

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN
PHÁT TRIỂN THỜI TRANG TRÊN
MÁY TÍNH

Số tín chỉ: 02

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Công nghệ may

Năm 2016

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Công nghệ may

- Tên học phần:** Thiết kế thời trang trên máy tính
- Mã học phần:** MAY 483
- Số tín chỉ:** 2 (0, 2)
- Trình độ cho sinh viên:** Năm thứ 4.
- Phân bố thời gian:**
 - Lên lớp: + Lý thuyết: 0 tiết,
+ Thực hành: 60 tiết.
 - Tự học: 60 giờ.
- Điều kiện tiên quyết:** Sau khi học xong các học phần: Hình họa vẽ kỹ thuật ngành may, Thiết kế trang phục 3, Mỹ thuật trang phục.
- Giảng viên**

STT	Học hàm, học vị, họ tên	Số điện thoại	Email
1.	ThS. Nguyễn Quang Thoại	0986015919	quangthoaitanhvien@gmail.com
2.	ThS. Đỗ Thị Thu Hà	0982617845	dothuhahd2010@gmail.com
3.	ThS. Phạm Thị Hoa Hồng Tươi	0346360259	hoahongtuoi.pham@gmail.com

8. Mô tả nội dung của học phần

Học phần Thiết kế thời trang trên máy tính trang bị cho người học những kiến thức cơ bản về phương pháp thiết kế thời trang trên máy tính: Kỹ năng vẽ, thể hiện, phác thảo và thiết kế mẫu trang phục trên máy tính,... Đồng thời, học phần này giúp cho người học rèn luyện thái độ chuyên cần, tỉ mỉ và chuyên nghiệp trong thiết kế thời trang.

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 bố mục tiêu học phần trong CTĐT
MT1	Kiến thức		

MT1.1	Kiến thức cơ bản và nâng cao về sử dụng phần mềm vi tính để thiết kế trang phục trong lĩnh vực thời trang.	3	[1.2.1.2a]
MT1.2	Kỹ năng vẽ phác thảo mẫu trang phục trên máy tính đồng thời rèn luyện thái độ chuyên cần, tỉ mỉ và chuyên nghiệp trong thiết kế thời trang.	3	[1.2.1.2a]
MT1.3	Khả năng vẽ và thiết kế trang phục trên máy tính phục vụ nhu cầu thực tiễn của doanh nghiệp và xã hội.	4	[1.2.1.2b]
MT2	Kỹ năng		
MT2.1	Vận dụng tình tự, phương pháp thiết kế phác thảo trang phục.	3	[1.2.2.1]
MT2.2	Thiết lập được trình tự truy cập các lệnh thiết kế, chỉnh sửa, vẽ mẫu, thiết kế các bản vẽ thời trang.	3	[1.2.2.2]
MT2.3	Thực hiện thao tác lệnh chính xác, dứt khoát và đúng trình tự.	3	[1.2.2.2]
MT2.4	Ứng dụng các lệnh thiết kế sản phẩm mẫu, chỉnh sửa, vẽ mẫu, thiết kế các bản vẽ thời trang đảm bảo yêu cầu kỹ thuật.	5	[1.2.2.5]
MT3	Mức tự chủ và trách nhiệm		
MT3.1	Chủ động nhận và thực hiện nhiệm vụ được giao trong quá trình học tập.	3	[1.2.3.1]
MT3.2	Tuân thủ quy trình thao tác lệnh và tác phong công nghiệp.	3	[1.2.3.1]
MT3.3	Hướng dẫn các sinh viên trong nhóm thực hiện nhiệm vụ.	4	[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:

CĐR học phần	Mô tả	Thang đo Bloom	Phân bố CĐR học phần trong CTĐT
CĐR1	Kiến thức		
CĐR1.1	Trình bày một số kiến thức căn bản về giao diện và công cụ của phần mềm Adobe Illustrator (AI).	3	[2.1.3]

CĐR1.2	Sử dụng các công cụ căn bản để vẽ và hiệu chỉnh logo thời trang, mô tả phẳng mẫu trang phục trên AI.	4	[2.1.4]
CĐR1.3	Vận dụng kiến thức AI để phác thảo mẫu và trình bày bản vẽ thời trang.	3	[2.1.5]
CĐR2	Kỹ năng		
CĐR2.1	Xác định các công cụ và hiệu ứng cần sử dụng để thực hiện bản vẽ thời trang.	3	[2.2.1]
CĐR2.2	Tìm hiểu bản thiết kế và nghiên cứu phương án vẽ mẫu.	3	[2.2.2]
CĐR2.3	Hình dung tổng thể cách sử dụng các công cụ và hiệu ứng trong việc thiết kế thời trang trên máy tính. Sắp xếp thứ tự từng bước để hoàn thiện bản vẽ.	3	[2.2.3]
CĐR2.4	Phát huy tính kiên trì và linh hoạt cũng như khả năng tư duy sáng tạo.	4	[2.2.6]
CĐR3	Năng lực tự chủ và trách nhiệm		
CĐR3.1	Tổ chức, sắp xếp nơi luyện tập ngăn nắp, sạch sẽ; hoàn thành nhiệm vụ an toàn, đúng kỹ thuật.	4	[2.3.1]
CĐR3.2	Trao đổi, phối hợp cùng các sinh viên trong nhóm, hướng dẫn các sinh viên khác hoàn thành nhiệm vụ được giao.	4	[2.3.2]

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

Bài	Nội dung học phần	Chuẩn đầu ra của học phần							
		CĐR1		CĐR2				CĐR3	
		CĐR 1.1	CĐR 1.2	CĐR 2.1	CĐR 2.2	CĐR 2.3	CĐR 2.4	CĐR 3.1	CĐR 3.2
1	Bài 1. Giới thiệu về Adobe Illustrator	x		x		x		x	x
2	Bài 2. Công cụ vẽ hình học cơ bản	x	x		x	x	x	x	x
3	Bài 3. Thao tác trên đối tượng	x	x		x	x	x	x	x
4	Bài 4. Vẽ với công cụ Pen và pencil	x	x		x	x	x	x	x
5	Bài 5. Màu sắc và đường nét	x	x		x	x	x	x	x
6	Bài 6. Làm việc với Type	x	x		x	x	x	x	x

Bài	Nội dung học phần	Chuẩn đầu ra của học phần							
7	Bài 7. Vẽ mô tả phẳng trang phục	x		x	x	x	x	x	x
8	Bài 8. Vẽ dáng người thời trang	x	x		x	x	x	x	x
9	Bài 9. Thiết kế vải với Swatches	x	x	x	x	x	x	x	x
10	Bài 10. Symbol	x	x		x	x	x	x	x
11	Bài 11. Biến dạng đối tượng	x	x		x	x	x	x	x
12	Bài 12. Cọ (Brush)	x	x		x	x	x	x	x
13	Bài 13. Hiệu ứng (Effect)		x	x	x	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
CĐR1	- Trả lời các câu hỏi kiểm tra trong quá trình học tập. - Quy trình làm việc thể hiện trong bài làm khi kiểm tra.
CĐR2	Kỹ năng thực hiện nhiệm vụ được giao trong quá trình luyện tập thường xuyên, trong các bài kiểm tra thực hành.
CĐR3	- Công tác vệ sinh công nghiệp trước, trong và sau khi thực hiện nhiệm vụ được giao. - Đóng góp và sự ảnh hưởng của sinh viên vào kết quả làm việc của nhóm.

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, đánh giá nhận thức, thái độ thảo luận, chuyên cần của sinh viên, điểm bài tập lớn, bài tập thực hành.	01 điểm	20%	Điểm trung bình của các lần đánh giá.
2	Điểm bài tập thực hành.	02 điểm	80%	

11.3. Phương pháp đánh giá

- Theo quy chế hiện hành của Nhà trường.

- Điểm thành phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.

- Điểm học phần là tổng điểm của tất cả các điểm thành phần nhân với trọng số tương ứng và được làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được chuyển thành điểm chữ và thang điểm 4.

12. Phương pháp dạy và học

- Giảng viên kết hợp các phương pháp dạy học nhằm phát huy tính tích cực của sinh viên để nâng cao chất lượng giảng dạy như:

+ Hướng dẫn mở đầu: Giảng viên sử dụng phương pháp trực quan, thuyết trình, giảng giải, đàm thoại nhằm truyền đạt kiến thức cơ bản, đọc hiểu các lệnh hướng dẫn bằng tiếng anh để thiết kế các sản phẩm thời trang trên phần mềm Adobe Illustrator, quá trình kiểm tra sản phẩm và chỉ rõ ra những sai hỏng thường gặp, nguyên nhân và biện pháp khắc phục.

+ Hướng dẫn thường xuyên: Giảng viên quan tâm tới việc hình thành và phát triển kỹ năng, vận dụng các nhóm lệnh trên phần mềm Adobe Illustrator để vẽ mẫu thời trang và thiết kế các sản phẩm mới. Đặc biệt quan tâm tới công tác hướng dẫn thường xuyên tại các vị trí thực tập cho từng sinh viên về thao tác thực hiện lệnh đúng yêu cầu và đảm bảo an toàn cho người và thiết bị; tổ chức lớp học hiệu quả.

+ Hướng dẫn kết thúc: Giảng viên thực hiện tốt công tác đánh giá kết thúc, rút kinh nghiệm và giao nhiệm vụ tự học cho các nhóm sinh viên nhằm phát huy tính chủ động, sáng tạo của sinh viên, đồng thời giảng viên đưa ra các câu hỏi để đánh giá khả năng nhận thức và giải đáp các câu hỏi của học sinh liên quan đến nội dung bài thực hành.

- Sinh viên tích cực, chủ động nghiên cứu các nội dung mà giảng viên yêu cầu; tích cực, chủ động nắm bắt kiến thức lý thuyết để vận dụng và phát triển kỹ năng, tích cực luyện tập tại các vị trí với nhiệm vụ được phân công, đồng thời phải chấp hành tốt.

13. Yêu cầu học phần

- Yêu cầu về thái độ học tập: Chuẩn bị đầy đủ tài liệu và dụng cụ trước khi đến lớp. Ghi chép và tích cực làm bài tập lớn và các chủ đề tự học, tự nghiên cứu.

- Yêu cầu về chuyên cần: Sinh viên tham dự ít nhất 80% thời lượng học phần theo quy chế.

- Sinh viên phải tham gia đầy đủ các tiết học (tối thiểu 80% số tiết học trên lớp) dưới sự hướng dẫn của giảng viên.

- Chủ động đọc các tài liệu liên quan, nghiên cứu về cách cài đặt phần mềm và cách sử dụng các phần mềm phục vụ cho môn học. Tích cực thảo luận nhóm và làm bài tập nhóm, nghiên cứu các vấn đề mà giảng viên yêu cầu, đưa ra các yêu cầu công nghệ mới và tìm hiểu các kiến thức trong sản xuất thực tế.

- Yêu cầu về làm bài tập: Làm đầy đủ các bài tập về nhà theo từng các nhân, theo nhóm.

- Làm đầy đủ các bài kiểm tra thực hành trên lớp.
- Dụng cụ học tập: Vở ghi, bút, ...

14. Tài liệu phục vụ học phần

- Tài liệu bắt buộc:

[1]- Trường Đại học Sao Đỏ (2016), Giáo trình *Thiết kế thời trang trên máy tính*.

- Tài liệu tham khảo:

[2]- Dương Minh Quý (2009), *Tự học các kỹ năng Illustrator CS4*, NXB Hồng Đức.

[3]- E-book: *My practice skill: Adobe Illustrator advanced techniques for the fashion industry*

15. Nội dung chi tiết học phần

TT	Nội dung giảng dạy	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
1	<p>Bài 1. Giới thiệu về Adobe Illustrator</p> <p><i>Mục tiêu bài:</i></p> <p><i>Nội dung cụ thể:</i></p> <p>1.1. Khái quát về phần mềm AI</p> <p>1.2. Cách làm việc với phần mềm AI</p> <p>Bài 2. Công cụ vẽ hình học cơ bản</p> <p><i>Mục tiêu bài:</i></p> <p><i>Nội dung cụ thể:</i></p> <p>2.1. Công cụ Rectangle Tool</p> <p>2.2. Công cụ Rounded Rectangle Tool</p> <p>2.3. Công cụ vẽ hình tròn, elip</p> <p>2.4. Công cụ vẽ hình đa giác Polygon</p> <p>2.5. Công cụ Star</p> <p>2.6. Công cụ Flare</p> <p>2.7. Công cụ Line segment</p> <p>2.8. Công cụ Arc</p> <p>2.9. Công cụ Spiral</p> <p>2.10. Công cụ Rectangular Grid</p> <p>2.11. Công cụ Polar Grid</p>		4	[1], [2]	<p>- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép.</p> <p>- Đọc tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 1.</p> <p>[2]: Trang 3 đến trang 4.</p>

TT	Nội dung giảng dạy	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
2	Bài 3. Thao tác trên đối tượng Mục tiêu bài: Nội dung cụ thể: 3.1. Chọn đối tượng 3.2. Nhóm (group), khóa (Lock) và giấu (hide) các đối tượng 3.3. Thay đổi thứ tự trên dưới các đối tượng 3.4. Sắp xếp các đối tượng		4	[1], [2]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu: [1]: Bài 2 từ mục 1 đến mục 5. [2]: Trang 5 đến trang 9.
3	3.5. Di chuyển, xoay, co giãn và lấy đối xứng đối tượng 3.6. Lắp ghép các đối tượng 3.7. Làm việc với Layers		4	[1], [2] [3]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: Bài 2 mục 6 đến 9. [2]: Trang 10 đến trang 15. [3]: Chương II.
4	Bài 4. Vẽ với công cụ Pen và pencil Mục tiêu bài: Nội dung cụ thể: 4.1. Vẽ với công cụ Pen (Phím tắt P) 4.2. Vẽ với công cụ Pencil (N) 4.3. Công cụ Erase 4.4. Công cụ Scissors 4.5. Công cụ Knife 4.6. Mặt nạ trong thiết kế (Clipping mask)		4	[1], [2]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu: [1]: bài 2 mục 1 đến 9. [2]: từ trang 12 đến trang 19.

TT	Nội dung giảng dạy	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
5	<p>Bài 5. Màu sắc và đường nét</p> <p><i>Mục tiêu bài:</i></p> <p><i>Nội dung cụ thể:</i></p> <p>5.1. Thuộc tính màu</p> <p>5.2. Chế độ màu (Colour mode)</p> <p>5.3. Nền đối tượng(Fill)</p> <p>5.4. Viền đối tượng (Stroke)</p> <p>5.5. Công cụ hòa trộn màu (Blend)</p>		4	[1], [3]	<p>- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép.</p> <p>- Đọc tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 3 mục 1 đến 3.</p> <p>[3]: Chương III.</p>
6	<p>Bài 6. Làm việc với Type</p> <p><i>Mục tiêu bài:</i></p> <p><i>Nội dung cụ thể:</i></p> <p>6.1. Hộp công cụ Type</p> <p>6.2. Định dạng Type</p> <p>6.3. Điều chỉnh Type</p>		4	[1], [3]	<p>- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép.</p> <p>- Đọc tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 3 mục 1 đến 3.</p> <p>[3]: Chương III.</p>
7	<p>Bài 7. Ứng dụng Adobe Illustrator trong lĩnh vực Thiết kế thời trang</p> <p><i>Mục tiêu bài:</i></p> <p><i>Nội dung cụ thể:</i></p> <p>7.1. Vẽ mô tả phẳng áo</p> <p>7.2. Vẽ mô tả phẳng váy</p>		4	[1], [2]	<p>- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép.</p> <p>- Đọc tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 4 mục 1 đến 5.</p> <p>[2]: Trang 40 đến trang 5.</p>
8	<p>Bài 7. Vẽ mô tả phẳng trang phục</p> <p>7.3.Vẽ mô tả phẳng quần</p>		4	[1], [2]	<p>- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép.</p> <p>- Đọc tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 4 mục 6 đến 12.</p> <p>[2]: Trang 52 đến trang 60.</p>

TT	Nội dung giảng dạy	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
9	Bài 8. Vẽ dáng người thời trang <i>Mục tiêu bài:</i> <i>Nội dung cụ thể:</i> 8.1. Giới thiệu phương pháp vẽ dáng người trên máy tính 8.2. Các bước vẽ dáng người trên máy tính		4	[1]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: Bài bài 4.
10	Bài 9. Thiết kế vải với Swatches <i>Mục tiêu bài:</i> <i>Nội dung cụ thể:</i> 9.1. Thiết kế mẫu vải đơn giản 9.2. Thiết kế mẫu vải phức tạp 9.3. Co giãn và xoay họa tiết		4	[1] [3]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu: [1]: Bài 6, mục 1 đến 9. [3]: Chương IV.
11	Bài 10. Symbol <i>Mục tiêu bài:</i> <i>Nội dung cụ thể:</i> 10.1. Các thao tác với CSmbols 10.2. Hộp công cụ Symbols		4	[1]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu: [1]: Bài 5.
12	Bài 11. Biến dạng đối tượng <i>Mục tiêu bài:</i> <i>Nội dung cụ thể:</i> 11.1. Bao hình (Enverlope) 11.2. Các công cụ Liquify		4	[1],	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: Bài 6, mục 1 đến.
13	Bài 12. Cọ (Brush) <i>Mục tiêu bài:</i> <i>Nội dung cụ thể:</i> 12.1. Các loại cọ 12.2. Cách dùng cọ 12.3. Tạo cọ mới từ cọ có sẵn 12.4. Tạo cọ mới		4	[1],	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: Bài 6 mục 1.
14	Bài 12. Cọ (Brush) 12.5. Pattern		4	[1]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: bài

TT	Nội dung giảng dạy	Lý thuyết	Thực hành	Tài liệu đọc trước	Nhiệm vụ của sinh viên
					6 mục 2.
15	Bài 13. Hiệu ứng(Effect) Mục tiêu bài: Nội dung cụ thể: 13.1. Áp dụng một hiệu ứng 13.2. Loại bỏ và thay đổi hiệu ứng 13.3. Các hiệu ứng thường dùng trong thời trang		4	[1]	- Chuẩn bị giáo trình, tài liệu tham khảo, vở ghi chép. - Đọc tài liệu [1]: Bài 6 mục 2.

Hải Dương, ngày 29 tháng 6 năm 2016

KT.HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG



TS. Nguyễn Thị Kim Nguyên

TRƯỞNG KHOA



Tạ Văn Hiến

TRƯỞNG BỘ MÔN



Đỗ Thị Thu Hà

