

## ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Công nghệ thông tin

- Tên học phần:** CorelDraw
- Mã học phần:** TIN 463
- Số tín chỉ:** 2 (1, 1)
- Trình độ cho sinh viên:** Năm thứ tư.
- Phân bổ thời gian**
  - Lên lớp: 15 tiết lý thuyết, 30 tiết thực hành
  - Tự học: 60 giờ
- Điều kiện tiên quyết:** không.
- Giảng viên**

STT	Học hàm, học vị, họ tên	Số điện thoại	Email
1	ThS. Phạm Văn Kiên	0986362233	kienpvdesign@gmail.com
2	ThS. Hoàng Thị Ngát	0976940598	htngat1985@gmail.com

### 8. Mô tả nội dung của học phần

Học phần CorelDraw cung cấp cho sinh viên kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế đồ họa trong đó tập trung các kỹ năng thiết kế logo, market..., từ đó sinh viên có thể vận dụng linh hoạt trong hoạt động nghề nghiệp.

### 9. Mục tiêu và chuẩn đầu ra học phần

#### 9.1. Mục tiêu

Mục tiêu học phần thỏa mãn mục tiêu của chương trình đào tạo:

Mục tiêu	Mô tả	Mức độ theo thang đo Bloom	Phân bổ mục tiêu học phần trong CTĐT
MT1	<b>Kiến thức</b>		
MT1.1	Trình bày được chức năng, cách sử dụng các công cụ vẽ, hiệu chỉnh và làm việc với đối tượng đồ họa của phần mềm CorelDraw	2	[1.2.1.2a]

<b>Mục tiêu</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Mức độ theo thang đo Bloom</b>	<b>Phân bổ mục tiêu học phần trong CTĐT</b>
MT1.2	Vận dụng các kỹ thuật trong CorelDraw để vẽ các đối tượng đồ họa	3	[1.2.1.2a]
<b>MT2</b>	<b>Kỹ năng</b>		
MT2.1	Sử dụng thành thạo phần mềm CorelDraw trong thiết kế các sản phẩm đồ họa	3	[1.2.2.1]
MT2.2	Thiết kế được các sản phẩm đồ họa	5	[1.2.2.1]
<b>MT3</b>	<b>Năng lực tự chủ và trách nhiệm</b>		
MT3.1	Có khả năng làm việc độc lập, tự nghiên cứu để giải quyết các bài toán đặt ra	3	[1.2.3.1]
MT3.2	Có năng lực định hướng, lập kế hoạch thực hiện công việc.	3	[1.2.3.2]

## 9.2. Chuẩn đầu ra

Sự phù hợp của chuẩn đầu ra học phần với chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo:

<b>CĐR học phần</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thang đo Bloom</b>	<b>Phân bổ CĐR học phần trong CTĐT</b>
<b>CĐR1</b>	<b>Kiến thức</b>		
CĐR1.1	Hiểu được kiến thức cơ bản về thiết kế đồ họa	2	[2.1.5]
CĐR1.2	Phân tích thiết kế các đối tượng đồ họa.	3	[2.1.5]
<b>CĐR2</b>	<b>Kỹ năng</b>		
CĐR2.1	Thiết kế được các sản phẩm đồ họa	3	[2.2.2]
CĐR2.2	Phân tích thiết kế các đối tượng đồ họa trong thực tiễn	5	[2.2.2]
<b>CĐR3</b>	<b>Năng lực tự chủ và trách nhiệm</b>		
CĐR3.1	Có khả năng làm việc độc lập, có ý thức chịu trách nhiệm và tư duy phản biện khoa học.	4	[2.3.1]
CĐR3.2	Tự định hướng, đưa ra kết luận và bảo vệ quan	4	[2.3.3]

<b>CDR học phần</b>	<b>Mô tả</b>	<b>Thang đo Bloom</b>	<b>Phân bổ CDR học phần trong CTĐT</b>
	điểm cá nhân trong thiết kế sản phẩm đồ họa.		

### 10. Ma trận liên kết nội dung với chuẩn đầu ra học phần

<b>Chương</b>	<b>Nội dung học phần</b>	<b>Chuẩn đầu ra của học phần</b>					
		<b>CDR1</b>		<b>CDR2</b>		<b>CDR3</b>	
		<b>CDR 1.1</b>	<b>CDR 1.2</b>	<b>CDR 2.1</b>	<b>CDR 2.2</b>	<b>CDR 3.1</b>	<b>CDR 3.2</b>
1	<b>Chương 1 – Tổng quan</b> 1.1. Giới thiệu về CorelDraw 1.2. Các thao tác về File 1.3. Menu Edit 1.4. Menu View 1.5. Menu Layout 1.6. Thao tác với trang vẽ 1.7. Xác lập trang vẽ 1.8. Thước đo - Rulers 1.9. Lưới điểm - Grid 1.10. Đường dẫn – Guidelines	x					
2	<b>Chương 2 – Các công cụ vẽ hình cơ bản</b> 2.1. Nhóm công cụ vẽ đường 2.2. Rectangle Tool 2.3. Ellipse Tool 2.4. Polygon Tool 2.5. Spiral Tool 2.6. Graph paper tool 2.7. Nhóm công cụ Shapes		x	x		x	
3	<b>Chương 3 – Hiệu chỉnh và biến đổi đối tượng</b> 3.1. Pick Tool 3.2. Shape Tool 3.3. Zoom và Hand Tool 3.4. Lệnh Transformations 3.5. Align and Distribute 3.6. Lệnh Order 3.7. Lệnh Group, Ungroup và		x	x		x	

Chương	Nội dung học phần	Chuẩn đầu ra của học phần					
		CDR1		CDR2		CDR3	
		CDR 1.1	CDR 1.2	CDR 2.1	CDR 2.2	CDR 3.1	CDR 3.2
	UnGroup All 3.8. Lệnh Combine 3.9. Lệnh Lock Object 3.10. Lệnh Weld 3.11. Lệnh Trim 3.12. Lệnh Intersect 3.13. Lệnh Convert To Curve						
4	<b>Chương 4 – Các công cụ tô màu</b> 4.1. Tô đồng nhất - Uniform Fill 4.2. Tô chuyển sắc - Fountain Fill 4.3. Tô theo mẫu tô - Pattern Fill 4.4. Tô theo chất liệu - Texture Fill 4.5. Tô theo cấu trúc - Post Script Fill		x	x		x	
5	<b>Chương 5 – Làm việc với văn bản</b> 5.1. Menu Text 5.2. Công cụ Text Tool (F8) 5.3. Văn bản Artistic và Paragraph 5.4. Định dạng văn bản 5.5. Thay đổi chữ hoa, chữ thường 5.6. Đặt Tab 5.7. Effects 5.8. Đưa văn bản lên đường dẫn 5.9. Chèn kí tự đặc biệt 5.10. Tách rời ký tự 5.11. Hình bao văn bản 5.12. Một số thủ thuật		x	x		x	
6	<b>Chương 6 – Các hiệu ứng</b> 6.1. Hiệu ứng Interactive Blend 6.2. Hiệu ứng Interactive Contour 6.3. Hiệu ứng Interactive Distortion 6.4. Hiệu ứng Interactive Drop Shadow 6.5. Hiệu ứng Interactive Envelope 6.6. Hiệu ứng Interactive Extrude 6.7. Hiệu ứng Interactive Transparent		x	x	x	x	x

Chương	Nội dung học phần	Chuẩn đầu ra của học phần					
		CDR1		CDR2		CDR3	
		CDR 1.1	CDR 1.2	CDR 2.1	CDR 2.2	CDR 3.1	CDR 3.2
	6.8. Hiệu ứng Lens 6.9. Hiệu ứng Power Clip 6.10. Hiệu ứng Add Perspective						
7	<b>Chương 7 – In ấn trong CorelDraw</b> 7.1. Thiết lập máy in 7.2. Xem trước trang in 7.3. In ấn		x	x		x	x

## 11. Đánh giá học phần

### 11.1. Kiểm tra và đánh giá trình độ

Chuẩn đầu ra	Mức độ thành thạo được đánh giá bởi
CDR1	Kiểm tra thường xuyên, kiểm tra thực hiện nhiệm vụ về nhà, kiểm tra giữa học phần.
CDR2	Kết quả thảo luận trên lớp, thực hiện nhiệm vụ về nhà, kiểm tra giữa học phần, thi kết thúc học phần.
CDR3	Kiểm tra thường xuyên, kết quả thực hiện nhiệm vụ của cá nhân và theo nhóm, thi kết thúc học phần.

**11.2. Cách tính điểm học phần:** Tính theo thang điểm 10 sau đó chuyển thành thang điểm chữ và thang điểm 4

STT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	Ghi chú
1	Điểm thường xuyên, điểm chuyên cần, điểm thực hành...	01 điểm	20%	Điểm trung bình của các lần đánh giá
2	Điểm kiểm tra giữa học phần	01 điểm	30%	
3	Điểm thi kết thúc học phần	01 điểm	50%	

### 11.3. Phương pháp đánh giá

- Đánh giá chuyên cần: phát vấn, tỷ lệ hiện diện trên lớp, làm bài tập.
- Kiểm tra giữa học phần: thực hành (90 phút).
- Thi kết thúc học phần: thực hành (90 phút).

## 12. Phương pháp dạy và học

- Lý thuyết: thuyết trình, thảo luận nhóm, trực quan, đàm thoại, nêu vấn đề.
- Thực hành: hướng dẫn.

## 13. Yêu cầu học phần

- Yêu cầu về thái độ học tập, chuyên cần: hoàn thành bài tập và nhiệm vụ giảng viên giao, tham dự ít nhất 80% thời lượng học phần; ghi chép và tích cực thảo luận, xây dựng bài trên lớp.

- Yêu cầu về nghiên cứu tài liệu: Nghiên cứu tài liệu trước khi đến lớp, đọc thêm các tài liệu liên quan về CorelDraw.

- Yêu cầu về kiểm tra giữa học phần và thi kết thúc học phần: Sinh viên thực hiện theo quy chế.

## 14. Tài liệu phục vụ học phần

### - Tài liệu bắt buộc:

[1] - Trường Đại học Sao Đỏ (2016), *Giáo trình CorelDraw*.

### - Tài liệu tham khảo:

[2] - Đậu Ngọc Hiệp (2015), *Giáo trình CorelDraw X6*, Giáo trình điện tử.

## 15. Nội dung chi tiết học phần

TT	Nội dung	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
1.	<b>Chương 1 – Tổng quan</b> <b>Mục tiêu:</b> trình bày được các thao tác với giao diện ứng dụng. <b>Nội dung cụ thể:</b> 1.1. Giới thiệu về CorelDraw 1.2. Các thao tác về File 1.3. Menu Edit 1.4. Menu View 1.5. Menu Layout 1.6. Thao tác với trang vẽ 1.7. Xác lập trang vẽ 1.8. Thước đo - Rulers 1.9. Lưới điểm - Grid 1.10. Đường dẫn – Guidelines Bài thực hành 01	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu mục tiêu, chương trình, kế hoạch dạy học học phần. - Chuẩn bị các học liệu và phương tiện học tập cần thiết. - Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 1; [2]: bài 1.
2.	<b>Chương 2 – Các công cụ vẽ hình cơ bản</b>	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 2; [2]:

TT	Nội dung	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
	<p><b>Mục tiêu:</b> Sử dụng được các công cụ vẽ hình.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p> <p>2.1. Nhóm công cụ vẽ đường</p> <p>2.2. Rectangle Tool</p> <p>2.3. Ellipse Tool</p> <p>2.4. Polygon Tool</p> <p>2.5. Spiral Tool</p> <p>2.6. Graph paper tool</p> <p>2.7. Nhóm công cụ Shapes</p> <p>Bài thực hành 02</p>				bài 2.
3.	<p><b>Chương 3 – Hiệu chỉnh và biến đổi đối tượng</b></p> <p><b>Mục tiêu:</b> Sử dụng được các công cụ chọn, hiệu chỉnh, zoom và hand.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p> <p>3.1. Pick Tool</p> <p>3.2. Shape Tool</p> <p>3.3. Zoom và Hand Tool</p> <p>Bài thực hành 03</p>	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 3; [2]: bài 5, 6.
4.	<p>3.4. Lệnh Transformations</p> <p>3.5. Align and Distribute</p> <p>3.6. Lệnh Order</p> <p>3.7. Lệnh Group, Ungroup và Ungroup All</p> <p>3.8. Lệnh Combine</p> <p>3.9. Lệnh Lock Object</p> <p>Bài thực hành 04</p>	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 3; [2]: bài 5, 6.
5.	<p>3.10. Lệnh Weld</p> <p>3.11. Lệnh Trim</p> <p>3.12. Lệnh Intersect</p> <p>3.13. Lệnh Convert To Curve</p> <p>Bài thực hành 05</p>	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 3; [2]: bài 5, 6.
6.	<p><b>Chương 4 – Các công cụ tô màu</b></p> <p><b>Mục tiêu:</b> Tạo và hiệu chỉnh được màu cho hình vẽ.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p>	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 4; [2]: bài 3.

TT	Nội dung	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
	4.1. Tô đồng nhất - Uniform Fill 4.2. Tô chuyển sắc - Fountain Fill Bài thực hành 06				
7.	4.3. Tô theo mẫu tô - Pattern Fill 4.4. Tô theo chất liệu - Texture Fill 4.5. Tô theo cấu trúc - Post Script Fill Bài thực hành 07	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 4; [2]: bài 3.
8.	<b>Chương 5 – Làm việc với văn bản</b> <b>Mục tiêu:</b> Tạo văn bản và hiệu ứng văn bản cho bản vẽ. <b>Nội dung cụ thể:</b> 5.1. Menu Text 5.2. Công cụ Text Tool (F8) 5.3. Văn bản Artistic và Paragraph 5.4. Định dạng văn bản	1	2KT	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 5; [2]: bài 4. <i>Sinh viên làm bài kiểm tra giữa học phần.</i>
9.	5.5. Thay đổi chữ hoa, chữ thường 5.6. Đặt Tab 5.7. Effects 5.8. Đưa văn bản lên đường dẫn Bài thực hành 08	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 5; [2]: bài 4.
10.	5.9. Chèn kí tự đặc biệt 5.10. Tách rời ký tự 5.11. Hình bao văn bản 5.12. Một số thủ thuật Bài thực hành 09	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 5; [2]: bài 4.
11.	<b>Chương 6 – Các hiệu ứng</b> <b>Mục tiêu:</b> Tạo được các hiệu ứng cho hình vẽ. <b>Nội dung cụ thể:</b> 6.1. Hiệu ứng Interactive Blend 6.2. Hiệu ứng Interactive Contour 6.3. Hiệu ứng Interactive Distortion Bài thực hành 10	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 6; [2]: bài 7.
12.	6.4. Hiệu ứng Interactive Drop Shadow 6.5. Hiệu ứng Interactive Envelope	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 6; [2]: bài 7.



TT	Nội dung	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
	6.6. Hiệu ứng Interactive Extrude Bài thực hành 11				
13.	6.7. Hiệu ứng Interactive Transparent 6.8. Hiệu ứng Lens Bài thực hành 12	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 6; [2]: bài 7, 8.
14.	6.9. Hiệu ứng Power Clip 6.10. Hiệu ứng Add Perspective Bài thực hành 13	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 6; [2]: bài 7, 8, 9.
15.	<b>Chương 7 – In ấn trong CorelDraw</b> <b>Mục tiêu:</b> Thiết lập và in được bản vẽ. <b>Nội dung cụ thể:</b> 7.1. Thiết lập máy in 7.2. Xem trước trang in 7.3. In ấn Bài thực hành 14	1	2	[1] [2]	- Nghiên cứu tài liệu [1]: chương 7; [2]: bài 10.

Hải Dương, ngày 19 tháng 08 năm 2016

KT. HIỆU TRƯỞNG  
PHÓ HIỆU TRƯỞNG  
  
TS. Phí Đăng Tuệ

KT. TRƯỞNG KHOA  
PHÓ TRƯỞNG KHOA



Trần Duy Khánh

TRƯỞNG BỘ MÔN



Phạm Văn Kiên