

BỘ TÀI CHÍNH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC - TÀI CHÍNH QUẢN TRỊ KINH DOANH



ĐỀ CƯƠNG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN
(Dành cho bậc Đại học)

HỌC PHẦN: ĐỒ HỌA WEB VÀ ĐA PHƯƠNG TIỆN

Số tín chỉ: 3 (2,1)

Bộ môn: Tin học

Khoa: Hệ thống thông tin quản lý

Hưng Yên, tháng năm 2019

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

(Ban hành kèm theo Quyết định số/QĐ-ĐHTCQTKD ngày/2019 của Hiệu trưởng trường Đại học Tài chính – Quản trị kinh doanh)

1. Thông tin chung về học phần:

- Tên học phần: Đồ họa Web và đa phương tiện
- Tên tiếng Anh: Web graphics and multimedia
- Mã học phần: 004405
- Số tín chỉ: 3, Số tín chỉ lý thuyết: 2, Số tín chỉ thực hành: 1
- Môn học tiên quyết: Lập trình Web, Internet và thương mại điện tử
- Môn học song hành: Xây dựng Website thương mại điện tử

2. Đối tượng áp dụng:

- Môn học bắt buộc cho ngành: 004405
- Môn học tự chọn cho ngành: Hệ thống thông tin quản lý
- Trình độ: Đại học.
- Hệ đào tạo: Chính quy.

3. Nội dung tóm tắt của học phần:

Học phần "Đồ họa Web và đa phương tiện" thuộc lĩnh vực nghệ thuật ứng dụng và sáng tạo nhằm hình ảnh hóa những ý tưởng và thông điệp giúp việc truyền thông quảng bá đạt hiệu quả cao nhất

Học phần được chia thành 3 chương cung cấp cho sinh viên từ những kiến thức cơ bản về đồ họa như: tạo và xử lý các đối tượng đồ họa tĩnh trên máy tính, bố cục hình ảnh và màu sắc,; đến các kiến thức chuyên môn về đồ họa đa phương tiện như: kỹ năng sử dụng các phần mềm tạo ra các đối tượng đồ họa động (hình ảnh động, âm thanh, các kỹ xảo hình ảnh, ...) được thể hiện trên nhiều môi trường và truyền thông khác nhau (hoạt hình, phim, video, game) và thường được cảm nhận trọn vẹn trên các thiết bị đầu cuối (màn hình máy tính, TV, thiết bị cầm tay, rạp chiếu phim, thậm chí là một buổi trình diễn thực tế trên sân khấu hoặc ngoài trời) mà trọng tâm của học phần này là các ứng dụng Web.

Đi đôi với việc học lý thuyết, sinh viên được thực hành trên các phần mềm chuyên nghiệp; vận dụng thường xuyên những kiến thức lý thuyết vào thực tiễn để thực hiện các mẫu thiết kế v.v

4. Mục tiêu của học phần:

4.1. Kiến thức:

Cung cấp cho sinh viên những kiến thức chuyên môn về kỹ năng sử dụng những chương trình, phần mềm máy tính hiện đại để sáng tạo những sản phẩm "đồ họa đa phương tiện" đẹp và phù hợp với các ứng dụng trong xây dựng Web ...;

- Trang bị cho sinh viên những khái niệm cơ bản về thiết kế đồ họa đa phương tiện; những hiểu biết về kiến thức tích hợp từ nhiều lĩnh vực như nhiếp ảnh, minh họa, nghệ thuật chữ...
- Kiến thức cơ bản sử dụng một số phần mềm chuyên dụng trong quá trình thiết kế và xây dựng các sản phẩm đồ họa đa phương tiện trên các web.. như: Photoshop, thiết kế đồ họa Corel, Flash, minh họa với Illustrator, chế bản điện tử với InDesign, ...;
- Đồng thời môn học này cũng rèn luyện cho sinh viên khả năng tư duy về mỹ thuật cơ bản, thiết kế hình ảnh ... để tiếp tục phát triển trong các học phần cũng như những lĩnh vực công việc khác.

4.2. Kỹ năng:

- Hình ảnh hóa những ý tưởng và thông điệp để thiết kế và tạo ra các sản phẩm đồ họa đa phương tiện ứng dụng trên Web cũng như trong đời sống như: chế bản ảnh, thiết kế logo, thiết kế giao diện web, video quảng cáo...;
- Kỹ năng sử dụng những chương trình, phần mềm máy tính hiện đại để sáng tạo những sản phẩm đồ họa đa phương tiện đẹp và phù hợp với các ứng dụng trong đời sống;
- Xây dựng được nền tảng thẩm mỹ tốt, có kiến thức chuyên sâu và tư duy thiết kế, thành thạo kỹ năng xử lý các phần mềm đồ họa, tự tin vững bước làm nghề.

4.3. Thái độ:

- Yêu thích học phần, hiểu được tính ứng dụng của học phần trong học tập và trong công việc thực tế;

- Làm bài tập ở lớp, ở nhà, tích cực tham gia thảo luận trên nhóm, tham gia thực hành đầy đủ theo hướng dẫn của giáo viên

- Chủ động cập nhật kiến thức, linh hoạt, sáng tạo trong công việc;

- Tự giác rèn luyện tác phong làm việc khoa học, chuẩn xác.

5. Chuẩn đầu ra của học phần:

STT	Mã CDR	Nội dung chuẩn đầu ra	CDR của CTĐT
<i>Về kiến thức</i>			
1	CDR1	Kiến thức cơ bản cơ bản về thiết kế đồ họa đa phương tiện	(4)
2	CDR2	Sử dụng một số phần mềm chuyên dụng trong quá trình thiết kế và xây dựng các sản phẩm đồ họa đa phương tiện trên các web.. như: Photoshop, thiết kế đồ họa Corel, Flash, minh họa với Illustrator, chế bản điện tử với InDesign, ...	(5), (6)
<i>Về kỹ năng</i>			
3	CDR3	Hình ảnh hóa những ý tưởng và thông điệp để thiết kế và tạo ra các sản phẩm đồ họa đa phương tiện ứng dụng trên Web	(9)
4	CDR4	Kỹ năng sử dụng những chương trình, phần mềm máy tính hiện đại để sáng tạo những sản phẩm đồ họa đa phương tiện đẹp và phù hợp với các ứng dụng trong đời sống	(12)
<i>Năng lực tự chủ và trách nhiệm (thái độ)</i>			
5	CDR5	- Chấp hành nghiêm túc pháp luật của Nhà nước và nội quy của đơn vị công tác - Có trách nhiệm với công việc được giao, chủ động, sáng tạo và có ý thức quan tâm đến sự phát triển nghề nghiệp của bản thân và đơn vị công tác	(21), (23)
6	CDR6	- Năng động, chủ động cập nhật kiến thức, kỹ năng chuyên môn nghiệp vụ và áp dụng sáng tạo trong công việc - Tự tin, có bản lĩnh và tự khẳng định năng lực của bản thân, có tình thần cộng đồng, tập thể, sống và làm việc có trách nhiệm với cộng đồng và xã hội, trân trọng các giá	(22), (24)

		trị đạo đức của dân tộc, hiểu biết vai trò của chuyên ngành quản lý hệ thống thông tin quản lý trong cộng đồng để nâng cao giá trị của cuộc sống	
--	--	--	--

6. Phương pháp và phương tiện giảng dạy:

6.1. Phương pháp giảng dạy:

Thuyết trình, phát vấn, đối thoại, thảo luận nhóm, thực hành trên máy tính

6.2. Phương tiện giảng dạy:

Máy chiếu, máy tính, phấn, bảng, internet. . .

7. Thang điểm đánh giá:

Giảng viên đánh giá theo thang điểm 10, Phòng Quản lý đào tạo sẽ quy đổi sang thang điểm chữ và thang điểm 4 để phục vụ cho việc xếp loại trung bình học kỳ, trung bình tích lũy và xét học vụ.

8. Phương pháp và nội dung đánh giá

(Theo Quy chế đào tạo hệ chính quy theo hệ thống tín chỉ ban hành kèm theo Quyết định số 212/QĐ-ĐHTCQTKD ngày 14/5/2018 của Hiệu trưởng Trường Đại học Tài chính-Quản trị kinh doanh).

Loại hình		Nội dung đánh giá	Mô tả cách thực hiện	CĐR	Trọng số
Điểm chuyên cần		Nhận thức, thái độ tham gia lớp học	Sinh viên đi học đầy đủ: Từ 9 đến 10 điểm Sinh viên vắng từ 20% trở xuống: Từ 5 đến 8 điểm Sinh viên vắng trên 20%: không được thi, không chấm điểm Giảng viên kết hợp với thái độ học tập của sinh viên để cho theo khung ở trên	CĐR 5, CĐR 6	10%
Đánh giá quá trình	(1)	Kỹ năng thực hành trên máy tính	- Hình ảnh hóa những ý tưởng và thông điệp để thiết kế (5đ) - Tạo ra các sản phẩm đồ họa đa phương tiện ứng dụng trên Web (5đ)	CĐR2 CĐR 3	20%
	(2)	Kỹ năng thực hành trên máy tính	- Thiết kế và xây dựng các sản phẩm đồ họa đa phương tiện trên các web.. như: Photoshop	CĐR2 CĐR 4	

	(3)	Kỹ năng thực hành trên máy tính	- Chế bản điện tử với InDesign	CĐR2 CĐR 4	
Điểm thi cuối kỳ		Kỹ năng thực hành trên máy tính	- Hình ảnh hóa những ý tưởng và thông điệp để thiết kế (2đ) - Tạo ra các sản phẩm đồ họa đa phương tiện ứng dụng trên Web (3đ) - Thiết kế và xây dựng các sản phẩm đồ họa đa phương tiện trên các web.. như: Photoshop (3đ) - Chế bản điện tử với InDesign (2đ)	CĐR1, 2,3,4	70%
				Tổng:	100%

9. Tài liệu học tập và tham khảo:

9.1. Tài liệu học tập bắt buộc:

[1] Khám Phá Đa Phương Tiện, tác giả: TRƯỜNG ĐẠI HỌC FPT, NXB Bách Khoa Hà Nội, 08-2018

9.2. Tài liệu tham khảo:

[2] Thiết Kế Đa Phương Tiện Với Adobe Flash Adobe Iash Professional CS6 Illustrated, tác giả: TRƯỜNG ĐẠI HỌC FPT, NXB Bách Khoa Hà Nội, 11-2017 (240 trang)

10. Thông tin giảng viên giảng dạy:

10.1. Giảng viên 1:

- Họ tên: Nguyễn Thị Thu Hương
- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Số điện thoại: 0989.632.094 Email: huong.tinqtkd79@gmail.com

10.2. Giảng viên 2:

- Họ tên: Phạm Thị Chanh
- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Số điện thoại: 0985.298.593 Email: chanhpham.dlu@gmail.com

10.3. Giảng viên 3:

- Họ tên: Phạm Việt Phương
- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Số điện thoại: 0979.550.315 Email: Phamvietphuong1989@gmail.com

11. Nội dung và phân bổ thời gian:

Nội dung	Phân bổ thời gian					Tổng cộng
	Lý thuyết	Kiểm tra	Bài tập, Thảo luận	Thực hành	Tự học, Tự NC	
Chương 1: Tổng quan về đồ họa Web đa phương tiện	4		3	0	14	21
Chương 2: Tạo đối tượng ảnh trên Web	10		4	20	38	72
Chương 3: Tạo dựng video	7		2	10	23	42
Tổng cộng	21		9	30	75	135

12. Lịch trình tổ chức dạy học cụ thể:

Chương 1: Tổng quan về đồ họa Web đa phương tiện

Hình thức tổ chức dạy học	Số tiết	Nội dung chính	Tài liệu học tập, tham khảo	Chuẩn đầu ra (HP)
Lý thuyết	1	1.1. Các khái niệm chung về đồ họa Web đa phương tiện 1.1.1. Giới thiệu về thiết kế đồ họa 1.1.2. Giới thiệu về truyền thông đa phương tiện	Đề cương bài giảng "Đồ họa Web và đa phương tiện" TLTK: [1], [2], [3], [4]	1, 5, 6
Thảo luận	1			
Lý thuyết	3	1.2. Quy trình xây dựng ứng dụng đồ họa đa phương tiện trên Web 1.2.1. Xác định đối tượng người xem 1.2.2. Sơ đồ thiết kế của các đối tượng multimedia 1.2.3. Thiết kế và viết kịch bản 1.2.4. Chọn các công cụ, tạo ra thông tin và sáng tạo 1.2.5. Kiểm thử 1.2.6. Phân phối thông tin truyền thông đa phương tiện	Đề cương bài giảng "Đồ họa Web và đa phương tiện" TLTK: [1], [2], [3], [4]	1, 5, 6
Thảo luận	2			

Chương 2: Tạo đối tượng ảnh trên Web

Hình thức tổ chức dạy học	Số tiết	Nội dung chính	Tài liệu học tập, tham khảo	Chuẩn đầu ra (HP)
Lý thuyết Thảo luận Thực hành	8 4 20	2.1. Giới thiệu phần mềm Photoshop 2.2. Xử lý ảnh cơ bản 2.2.1. Các kỹ thuật vẽ cơ bản của công cụ Pen 2.2.2. Chỉnh sửa ảnh với Photoshop	Đề cương bài giảng "Đồ họa Web và đa phương tiện" TLTK: [1], [4]	2, 3, 5, 6

Chương 3: Tạo dựng video

Hình thức tổ chức dạy học	Số tiết	Nội dung chính	Tài liệu học tập, tham khảo	Chuẩn đầu ra (HP)
Lý thuyết Thảo luận Thực hành	6 2 10	3.1. Giới thiệu phần mềm Premiere Pro 2.0 3.2. Quy trình dựng video 3.3. Xây dựng Clip và Chuyển cảnh 3.4. Xây dựng hiệu ứng (Video effects)	Đề cương bài giảng "Đồ họa Web và đa phương tiện" TLTK: [1], [4]	2, 4, 5, 6

**PHÓ TRƯỞNG PHỤ
TRÁCH KHOA**

Ths. Đỗ Thị Kim Chi

**PHÓ TRƯỞNG
BỘ MÔN**

Ths. Đỗ Minh Nam

BAN GIÁM HIỆU

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN

Ths. Nguyễn Thị Thu Hương