

**BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ**

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN
ĐỒ HỌA KỸ THUẬT ỨNG DỤNG
NGÀNH MAY**

Số tín chỉ: 02

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Công nghệ dệt, may

Năm 2022

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Công nghệ dệt, may

1. Tên học phần: Đồ họa kỹ thuật ứng dụng ngành may

2. Mã học phần: CNDM 013

3. Số tín chỉ: 2 (0, 2)

4. Trình độ cho sinh viên: Năm thứ 4

5. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 0 giờ lý thuyết, 60 giờ thực hành

- Tự học: 60 giờ

6. Điều kiện tiên quyết

Sinh viên đã học xong học phần: Thiết kế trang phục 3, Công nghệ may trang phục 3.

7. Giảng viên

STT	Học hàm, học vị, họ tên	Số điện thoại	Email
1.	ThS. Nguyễn Quang Thoại	0986015919	quangthoaitanhchien@gmail.com
2.	ThS. Tạ Văn Hiến	0979857012	hienbinh2011@gmail.com
3.	ThS. Nguyễn Thị Hằng	0975304003	hangcnm82@gmail.com

8. Mô tả nội dung của học phần

Học phần Đồ họa kỹ thuật ứng dụng ngành may cung cấp cho sinh viên kỹ năng sử dụng các phần mềm đồ họa, điển hình là phần mềm CoreDraw vào thiết kế các bản vẽ mỹ thuật và kỹ thuật ngành may.

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 mục tiêu	Mức độ theo thang đo Bloom	Đáp ứng mục tiêu của CTĐT
MT1	Kiến thức		
MT1.1	Vận dụng kiến thức về hình họa, vật liệu may và mỹ thuật trang phục để ứng dụng vào trong quá trình vẽ phác thảo các sản phẩm.	3	[1.2.1.2a]
MT1.2	Vận dụng kiến thức chuyên sâu về thiết kế trang phục, đọc hiểu các hướng dẫn thực hiện câu lệnh	3	[1.2.1.2b]

Mục tiêu	Mô tả mục tiêu	Mức độ theo thang đo Bloom	Đáp ứng mục tiêu của CTĐT
MT1	Kiến thức		
	trong quá trình thực hiện các thao tác biến đổi các đối tượng để vẽ hình công nghệ.		
MT1.3	Có khả năng nhận biết, phân tích tài liệu kỹ thuật đưa ra được các dạng công nghệ cho các đường may trên sản phẩm mẫu.	4	[1.2.1.2b]
MT2	Kỹ năng		
MT2.1	Vận dụng trình tự, phương pháp thiết kế để thiết kế các quy trình mô tả công nghệ, tài liệu kỹ thuật trên các hình mẫu.	3	[1.2.2.1]
MT2.2	Phân tích được các cụm chi tiết sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp từ đó vẽ được quy trình công nghệ cho sản phẩm.	3	[1.2.2.2]
MT2.3	Vận dụng kiến thức tiếng Anh đọc hiểu các câu lệnh trong quá trình thực hiện thao tác vẽ hình công nghệ.	3	[1.2.2.3]
MT3	Mức tự chủ và trách nhiệm		
MT3.1	Có năng lực làm việc độc lập, làm việc theo nhóm và chịu trách nhiệm trong công việc.	3	[1.2.3.1]
MT3.2	Có năng lực điều phối, quản lý, hướng dẫn, giám sát, đánh giá 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 CĐR học phần	Mức độ theo thang đo Bloom	Đáp ứng CĐR của CTĐT
CĐR1	Kiến thức		
CĐR1.1	Vận dụng kiến thức ngoại ngữ để đọc hiểu các câu lệnh trong thiết kế, chỉnh sửa các bản công nghệ trên phần mềm CorelDraw.	3	[2.1.2]
CĐR1.2	Vận dụng kiến thức tin học để thiết kế, chỉnh sửa các bản công nghệ trên phần mềm CorelDraw.	3	[2.1.3]
CĐR1.3	Vận dụng được kiến thức cơ bản về vật liệu, mỹ thuật để trình bày bản vẽ kỹ thuật.	4	[2.1.4]

CDR học phần	Mô tả CDR học phần	Mức độ theo thang đo Bloom	Đáp ứng CDR của CTĐT
CDR2	Kỹ năng		
CDR2.1	Vẽ thành thạo các bản vẽ mô tả hình dáng sản phẩm, kết cấu các đường may để xây dựng tiêu chuẩn kỹ thuật.	3	[2.2.2]
CDR2.2	Thiết kế được sơ đồ chuyên, sơ đồ sản xuất trên phần mềm CorelDraw.	4	[2.2.3]
CDR3	Mức tự chủ và trách nhiệm		
CDR3.1	Có năng lực làm việc độc lập, chịu trách nhiệm với các nhiệm vụ được phân công.	4	[2.3.1]
CDR3.2	Tự định hướng, đưa ra kết luận và bảo vệ quan điểm cá nhân trong lĩnh vực chuyên môn.	3	[2.3.3]

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

Bài	Nội dung học phần	Chuẩn đầu ra của học phần						
		CDR1			CDR2		CDR3	
		CDR 1.1	CDR 1.2	CDR 1.3	CDR 2.1	CDR 2.2	CDR 3.1	CDR 3.2
1.	Bài 1. Giới thiệu	3	3				4	3
2.	Bài 2. Công cụ vẽ trong CorelDraw	3	3	4			4	3
3.	Bài 3. Biến đổi đối tượng trong CorelDraw	3	3	4	3	4	4	3
4.	Bài 4. Màu sắc của đối tượng	3	3		3	4	4	3
5.	Bài 5. Văn bản trong CorelDraw	3	3			4	4	3
6.	Bài 6. Các hiệu ứng đặc biệt trong CorelDraw	3	3	4	3	4	4	3
7.	Bài 7. Ứng dụng CorelDraw trong ngành may	3	3	4	3	4	4	3

11. Đánh giá học phần

11.1. Ma trận phương pháp kiểm tra đánh giá với chuẩn đầu ra học phần

STT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	Phương pháp kiểm tra đánh giá (Hình thức, thời gian, thời điểm)	CDR của học phần			Ghi chú
					CDR1	CDR2	CDR3	
1	Điểm thường xuyên, đánh giá nhận thức, thái độ thảo luận, chuyên cần của sinh viên, bài tập thực hành.	01 điểm	20%	+ Hình thức: Vấn đáp. + Thời điểm: Trong các giờ học trên lớp.	CDR1.1; CDR1.2; CDR1.3.	CDR2.1; CDR2.2.	CDR3.1; CDR3.2.	Điểm trung bình của các lần đánh giá.
2	Điểm bài tập thực hành.	02 điểm	80%	+ Hình thức: Thực hành. + Thời gian: 100 phút.	CDR1.1; CDR1.3.	CDR2.1; CDR2.2.	CDR3.1; CDR3.2;	

11.2. Cách tính điểm học phần

Điểm học phần là trung bình cộng các điểm thành phần đã nhân trọng số. Tính theo thang điểm 10, làm tròn đến một chữ số thập phân. Sau đó chuyển thành thang điểm chữ và thang điểm 4.

12. 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 phải tham gia đầy đủ các giờ học (tối thiểu 80% số giờ 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 học phần. 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 cá nhân, theo nhóm.

- Làm đầy đủ các bài kiểm tra thực hành trên lớp.

13. Tài liệu phục vụ học phần

- Tài liệu chính:

[1]- Trường Đại Học Sao Đỏ (2020), Tài liệu *Đồ họa kỹ thuật ứng dụng ngành may*.

[2]- ThS. Nguyễn Tuấn Anh, *Tin học ứng dụng ngành may 1* (2013) - Nhà xuất bản Đại học quốc gia TP Hồ Chí Minh.

- Tài liệu tham khảo:

[3]- TS. Võ Phước Tấn, *Đồ họa kỹ thuật ứng dụng* (2006) - Nhà xuất bản Lao động.

[4]- Phú Hưng, *Bài tập thực hành trên CorelDraw X3* (2008) - Nhà xuất bản Hồng Đức.

14. Nội dung chi tiết học phần và phương pháp dạy-học

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CĐR học phần
1	Bài 1. Giới thiệu Mục tiêu bài: - Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các ứng dụng của phần mềm Coreldraw. - Truy cập được vào các ứng dụng của phần mềm Coreldraw. Nội dung cụ thể: 1. Khái niệm 2. Cài đặt CorelDraw 3. Khởi động CorelDraw X3 4. Hộp thoại Welcome to CorelDraw 5. Giới thiệu màn hình 6. Một số phím tắt 7. Một số thuật ngữ 8. Quản lý dữ liệu CorelDraw 9. In ấn 10. Các chế độ xem màn hình trong CorelDraw 11. Thiết lập một số thuộc tính ban đầu	4 (0LT, 4TH, 0KT)	Thuyết trình, dạy học dựa trên vấn đề, tổ chức thực hành trên máy. - Giảng viên: + Giải thích các khái niệm, định nghĩa. + Nêu vấn đề, hướng dẫn sinh viên giải quyết vấn đề. + Giao bài tập cho cá nhân thiết lập trang giấy. - Sinh viên: + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 1. [2]: Chương 3 từ trang 49 đến trang 71. [3]: Chương 1 từ trang 3 đến trang 11. + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề. + Làm bài tập cá nhân.	CĐR1.1; CĐR1.2; CĐR3.1; CĐR3.2.
2	Bài 2. Công cụ vẽ trong CorelDraw Mục tiêu bài:	4 (0LT, 4TH,	Trực quan, thuyết trình, đàm thoại, thao tác mẫu. - Giảng viên:	CĐR1.1; CĐR1.2; CĐR1.3;

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CDR học phần
	<p>- Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các lệnh.</p> <p>- Áp dụng các lệnh file để lưu các bản vẽ.</p> <p>- Thực hiện đúng theo quy trình.</p> <p>Nội dung cụ thể:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Công cụ chọn và chỉnh sửa 2. Công cụ vẽ đường nét 3. Vẽ các đối tượng cơ bản 	0KT)	<p>+ Giảng giải các lệnh trên thanh công cụ file.</p> <p>+ Phân tích, hướng dẫn các lệnh lưu, sao chép.</p> <p>+ Câu hỏi: Hãy nêu các cách chọn và chỉnh sửa đối tượng?</p> <p>+ Giao bài tập thực hành ứng dụng các lệnh tạo trang vẽ mới.</p> <p>- Sinh viên:</p> <p>+ Đọc trước tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 2.</p> <p>[2]: Chương 3 từ trang 71 đến trang 80.</p> <p>[3]: Chương 2 từ trang 12 đến trang 24.</p> <p>[4]: Bài 3 từ trang 40 đến trang 53.</p> <p>+ Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề.</p> <p>+ Trả lời câu hỏi.</p> <p>+ Làm bài tập cá nhân.</p>	CDR3.1; CDR3.2.
3	<p>Bài 3. Biến đổi đối tượng trong CorelDraw</p> <p>Mục tiêu bài:</p> <p>- Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các lệnh pick tool, rectange tool, elips tool, polygon tool trên thanh công cụ toolbox.</p> <p>- Áp dụng các lệnh vẽ trên thanh công cụ để vẽ các chi tiết có dạng hình học cơ bản như</p>	8 (OLT, 8TH, OKT)	<p>Trực quan, thuyết trình, đàm thoại, thao tác mẫu.</p> <p>- Giảng viên:</p> <p>+ Giảng giải các lệnh trên thanh công cụ pick tool.</p> <p>+ Phân tích, hướng dẫn các lệnh vẽ.</p> <p>+ Câu hỏi: Khi nào sử dụng các lệnh Position, Rotate, Scale and mirro, Size trong quá trình vẽ?</p>	CDR1.1; CDR1.2; CDR1.3; CDR2.1; CDR2.2; CDR3.1; CDR3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CDR học phần
	bác tay, túi áo,... - Thực hiện đúng theo quy trình. Nội dung cụ thể: 1. Biến đổi vị trí 2. Biến đổi xoay 3. Biến đổi tỷ lệ, co giãn 4. Biến đổi kích thước 5. Biến đổi xô nghiêng 6. Cắt, xén, hàn, nối đối tượng 7. Nhóm, liên kết, khóa đối tượng 8. Sắp xếp thứ tự đối tượng 9. Phân bổ, giống hàng các đối tượng		+ Giao bài tập thực hành ứng dụng các lệnh vẽ các sản phẩm quần áo cơ bản. - Sinh viên: + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 3. [2]: Chương 3 từ trang 80 đến trang 87. [3]: Chương 3 từ trang 24 đến trang 49. + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề. + Trả lời câu hỏi. + Làm bài tập cá nhân theo hướng dẫn.	
4	Bài 4. Màu sắc của đối tượng Mục tiêu bài: - Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các lệnh biến đổi hiệu chỉnh và quan hệ giữa các đối tượng. - Ứng dụng các lệnh để biến đổi, hiệu chỉnh các đối tượng vẽ. - Thực hiện đúng theo quy trình và đảm bảo an toàn lao động. Nội dung cụ thể: 1. Màu sắc trong tin học 2. Thiết lập màu sắc cho đường nét 3. Tô màu cho đối tượng 4. Công cụ tô màu	8 (OLT, 8TH, OKT)	Trực quan, thuyết trình, đàm thoại, thao tác mẫu. - Giảng viên: + Phân tích, hướng dẫn các bước thực hiện thao tác lệnh để hiệu chỉnh, biến đổi đối tượng. + Câu hỏi: Phân biệt hệ màu RGB và màu CMYK, khi nào thì dùng hệ màu RGB trong bản vẽ? + Thực hành thao tác thị phạm mẫu. + Giao bài tập thực hành. - Sinh viên: + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 4. [2]: Chương 3 từ trang 87 đến trang 91.	CDR1.1; CDR1.2; CDR2.1; CDR2.2; CDR3.1; CDR3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CDR học phần
			[3]: Chương 4 từ trang 49 đến trang 56. + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề. + Trả lời câu hỏi. + Làm bài tập cá nhân theo hướng dẫn.	
5	<p>Bài 5. Văn bản trong CorelDraw</p> <p>Mục tiêu bài:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các lệnh tạo chữ và các hiệu ứng đặc biệt. - Sử dụng các lệnh tạo chữ để tạo văn bản cho bản vẽ. - Sử dụng được các hiệu ứng đặc biệt cho bản vẽ. - Thực hiện đúng các bước. - Sử dụng được các hiệu ứng đặc biệt cho bản vẽ. - Thực hiện đúng các bước. <p>Nội dung cụ thể:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Các dạng văn bản 2. Đặt văn bản lên đường dẫn mờ 3. Đặt văn bản theo đường dẫn đóng 4. Chèn ký tự vào dòng văn bản 5. Đặt văn bản vào trong đối tượng đóng <p>* Kiểm tra</p>	8 (0LT, 6TH, 2KT)	<p>Trực quan, thuyết trình, đàm thoại, thao tác mẫu.</p> <p>- Giảng viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Phân tích, hướng dẫn các lệnh ứng dụng vào làm các quy trình công nghệ. <p>Câu hỏi: Hãy phân biệt văn bản Artistic và văn bản Paragraph khi nào thì dùng văn bản Artistic trong bản vẽ?</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giao bài tập thực hành ứng dụng các lệnh về văn bản làm quy trình công nghệ. <p>Sinh viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Đọc trước tài liệu: <p>[1]: Bài 5. [2]: Chương 3 từ trang 91 đến trang 93. [3]: Chương 5 từ trang 56 đến trang 62.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề. + Trả lời câu hỏi. + Làm bài tập cá nhân theo hướng dẫn. + Làm bài kiểm tra. 	CDR1.1; CDR1.2; CDR2.2; CDR3.1; CDR3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CDR học phần
6	<p>Bài 6. Các hiệu ứng đặc biệt trong CorelDraw</p> <p>Mục tiêu bài:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu được ý nghĩa và cách truy cập vào các lệnh tạo hiệu ứng đặc biệt. - Sử dụng các lệnh tạo hiệu ứng để vẽ các hình minh họa. - Thực hiện đúng các bước. <p>Nội dung cụ thể:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hiệu ứng tạo các đối tượng trung gian 2. Hiệu ứng tạo hình bao 3. Hiệu ứng tạo các đối tượng đồng tâm 4. Hiệu ứng tạo chiều thứ ba 5. Hiệu ứng tạo bóng đổ 6. Hiệu ứng làm biến dạng đối tượng 7. Hiệu ứng tạo độ trong suốt 8. Hiệu ứng nhìn qua thấu kính 9. Hiệu ứng tạo phối cảnh 10. Hiệu ứng đặt hình ảnh vào trong một đối tượng 	8 (0LT, 8TH, 0KT)	<p>Trực quan, thuyết trình, đàm thoại, thao tác mẫu.</p> <p>- Giảng viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giảng giải các lệnh về hiệu ứng đặc biệt trong quá trình vẽ bản vẽ thời trang. + Phân tích, hướng dẫn các lệnh ứng dụng vào làm các quy trình công nghệ. <p>Câu hỏi: Tác dụng của hiệu ứng Blend như thế nào trong bản vẽ mỹ thuật?</p> <ul style="list-style-type: none"> + Thị phạm mẫu vẽ quy trình. + Giao bài tập thực hành ứng dụng các lệnh về văn bản làm quy trình công nghệ. <p>- Sinh viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 6. [2]: Chương 3 từ trang 93 đến trang 107. [3]: Chương 6 từ trang 62 đến trang 74. + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề. + Trả lời câu hỏi. + Làm bài tập cá nhân theo hướng dẫn. 	CDR1.1; CDR1.2; CDR1.3; CDR2.1; CDR2.2; CDR3.1; CDR3.2.
7	<p>Bài 7. Ứng dụng CorelDraw trong ngành may mặc</p> <p>Mục tiêu bài:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thiết lập được một số bản vẽ flat, sketch cho sản phẩm sơ 	20 (0LT, 18TH, 02KT)	<p>Thị phạm mẫu, quan sát kết hợp với sửa mẫu.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Giảng giải mục tiêu, điều kiện luyện tập vẽ các bài tập phác họa và bài tập 	CDR1.1; CDR1.2; CDR1.3; CDR2.1; CDR2.2;

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CĐR học phần
	<p>mi, quần áo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thiết lập được các bản quy trình, tài liệu công nghệ. - Thực hiện theo đúng quy trình và đảm bảo an toàn lao động. <p>Nội dung cụ thể:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ứng dụng CorelDraw thiết kế logo 2. Một số Ứng dụng CorelDraw trong lĩnh vực Dệt - May - Thời trang 3. Ứng dụng CorelDraw vẽ phác họa trang phục 4. Ứng dụng CorelDraw vẽ chi tiết trang phục 5. Ứng dụng CorelDraw thiết lập tài liệu kỹ thuật 		<p>quy trình công nghệ về quần áo.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Hướng dẫn, uốn nắn thao tác của sinh viên sao cho chuẩn xác, thuần thục trong quá trình thực hiện. <p>- Sinh viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Đọc trước tài liệu: <ul style="list-style-type: none"> [1]: Bài 7. [2]: Chương 3 từ trang 107 đến trang 125. [3]: Chương 6 từ trang 86 đến trang 98. [4]: Bài 4 từ trang 15 đến trang 62. + Chuẩn bị tài liệu, dụng cụ luyện tập. + Chú ý quan sát giảng viên thị phạm mẫu. + Thực hiện đúng thao tác xây dựng tài liệu kỹ thuật. 	CĐR3.1; CĐR3.2.

Hải Dương, ngày 09 tháng 8 năm 2022

KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG

TRƯỞNG KHOA

TRƯỞNG BỘ MÔN



TS. Nguyễn Thị Kim Nguyễn

Tạ Văn Hiến

Nguyễn Thị Hải