|  |  |
| --- | --- |
| TRƯỜNG ĐẠI HỌC HẠ LONG | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM** |
| **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN** |  **Độc lập - Tự do - Hạnh phúc** |

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN**

 **Trình độ đào tạo: Đại học Ngành: Khoa học máy tính**

**1. Thông tin chung về học phần**

|  |  |
| --- | --- |
| ***1.1. Mã học phần:*** | IT608002 |
| ***1.2. Tên học phần:***  | Đồ họa ứng dụng |
| ***1.3. Tên tiếng Anh:***  | Graphics Applications |
| ***1.4. Số tín chỉ:***  | 3 |
| ***1.5. Phân bố thời gian*** |  |
| **-** Lý thuyết:  | 30 giờ (2 tín chỉ) |
| - Thực hành:  | 30 giờ (1 tín chỉ) |
| - Tự học:  | 75 giờ tự học |
| ***1.6. Quản lí, phụ trách học phần*** |  |
| - Khoa quản lí học phần: | Khoa Công nghệ thông tin |
| - Giảng viên phụ trách chính:  | Th.S Trịnh Thị Vân |
| - Danh sách giảng viên cùng giảng dạy: |  |
| ***1.7. Điều kiện tham gia học phần*** |  |
| **-** Học phần tiên quyết: | Không |
| - Học phần học trước: | Không |
| - Học phần song hành: | Không |

**2. Mục tiêu học phần**

***2.1. Mục tiêu chung***

Sau khi học xong học phần, sinh viên có kiến thức về lĩnh vực đồ họa được ứng dụng trong xây dựng, thiết kế bộ nhận diện thương hiệu bằng 2 công cụ chính là Corel Draw và Adobe Photoshop. Học phần này cung cấp các kiến thức chuyên sâu về lĩnh vực đồ họa và thực hành các bài tập gắn liền với thực tế. Từ đó, vận dụng các kiến thức đã học để xây dựng các sản phẩm mang tính thực tế.

Ngoài ra, học phần cũng trang bị một số kiến thức chuyên sâu trong đồ họa như thiết kế Cardvisit, Catologue, Banner quảng cáo, Hồ sơ năng lực, thiếp cưới, bộ nhận diện thương hiệu,…Áp dụng được các thuyết về màu sắc cũng như tính thẩm mỹ trong lĩnh vực đồ họa và trong cuộc sống để giải quyết các vấn đề trong thực tế.

***2.2. Mục tiêu cụ thể (COs)***

*2.2.1. Về kiến thức*

- CO 1: Có kiến thức về phần mềm thiết kế đồ họa: Corel Draw.

- CO 2: Có kiến thức về phần mềm thiết kế đồ họa: Photoshop CS.

*2.2.2. Về kỹ năng*

- CO 3: Có kỹ năng phối hợp thuyết màu sắc phù hợp với nhu cầu thiết kế thực tế.

- CO 4: Có kỹ năng thuyết trình, hoạt động nhóm

*2.2.3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm*

- CO 5: Tự học và phát triển kỹ năng phù hợp để có thể tham gia vào các dự án đồ họa ứng dụng.

**3. Chuẩn đầu ra của học phần (CLOs)**

**Bảng 1. Chuẩn đầu ra (CLOs) của học phần**

Khi học xong học phần, SV có khả năng:

| **Ký hiệu** | **Chuẩn đầu ra học phần (CLOs)** | **Hỗ trợ cho** **mục tiêu** |
| --- | --- | --- |
| CLO1 | Trình bày được các công cụ trong phần mềm Corel Draw | CO1, CO3CO4, CO5 |
| CLO2 | Trình bày được các công cụ trong phần mềm Photoshop | CO2, CO3CO4, CO5 |
| CLO3 | Có kỹ năng phối hợp thuyết màu sắc phù hợp với nhu cầu thiết kế thực tế. | CO1, CO2CO3 |
| CLO4 | Thiết kế được các sản phẩm mang tính thực tế như: Thiết kế Cardvisit, Cattologue, Profile, Banner quảng cáo, Hồ sơ năng lực, thiếp cưới, bộ nhận diện thương hiệu,… | CO1, CO2CO3, CO4, CO5 |

**4. Mối liên hệ giữa CĐR HP(CLO) với CĐR CTĐT (PLO)**

Mức độ đóng góp, hỗ trợ của CLO đối với PLO được xác định cụ thể như sau:

*I (Introduced) – CLO có hỗ trợ đạt được PLO và ở mức giới thiệu/bắt đầu*

*R (Reinforced) – CLO có hỗ trợ đạt được PLO và ở mức nâng cao hơn mức bắt đầu, có nhiều cơ hội được thực hành, thí nghiệm, thực tế,…*

*M (Mastery) – CLO có hỗ trợ cao đạt được PLO và ở mức thuần thục/thông hiểu*

*A (Assessed) – Học phần quan trọng (hỗ trợ tối đa việc đạt được PLO) cần được thu thập minh chứng để đánh giá CĐR CTĐT.*

**Bảng 2. Mối liên hệ giữa CLO với PLO**

| **PLO** | (1) | (2 | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) | (9) | (10) | (11) | (12) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CLO1 |  |  |  | R |  |  |  | I |  | I |  |  |
| CLO2 |  |  |  | R |  |  |  | I |  |  |  |  |
| CLO3 |  |  |  | R |  |  |  | R |  |  | R | I |
| CLO4 |  |  |  | R |  |  |  | R |  |  | R | I |
| Tổng hợp học phần |  |  |  | R |  |  |  | R |  | I | R | I |

**5. Học liệu**

 ***5.1. Tài liệu chính***

[1]. Đậu Ngọc Hiệp (2017), *Giáo trình Corel Draw*, [Nhà](http://cviet.com/manufacture.php?&category_id=3&manufacture_id=119) Xuất Bản Hà Nội.

[2]. [Nguyễn](http://cviet.com/writer.php?category_id=3&text=Quốc%20Bình) Ngọc Tuấn, Hồng Phúc (2012),[*Adobe*](http://cviet.com/details.php?product_id=15895) *Photoshop CS,* [Nhà Xuất Bản Thống Kê](http://cviet.com/manufacture.php?&category_id=3&manufacture_id=119).

***5.2. Tài liệu tham khảo***

[1]. [Phạm](http://cviet.com/writer.php?category_id=3&text=Quốc%20Bình) Quang Hiển (2014), *Giáo trình thực hành Corel Draw X7-X8*, [Nhà Xuất Bản Thanh](http://cviet.com/manufacture.php?&category_id=3&manufacture_id=119) Niên.

[2]. [W](http://cviet.com/writer.php?category_id=3&text=Quốc%20Bình)ater PC (2010), *Tự học nhanh cách chỉnh sửa và ghép hình trên Photoshop*, [Nhà Xuất Bản Văn](http://cviet.com/manufacture.php?&category_id=3&manufacture_id=119) hóa Thông tin.

[3]. Ngô Anh Tuấn (2020), *Giáo trình màu sắc lý thuyết và ứng dụng*, [Nhà](http://cviet.com/manufacture.php?&category_id=3&manufacture_id=119) Xuất Bản Đại học Quốc gia.

**6. Cấu trúc học phần**

- Tổng số tiết trên lớp: 4 tiết;

- Tổng số tuần học: 15 tuần;

- Phân bố: 4 tiết/ buổi x 1 buổi/ tuần = 15 buổi;

- Kiểm tra, đánh giá:

+ Đánh giá chuyên cần: Tất cả các buổi học;

+ Kiểm tra định kì: 2 bài;

+ Thi kết thúc học phần: 1 bài

**7. Kế hoạch dạy học**

**Bảng 3. Kế hoạch dạy học**

| **Tuần** | **Nội dung dạy học** | **Số tiết** | **CĐR của bài học** | **Hướng tới****CLOs** | **Hoạt động****dạy - học** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | **CHƯƠNG I: ĐỒ HỌA CĂN BẢN****1.1. Giới thiệu chung về đồ họa ứng dụng**1.1.1. Khái niệm về thiết kế đồ họa1.1.2. Tổng quan về ngành thiết kế đồ họa a) Yếu tố chi phối thị giác trong thiết kế.b) Nguyên tắc cơ bản trong thiết kế đồ hoạ.c) Ứng dụng ngành thiết kế đồ hoạd) Kỹ năng cần có khi thiết kế đồ hoạ**1.2. Lý thuyết màu trong thiết kế đồ họa.**1.2.1. Màu sắc trong thiết kế đồ họa1. Khái niệm màu sắc.
2. Phân loại màu sắc.
3. Nguyên tắc phối màu trong thiết kế.
4. Ý nghĩa của màu sắc trong thiết kế đồ họa.
 | 4 | Trình bày được các khái niệm về thiết kế đồ hoạ, nguyên tắc cơ bản trong thiết kế đồ hoạ, ứng dụng của ngành thiết kế đồ hoạ, kỹ năng cần có khi thiết kế đồ hoạ.Trình bày được lý thuyết màu trong thiết kế đồ hoạ. | CLO3 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 2 | 1.2.2. Hệ màu trong thiết kế đồ họa.1. Hệ màu RGB
2. Hệ màu CMYK
3. Hệ màu Pantone
4. Hệ màu HSB

**1.3. Một số phần mềm đồ họa thông dụng.**1.3.1. Adobe Photoshop1.3.2. Adobe Illustrator1.3.3. Adobe Indesign1.3.4. CorelDraw1.3.5. GIMP1.3.6. 3Ds Max**1.4. Một số kiến thức cần ghi nhớ****Câu hỏi và bài tập chương 1****CHƯƠNG II: PHẦN MỀM COREL DRAW****2.1. Làm quen với đồ họa vector và Corel Draw** 2.1.1. Tổng quan về đồ hoạ vecto và Corel Drawa) Tổng quan về đồ hoạ vectob) Tổng quan về Corel Draw | 4 | Trình bày được thuyết các hệ màu trong thiết kế đồ họa.Trình bày được một số phần mềm đồ hoạ thông dụng..Trình bày được lý thuyết về Đồ hoạ vecto.Trình bày được nguyên tắc khi làm việc với các phiên bản trên Coreldraw. Nêu được cách thức xây dựng đối tượng và xử lý đồ họa của Corel. Phân loại các đối tượng trong Corel.Nêu được các thao tác cơ bản đối với phần mềm Corel.Phân tích được cách Quản lý đối tượng trong Corel. | CLO1CLO3 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 3 | 2.1.2. Làm việc với Corel Drawa) Thanh tiêu đềb) Thanh menuc) Thanh tiêu chuẩnd) Thanh Toolboxe) Thanh thuộc tínhf) Thanh cuộng) Thanh màuh) Thẻ vẽ giấyi) Vùng vẽj) Trang Giấy in2.1.3. Một số thao tác cơ bản khi làm việc với Corel Drawa) Lưu fileb) Mở các công cụ hỗ trợc) Định dạng trang thiết kếd) Tô màu nền cho trang thiết kếe) Nhãn trangf) Exportg) Importh) Thao tác căn chỉnh vị trí đối tượngi) Transformationsj) Lệnh Convert Outline to Objectk) Lệnh Conbine (Ctrl + L) và lệnh Break apart (Ctrl + K) | 4 | Trình bày được các chức năng của các thanh tiêu đề, thanh menu, thanh tiêu chuẩn, thanh Toolbox, thanh thuộct tính, thanh cuộn, thanh màu, thẻ vẽ giấy, vùng vẽ, trang giấy in.Trình bày đượcmột số thao tác cơ bản khi làm việc với Corel Draw. | CLO1CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 4 | 2.1.4. Quản lý đối tượng trong Corel Drawa) Quản lý nhóm trong Corel Drawb) Corel quản lý theo các đoạn văn bản hoặc textbox.c) Các lớp hiển thịd) Sao chép đối tượnge) Object Manager**2.2. Giới thiệu sơ bộ về thanh công cụ Toolbox**2.2.1. Nhóm Picktool2.2.2. Nhóm Shape Tool (F10)2.2.3. Nhóm Crop Tool2.2.4. Nhóm Zoom Tool (Z)2.2.5. Nhóm Freehand Tool (F5)2.2.6. Nhóm Artistic Media Tool (I)2.2.7. Nhóm Rectangle Tool (F6)2.2.8. Nhóm Ellipse Tool (Z)2.2.9. Nhóm Polygon Tool (Y) | 4 | Trình bày được cách quản lý đối tượng trong Corel Draw Vận dụng các nhóm chức năng trên thanh công cụ vào thiết kế các sản phẩm cụ thể | CLO1CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 5 | 2.2.10. Nhóm Text Tool (F8)2.2.11. Nhóm Parallel Dimension Tool2.2.12. Nhóm Straight-Line Connector Tool2.2.13. Nhóm Drop Shadow Tool2.2.14. Nhóm Transparency Tool2.2.15. Nhóm Color Eyedropper2.2.16. Nhóm Interactive Fill Tool 2.2.17. Nhóm Smart Fill Tool**2.3. Kỹ thuật về màu sắc** 2.3.1. Chuyển hệ màu2.3.2. Tô màu đối tượng2.3.3. Trộn màu**2.4. Text** 2.4.1. Các kỹ thuật với chữ2.4.2. Viết chữ uốn lượn. | 4 | Vận dụng các nhóm chức năng trên thanh công cụ vào thiết kế các sản phẩm cụ thểTrình bày được các kỹ thuật với màu sắc và chữ viết | CLO1CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 6 | **2.5. Kỹ thuật vẽ hình** 2.5.1. Giới thiệu về kỹ thuật vẽ hình.a) Nútb) Điểm uốnc) Điểm khiển2.5.2. Các kỹ thuật vẽ hìnha) Biến đường thẳng thành đường congb) Chọn nútc) Thêm nút / Bớt nútd) Nối hai nút thành một nút**2.6. Shapping & Lens** 2.6.1. Lens2.6.2. Shappinga) Lệnh Trimb) Lệnh Weldc) Lệnh Intersect**2.7. Effects** 2.7.1. Hiệu ứng Blend2.7.2. Hiệu ứng Contour2.7.3. Hiệu ứng Distort2.7.4. Hiệu ứng Drop Shadow | 4 | Trình bày được các kỹ thuật vẽ hình.Vận dụng vào thiết kế bằng các nhóm công cụ của Shapping & Lens.Vận dụng vào thiết kế bằng các nhóm công cụ của Effects.  | CLO1CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 7 | 2.7.5. Hiệu ứng Enverlope2.7.6. Hiệu ứng Extrude2.7.7. Hiệu ứng Block Shadow**2.8. Xử lý ảnh Bitmap trên Corel** 2.8.1. Chuyển ảnh Vecto thành bitmap 2.8.2. Các phương pháp tách nền Bitmap.a) Phương pháp tách nền bằng công cụ PowerClip.b) Phương pháp tách nền bằng công cụ Bitmap Color Maskc) Phương pháp tách nền bằng công cụ Corel PhotoPaintd) Phương pháp tách nền bằng công cụ Shape2.8.3. Kỹ thuật tách nền Bitmap trong Corel đối với hình ảnh bitmap**2.9. Các lỗi thường gặp khi làm việc với corelDRAW****2.10. Một số kiến thức cần ghi nhớ**Thực hành tổng hợp**Câu hỏi và bài tập chương 2****Bài kiểm tra số 01** | 4 | Vận dụng vào thiết kế bằng các nhóm công cụ của Effects Mô tả được các cách xử lý ảnh Bitmap trên Corel Draw.Trình bày được các lỗi thường gặp trong Corel Draw.Vận dụng thanh công cụ, chức năng của Corel Draw để thiết kế các sản phẩm thực tế: Cardvisit, thiệp cưới, logo,… | CLO1CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 8 | **CHƯƠNG III: PHẦN MỀM ADOBE PHOTOSHOP** **3.1. Tổng quan về adobe photoshop CS6**3.1.1.Giới thiệu về Adobe Photoshopa) Giới thiệu chung.b) Điểm ảnh c) Cài đặt photoshop.d) Khởi tạo Photoshop CS6. 3.1.2. Các tính năng trên trình đơn. a) Thanh Menu | 4 | Trình bày được khái niệm, ưu nhược điểm, ứng dụng thực tế của phần mềm Adobe PhotoshopGiới thiệu một số tính năng, cài đặt, khởi tạo, thanh công cụ của phần mềm Adobe Photoshop. | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 9 | b) Thanh công cụ3.1.3. Tạo mới một tập tin ảnha) Mở một tập tin ảnhb) Tạo mới tập tin ảnh theo kích thước tuỳ ý | 4 | Phân tích được các nút lệnh trên thanh công cụVận dụng được các nhóm công cụ trong Photoshop để thực hành. | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 10 | **3.2. Các nút lệnh trên thanh công cụ**3.2.1. Nhóm Move Tool (V)3.2.2. Nhóm Marquee Tool (M)a) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.3. Nhóm Lasso Tool (L)a) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.4. Nhóm Magic Wand Tool (W)a) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.5. Nhóm Crop Tool (C) a) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính  | 4 | Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Marquee Tool (M) vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Lasso Tool (L) vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Magic Wand Tool (W) vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Crop Tool (C) vào thiết kế một sản phẩm thực tế.  | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 11 | 3.2.6. Nhóm Eyedropper Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.7. Nhóm Patch Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.8. Nhóm Brush Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.9. Nhóm Clone Stamp Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.10. Nhóm History Brush Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.11. Nhóm Eraser Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.12. Nhóm Gradient Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính  | 4 | Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Eyedropper Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Patch Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Brush Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Clone Stamp Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm History Brush Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Eraser Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Gradient Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế.  | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 12 | 3.2.13. Nhóm Blur Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.14. Nhóm Burd Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.15. Nhóm Pen Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.16. Nhóm Type Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cục) Thanh thuộc tính 3.2.17. Nhóm Path Selection Tool (A)a) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.18. Nhóm Shape Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ3.2.19. Nhóm Hand Toola) Giới thiệub) Chức năng của từng công cụ | 4 | Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Blur Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Burd Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Pen Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Type Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Path Selection Tool (A) vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Shape Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế. Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Hand Tool vào thiết kế một sản phẩm thực tế.  | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 13 | 3.2.20. Nhóm Zoom Tool3.2.21. Nhóm Foreground Color Tool3.2.22. Nhóm Background Color Tool3.2.23. Nhóm Edit Quick Mask Move Tool 3.2.24. Nhóm Standard Screen Mode Tool**3.3. Sử dụng lớp (layer) trong photoshop** 3.3.1. Giới thiệu về lớp.3.3.2.Các thành phần của Layera) Layer Thumbnailb) Layer Maskc) Tên layerd) Khả năng hiển thị (Tắt/bật Layer)e) Liên kết Layer và Layer Mask3.3.3. Các tính năng của Layera) Opacity và Fillb) Blending Modec) Khóa Layerd) Các tính năng khác của LayerCác thao tác trong lớp.3.3.4. Các thao tác với Layera) Chọn một Layerb) Di chuyển các Layerc) Tìm kiếm Layer | 4 | Trình bày được chức năng và vận dụng nhóm Zoom Tool, Foreground Color Tool, Background Color Tool, Edit Quick Mask Move Tool, Standard Screen Mode Tool.Trình bày và sử dụng được lớp (layer) trong Photoshop CS6 Thực hành được các thao tác trong lớp, chọn lớp, ẩn/hiện lớp, xóa lớp, đặt tên cho lớp, sắp xếp các lớp, liên kết các lớp.Trình bày được các tính năng của Layer.Trình bày được các thao tác với Layer. | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 14 | **3.4. Các cách xử lý ảnh**3.4.1. Các phép quay ảnha) Thao tác hiệu chỉnh vùng chọn hoặc lớp hiện hànhb) Hiệu chỉnh toàn ảnh3.4.2. Biến đổi hình ảnha) Thực hiện in toàn ảnhb) Chia ảnh thành nhiều phần nhỏ3.4.3. Kênh màu và hiệu chỉnh kênh màu.a) Lệnh Hue / Saturation (Ctrl + U)b) Lệnh Vibrancec) Lệnh Exposured) Lệnh Black & White (Alt + Shift + Ctrl + B)e) Lệnh Channel Mixerf) Lệnh Invert (Ctrl + I)g) Lệnh Posterizeh) Lệnh Thresholdi) Lệnh Gradient Mapj) Lệnh Selective Colork) Lệnh HDR Toningl) Lệnh Variationsm) Lệnh Desaturate (Shift+Ctrl+U)n) Lệnh Match coloro) Lệnh Replace Color | 4 | Trình bày và vận dụng được các phép quay ảnh.Trình bày và vận dụng được các cách biến đổi hình ảnh.Phân tích và vận dụng được kênh màu và hiệu chỉnh kênh màu. | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |
| 15 | **3.5. Text và Filter** 3.5.1. Texta) Thanh thuộc tínhb) Sử dụng Palette Charater3.5.2. Filter a) Bộ lọc Blurb) Bộ lọc Distort > Displacec) Bộ lọc Filter > Noised) Bộ lọc Filter > Pixelatee) Bộ lọc Filter > Renderf) Bộ lọc Filter > Sharpeng) Bộ lọc Stylize3.5.4. Các nguyên tắc sử dụng bộ lọc**3.6. Một số kiến thức cần ghi nhớ**Thực hành tổng hợp**Câu hỏi và bài tập chương 3****Bài kiểm tra số 02** | 4 | Trình bày và vận dụng được công cụ text và filter.Thực hành thiết kế cardvisit, cattologue, profile, banner quảng cáo, hồ sơ năng lực, bộ nhận diện thương hiệu, chỉnh sửa anh rách nát,…bằng phần mềm Photoshop CS6 | CLO2CLO3CLO4 | GV trình bày, hướng dẫnSV lắng nghe, thực hiện |

(\*) Giới thiệu học phần: Vị trí, vai trò của học phần trong CTĐT của ngành; CO, CLO, nội dung học phần, các hình thức, trọng số, tiêu chí, biểu điểm các bài kiểm tra, …

**8. Đánh giá học phần**

***8.1. Phương pháp, hình thức kiểm tra - đánh giá***

**Bảng 4. Kiểm tra - đánh giá**

| **Thành phần, tên bài đánh giá** | **Trọng số** | **Nội dung đánh giá** | **Trọng số** **con** | **Rubric****(đánh dấu x nếu có)** | **Hướng tới****đánh giá CLOs** | **Cách thức đánh giá** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| A1 Đánh giá chuyên cần | 10% | Ý thức tham gia học tập  |  |  |  | Theo dõi và đánh giá cả quá trình học tập. |
| A2Đánh giá định kỳ | 30% | Thiết kế một sản phẩm bằng phần mềm Corel Draw | 50% | x | CLO1, CLO3CLO4 | SV thực hành trên máy tính, GV tiến hành chấm tại phòng máy. |
| Thiết kế một sản phẩm bằng phần mềm Photoshop | 50% |  | CLO2, CLO3CLO4 | SV thực hành trên máy tính, GV tiến hành chấm tại phòng máy. |
| A3Đánh giá cuối kỳ | 60% | - Thiết kế một sản phẩm bằng phần mềm Corel Draw - Thiết kế một sản phẩm bằng phần mềm Photoshop |  |  | CLO1, CLO2,CLO3, CLO4,  | Sinh viên làm bài thi thực hành trên máy tính theo lịch tổ chức của phòng Khảo thí, giáo viên chấm điểm. |

***8.2. Tiêu chí đánh giá***

*8.2.1. Đánh giá chuyên cần*

- Đi học đầy đủ: 6 điểm (60%, nghỉ 3 tiết học không lý do trừ 1 điểm)

- Hoàn thành đúng hạn các yêu cầu của giảng viên: 2 điểm (20%)

- Tích cực phát biểu, thảo luận trên lớp: 1 điểm (10%)

- Tự học, chủ động tìm tòi kiến thức: 1 điểm (10%)

*8.2.2. Kiểm tra định kỳ*

\* Bài kiểm tra 1:

- Nội dung:

+ Kiến thức về thuyết màu sắc trong phần mềm Corel Draw.

+ Thiết kế một sản phẩm theo yêu cầu bằng phần mềm Corel Draw.

- Thời gian: 50 phút

- Hình thức: Thực hành trên máy tính

| **STT** | **Nội dung** | **Tiêu chí đánh giá** |  | **Điểm** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | + Kiến thức về thuyết màu sắc trong phần mềm Corel Draw | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 3 |
| 2 | + Thiết kế một sản phẩm theo yêu cầu bằng phần mềm Corel Draw. | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 7 |
| **Tổng điểm** | **10** |

\* Bài kiểm tra 2:

- Nội dung:

+ Kiến thức về thuyết màu sắc trong phần mềm Photoshop

+ Thiết kế một sản phẩm bất kỳ bằng phần mềm Photoshop

- Thời gian: 50 phút

- Hình thức: Thực hành trên máy tính

**Bảng 5. Tiêu chí, biểu điểm đánh giá bài kiểm tra định kì**

| **STT** | **Nội dung** | **Tiêu chí đánh giá** |  | **Điểm** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | + Kiến thức về thuyết màu sắc trong phần mềm Photoshop. | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 2 |
| 2 | + Thiết kế một sản phẩm theo yêu cầu bằng phần mềm Photoshop. | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 8 |
| **Tổng điểm** | **10** |

*8.2.3. Thi kết thúc học phần*

- Nội dung: Kiến thức về quá trình phát triển phần mềm

- Hình thức: Thực hành trên máy tính

- Thời gian: 90 phút

**Bảng 6. Tiêu chí, biểu điểm đánh giá bài thi kết thúc học phần**

| **STT** | **Nội dung** | **Tiêu chí đánh giá** |  | **Điểm** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | + Thiết kế một sản phẩm theo yêu cầu bằng phần mềm Corel Draw. | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 4 |
| 2 | + Thiết kế một sản phẩm theo yêu cầu bằng phần mềm Photoshop. | Đúng kiến thức, đủ yêu cầu | 6 |
| **Tổng điểm** | **10** |

*Quảng Ninh, ngày 20 tháng 7 năm 2020*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Hiệu trưởng** | **Trưởng khoa****Lương Khắc Định** | **Trưởng bộ môn** | **Người biên soạn****Trịnh Thị Vân** |