo;
- Thiết lập được tài liệu, Text Wrap, Paragraph style, tạo tiêu đề, đánh số trang trong trình bày trang tạp chí.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Tạo mới tài liệu
- 2.2 Đưa dữ liệu vào tài liệu
- 2.3 Làm việc với khối văn bản
- 2.4 Trang chủ
- 2.5 Bài tập thực hành

## Bài 3 **Khung Frame và Đối tượng Đồ họa**

Thời gian: 13 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Nhập được hình ảnh vào khung và thuộc tính khung tạp chí;
- Tạo được hiệu ứng bao văn bản xung quanh đối tượng trong trang quảng cáo.

2. Nội dung bài

- 2.1 Khung Frame
- 2.2 Thao tác đối tượng
- 2.3 Bài tập thực hành

**Bài 4 Màu sắc**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng được Spot Color và đưa ảnh có chứa màu Spot Color trên bìa tạp chí;
- Thực hiện thao tác được đổi màu chữ và màu hình trên bìa tạp chí;
- Tô màu chuyên sắc, màu Pantone, đường viền cho Poster.

2. Nội dung bài

- 2.1 Quản lý màu
- 2.2 Màu chuyên sắc
- 2.3 Bài tập thực hành

**Bài 5 Làm việc với Hình ảnh**

Thời gian: 18 giờ

1. Mục tiêu:

- Xử lý được nền trong suốt cho hình ảnh;
- Tạo được hiệu ứng bao văn bản xung quanh đối tượng Vector trên trang tạp chí;
- Nhập và hiệu chỉnh được hình ảnh vào khung và thuộc tính khung;
- Sử dụng được Library, chế độ hiển thị hình ảnh, xử lý nền cho bitmap trong Brochure.

2. Nội dung bài

- 2.1 Quản lý hình ảnh
- 2.2 Kết hợp với Photoshop
- 2.3 Thư viện
- 2.4 Bài tập thực hành

**Bài 6 Tạo và hiệu chỉnh Đồ họa**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Xử lý được nền trong suốt cho hình ảnh;
- Đưa được hình Bitmap vào văn bản;
- Tạo được hiệu ứng chữ trên logo và hình ảnh.

2. Nội dung bài

- 2.1 Công cụ Pen
- 2.2 Kiểu nét
- 2.3 Kết hợp các đối tượng
- 2.4 Hiệu ứng văn bản

- 2.5 Hiệu ứng Style
- 2.6 Bài tập thực hành

**Bài 7                      Mục lục, Bảng, In ấn**

Thời gian: 11 giờ

**1. Mục tiêu:**

- Đưa được hình ảnh vào Table;
- Tạo được mục lục, định dạng style;
- Thực hiện thao tác kiểm tra dữ liệu, màu sắc trước khi in;
- Xuất in, bar màu, dấu in.

**2. Nội dung bài**

- 2.1 Mục lục
- 2.2 Bảng biểu
- 2.3 Xuất in
- 2.4 Bài tập thực hành

**IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

**1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

**2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng dễ dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm tối thiểu Adobe Master CS6.

**3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

**4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

**V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

**1. Nội dung**

**Về kiến thức:**

- Trình bày văn bản
- Trình bày được quy trình xử lý ảnh
- Trình bày được quy trình sử dụng màu
- Trình bày được quy trình kết xuất sản phẩm.

**Về kỹ năng:**

- Kết xuất được các loại dữ liệu
- Chế bản được tờ bướm, truyện tranh, tạp chí, ... và các sản phẩm tương tự.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

**2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận.
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

**VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

**1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

**3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Kỹ thuật dàn trang
- Trình bày văn bản, hình ảnh
- Xử lý màu sắc, chế bản sản phẩm.

**4. Tài liệu tham khảo**

- [1]. Lâm Văn Tư, Tủ sách dạy nghề Adobe Indesign, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2010;
- [2]. Nguyễn Minh Đức, Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu, NXB Giao thông vận tải 2009;
- [3]. Lâm Văn Tư, Tủ sách dạy nghề Adobe Illustrator, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2010.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Thiết kế giao diện trang web**

**Mã số mô đun: MĐ 16**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 40 giờ; Thực hành: 47 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là mô đun được tổ chức giảng dạy sau khi học sinh học xong các môn học chung, các môn học kỹ thuật cơ sở.

- Tính chất: là mô đun chuyên môn nghề bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được các kiến thức về đồ họa website.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng được phần mềm trong quảng cáo.

- Tạo được giao diện và đồ họa website.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ;

- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;

- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập cá nhân, phối kết hợp các thành viên trong nhóm trong thực hiện các bài tập lớn, đồ án mang tính tập thể;

- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Tổng quan về giao diện web	14	10	4	
2	Màu sắc trong thiết kế web	13	5	8	
3	Sử dụng chữ trong thiết kế web	13	5	8	
4	Sử dụng hình ảnh trong thiết kế web	13	5	7	1
5	Thiết kế banner, nút nhấn	18	10	7	1
6	Đồ án thiết kế giao diện web	19	5	13	1
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>40</b>	<b>47</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

**Bài 1                    Tổng quan về giao diện web**

Thời gian: 14 giờ

1. Mục tiêu:

- Nêu được các thành phần của giao diện trang web;
- Xác định được hệ thống lưới thiết kế giao diện;
- Xác định kích thước của các thành phần.

2. Nội dung bài

- 2.1 Các thành phần trong giao diện trang web
- 2.2 Các loại bố cục của trang web
- 2.3 Hệ thống lưới trong xác định bố cục web
- 2.4 Kích thước, tỷ lệ của bố cục

**Bài 2                    Màu sắc trong thiết kế web**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng được vòng thuần sắc trong thiết kế web;
- Kết hợp màu sắc hài hòa;
- Sử dụng bộ màu có sẵn để phối màu cho trang web.

2. Nội dung bài

- 2.1 Màu sắc và thông số màu dùng trong thiết kế giao diện trang web
- 2.2 Cách kết hợp màu sắc
- 2.3 Phối màu sắc cho trang web với các bộ màu có sẵn
- 2.4 Kiểm tra kỹ năng sử dụng màu sắc trong thiết kế web

**Bài 3                    Sử dụng chữ trong thiết kế web**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Phân biệt các loại chữ dùng trong thiết kế giao diện trang web;
- Kết hợp các kiểu chữ.

2. Nội dung bài

- 2.1 Các loại font chữ dùng trong thiết kế giao diện web
- 2.2 Các lưu ý khi sử dụng font chữ
- 2.3 Kết hợp các loại font chữ

**Bài 4                    Sử dụng hình ảnh trong thiết kế web**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Sử dụng hình ảnh cho thiết kế giao diện;
- Kết hợp hình ảnh với các thành phần khác.

2. Nội dung bài

- 2.1 Đặc điểm của hình ảnh khi sử dụng thiết kế trang web

- 2.2 Xử lý hình ảnh trước khi đưa ảnh vào thiết kế giao diện
- 2.3 Cách kết hợp hình ảnh với các thành phần khác trong giao diện
- 2.4 Kiểm tra kỹ năng sử dụng hình ảnh trong thiết kế web

**Bài 5**                      **Thiết kế banner, nút nhấn**                      Thời gian: 18 giờ

1. Mục tiêu:

- Thiết kế các loại banner quảng cáo tĩnh trên website;
- Thiết kế các loại nút nhấn hiệu quả, ấn tượng.

2. Nội dung bài

- 2.1 Thiết kế các loại banner quảng cáo
- 2.2 Thiết kế các loại nút nhấn

**Bài 6**                      **Đồ án thiết kế giao diện web**                      Thời gian: 19 giờ

1. Mục tiêu:

- Thực hiện một giao diện web hoàn chỉnh theo yêu cầu.

2. Nội dung bài

- 2.1 Chọn chủ đề thiết kế giao diện web
- 2.2 Chọn và phác thảo bố cục, màu sắc
- 2.3 Thể hiện sản phẩm trên máy tính
- 2.4 Trình bày sản phẩm

#### **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

##### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

##### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng dễ dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh;

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, Adobe Photoshop, Adobe Bridge phiên bản tối thiểu CS6.

##### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

##### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ

### 1. Nội dung

#### Về kiến thức:

- Bố cục một trang web;
- Sử dụng được một số layout web thông dụng.

#### Về kỹ năng:

- Thiết kế được các thành phần trong một giao diện trang web;
- Sử dụng một số layout web thông dụng để thiết kế giao diện một trang web;
- Kết hợp chữ, màu sắc hài hòa;
- Thực hiện một giao diện web hoàn chỉnh.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### 2. Phương pháp đánh giá

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận;
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC

### 1. Phạm vi áp dụng môn học

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### 3. Những trọng tâm cần chú ý

- Bố cục trang web;
- Kết hợp chữ, màu sắc;
- Công cụ thiết kế giao diện.

### 4. Tài liệu tham khảo

[1]. Giáo trình Thiết kế website, Trung tâm Trường Đại học Quốc gia Khoa học Tự nhiên, 2014;

[2]. Nguyễn Minh Đức, *Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu*, NXB Giao thông Vận tải, 2009.



## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Thiết kế bộ nhận dạng thương hiệu**

**Mã số mô đun: MĐ 17**

**Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ (Lý thuyết: 40 giờ; Thực hành: 47 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là mô đun được tổ chức giảng dạy sau khi học sinh học xong các môn học chung, các môn học kỹ thuật cơ sở.

- Tính chất: là mô đun chuyên môn nghề bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được khái niệm, vai trò và yêu cầu hệ thống nhận dạng thương hiệu;
- Trình bày được chức năng các hình thức ấn phẩm, phong cách màu sắc của ấn phẩm trong hệ thống nhận dạng thương hiệu;
- Phân biệt được công dụng của các ấn phẩm trong hệ thống nhận dạng thương hiệu.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng thành thạo phần mềm sử dụng làm công cụ thiết kế bộ nhận diện thương hiệu;
- Vẽ phác thảo bằng tay các ấn phẩm như: logo và biểu tượng, danh thiếp cá nhân, danh thiếp công ty, phong bì thư, kẹp tài liệu, brochure, catalogue, tờ gấp, tờ rơi, ...

- Thiết kế các ấn phẩm trong bộ nhận dạng thương hiệu lên máy tính bằng một phần mềm đã học;

- Định dạng được thể thức bố cục hình thức, thành phần nội dung và màu sắc thống nhất với phong cách nội dung;

- Lưu trữ và trích xuất tập tin ra các định dạng;

- Thực hiện in ấn sản phẩm đúng tiêu chuẩn;

- Thực hiện đồ án thiết kế một bộ nhận dạng thương hiệu hoàn chỉnh;

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ;
- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập cá nhân, phối kết hợp các thành viên trong nhóm trong thực hiện các bài tập lớn, đồ án mang tính tập thể;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)
--	--------------------------	-----------------

Số TT		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Tổng quan về hệ thống nhận diện thương hiệu	5	5		
2	Logo và biểu tượng	22	10	11	1
3	Bộ ấn phẩm văn phòng	26	10	15	1
4	Bộ ấn phẩm quảng cáo	22	10	12	
5	Thực hiện bộ ấn phẩm nhận diện thương hiệu	15	5	9	1
	<b>Cộng</b>	<b>90</b>	<b>40</b>	<b>47</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

**Bài 1**                                      **Tổng quan về hệ thống nhận diện thương hiệu**                                      Thời gian: 05 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm, tầm quan trọng của hệ thống nhận diện thương hiệu trong các lĩnh vực;
- Phân loại và trình bày được công dụng các ấn phẩm trong hệ thống nhận diện thương hiệu.

2. Nội dung bài

- 2.1 Khái niệm hệ thống nhận diện thương hiệu
- 2.2 Tầm quan trọng của hệ thống nhận diện thương hiệu
- 2.3 Các loại ấn phẩm trong hệ thống nhận diện thương hiệu
- 2.4 Hình thức và chức năng của các ấn phẩm

**Bài 2**                                      **Logo và biểu tượng**                                      Thời gian: 22 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm về logo và biểu tượng;
- Trình bày được các hình dạng của logo;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế logo, biểu tượng;
- Phác thảo logo bằng tay;
- Thể hiện logo trên máy tính bằng phần mềm đã học.

2. Nội dung bài

- 2.1 Khái niệm logo, biểu tượng
- 2.2 Các hình thức của logo
- 2.3 Các phương pháp thiết kế logo
- 2.4 Vẽ phác thảo logo và biểu tượng bằng tay
- 2.5 Thể hiện logo và biểu tượng trên máy tính

**Bài 3**                                      **Bộ ấn phẩm văn phòng**                                      Thời gian: 26 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được khái niệm, công dụng và chức năng của danh thiếp;
- Nêu được các hình thức của danh thiếp;
- Xác định được kích thước, tỷ lệ các thành phần bên trong danh thiếp;
- Bố trí, sắp xếp các thành phần đúng cấu trúc, tỷ lệ;
- Vẽ phác thảo bằng tay và thể hiện danh thiếp trên máy tính;
- Trình bày được công dụng và chức năng của giấy tiêu đề, phong bì thư;
- Xác định được hình thức của giấy tiêu đề, phong bì thư;
- Sắp xếp, bố trí các thành phần trong giấy tiêu đề, phong bì thư;
- Kết hợp font chữ khi thiết kế giấy tiêu đề, bì thư;
- Vẽ phác thảo và thể hiện trên máy tính;
- Trình bày được công dụng và chức năng của kẹp giấy A4;
- Xác định được hình thức của kẹp giấy A4;
- Bố trí, sắp xếp các thành phần trên kẹp giấy A4 đúng cấu trúc;
- Vẽ phác thảo và thể hiện kẹp giấy A4 trên máy tính.

2. Nội dung bài

2.1 Danh thiếp

2.1.2 Khái niệm, công dụng, chức năng của danh thiếp

2.1.3 Các hình thức của danh thiếp

2.1.4 Bố cục danh thiếp

2.1.5 Kích thước, tỷ lệ các thành phần bên trong danh thiếp

2.1.6 Cách kết hợp font chữ trong danh thiếp

2.1.7 Vẽ phác thảo bằng tay danh thiếp trên máy tính

2.2 Giấy tiêu đề, phong bì thư khổ lớn, nhỏ

2.2.1 Công dụng, chức năng của giấy tiêu đề, phong bì thư

2.2.2 Hình thức của giấy tiêu đề, phong bì thư

2.2.3 Bố cục giấy tiêu đề, bì thư

2.2.4 Cách sử dụng font chữ khi thiết kế giấy tiêu đề, phong bì thư

2.2.5 Vẽ phác thảo và thể hiện tiêu đề thư, phong bì thư trên máy tính

2.3 Kẹp giấy A4

2.3.1 Công dụng, chức năng của kẹp giấy A4

2.3.2 Hình thức của kẹp giấy A4

2.3.3 Bố cục kẹp giấy A4

2.3.4 Vẽ phác thảo và thể hiện kẹp giấy A4 trên máy tính

Bài 4

**Bộ ấn phẩm quảng cáo**

Thời gian: 22 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được công dụng và chức năng của brochure;

- Xác định các hình thức của brochure;
- Bố trí, sắp xếp các thành phần trên brochure;
- Kết hợp các loại font chữ trong brochure;
- Vẽ phác thảo tay và thể hiện brochure trên máy tính;
- Trình bày được công dụng và chức năng của brochure;
- Xác định các hình thức của brochure;
- Bố trí, sắp xếp các thành phần trên brochure;
- Kết hợp các loại font chữ trong brochure;
- Vẽ phác thảo tay và thể hiện brochure trên máy tính.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Brochure giới thiệu sản phẩm, dự án
  - 2.1.1 Công dụng, chức năng của brochure
  - 2.1.2 Các hình thức của brochure
  - 2.1.3 Bố cục brochure
  - 2.1.4 Sử dụng font chữ và kết hợp font chữ trong brochure
  - 2.1.5 Vẽ phác thảo tay và thể hiện brochure trên máy tính
- 2.2 Catalogue danh mục sản phẩm
  - 2.2.1 Công dụng, chức năng của brochure
  - 2.2.2 Các hình thức của brochure
  - 2.2.3 Bố cục brochure
  - 2.2.4 Sử dụng font chữ và kết hợp font chữ trong brochure
  - 2.2.5 Vẽ phác thảo tay và thể hiện brochure trên máy tính

## **Bài 5 Thực hiện bộ ấn phẩm nhận diện thương hiệu**

Thời gian: 15 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Xác định các các ấn phẩm nhận dạng thương hiệu dựa trên yêu cầu;
- Thiết kế bộ nhận dạng thương hiệu hoàn chỉnh bao gồm bản vẽ phác thảo tay và sản phẩm thể hiện trên máy, đồng thời được in ấn hoàn chỉnh;
- Thuyết minh sản phẩm.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Xác định các ấn phẩm trong bộ nhận dạng thương hiệu
- 2.2 Lập mục tiêu và kế hoạch thực hiện
- 2.3 Trình bày bản mô tả
- 2.4 Thiết kế bộ nhận dạng thương hiệu
- 2.5 Thuyết trình, trình bày sản phẩm đã hoàn chỉnh

## **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

---

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

## **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh.

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm Adobe Master, CorelDraw.

## **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;

- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;

- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

## **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;

- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;

- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

# **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

## **1. Nội dung**

### **Về kiến thức:**

- Mô tả hệ thống nhận dạng thương hiệu;

- Trình bày chức năng, công dụng các hình thức ấn phẩm, phong cách màu sắc của ấn phẩm trong hệ thống nhận dạng thương hiệu.

### **Về kỹ năng:**

- Vẽ phác thảo bằng tay các ấn phẩm như: logo và biểu tượng, danh thiếp cá nhân, danh thiếp công ty, phong bì thư, kẹp tài liệu, brochure, catalogue, tờ gấp, tờ rơi, ...;

- Thiết kế các ấn phẩm trong bộ nhận dạng thương hiệu lên máy tính bằng một phần mềm;

- Định dạng được thể thức bố cục hình thức, thành phần nội dung và màu sắc thống nhất với phong cách nội dung;

- Lưu trữ và trích xuất tập tin ra các định dạng;

- Thực hiện in ấn sản phẩm đúng tiêu chuẩn;

- Thực hiện đồ án thiết kế một bộ nhận dạng thương hiệu hoàn chỉnh.

### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;

- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;

- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

## **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận.

- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;

- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Bộ nhận diện thương hiệu; Kỹ thuật kết hợp chữ, màu sắc; Bố cục từng sản phẩm.

### **4. Tài liệu tham khảo**

- [1]. Alina Wheeler, Designing Brand Identity, NXB Mc Graw-Hill, 2009;
- [2]. ThS Khải Hoàn, Hướng dẫn thực hành Adobe Illustrator CS6, NXB Giao Thông Vận tải, 2013;
- [3]. ColorME, Thiết kế cho người bắt đầu, NXB Giao Thông Vận tải, 2016.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun:** Thiết kế quảng cáo

**Mã số mô đun:** MĐ 18

**Thời gian thực hiện mô đun:** 60 giờ (*Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành: 32 giờ; Kiểm tra: 03 giờ*)

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là mô đun được tổ chức giảng dạy sau khi học sinh học xong các môn học chung, các môn học kỹ thuật cơ sở.

- Tính chất: là mô đun chuyên môn nghề bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày được khái niệm, vai trò và yêu cầu của quảng cáo; các hình thức quảng cáo, phong cách màu sắc của các sản phẩm quảng cáo;

- Phân biệt được công dụng của các hình thức quảng cáo.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng thành thạo phần mềm sử dụng làm công cụ thiết kế các hình thức quảng cáo;  
 - Vẽ phác thảo bằng tay các hình thức quảng cáo như: danh thiếp, nhãn mác hàng hóa;  
 - Thiết kế các mẫu quảng cáo lên máy tính bằng một phần mềm đã học;  
 - Định dạng được thể thức bố cục hình thức, thành phần nội dung và màu sắc thống nhất với phong cách nội dung.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ;  
 - Thực hiện đúng thiết kế giao diện;  
 - Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;  
 - Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập cá nhân, phối kết hợp các thành viên trong nhóm trong thực hiện các bài tập lớn, đồ án mang tính tập thể;  
 - Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Tầm quan trọng, yêu cầu của quảng cáo	5	5		
2	Thiết kế quảng cáo trên báo, tạp chí	13	5	7	1
3	Thiết kế bảng hiệu quảng cáo khổ lớn/ nhỏ	9	5	4	

4	Thiết kế poster, áp phích quảng cáo	<b>10</b>	2	8	
5	Thiết kế quảng cáo trên trang tin điện tử	<b>11</b>	3	7	1
6	Thực hiện thiết kế sản phẩm quảng cáo	<b>12</b>	5	6	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

**Bài 1                      Tầm quan trọng, yêu cầu của quảng cáo                      Thời gian: 05 giờ**

**1. Mục tiêu:**

- Trình bày được khái niệm, tầm quan trọng của thiết kế quảng cáo trong các lĩnh vực;
- Phân loại và trình bày được công dụng các loại thiết kế quảng cáo.

**2. Nội dung bài**

- 2.1 Khái niệm thiết kế quảng cáo
- 2.2 Tầm quan trọng của thiết kế quảng cáo
- 2.3 Các loại ấn phẩm trong thiết kế quảng cáo
- 2.4 Hình thức và chức năng của các thiết kế quảng cáo

**Bài 2                      Thiết kế quảng cáo trên báo, tạp chí                      Thời gian: 13 giờ**

**1. Mục tiêu:**

- Trình bày được tầm quan trọng của thiết kế quảng cáo trên báo, tạp chí;
- Trình bày được các hình thức quảng cáo trên báo, tạp chí;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế quảng cáo trên báo, tạp chí;
- Sắp xếp, bố trí các thành phần trên quảng cáo báo, tạp chí đúng cấu trúc, tỷ lệ; sử dụng màu sắc hài hòa.

**2. Nội dung bài**

- 2.1 Vai trò và xu hướng quảng cáo trên báo và tạp chí
- 2.2 Các hình thức thiết kế mẫu quảng cáo trên báo và tạp chí
- 2.3 Kích thước, tỷ lệ các thành phần trong mẫu quảng cáo
- 2.4 Sử dụng chữ, hình ảnh trong mẫu quảng cáo
- 2.5 Bố cục quảng cáo báo, tạp chí
- 2.6 In thử các mẫu quảng cáo

**Bài 3                      Thiết kế bảng hiệu quảng cáo khổ lớn/ nhỏ                      Thời gian: 09 giờ**

**1. Mục tiêu:**

- Vai trò và xu hướng quảng cáo trên pano kích thước lớn, nhỏ;
- Thiết kế các mẫu quảng cáo trên tấm pano kích thước lớn/ nhỏ;
- Trình bày được các hình thức quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ ;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ;
- Sắp xếp, bố trí các thành phần trên quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ đúng cấu trúc, tỷ lệ; sử dụng màu sắc hài hòa.



2. Nội dung bài

- 2.1 Vai trò và xu hướng quảng cáo trên pano kích thước lớn, nhỏ
- 2.2 Các hình thức thiết kế mẫu quảng cáo trên pano kích thước lớn, nhỏ
- 2.3 Kích thước, tỷ lệ các thành phần trong mẫu quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ
- 2.4 Sử dụng chữ, hình ảnh trong mẫu quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ
- 2.5 Bố cục quảng cáo pano kích thước lớn, nhỏ
- 2.6 In thử các mẫu quảng cáo

**Bài 4 Thiết kế poster, áp phích quảng cáo**

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

- Vai trò và xu hướng quảng cáo trên tờ rơi tờ gấp;
- Thiết kế các mẫu quảng cáo trên tờ rơi tờ gấp;
- Trình bày được các hình thức quảng cáo trên tờ rơi tờ gấp;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế quảng cáo trên tờ rơi tờ gấp;
- Sắp xếp, bố trí các thành phần quảng cáo trên tờ rơi tờ gấp đúng cấu trúc, tỷ lệ; sử dụng màu sắc hài hòa..

2. Nội dung bài

- 2.1 Vai trò và xu hướng quảng cáo bằng các tờ rơi, tờ gấp
- 2.2 Thiết kế các mẫu tờ rơi tờ gấp

**Bài 5 Thiết kế nhãn mác hàng hóa**

Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu:

- Vai trò và xu hướng quảng cáo nhãn mác hàng hóa;
- Thiết kế các mẫu quảng cáo trên túi, bao bì, chai, lọ, thùng, hộp;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế nhãn mác quảng cáo;
- Sắp xếp, bố trí các thành phần trên nhãn mác quảng cáo đúng cấu trúc, tỷ lệ; sử dụng màu sắc hài hòa

2. Nội dung bài

- 2.1 Các yêu cầu đối với nhãn mác hàng hóa
- 2.2 Chế bản nhãn mác trên túi bao bì
- 2.3 Chế bản nhãn mác trên chai/lọ
- 2.4 Chế bản nhãn mác trên thùng/hộp

**Bài 6 Thiết kế quảng cáo trên trang tin điện tử**

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

- Vai trò và xu hướng quảng cáo nhãn mác hàng hóa;
- Thiết kế các mẫu quảng cáo trên túi, bao bì, chai, lọ, thùng, hộp;
- Nhận biết các phương pháp thiết kế nhãn mác quảng cáo;

- Sắp xếp, bố trí các thành phần trên nhãn mác quảng cáo đúng cấu trúc, tỷ lệ; sử dụng màu sắc hài hòa

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Các yêu cầu đối với nhãn mác hàng hóa
- 2.2 Chế bản nhãn mác trên túi bao bì
- 2.3 Chế bản nhãn mác trên chai/lọ
- 2.4 Chế bản nhãn mác trên thùng/hộp

## IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN

### 1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

### 2. Trang thiết bị máy móc

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh.

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm Adobe Master, CorelDraw.

### 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

### 4. Các điều kiện khác

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ

### 1. Nội dung

#### Về kiến thức:

- Trình bày vai trò và yêu cầu của quảng cáo ;
- Mô tả chức năng các hình thức quảng cáo, phong cách màu sắc của các sản phẩm quảng cáo;
- Liệt kê công dụng của các hình thức quảng cáo.

#### Về kỹ năng:

- Vẽ phác thảo bằng tay các hình thức quảng cáo phổ biến;
- Thiết kế các mẫu quảng cáo lên máy tính bằng một phần mềm;
- Định dạng được thể thức bố cục hình thức, thành phần nội dung và màu sắc thống nhất với phong cách nội dung;
- Lưu trữ và trích xuất tập tin ra các định dạng.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

## **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận.
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Quảng cáo trên báo, tạp chí, trang tin điện tử, nhãn mác trên chai, lọ, hộp, thùng, túi, bao bì.

### **4. Tài liệu tham khảo**

- [1]. Ngô Thanh Phượng, *Thiết kế quảng cáo*, NXB Văn hóa Sài Gòn, 2006;
- [2]. Nguyễn Minh Đức, *Thiết kế quảng cáo*, NXB Minh Khai, 2013.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun:** Mỹ thuật đa phương tiện

**Mã số mô đun:** MĐ 19

**Thời gian thực hiện mô đun:** 60 giờ (*Lý thuyết: 25 giờ; Thực hành: 32 giờ; Kiểm tra: 03 giờ*)

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: mô đun được bố trí sau khi học sinh học xong các môn học chung, các môn cơ sở chuyên ngành đào tạo chuyên môn nghề bắt buộc.

- Tính chất: là mô đun chuyên môn nghề bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày khái niệm mỹ thuật đa phương tiện.

#### Về kỹ năng:

- Sử dụng thành thạo phần mềm Adobe Animation để tạo các sản phẩm đa phương tiện.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ;
- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập cá nhân, phối kết hợp các thành viên trong nhóm trong thực hiện các bài tập lớn, đồ án mang tính tập thể;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Khái niệm mỹ thuật đa phương tiện	9	5	4	
2	Phần mềm Adobe Animation	9	5	4	
3	Công cụ và các biểu tượng	13	5	7	1
4	Tạo hoạt cảnh	13	5	7	1
5	Các hiệu chỉnh nâng cao	16	5	10	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

#### 2. Nội dung chi tiết:

Bài 1                      **Khái niệm mỹ thuật đa phương tiện**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày khái niệm và ứng dụng của mỹ thuật đa phương tiện;
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính;
- Rèn luyện tính tu duy, sáng tạo, thẩm mỹ.

2. Nội dung bài

- 2.1 Khái niệm mỹ thuật đa phương tiện
- 2.2 Các ứng dụng

**Bài 2 Phần mềm Adobe Animation**

Thời gian: 09 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được ứng dụng của Adobe Animation;
- Cài đặt ứng dụng của Adobe Animation.

2. Nội dung bài

- 2.1 Giới thiệu phần mềm
- 2.2 Cài đặt
- 2.3 Giao diện

**Bài 3 Công cụ và các biểu tượng**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được chức năng các công cụ, biểu tượng;
- Sử dụng được các công cụ, biểu tượng.

2. Nội dung bài

- 2.1 Công cụ
- 2.2 Biểu tượng

**Bài 4 Tạo hoạt cảnh**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được chức năng và cách sử dụng các công cụ tạo hoạt cảnh;
- Thực hiện sử dụng các công cụ tạo hoạt cảnh.

2. Nội dung bài

- 2.1 Time line
- 2.2 Classic tween, shape tween, motion tween.
- 2.3 Công cụ bone, bind, deco.
- 2.4 Công cụ 3D translation và 3D rotation

**Bài 5 Các hiệu chỉnh nâng cao**

Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày và thực hiện được cách xử lý âm thanh, hình ảnh, video;

- Trình bày và thực hiện được cách tạo kỹ xảo và ghép các hoạt cảnh.

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Xử lý âm thanh, hình ảnh và video.
- 2.2 Tạo kỹ xảo
- 2.3 Ghép nối nhiều hoạt cảnh
- 2.4 Xuất bản một movie

## IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN

### 1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

### 2. Trang thiết bị máy móc

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh.

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm Adobe Master, CorelDraw.

### 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập.

### 4. Các điều kiện khác

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ

### 1. Nội dung

#### Về kiến thức:

- Xác định được cách sử dụng các công cụ để tạo hoạt cảnh.

#### Về kỹ năng:

- Tạo các kỹ xảo hoạt cảnh, ghép các đoạn hoạt cảnh.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Thực hiện đúng thiết kế giao diện;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên;
- Khả năng trình bày, thuyết minh sản phẩm.

### 2. Phương pháp đánh giá

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận;
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Sử dụng các công cụ tạo hoạt cảnh.

### **4. Tài liệu tham khảo**

[1]. Adobe Animate Classroom in a Book (2022 release) 1st Edition;

[2]. Adobe Animate CC Classroom in a Book.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Kỹ thuật chụp ảnh và quay phim**

**Mã số mô đun: MĐ 20**

**Thời gian thực hiện mô đun: 60 giờ (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành: 42 giờ; Kiểm tra: 03 giờ)**

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung và chuyên môn cơ sở.

- Tính chất: Là mô đun chuyên môn bắt buộc.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Trình bày các nguyên tắc chụp hình, quay phim;
- Trình bày các chức năng của máy ảnh, máy quay camera;
- Trình bày được nguyên lý làm việc của các thiết bị quay phim dựng phim;
- Trình bày được các công cụ trong phần mềm;
- Trình bày được các kỹ thuật layer keyframe, camera, mask, light, ...;
- Trình bày được các hình thức của thể loại clip như: tự giới thiệu, trailer, quảng cáo, clip nhạc, ....

#### Về kỹ năng:

- Thành thạo các kỹ năng chụp ảnh, kỹ năng quay phim;
- Sử dụng thiết bị máy chụp hình và quay phim để chụp hình và quay phim;
- Tạo được các clip hiệu ứng text, hình ảnh, video ...;
- Thực hiện được các kỹ xảo videoclip;
- Thực hiện được các thể loại videoclip.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Chăm thận, tự giác rèn luyện;
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập;
- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập, phát triển tư duy sáng tạo nghệ thuật.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Giới thiệu chung về máy ảnh, máy quay phim	5	5		



2	Kỹ thuật chụp ảnh	13	5	7	1
3	Kỹ thuật quay phim	17	5	11	1
4	Kỹ thuật dựng phim	25	10	14	1
	<b>Cộng</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>3</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

**Bài 1 Giới thiệu chung về máy ảnh, máy quay phim**

Thời gian: 05 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được các thành phần của máy chụp hình;
- Mô tả được các thành phần của máy chụp quay phim;
- Sử dụng được máy ảnh để chụp hình, máy quay phim.

2. Nội dung

- 2.1 Giới thiệu máy ảnh
- 2.2 Cấu tạo máy ảnh
- 2.3 Giới thiệu máy quay phim
- 2.4 Cấu tạo máy quay phim

**Bài 2 Kỹ thuật chụp ảnh**

Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được thao tác cầm máy ảnh;
- Chọn bố cục, ánh sáng, lấy nét, cỡ cảnh, góc máy phù hợp cho ảnh;
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy ảnh.

2. Nội dung

- 2.1 Thao tác cầm máy ảnh
- 2.2 Chọn bố cục
- 2.3 Chỉnh ánh sáng, lấy nét
- 2.4 Chọn cỡ cảnh, góc máy

**Bài 3 Kỹ thuật quay phim**

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

- Mô tả được thao tác cầm máy quay phim;
- Chọn khung hình quay, góc quay phù hợp;
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy quay phim.

2. Nội dung

- 2.1 Tư thế cầm máy
- 2.2 Các khung hình cơ bản
- 2.3 Góc quay
- 2.4 Một số thủ thuật

**Bài 4 Kỹ thuật dựng phim**

Thời gian: 25 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các công cụ trong phần mềm;
- Trình bày được các kỹ thuật layer keyframe, camera, mask, light, ...;
- Trình bày được các hình thức của thể loại clip như: tự giới thiệu, trailer, quảng cáo, clip nhạc, ....;
- Tạo được các clip hiệu ứng text, hình ảnh, video ...;
- Thực hiện được các kỹ xảo videoclip;
- Thực hiện được các thể loại videoclip.

2. Nội dung

- 2.1 Làm quen phần mềm Adobe Premiere
  - 2.1.1 Khái niệm cơ bản
  - 2.1.2 Cài đặt
  - 2.1.3 Màn hình làm việc
- 2.2 Thực hiện Project
  - 2.2.1 Thao tác file
  - 2.2.2 Tool
  - 2.2.3 Các chuẩn video
  - 2.2.4 Project
- 2.3 Nhập, xuất dữ liệu
  - 2.3.1 Quản lý Composition
  - 2.3.2 Nhập xuất dữ liệu
- 2.4 Khung hình Keyframe
  - 2.4.1 Khung hình
  - 2.4.2 Thao tác khung hình và thuộc tính
  - 2.4.3 Ứng dụng tạo hiệu ứng
- 2.5 Dòng thời gian
  - 2.5.1 Sử dụng timeline
  - 2.5.2 Ứng dụng các tính năng trong timeline
- 2.6 Tính năng nâng cao
  - 2.6.1 Một số tính năng nâng cao như tốc độ, quay ngược
  - 2.6.2 Hiệu ứng âm thanh
- 2.7 Tạo văn bản
  - 2.7.1 Tạo văn các loại văn bản
  - 2.7.2 Hiệu chỉnh hiệu ứng cho văn bản
- 2.8 Tạo hiệu ứng, hiệu chỉnh

- 2.8.1 Tìm hiểu một số hiệu ứng trong AP
- 2.8.2 Tạo được hiệu ứng cho videoclip
- 2.8.3 Kết hợp được các dữ liệu khác
- 2.9 Kết hợp các dữ liệu
- 2.9.1 Chuyển đổi dữ liệu khác nhau
- 2.9.2 Nhập xuất các loại dữ liệu
- 2.9.3 Tạo videoclip hoàn chỉnh

#### **IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN**

##### **1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng**

- Phòng máy tính thực hành có cấu hình cao, có card đồ họa rời, đủ khả năng thể hiện các sản phẩm đồ họa.

##### **2. Trang thiết bị máy móc**

- Bảng viết, máy chiếu, máy tính, hệ thống mạng để dàng lưu trữ dữ liệu và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh.

- Phần mềm dạy, học: Hệ điều hành, bộ phần mềm Adobe Master.

##### **3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu**

- Bài giảng điện tử;
- Tài liệu học tập và tài liệu thực hành;
- Các nguồn hình ảnh, bài tập, video.

##### **4. Các điều kiện khác**

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

#### **V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ**

##### **1. Nội dung**

###### **Về kiến thức:**

- Trình bày được công dụng của các công cụ
- Trình bày được các chuẩn video
- Trình bày được các thao tác xuất file
- Trình bày được cách sử dụng các hiệu ứng
- Trình bày được công dụng của layer, keyframe, light, camera.

###### **Về kỹ năng:**

- Tạo được các hiệu ứng, kỹ xảo bằng các keyframe, layer camera, light, ...
- Tạo được kỹ xảo cho videoclip có hiệu ứng.
- Thực hiện được các loại videoclip.

###### **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Chăm thận, tự giác trong học tập.
- Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập.

## **2. Phương pháp đánh giá**

- Được đánh giá qua bài viết, kiểm tra vấn đáp hoặc trắc nghiệm, tự luận;
- Đánh giá kỹ năng thực hành : đánh giá kỹ năng thực hành của học sinh;
- Thời gian kiểm tra đánh giá: **120 phút**.

## **VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

### **1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với giáo viên: Mở bài bằng cách minh họa các sản phẩm thực tế trước khi vào nội dung; Chia nội dung bài học thành nhiều công đoạn và thực hiện làm mẫu theo từng công đoạn; Kiểm tra việc thực hiện của học sinh và đánh giá; Cung cấp đầy đủ hệ thống bài tập tại lớp và bài rèn luyện thêm về nhà;

- Đối với người học: Thực hiện theo từng công đoạn giáo viên làm mẫu; Ghi nhận các bước thực hiện; Thực hiện đầy đủ bài tập và rèn luyện theo bài tập giáo viên giao về nhà.

### **3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Chuẩn phim, sequence, layer, keyframe, hiệu ứng.

### **4. Tài liệu tham khảo**

- [1]. Phạm Thanh Hà, Quay phim điện ảnh và truyền hình, NXB Chính Trị Quốc Gia, 2015.
- [2]. Trần Lâm, Biên tập phim và Video, NXB Cà Mau, 2010.
- [3]. Quang Tùng, Kỹ xảo điện ảnh bằng After Effect, 2009.
- [4]. Nguyễn Anh, Biên tập phim với Adobe Premiere, NXB Minh Khai, 2011.

## CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

**Tên mô đun: Thực tập tốt nghiệp**

**Mã số mô đun: MĐ 21**

**Thời gian thực hiện mô đun:** 240 giờ (*Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành: 225 giờ; Kiểm tra: 00 giờ*)

### I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN:

- Vị trí: là mô đun được bố trí cuối mỗi chuyên nghề.
- Tính chất: Là mô đun chuyên môn nghề đào tạo tại Doanh nghiệp, hoặc là mô đun tạo điều kiện cho học sinh tiếp xúc với thực tế sản xuất. Tổng kết và sử dụng những kiến thức đã học được trên lớp, tập làm quen với việc giải quyết các vấn đề kỹ thuật và ngược lại sẽ nắm vững hơn những vấn đề lý thuyết đã học trên lớp.

### II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

#### Về kiến thức:

- Vận dụng được các kiến thức trong các môn học tại trường để thực hiện các công việc theo thực tế.

#### Về kỹ năng:

- Dựa vào công việc thực tế, cơ sở thực tập có thể phân công học sinh thực hiện các sản phẩm đồ họa với các lĩnh vực: Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu; Thiết kế quảng cáo; Thiết kế bao bì, nhãn mác; Kỹ thuật dàn trang tạp chí; Kỹ thuật in;

- Tập sự làm được những công việc của một thợ thiết kế khi có sự hướng dẫn, góp ý của chuyên viên thợ lành nghề tại nơi thực tập. Thực hiện đúng quy trình, quy phạm vận hành, bảo trì, bảo dưỡng và vệ sinh công nghiệp tại nơi làm việc.

- Sử dụng thành thạo các phần mềm phổ biến của chuyên nghề;
- Rèn luyện, trau dồi thêm các kỹ năng về phần mềm;
- Tổ chức được hoạt động sản xuất theo nhóm, theo tổ - đội trong quá trình thực tập;
- Rèn luyện các kỹ năng giao tiếp, tổ chức, làm việc nhóm, lập kế hoạch.

#### Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Đánh giá được kết quả sản xuất và kinh nghiệm thực tế.
- Hợp tác chặt chẽ giữa các cá nhân trong nhóm với nhau để hoàn thành nhiệm vụ thực tập tốt nghiệp đạt chất lượng và hiệu quả.
- Rèn luyện tính kỷ luật, kiên trì, cẩn thận, nghiêm túc, chủ động và tích cực sáng tạo trong thực tập kết hợp sản xuất. Tuân thủ quy tắc, quy định tại nơi thực tập;
- Rèn luyện tác phong công nghiệp.

### III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

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

	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)
--	--------------------------	-----------------

<b>Số TT</b>		<b>Tổng số</b>	<b>Lý thuyết</b>	<b>Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập</b>	<b>Kiểm tra</b>
1	Tìm hiểu cơ sở thực tập	40		40	
2	Xây dựng kế hoạch thực tập sản xuất	40		40	
3	Thực tập nghề nghiệp Đồ họa in ấn	120		120	
4	Báo cáo thực tập	<b>40</b>	15	25	
	<b>Cộng</b>	<b>240</b>	<b>15</b>	<b>225</b>	<b>0</b>

**2. Nội dung chi tiết:**

**Bài 1                      Tìm hiểu cơ sở thực tập                      Thời gian: 40 giờ**

1. Mục tiêu:

- Nhận biết thông tin thực tiễn về hoạt động nghề nghiệp;
- Nhận biết được quy mô, phạm vi hoạt động, quy trình tuyển dụng và quản lý, lương và các chế độ; giúp học sinh hội nhập thực sự vào môi trường doanh nghiệp.

2. Nội dung bài

- 2.1    Lĩnh vực hoạt động
- 2.2    Cơ cấu tổ chức
- 2.3    Trang thiết bị
- 2.4    Các vị trí công việc thiết kế tại cơ sở
- 2.5    Các quy trình làm việc
- 2.6    Quy định, nội quy tại cơ sở
- 2.7    Các sản phẩm thiết kế tại cơ sở

**Bài 2                      Xây dựng kế hoạch thực tập sản xuất                      Thời gian: 40 giờ**

1. Mục tiêu:

- Phân công công việc;
- Nhận biết rõ các quy định trong quá trình thực hiện công việc;
- Lập kế hoạch thực hiện công việc.

2. Nội dung bài

- 2.1    Các quy định thực tập sản xuất
- 2.2    Phân công vị trí công việc
- 2.3    Xây dựng kế hoạch thực tập theo vị trí công việc được phân công

**Bài 3                      Thực tập nghề nghiệp                      Thời gian: 120 giờ**

1. Mục tiêu:

- Tiếp nhận công việc, lập kế hoạch và triển khai thực hiện công việc theo đúng quy trình..

## 2. Nội dung bài

- 2.1 Tiếp nhận sản phẩm thiết kế được giao
- 2.2 Tìm hiểu các thông tin, xác định phần mềm thiết kế
- 2.3 Lập kế hoạch thực hiện
- 2.4 Thực hiện sản phẩm
- 2.5 Hiệu chỉnh và hoàn thiện sản phẩm
- 2.6 Báo cáo, trình bày sản phẩm
- 2.7 Đánh giá sản phẩm

## Bài 4 Báo cáo thực tập

Thời gian: 40 giờ

### 1. Mục tiêu:

- Trình bày kết quả từng giai đoạn thiết kế;
- Nhận biết các kiến thức, kỹ năng còn hạn chế, cần trau dồi, rèn luyện thêm;
- Đánh giá được khả năng thiết kế.

### 2. Nội dung bài

- 2.1 Tổ chức đánh giá, rút kinh nghiệm
- 2.2 Thực hiện báo cáo thực tập theo mẫu

## IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN

### 1. Phòng học chuyên môn hóa / nhà xưởng

- Các cơ sở chuyên về thiết kế đồ họa;
- Các công ty, doanh nghiệp có phòng chuyên môn về thiết kế đồ họa.

### 2. Trang thiết bị máy móc

- Máy tính có cài đặt đầy đủ các phần mềm;
- Các thiết bị do cơ sở cung cấp hoặc yêu cầu.

### 3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu

- Tài liệu kỹ thuật, bảng hướng dẫn
- Bảng yêu cầu và giao công việc.

### 4. Các điều kiện khác

- Đường truyền Internet;
- Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đủ điều kiện để thực hiện mô đun;
- Phòng thực hành có đầy đủ máy PC cho học sinh thực hành.

## V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ

### 1. Nội dung

#### Về kiến thức:

- Kiến thức về các yếu tố hình thành nên sản phẩm thiết kế.

**Về kỹ năng:**

- Sản phẩm hoàn chỉnh đúng quy trình, đúng kỹ thuật;
- Kế hoạch thực hiện và đánh giá từng giai đoạn thực hiện.

**Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ, tập quan sát, nhận xét;
- Thực hiện đúng quy trình vẽ;
- Hoàn thành bài tập được giao đúng tiến độ yêu cầu của giáo viên.

**2. Phương pháp đánh giá**

- Về kiến thức: Được đánh giá qua thể hiện của sản phẩm;
- Về kỹ năng: Được đánh giá qua các giai đoạn thực hiện, báo cáo thực tập;
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm: Được đánh giá trong quá trình chuẩn bị, thực hiện, hoàn thiện bài tập.

**VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔN HỌC**

**1. Phạm vi áp dụng môn học**

Chương trình được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và sơ cấp.

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

- Đối với cơ sở thực tập: Giao công việc; Duyệt kế hoạch thực hiện và đánh giá công việc theo từng giai đoạn trong kế hoạch; Hướng dẫn học sinh trong suốt quá trình thực tập;
- Đối với người học: Thực hiện theo hướng dẫn; Ghi nhận, thực hiện, báo cáo kết quả thường xuyên, rút kinh nghiệm cá nhân.

**3. Những trọng tâm cần chú ý**

- Công việc được phân công bởi DN thực tập;
- Viết báo cáo chủ đề.

**4. Tài liệu tham khảo**

[1]. TS Quách Tuấn Ngọc, Cách viết báo cáo khoa học, đề tài tốt nghiệp, Bộ giáo dục, 2000.



## SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ VÀ TIẾN TRÌNH ĐÀO TẠO CÁC MÔN HỌC MÔ ĐUN TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Tên ngành, nghề: **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

Mã ngành, nghề: **5480216**

