|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ GD&ĐT**  **Trường Đại học SPKT TP.HCM**  **KhoaCNMay & TT** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**Ch­ương trình Giáo dục đại học**

**Ngành đào tạo : Công nghệ MayTrình độ đào tạo: Đại học**

**Chương trình đào tạo: Công nghệ May**

**ĐỀ C­ƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN**

**Tên học phần: Đồ họa ứng dụng Mã học phần: GDAP330851**

1. **Tên Tiếng Anh: GRAPHIC DESIGN APPLICATION**
2. **Số tín chỉ: 3 tín chỉ (2 +1) (2 tín chỉ lý thuyết, 1 tín chỉ thực hành)**
3. **Phân bố thời gian:** (2:1:6) (2 tiết lý thuyết + 1 tiết thực hành + 6 tiết tự học )

Thời gian học: 15 tuần

1. **Các giảng viên phụ trách học phần**

1/ GV phụ trách chính: Lê Mai Kim Chi

2/ Danh sách giảng viên cùng GD:

2.1/ Mai Quỳnh Trang

2.2/ Nguyễn Thị Tuyết Trinh

1. **Điều kiện tham gia học tập học phần**

**Môn học trước: Không**

**Môn học tiên quyết: Không**

***Khác:*** *không*

1. **Mô tả tóm tắt học phần**

Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về đồ họa nền vector và bitmap thông qua hai chương trình đồ họa Corel Draw và Photoshop. Từ đó, sinh viên ứng dụng các phần mềm này vào chuyên ngành May để phác thảo mẫu, vẽ thiết kế, lập bộ tiên chuẩn kỹ thuật, thiết kế và hiệu chỉnh màu sắc các mẫu thiết kế quảng cáo.

1. **Mục tiêu Học phần**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MỤC TIÊU**  **HỌC PHẦN** | **MÔ TẢ MỤC TI**Ê**U HỌC PHẦN** | **CHUẨN ĐẦU RA CTĐT** |
| **G1** | Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành công nghệ may | **1.1,1.2, 1.3** |
| **G2** | Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa  Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa  Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa  Có các kỹ năng và thái độ cá nhân, thái độ nghề nghiệp đúng đắn trong quá trình học tập môn học | **2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5** |
| **G3** | Kỹ năng làm việc nhóm  Kỹ năng giao tiếp đồ họa  Khả năng giao tiếp tiếng Anh trong chuyên ngành May | **3.1, 3.2, 3.3** |
| **G4** | Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa chuyên ngành May trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội | **4.1, 4.2, 4.3, 4.4** |

1. **Chuẩn đầu ra của học phần**

| **CĐR**  **HỌC PHẦN** | | **MÔ TẢ CHUẨN ĐẦU RA HỌC PHẦN** | **CHUẨN ĐẦU RA CDIO** |
| --- | --- | --- | --- |
| **G1** | **G1.1** | Nhận biết được lịch sử hình thành, các giai đoạn phát triển và các kiến thức cơ bản về máy tính | **1.1** |
| **G1.2** | Nhận biết được tên gọi, biểu tượng, ý nghĩa và cách thực hiện của các lệnh điều khiển, tạo hiệu ứng và hiệu chỉnh trong chương trình Corel Draw và Photoshop.  Phân biệt được công dụng của chương trình đồ họa Corel Draw và Photoshop | **1.2** |
| **G1.3** | Kết hợp các lệnh cơ bản và các thủ thuật trong xử lý đồ họa để thiết kế, hiệu chỉnh, cắt ghép các mẫu đồ họa | **1.3** |
| **G2** | **G2.1** | Phân tích được các lỗi kỹ thuật trong xử lý đồ họa  Đưa ra được các phương án khắc phục | **2.1.1, 2.1.3, 2.1.5** |
| **G2.2** | Thực hành các hình vẽ cơ bản, các phác thảo mẫu, vẽ thiết kế, lập bộ tài liệu kỹ thuật, thiết kế và hiệu chỉnh màu sắc các mẫu thiết kế quảng cáo bằng chương trình Corel Draw và Photoshop | **2.2.4** |
| **G2.3** | Sắp xếp được trình tự các thao tác lệnh hợp lý trong xử lý đồ họa | **2.3.3** |
| **G2.4** | Sáng tạo trong thiết kế mẫu và xử lý hình ảnh chuyên ngành May  Có khả năng tự tìm hiểu các thủ thuật cao cấp và các hiệu ứng bổ sung trong xử lý ảnh và thiết kế mẫu. | **2.4.3, 2.4.6** |
| **G2.5** | Thao tác lệnh thành thạo, xử lý hình ảnh và thiết kế mẫu nhanh nhẹn  Luôn tự cập nhật các thông tin của các phần mềm đồ họa phiên bản mới. | **2.5.2, 2.5.4** |
| **G3** | **G3.1** | Xác định vai trò và nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm  Lựa chọn các mục tiêu và công việc cần làm | **3.1.1, 3.1.2** |
| **G3.2** | Thể hiện được bài thuyết trình bằng powperpoint  Thể hiện được sản phẩm đồ họa từ ứng dụng phần mềm Corel Draw và Photoshop | **3.2.5** |
| **G3.3** | Nhận biết tên gọi của các thiết bị và các phần mềm phổ biến của máy tính bằng tiếng Anh  Nhận biết tên gọi của các lệnh và các thông báo lỗi trong Corel Draw và Photoshop bằng tiếng Anh | **3.3.1** |
| **G4** | **G4.1** | Nhận thức được tầm quan trọng và xu hướng phát triển của công nghệ đồ họa trong môi trường và xã hội | **4.1.2, 4.1.3** |
| **G4.2** | Dự đoán và tiếp cận được vai trò của công nghệ đồ họa trong hoạt động sản xuất và kinh doanh | **4.2.3** |
| **G4.3** | Xác định phần mềm đồ họa và mục tiêu của ý tưởng | **4.3.2** |
| **G4.4** | Lựa chọn các kỹ thuật vẽ và hiệu ứng phù hợp | **4.4.4** |

1. **Tài liệu học tập**

* **Tài *liệu học tập chính***

[1] Giáo trình: Th.S. Nguyễn Tuấn Anh và Th.S. Nguyễn Thành Hậu : Giáo trình Tin học ứng dụng ngành may 1, khoa Công nghệ May – Thời trang , trường ĐH SPKT Tp.HCM – 2009

[2] Th.S. Lê Mai Kim Chi – Bài giảng Photoshop, khoa Công nghệ May & Thời trang - trường ĐH SPKT Tp.HCM – 2014

[3] Th.S. Lê Mai Kim Chi – Bài tập Corel và Photoshop, khoa Công nghệ May & Thời trang - trường ĐH SPKT Tp.HCM – 2014

* ***Sách tham khảo***

[3] KS. Phạm Quang Huy – Thế giới đồ họa, tạo chữ đẹp với Photoshop – NXB Thống kê

[4] Họa sĩ Uyên Huy – Đi tìm logo đẹp và các kiểu thương hiệu – trường ĐH Mỹ thuật – NXB Lao động – Xã hội

[5] Đỗ Lê Thuận, Võ Duy Thanh Tâm, Phạm Quang Huy – Corel Draw X5, dành cho người tự học – NXB Giao thông vận tải

**10. Đánh giá sinh viên :**

- Thang điểm: **10**

- Kế hoạch kiểm tra như sau:

| **STT** | **Nội dung** | **Hình thức** | **Thời gian TH** | **Phương pháp đánh giá** | **Chuẩn**  **đầu ra** | **%**  **điểm số** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Đánh giá quá trình** | | | | | | **50%** |
| **BT1** | 1. Tìm hiểu sự ra đời và quá trình phát triển của máy tính  2. Tìm hiểu các phần mềm của máy tính  3. Tìm hiểu phần cứng của máy tính  4. Tìm hiểu CAD-CAM  5. Tìm hiểu ứng dụng CAD-CAM trong ngành May | Nhóm  5 SV | Tuần 2 | Thuyết trình | G1.1  G 1.2  G 3.1  G 3.2  G 3.3  G 4.1  G 4.2 | 10 |
| **BT2** | Liệt kê các bước thực hiện và các lệnh tương ứng trong Corel Draw trên các hình vẽ mẫu | Nhóm  5 SV | Tuần 4 | Báo cáo | G 1.3  G 2.1  G 2.3  G 3.1  G 3.2  G 3.3 | 10 |
| **BT3** | Liệt kê các bước thực hiện và các lệnh tương ứng trong Photoshop trên các hình vẽ mẫu | Nhóm  5 SV | Tuần 7 | Báo cáo | G 1.3  G 2.1  G 2.3  G 3.1  G 3.2  G 3.3 | 10 |
| **BT4** | Các hình vẽ cơ bản trong Corel Draw | Cá nhân | Tuần 9 | Vẽ trên máy | G 1.3  G 1.3  G 2.2  G 3.3 | 5 |
| **BT5** | Các kỹ thuật cắt ghép và tô màu cơ bản trong Photoshop | Cá nhân | Tuần 12 | Vẽ trên máy | G 1.3  G 2.2  G 3.3 | 5 |
| **BT6** | Các hình vẽ chuyên ngành trong Corel Draw | Cá nhân | Tuần 11 | Vẽ trên máy | G 2.1  G 2.2  G 2.3  G 2.4  G 2.5  G 3.3  G 4.3 | 5 |
| **BT7** | Các hình ảnh chuyên ngành trong Photoshop | Cá nhân | Tuần 13 | Vẽ trên máy | G 2.1  G 2.2  G 2.3  G 2.4  G 2.5  G 3.3  G 4.3 | 5 |
| **Đánh giá cuối kỳ** | | | | | | **50%** |
| **BT 10** | Thực hiện một sản phẩm chuyên ngành để quảng cáo cho khách hàng | Nhóm  3 SV | Tuần 14 | Tiểu luận | G 4.4 | 25 |
| **BT 11** | Thực hiện một bộ tiêu chuẩn kỹ thuật của một sản phẩm chuyên ngành May | Cá nhân | Tuần 15 | Vẽ trên máy | G 2.2  G 2.5  G 3.3 | 25 |

**11. Nội dung và kế hoạch thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Nội dung** | **Chuẩn đầu ra học phần** |
|  | ***Chương 1:* Tổng quan về máy tính** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **1.1. Lịch sử máy tính cá nhân**  1.1.1. Sự hình thành máy tính   * + 1. Quá trình phát triển của máy tính     2. Máy tính ngày nay   1. **Phần mềm và phần cứng**       1. Phần mềm      2. Phần cứng   **1.3.Thành phần cơ bản của máy tính**  1.3.1. Thùng máy và nguồn  1.3.2. Bo mạch chủ  1.3.3. Đơn vị xử lý trung tâm  1.3.4. Bộ nhớ ngẫu nhiên RAM  1.3.5. Ổ mềm FDD  1.3.6. Ổ cứng  1.3.7. Ổ quang  1.3.8. Thiết bị ngoại vi  **PPGD chính**:   * Thuyết giảng * Thảo luận nhóm * Trình chiếu | G1.1, G1.2, G1.3, G3.1, G3.2, G3.3, G4.1, G4.2 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm hiểu các phần mềm đồ họa có trên thị trường  + Tìm hiểu các phần mềm diệt virus ngày nay  + Tìm hiểu các kỹ thuật chọn mua máy tính | G1.2, G1.3, G3.3, G4.1, G4.2 |
|  | ***Chương 2 :* Ứng dụng tin học trong sản xuất may mặc** |  |
| ***A/*****Tóm tắt các ND và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **2.1. Giới thiệu hệ thống CAD/CAM**  2.1.1. Khái niệm CAD/CAM  2.1.2. Qúa trình phát triển CAD/CAM  2.1.3. Tình hình ứng dụng CAD/CAM ở VN  **2.2. Ứng dụng CAD/CAM trong may mặc**  2.2.1. Tình hình thực tế  2.2.3. Giới thiệu một số hệ thống CAD/CAM  **PPGD chính**:   * Thuyết giảng * Trình chiếu * Thảo luận nhóm | G1.1, G1.2, G1.3, G3.1, G3.2, G3.3, G4.1, G4.2 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm hiểu các video clip về hoạt động trải và cắt vải  + Tìm hiểu các video clip về quy trình hoạt động của hệ thống chuyền treo trong sản xuất ngành May  + Tìm hiểu các video clip về quy trình hoạt động của một số hệ thống CAD/CAM thuộc ngành nghề khác | G1.2, G1.3, G4.1, G4.2 |
| 3, 4, 5 | ***Chương 3:* Ứng dụng Corel Draw trong ngành May** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **3.1. Giới thiệu phần mềm**  3.1.1. Giới thiệu Corel Draw  3.1.2. Khái niệm  3.1.3. Kỹ thuật cài đặt  3.1.4. Cách khởi động  **3.2. Giới thiệu màn hình Corel**  3.2.1. Bảng Quick start  3.2.2. Bảng Create a new document  3.2.3. Các thanh công cụ  3.2.4. Các chế độ xem màn hình  **3.3. Cách thiết lập trang vẽ**  3.3.1. Khổ giấy  3.3.2. Đơn vị vẽ  3.3.3. Kiểu giấy  3.3.4. Chế độ truy chụp đối tượng  **3.4. Công cụ phóng to, thu nhỏ và dời màn hình**  3.4.1. Công cụ trên thanh Standard  3.4.2. Công cụ Zoom trên Tool box  3.4.3. Công cụ Pan  **3.5. Các thao tác cơ bản trong Corel**  3.5.1. Copy  3.5.2. Lật đối xứng  3.5.3. Phóng to, thu nhỏ và xoay đối tượng  3.5.4. Xóa đối tượng  3.5.5. Nhóm đối tượng ( Group & Combine )  **3.6. Công cụ đường viền và tô màu**  3.6.1. Công cụ tạo viền ( Outline pen )  3.6.2. Công cụ tô màu ( đơn sắc & chuyển sắc )  **3.7. Công cụ vẽ trong Corel Draw**  3.7.1. Pick  3.7.2. Rectangle  3.7.3. Ellipse  3.7.4. Nhóm công cụ Polygon  3.7.4.1. Polygon  3.7.4.2. Star  3.7.4.3. Complex star  3.7.4.4. Graph paper  3.7.4.5. Spiral  3.7.5. Lệnh hiệu chỉnh nét vẽ ( Shape tool )  3.7.6. Nhóm bút vẽ  3.7.6.1. Free hand tool  3.7.6.2. Artistic Media tool  3.7.7. Nhóm công cụ Crop  3.7.7.1.Crop  3.7.7.2.Knife  3.7.8. Nhóm lệnh Basic shapes  3.7.8.1. Basic shape  3.7.8.2. Arrow shapes  **3.8. Lệnh thay đổi phương hướng đối tượng**  3.8.1. Position  3.8.2. Rotate  **3.9. Lệnh cắt xén đối tượng**  3.9.1. Trim  3.9.2. Intersect  3.9.3. Weld  **3.10. Công cụ tạo văn bản**  3.10.1. Tạo văn bản nằm trên đường dẫn  3.10.2. Tạo văn bản nằm trong khung kín  **3.11. Các hiệu ứng trong Corel**  3.11.1. Hiệu ứng Blend  3.11.2. Hiệu ứng Contour  3.11.3. Hiệu ứng Power clip  **PPGD chính**:   * Thuyết giảng * Trình chiếu * Thảo luận nhóm | G1.2, G1.3, G2.1, G2.3, G3.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm hiểu khái niệm đồ họa nền vector  + Tìm hiểu khái niệm độ phân giải PPI và DPI  + Tìm hiểu các ngành nghề có sử dụng chương trình Corel  + Tìm hiểu sự khác biệt giữa Corel phiên bản mới với Corel phiên bản cũ  + So sánh sự khác nhau giữa Combine và Group  + Phân loại chất liệu vải tương ứng với các kiểu tô chuyển sắc đã học  + Tìm hiểu các đơn vị đo độ dày nét  + Tìm hiểu ứng dụng của lệnh Position và Rotate trong chuyên ngành  + Tìm hiểu các lỗi thường gặp đối với các lệnh đã học  + Tìm hiểu các lỗi thường gặp đối với các lệnh đã học  + Tìm hiểu các ứng dụng của các lệnh đã học trong chuyên ngành  + Sưu tầm 3 mẫu logo sử dụng trong ngành May, 5 ký hiệu may mặc và 1 bảng tiêu chuẩn kỹ thuật . Sau đó, ghi thao tác các bước để thực hiện các hình vẽ đã sưu tầm được. | G1.2, G1.3, G2.1, G2.3, G3.3 |
| 6, 7, 8 | ***Chương 4:* Ứng dụng Photoshop trong ngành May** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **4.1. Làm quen với Photoshop**  4.1.1. Giới thiệu chương trình Photoshop  4.1.2. Giới thiệu màn hình Photoshop  4.1.3. Các thao tác cơ bản về file  **4**.**2. Kỹ thuật cắt ghép hình cơ bản**  4.2.1. Một số phím tắt thông dụng  4.2.2. Công cụ quét khối  4.2.3. Lệnh thay đổi đối tượng  4.2.4. Các phép toán đại số trong quét khối  **4.3. Làm việc với Layer**  4.3.1. Khái niệm về layer  4.3.2. Giới thiệu bảng layer  4.3.3. Các thao tác cơ bản của Layer  **4.4. Tô màu trong Photoshop**  4.4.1. Paint Bucket  4.4.2. Gradient  **4.5. Làm việc với công cụ Brush**  4.5.1. Ý nghĩa  4.5.2. Phân loại Brush  4.5.3. Cách thực hiện  **4.6. Cách nhập và xử lý văn bản**  4.6.1. Văn bản thường  4.6.2. Văn bản mặt nạ  **4.7. Công cụ pen**  **4.8. Các hiệu ứng trong Photoshop**  4.8.1. Hiệu ứng mặt nạ  4.8.2. Hiệu ứng hòa trộn màu  4.8.3. Hiệu ứng tạo mặt đá  4.8.4. Hiệu ứng 3 chiều  4.8.5. Hiệu ứng ghép mảnh  **4.9. Chỉnh sửa ảnh**  4.9.1. Chuyển ảnh vàng sang ảnh trắng đen  4.9.2. Chuyển ảnh trắng đen sang ảnh màu  **PPGD chính**:   * Thuyết giảng * Trình chiếu * Thảo luận nhóm | G1.2, G1.3, G2.1, G2.3, G3.3, G4.1, G4.2 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm hiểu các chương trình đồ họa có trên thị trường và cho ví dụ cụ thể  + Tìm hiểu các ứng dụng của photoshop cho ngành May  + Tìm hiểu sự khác nhau giữa ảnh RGB và CMYK  + So sánh ý nghĩa , cách thực hiện của các lệnh Marquee và Lasso  + Học thuộc các lệnh gõ tắt thông dụng  + So sánh ý nghĩa và cách thực hiện các lệnh marquee  + So sánh ý nghĩa và cách thực hiện các lệnh Lasso  + Tìm 1 hình ảnh bất kỳ và hãy nêu cách quét vùng chọn cho mỗi chi tiết trên hình ảnh đó  + Tại sao hình của layer không hiển thị lên màn hình ?  + Khi nào cần sử dụng layer ?  + Có thể tách tất các hình nằm chung một layer ra nhiều layer khác được không ? Tại sao ?  + Tìm một hình ảnh bất kỳ và hãy phân tích cách thiết kế các layer cho hình ảnh đó  + Hãy tìm hiểu công dụng của mask trong quảng cáo  + Lên ý tưởng và thiết kế một mẫu trang phục có ứng dụng các hiệu ứng photoshop  + Sưu tầm 10 hình ảnh có ứng dụng hiệu ứng, từ đó phân tích những hiệu ứng đó là gì | G1.3, G2.1, G2.3, G3.3, G4.1, G4.2 |
| 9 | **Bài thực hành số 1 : Vẽ hình học cơ bản\_Corel** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số 1 : Vẽ hình học cơ bản\_Corel**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm 5 mẫu ký hiệu may và 5 mẫu logo đơn giản và vẽ lại chúng bằng cách sử dụng các công cụ vẽ hình cơ bản trong Corel | G2.4, G2.3, G2.5, G3.3 |
| 10 | **Bài thực hành số 2 : Vẽ hoa văn và túi áo \_ Corel** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số 2 : Vẽ logo và túi áo\_ Corel**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Sưu tầm và vẽ trên corel 5 mẫu hoa văn từ lệnh combine và các đối tượng hình học  + Thiết kế và vẽ trên corel 5 mẫu túi áo thời trang | G2.4, G2.3, G2.5, G3.3 |
| 11 | **Bài thực hành số 3 : Vẽ trang phục \_ Corel** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số 3 : Vẽ trang phục \_ Corel**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3, G4.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Tìm 2 mẫu logo sử dụng trong ngành May và vẽ lại chúng trên Corel  + Vẽ thiết kế áo và quần tây trên Corel | G2.3, G2.4, G2.5, G3.3 |
| 12 | **Bài thực hành số 4 : Cắt ghép hình cơ bản và hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh\_Photoshop** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số 4 : Cắt ghép hình cơ bản và hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh\_Photoshop**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Lên ý tưởng thiết kế một mẫu trang phục và vẽ trên Corel, sau đó xuất sang chương trình Photoshop  + Thiết kế hình ảnh và phân bố màu sắc cho mẫu quảng cáo trên trong Photoshop | G2.3, G2.4, G2.5, G3.3, G4.3, G4.4 |
| 13 | **Bài thực hành số 5 : Hiệu ứng chữ và hiệu ứng hình ảnh\_Photoshop** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số 5 : Hiệu ứng chữ và hiệu ứng hình ảnh\_Photoshop**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  + Lên ý tưởng và thiết kế 2 background để quảng cáo trang phục, trong đó ứng dụng hiệu ứng chữ và hình ảnh đã học | G2.3, G2.4, G2.5, G3.3, G4.3, 4.4 |
| 14 | **Bài thực hành số6 : Hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh \_Photoshop** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số6 : Hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh \_Photoshop**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.5, G3.3, G4.3, G4.4 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  **BT 10** : Thực hiện một sản phẩm chuyên ngành để quảng cáo cho khách hàng | G2.4, G2.5, G3.3, G4.3, G4.4 |
| 15 | **Bài thực hành số7 : Thiết kế một mẫu trang phục quảng cáo** |  |
| ***A/* Cácnội dung và PPGD chính trên lớp***: (3)*  **Nội dung GD lý thuyết:**  **Bài thực hành số7 : Thiết kế một mẫu trang phục quảng cáo**  **PPGD chính**:  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G2.1, G2.2, G2.3, G2.4, G2.5, G3.2, G3.3 , G4.4 |
| ***B/*****Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(6)*  **BT11** : Thực hiện một bộ tiêu chuẩn kỹ thuật cho sản phẩm ngành May | G2.4, G2.5, G3.2, G3.3 |

**12. Đạo đức khoa học:**

* Sinh viên không sao chép các báo cáo, tiểu luận của nhau.
* Các phần trích dẫn trong báo cáo, tiểu luận phải ghi rõ xuất xứ; tên tác giả và năm xuất bản

**13. Ngày phê duyệt:** ngày /tháng /năm

**14. Cấp phê duyệt:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Trưởng khoa**  **Th.S. Vũ Minh Hạnh** | **Tổ trưởng BM**  **Th.S. Nguyễn Ngọc Châu** | **Người biên soạn**  **Th.S. Lê Mai Kim Chi** |

**15. Tiến trình cập nhật ĐCCT**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lấn 1:** Nội Dung Cập nhật ĐCCT lần 1: Ngày….. tháng….. năm……. | **<**người cập nhật ký và ghi rõ họ tên)  Tổ trưởng Bộ môn: |
| **Lấn 2:** Nội Dung Cập nhật ĐCCT lần 2: Ngày….. tháng….. năm……. | **<**người cập nhật ký và ghi rõ họ tên)  Tổ trưởng Bộ môn: |