

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: LÝ THUYẾT TỔNG HỢP NGHỀ NGHIỆP

Mã số mô đun: MĐ 40

Thời gian mô đun: 15 giờ ; (Lý thuyết: 5 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập kiểm tra: 10 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun

- Vị trí : Học sau các mô đun, môn học Đồ họa 5, Kỹ thuật in, Kiến tập thực tế, Thực tập tốt nghiệp.
- Tính chất: Cung cấp kiến thức về Thiết kế đồ họa in ấn, quảng cáo, sự kiện.

II. Mục tiêu mô đun

- Kiến thức:

- + Hiểu biết căn bản về thiết kế đồ họa.
- + Hiểu rõ các quy luật, nguyên lý, đặc tính của các yếu tố góp phần vào ý tưởng thiết kế sản phẩm đồ họa.
- + Hiểu biết toàn diện quy trình thiết kế đồ họa trong thực tế.
- + Hiểu biết những yếu tố cơ bản trong thiết kế sự kiện.
- + Nhận thức được vai trò của người thiết kế đồ họa.
- + Hiểu biết toàn diện nghề nghiệp thiết kế đồ họa.

- Kỹ năng:

- + Trình bày, giao tiếp trong việc truyền đạt ý tưởng thiết kế trong cuộc họp, trong công việc;
- + Ứng dụng kiến thức đã học trong công việc thiết kế đồ họa.
- + Ứng dụng kiến thức đã học thiết kế sản phẩm theo đúng yêu cầu khách hàng đồng thời phù hợp chuẩn mực và các nguyên tắc thiết kế.
- + Biết tổ chức quản lý công việc thiết kế ở từng lĩnh vực, bộ phận cụ thể.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- + Phát triển kỹ năng tự học để trang bị cho mình những kỹ năng thiết kế;
- + Hiểu tầm quan trọng của môn học trong ngành Thiết kế đồ họa, trong cuộc sống và công việc tương lai;
- + Yêu thích môn học và tự tin về kiến thức và kỹ năng đạt được qua học phần.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên bài	Thời gian (giờ)				Tài liệu tham khảo
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra	
1	Bài 1: Hình họa	2	1	1		[1]
2	Bài 2: Mỹ thuật trang trí	2	1	1		[2]
3	Bài 3: Nghệ thuật thị giác	2	1	1		[3]
4	Bài 4: Nguyên lý thiết kế	2	1	1		[4]
5	Bài 5: Nhận diện thương hiệu và các sản phẩm thiết kế	4	2	2		[5]
6	Bài 6: Thiết kế sự kiện	3	1	2		[6]
	Cộng	15	7	8		

Ghi chú: Thời gian kiểm tra được tích hợp giữa lý thuyết với thực hành được tính bằng giờ thực hành.

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1. Hình họa

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu :

- Trang bị cho sinh viên có kiến thức về các quy luật phối cảnh đồng thời cảm nhận về sắc độ.

Sinh viên nhận thức được cấu tạo của vạn vật trong giới tự nhiên đều nằm trong các khối hình học cơ bản.

2. Nội dung :

- 2.1. Các bước cơ bản trong vẽ Hình họa.
- 2.2. Các phương pháp, kỹ thuật trong vẽ hình họa.

Bài 2. Mỹ thuật trang trí

Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu :

- Trang bị cho người học rèn luyện khả năng cảm thụ về màu sắc.
- Nắm vững phương pháp trang trí mỹ thuật cơ bản.

2.Nội dung :

- 2.1. Những kiến thức chung về nghệ thuật trang trí.
- 2.2. Các loại sơ đồ bố trí trang trí.

Bài 3. Nghệ thuật thị giác

Thời gian: 2 giờ

1.Mục tiêu :

- Nắm được các đặc điểm của thị giác nhằm áp dụng vào các sản phẩm thiết kế đồ họa.
- Biết cách chuyển tải được chủ đề và ý tưởng trong các sản phẩm đồ họa đến người thưởng thức.

2.Nội dung :

- 2.1. Những yếu tố design
- 2.2. Tạo không gian trên diện phẳng
- 2.3. Tạo hiệu quả thị giác

Bài 4. Nguyên lý thiết kế

Thời gian: 2 giờ

1.Mục tiêu :

- Nắm được các nguyên tắc thiết kế;
- Hiểu biết về các kiến thức về tạo hình và các quy trình thiết kế.

2.Nội dung :

- 2.1. Quá trình thiết kế
- 2.2. Các nguyên lý thiết kế

Bài 5. Nhận diện thương hiệu và các sản phẩm thiết kế

Thời gian: 4 giờ

1.Mục tiêu :

- Nắm vững về quản trị các yếu tố nhận diện thương hiệu.

2.Nội dung :

- 2.1. Thương hiệu và nhận diện thương hiệu.
- 2.2. Các sản phẩm thiết kế

Bài 6. Thiết kế sự kiện

Thời gian: 3 giờ

1.Mục tiêu :

- Nắm vững về quản trị các yếu tố nhận diện thương hiệu.

2.Nội dung :

2.1. Kiến thức tổng quát về sự kiện.

2.2. Thiết kế sự kiện.

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

1. Phòng học lý thuyết:

2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính, máy chiếu.

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

- Bài giảng
- Micro

V. Phương pháp và nội dung đánh giá

1. Nội dung

- Kiến thức: được đánh giá qua bài kiểm tra viết, trắc nghiệm đạt được các yêu cầu

Bài 1 đến bài 6

- Kỹ năng:

+ Vững vàng về các kiến thức của ngành thiết kế đồ họa.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- + Nghiêm túc trong học tập
- + Trung thực trong kiểm tra
- + Rèn luyện tính kiên nhẫn.
- + Tích cực, chủ động tham gia các hoạt động trong giờ học

2. Phương pháp:

+ Cách thức: Trắc nghiệm (50%, 30 câu) + Trả lời câu hỏi (50%)

Trắc nghiệm 30 câu (3 câu bài 1, 5 câu bài 2, 5 câu bài 3, 5 câu bài 4, 7 câu bài 5, 5 câu bài 6)

Trả lời câu hỏi (15% bài 4, 15% bài 5, 20% bài 6)

+ Thời gian: 120 phút (60 phút trắc nghiệm + 60 bài làm)

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

Phạm vi áp dụng:

- Các chủ đề nguyên lý thiết kế, nguyên lý thị giác, nhận diện thương hiệu, thiết kế sự kiện, các sản phẩm thiết kế Poster, brochure, catalogue, calendar, package...
- Những khái niệm, quy trình, chi tiết công việc thiết kế.

1. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giảng viên: Phương pháp thuyết trình, thảo luận xử lý câu hỏi tình huống.

- Đối với người học:

Đọc tài liệu trước, làm bài tập theo yêu cầu của giảng viên

2. Những trọng tâm cần chú ý: Bài 1 đến bài 6

3. Tài liệu tham khảo:

4. Tài liệu tham khảo chính:

[1] Huỳnh Văn Mười (2018), *Phương Pháp Vẽ Đầu Tượng và Vấn Đề Cơ Bản Của Vẽ Hình Họa*, NXB Tổng hợp, Tp.HCM.

[2] Tạ Phương Thảo (2008), *Giáo trình trang trí 1*, NXB ĐH Sư Phạm, Hà Nội.

[3] Nguyễn Hồng Hưng (2016), *Nguyên lý design thị giác*, NXB ĐH Quốc gia TP.HCM, TP.HCM.

[4] David A. Lauer - Stephen Pentak (1990), *Design Basic*, NXB Holt, Rinehart & Winston, USA.

[5] Rio Creative (2017), *Nhận diện thương hiệu*, Nxb Lao Động, Hà Nội.

[6] Nguyễn Thị Mỹ Thanh & Sử Ngọc Diệp (2015), *Giáo trình Quản trị tổ chức sự kiện và lễ hội*, NXB Lao Động – Xã hội, Hà Nội.