

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

**\*\*\*\*\***

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN  
THIẾT KẾ - GIÁC SƠ ĐỒ  
TRÊN MÁY TÍNH 1**

**Số tín chỉ: 03**

**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: Thiết kế - giác sơ đồ trên máy tính 1

2. Mã học phần: CNDM 052

3. Số tín chỉ: 3 (0,3)

4. Trình độ cho sinh viên: Năm thứ 3

5. Phân bổ thời gian

- Lên lớp: 0 giờ lý thuyết, 90 giờ thực hành

- Tự học: 90 giờ

6. Điều kiện tiên quyết

Sinh viên đã học xong học phần Vẽ kỹ thuật ngành may và các học phần thiết kế trang phục 1, 2.

7. Giảng viên

TT	Học hàm, học vị, họ tên	Số điện thoại	Email
1	ThS. Tạ Văn Hiền	0979.857.012	hienbinh2011@gmail.com
2	ThS. Phạm Thị Kim Phúc	0972.942.093	phamthikimphuc1980@gmail.com
3	ThS. Nguyễn Thị Hiền	0979.184.365	nthien.1981@gmail.com

8. Mô tả nội dung của học phần

- Học phần Thiết kế - giác sơ đồ trên máy tính 1 trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về phần mềm Lectra và Optitex, các nhóm lệnh về thiết kế, nhảy mẫu và giác sơ đồ.

- Các kỹ năng hình thành trong quá trình học tập sẽ giúp sinh viên thực hiện được công việc thiết kế, chỉnh sửa, nhảy mẫu và giác sơ đồ các sản phẩm may công 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 mục tiêu	Mức độ theo thang đo Bloom	Đáp ứng mục tiêu của CTĐT
MT1	Kiến thức		
MT1.1	Có kiến thức về thiết lập cơ bản cho phần mềm.	3	[1.2.1.1b]
MT1.2	Trình bày ý nghĩa, trình tự các bước thực hiện các lệnh trên phần mềm Lectra và Optitex.	3	[1.2.1.2b]

<b>Mục tiêu</b>	<b>Mô tả mục tiêu</b>	<b>Mức độ theo thang đo Bloom</b>	<b>Đáp ứng mục tiêu của CTĐT</b>
<b>MT2</b>	<b>Kỹ năng</b>		
MT2.1	Thực hiện thành thạo các lệnh trong phần mềm Lectra và Optitex.	4	[1.2.2.1]
MT2.2	Ứng dụng phần mềm Lectra và Optitex để giải quyết các vấn đề của ngành trong quá trình sản xuất.	4	[1.2.2.2]
<b>MT3</b>	<b>Mức tự chủ và trách nhiệm</b>		
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:

<b>CĐR học phần</b>	<b>Mô tả CĐR học phần</b>	<b>Mức độ theo thang đo Bloom</b>	<b>Đáp ứng CĐR của CTĐT</b>
<b>CĐR1</b>	<b>Kiến thức</b>		
CĐR1.1	Liệt kê được các bước thiết lập cấu hình phần mềm Lectra và Optitex.	3	[2.1.3]
CĐR1.2	Trình bày được ý nghĩa và trình tự thực hiện các lệnh thiết kế, nhảy mẫu, giác sơ đồ trên phần mềm Lectra và Optitex.	4	[2.1.5]
<b>CĐR2</b>	<b>Kỹ năng</b>		
CĐR2.1	Thiết lập được cấu hình phần mềm Lectra và Optitex	4	[2.2.2]
CĐR2.2	Thực hiện thành thạo các lệnh thiết kế, chỉnh sửa, nhảy mẫu, giác sơ đồ trên phần mềm Lectra và Optitex.	4	[2.2.1]
CĐR2.3	Ứng dụng các lệnh thiết kế, chỉnh sửa, nhảy mẫu, giác cho các sản phẩm may thông dụng đảm bảo yêu cầu kỹ thuật.	3	[2.2.3]
<b>CĐR3</b>	<b>Mức tự chủ và trách nhiệm</b>		
CĐR3.1	Tổ chức, sắp xếp nơi luyện tập ngăn nắp, sạch sẽ; hoàn thành nhiệm vụ an toàn, đúng kỹ thuật.	3	[2.3.4]
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	[2.3.1]

## 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 2.1	CDR 2.2	CDR 2.3	CDR 3.1	CDR 3.2
I	<b>Phần 1. Phần mềm Lectra</b>							
1	Bài 1. Tổng quan về phần mềm Lectra	3		4			3	4
2	Bài 2. Thiết kế và nhảy mẫu - Modaris		3		4	4	3	4
3	Bài 3. Giác sơ đồ - Marker Making		3		4	4	3	4
II	<b>Phần 2. Phần mềm Optitex</b>							
4	Bài 4. Tổng quan về phần mềm Optitex	3		4			3	4
5	Bài 5. Thiết kế và nhảy mẫu - PDS		3		4	4	3	4
6	Bài 6. Giác sơ đồ - Marker		3		4	4	3	4

## 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 kiểm tra thường xuyên; điểm đánh giá nhận thức và thái độ tham gia thảo luận; điểm đánh giá phần bài tập; điểm chuyên cần.	01 điểm	20%	- Đánh giá thái độ tham gia thảo luận. - Đánh giá chuyên cần.	CDR1.1 CDR1.2	CDR2.1, CDR2.2	CDR3.1, CDR3.2	Điểm trung bình của các lần đánh giá

STT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	Phương pháp kiểm tra đánh giá (Hình thức, thời gian, thời điểm)	CĐR của học phần			Ghi chú
					CĐR1	CĐR2	CĐR3	
2	Điểm kiểm tra định kỳ.	03 điểm	80%	- Thực hành. - 100 phút.		CĐR2.1, CĐR2.2, CĐR2.3	CĐR3.1	

### 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 trước khi đến lớp, ghi chép, tích cực làm bài tập; hoàn thành các chủ đề tự học, tự nghiên cứu.

- Yêu cầu về chuyên cần: 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 cách cài đặt phần mềm và cách sử dụng phần mềm phục vụ cho học phần. Tích cực thảo luận nhóm và làm bài tập nhóm, nghiên cứu các vấn đề khi giảng viên yêu cầu.

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

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

- Dụng cụ học tập: Vở ghi chép, bút,...

### 13. Tài liệu phục vụ học phần

- **Tài liệu bắt buộc:**

[1] - Trường Đại học Sao Đỏ (2022), *Thiết kế - giác sơ đồ trên máy tính 1*.

- **Tài liệu tham khảo:**

[2] - Nguyễn Thị Mộng Hiền (2014), *Lectra và thiết kế trang phục*, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.

[3] - Trần Thị Tuyết Dung (2018), giáo trình *OPTITEX 2D V10*.

### 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	<b>Phần 1. Phần mềm Lectra</b> <b>Bài 1. Tổng quan về phần mềm Lectra</b> <b>Mục tiêu bài:</b>	4 (OLT, 4TH, OKT)	<b>Thuyết trình; Đàm thoại; Thị phạm mẫu; Trực quan.</b> <b>- Giảng viên:</b> + Trình bày phương pháp cài đặt, khởi động và ý nghĩa của giao diện	CĐR 1.1; CĐR 2.1; CĐR 3.1; CĐR 3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CĐR học phần
	<p>- Trình bày được ý nghĩa và cách truy cập vào các ứng dụng của phần mềm Lectra.</p> <p>- Truy cập được vào các ứng dụng của phần mềm Lectra.</p> <p>- Thực hiện đúng theo quy trình và đảm bảo an toàn lao động.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p> <p>1.1. Giới thiệu về phần mềm Lectra</p> <p>1.2. Cài đặt phần mềm Lectra</p> <p>1.3. Nhận dạng các định dạng file dữ liệu</p> <p>1.4. Bài tập ứng dụng</p>		<p>và nhận diện các file dữ liệu phần mềm Lectra.</p> <p>+ Đặt câu hỏi, nhận xét.</p> <p>+ Nêu trình tự các bước thực hiện.</p> <p>+ Thị phạm mẫu.</p> <p>+ Giao nhiệm vụ cho cá nhân luyện tập; hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác; đánh giá, nhận xét.</p> <p><b>- Sinh viên:</b></p> <p>+ Đọc trước tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 1.</p> <p>[2]: Chương mở đầu.</p> <p>+ Lắng nghe, quan sát, ghi chép, suy nghĩ trả lời câu hỏi.</p> <p>+ Quan sát và làm thử.</p> <p>+ Làm bài tập ứng dụng.</p>	
3	<p><b>Bài 2. Thiết kế và nhảy mẫu - Modaris</b></p> <p><b>Mục tiêu bài:</b></p> <p>- Trình bày được ý nghĩa và các bước truy cập vào các lệnh trong phần mềm thiết kế Modaris.</p> <p>- Sử dụng phần mềm thiết kế để thiết kế, nhảy mẫu các sản phẩm quần áo cơ bản.</p> <p>- Thực hiện đúng quy trình và đảm bảo an toàn lao động.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p> <p>2.1. Khởi động Modaris</p> <p>2.2. Giao diện chính của Modaris</p> <p>2.3. Các lệnh hỗ trợ thiết kế</p> <p>2.4. Khai báo mã hàng mới</p> <p>2.5. Các lệnh thiết kế và</p>	28 (OLT, 26TH, 2KT)	<p><b>Thuyết trình; Đàm thoại; Thị phạm mẫu; Thảo luận nhóm; Trực quan.</b></p> <p><b>- Giảng viên:</b></p> <p>+ Trình bày ý nghĩa và phương pháp sử dụng các lệnh thiết kế, nhảy mẫu trên phần mềm Lectra.</p> <p>+ Đặt câu hỏi, nhận xét.</p> <p>+ Tổ chức thảo luận nhóm.</p> <p>+ Nêu trình tự các bước thực hiện.</p> <p>+ Thị phạm mẫu.</p> <p>+ Giao nhiệm vụ cho cá nhân luyện tập; hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác; đánh giá, nhận xét.</p> <p><b>- Sinh viên:</b></p> <p>+ Đọc trước tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 2.</p> <p>[2]: Chương 2.</p> <p>+ Lắng nghe, quan sát, ghi chép, suy nghĩ trả lời câu hỏi và làm việc nhóm.</p> <p>+ Quan sát và làm thử.</p>	CĐR 1.2; CĐR 2.2; CĐR 2.3; CĐR 3.1; CĐR 3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CĐR học phần
	nhảy mẫu cơ bản 2.6. Bài tập ứng dụng <i>* Kiểm tra</i>		+ Làm bài tập ứng dụng. + Làm bài kiểm tra.	
4	<b>Bài 3. Giác sơ đồ - Marker Making</b> <b>Mục tiêu bài:</b> - Trình bày được ý nghĩa và các bước thực hiện các lệnh trong phần mềm giác sơ đồ Marker Making. - Giác sơ đồ hoàn thiện sản phẩm quần áo theo đúng trình tự và yêu cầu kỹ thuật. - Thực hiện đúng quy trình và đảm bảo an toàn lao động. <b>Nội dung cụ thể:</b> 3.1. Thiết lập sơ đồ mới 3.2. Giác sơ đồ - Marker Marking 3.3. Bài tập ứng dụng <i>* Kiểm tra</i>	12 (OLT, 10TH, 2KT)	<b>Thuyết trình; Đàm thoại; Thị phạm mẫu; Thảo luận nhóm; Trực quan.</b> <b>- Giảng viên:</b> + Trình bày ý nghĩa và phương pháp sử dụng các lệnh giác sơ đồ trên phần mềm Lectra. + Đặt câu hỏi, nhận xét. + Tổ chức thảo luận nhóm. + Nêu trình tự các bước thực hiện. + Thị phạm mẫu. + Giao nhiệm vụ cho cá nhân luyện tập; hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác; đánh giá, nhận xét. <b>- Sinh viên:</b> + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 3. [2]: Chương 3. + Lắng nghe, ghi chép, suy nghĩ và trả lời các câu hỏi. + Quan sát và làm thử. + Làm bài tập ứng dụng. + Làm bài kiểm tra.	CĐR 1.2; CĐR 2.2; CĐR 2.3; CĐR 3.1; CĐR 3.2.
5	<b>Phần 2. Phần mềm Optitex</b> <b>Bài 4. Tổng quan về phần mềm Optitex</b> <b>Mục tiêu bài:</b> - Thực hiện đúng trình tự và yêu cầu cài đặt và thiết lập cấu hình. - Cài đặt và chạy phần mềm thành công. <b>Nội dung cụ thể:</b> 4.1. Giới thiệu về phần	4 (OLT, 4TH, 0KT)	<b>Thuyết trình; Đàm thoại; Trực quan; Trình diễn</b> <b>- Giảng viên:</b> + Giảng giải về phương pháp cài đặt và thiết lập cấu hình. + Giới thiệu về phần mềm. + Trình diễn cách cài đặt phần mềm. + Giao nhiệm vụ cho sinh viên, hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác, đánh giá, nhận xét. <b>- Sinh viên:</b> + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 4.	CĐR1.1; CĐR2.1; CĐR3.1; CĐR3.2.

TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CĐR học phần
	mềm Optitex 4.2. Cài đặt phần mềm Optitex 4.3. Nhận dạng các định dạng file dữ liệu 4.4. Bài tập ứng dụng		+ Lắng nghe, quan sát, ghi chép và đóng góp ý kiến. + Luyện tập độc lập trên máy tính. + Thực hiện đúng thao tác cài đặt cấu hình và khởi động phần mềm. + Làm bài tập ứng dụng.	
7	<b>Bài 5. Thiết kế và nhảy mẫu - PDS</b> <b>Mục tiêu bài:</b> - Xây dựng được trình tự truy cập các lệnh về thiết kế. - Ứng dụng các lệnh thiết kế vào thiết kế các loại sản phẩm đảm bảo thông số và yêu cầu. <b>Nội dung cụ thể:</b> 5.1. Khởi động PDS 5.2. Giao diện chính của PSD 5.3. Các thiết lập cơ bản 5.4. Các lệnh thiết kế, nhảy mẫu cơ bản 5.5. Bài tập ứng dụng * Kiểm tra	30 (OLT, 28TH, 2KT)	<b>Thuyết trình; Trực quan; Đàm thoại; Thảo luận nhóm; Dạy học dựa trên vấn đề; Trình diễn</b> <b>- Giảng viên:</b> + Giải thích ý nghĩa các lệnh, trình tự truy cập các lệnh về thiết kế. + Nêu trình tự các bước thực hiện và vấn đề cần giải quyết, tổ chức thảo luận nhóm. + Trình diễn các lệnh thiết kế, nhảy mẫu. + Giao nhiệm vụ cho các nhóm luyện tập, hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác, đánh giá, nhận xét. <b>- Sinh viên:</b> + Đọc trước tài liệu: [1]: Bài 5. [3]: Từ trang 3 đến trang 45. + Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề, đóng góp ý kiến vào nhóm. + Luyện tập độc lập trên máy tính, thực hiện các lệnh thiết kế, nhảy mẫu. + Làm bài tập ứng dụng. + Làm bài kiểm tra.	CĐR 1.2; CĐR 2.2; CĐR 2.3; CĐR 3.1; CĐR 3.2.
	<b>Bài 6. Giác sơ đồ - Marker</b> <b>Mục tiêu bài:</b> - Xây dựng được trình tự truy cập các lệnh giác sơ đồ. - Giác sơ đồ được các sản phẩm đảm bảo đúng	12 (OLT, 10TH, 2KT)	<b>Thuyết trình; Đàm thoại; Trực quan; Dạy học dựa trên vấn đề; Trình diễn; Tổ chức thảo luận nhóm</b> <b>- Giảng viên:</b> + Giải thích ý nghĩa các lệnh giác sơ đồ. + Nêu trình tự các bước thực hiện	CĐR1.2; CĐR2.2; CĐR2.3; CĐR3.1; CĐR3.2.



TT	Nội dung giảng dạy	Số giờ	Phương pháp dạy-học	CDR học phần
	<p>yêu cầu kỹ thuật và tiết kiệm nguyên liệu.</p> <p><b>Nội dung cụ thể:</b></p> <p>6.1. Khởi động Marker</p> <p>6.2. Giao diện chính của Marker</p> <p>6.3. Các thiết lập cơ bản</p> <p>6.4. Các lệnh giác sơ đồ cơ bản</p> <p>6.5. Bài tập ứng dụng</p> <p>* Kiểm tra</p>		<p>và vấn đề cần giải quyết.</p> <p>+ Trình diễn các lệnh giác sơ đồ.</p> <p>+ Giao nhiệm vụ cho cá nhân luyện tập, hướng dẫn, quan sát, uốn nắn thao tác, đánh giá, nhận xét.</p> <p><b>- Sinh viên:</b></p> <p>+ Đọc trước tài liệu:</p> <p>[1]: Bài 6.</p> <p>[3]: Từ trang 53 đến trang 66.</p> <p>+ Lắng nghe, quan sát, ghi chép và giải quyết các vấn đề, suy nghĩ trả lời câu hỏi, tham gia tích cực làm việc nhóm.</p> <p>+ Làm bài tập ứng dụng.</p> <p>+ Làm bài kiểm tra.</p>	

Hải Dương, ngày 09 tháng 8 năm 2022

**KT. HIỆU TRƯỞNG  
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

**TRƯỞNG KHOA**

**TRƯỞNG BỘ MÔN**



**TS. Nguyễn Thị Kim Nguyên**

**Tạ Văn Hiến**

**Nguyễn Thị Hôi**