

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUẢN LÝ VÀ CÔNG NGHỆ HẢI PHÒNG**

---



**CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**  
**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT**  
**MÔN: TIN HỌC ỨNG DỤNG TRONG**  
**MARKETING**

**NGÀNH QUẢN TRỊ KINH DOANH**  
**TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC - MÃ NGÀNH 7340101**

**HẢI PHÒNG, 2023**

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUẢN LÝ VÀ CÔNG NGHỆ HẢI PHÒNG**

---



**CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**  
**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT**  
**MÔN: TIN HỌC ỨNG DỤNG TRONG**  
**MARKETING**

**NGÀNH QUẢN TRỊ KINH DOANH**

**TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC - MÃ NGÀNH 7340101**

*(Ban hành theo Quyết định số ... ngày .../.../20...  
của Hiệu trưởng Nhà trường)*

**Phê duyệt**

**Trình duyệt**

**Hiệu trưởng**  
**TS Nguyễn Tiến Thanh**

**Phụ trách ngành**  
**TS Nguyễn Thị Hoàng Đan**

# TIN HỌC ỨNG DỤNG TRONG MARKETING

**Mã học phần: AIM33021 – Số tín chỉ: 02**

Dùng cho (các) ngành: Quản trị kinh doanh

Điều kiện tiên quyết (nếu có): Không

Hình thức đào tạo: trực tuyến/ trực tiếp

Đơn vị phụ trách: Khoa Quản trị kinh doanh

Giảng viên phụ trách giảng dạy:

1. TS. Nguyễn Thị Xuân Hương

2. ThS. Đỗ Văn Tuyên

## 1. Mô tả chung về học phần

Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về đồ họa nền vector và bitmap thông qua hai chương trình đồ họa Corel Draw và Photoshop. Từ đó, sinh viên ứng dụng các phần mềm này vào chuyên ngành Marketing để phác thảo mẫu, vẽ thiết kế, lập bộ tiêu chuẩn kỹ thuật, thiết kế và hiệu chỉnh màu sắc các mẫu thiết kế quảng cáo.

Mục tiêu của học phần:

- ✓ Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing
- ✓ Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa
- ✓ Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa
- ✓ Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa
- ✓ Có các kỹ năng và thái độ cá nhân, thái độ nghề nghiệp đúng đắn trong quá trình học tập môn học
- ✓ Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp đồ họa

- ✓ Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa chuyên ngành Marketing trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.

## 2. Các chữ viết tắt

DN: Doanh nghiệp

ĐG: Đánh giá

CĐR: Chuẩn đầu ra

SV: Sinh viên

## 3. Chuẩn đầu ra của học phần

Sau hoàn thành học phần, người học có thể:

Mã	Chuẩn đầu ra học phần
a3	<b>Vận dụng</b> kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing
a4	<b>Phân tích</b> các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa
a5	<b>Đánh giá</b> kiến thức để thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa
b1	<b>Sử dụng</b> thành thạo kỹ năng thiết kế các sản phẩm tin học ứng dụng trong Marketing
b4	<b>Phối hợp</b> kỹ thuật trong xử lý đồ họa để hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong chuyên ngành Marketing
c2	<b>Thực hiện</b> khả năng làm việc độc lập, làm việc nhóm
c3	<b>Duy trì</b> tác phong làm việc nghiêm túc, chuyên nghiệp, có ý thức phát triển bản thân.

## 4. Giáo trình và tài liệu học tập

### 4.1. Giáo trình và tài liệu học tập:

[1]. Nguyễn Đức Hiếu (2016). *Học thiết kế đồ họa trên CS6*. NXB Hồng Đức

### 4.2. Tài liệu tham khảo:

[2]. Steven Heller, Veronique Vienne (2018). *1100 ý tưởng thay đổi Thiết kế đồ họa*. NXB Dân trí.

[3]. Phạm Quang Huy (2019) *Thế giới đồ họa, tạo chữ đẹp với Photoshop*. NXB Thống kê

[4]. Đỗ Lê Thuận, Võ Duy Thanh Tâm, Phạm Quang Huy (2020). *Corel Draw X5, dành cho người tự học*. NXB Giao thông vận tải

[5]. Tài liệu tham khảo trên mạng internet, trên các phương tiện truyền thông đại chúng, báo, đài và tài liệu thực tế của các doanh nghiệp.

## **5. Chiến lược học tập**

SV cần tích cực và chủ động tham gia vào quá trình học tập; cần tham gia đầy đủ các giờ học theo quy định, không ngừng phấn đấu để duy trì sự tiến bộ liên tục trong học tập; hoàn thành nhiệm vụ học tập đúng tiến độ.

Để hoàn thành tốt học phần này, SV cần:

+ Sưu tầm, đọc và nghiên cứu tài liệu trước ở nhà để chuẩn bị bài thảo luận theo nhóm về các vấn đề được giao.

+ Nghiên cứu các tình huống thực tế liên quan đến nội dung môn học.

+ Thảo luận các tình huống, trả lời các câu hỏi của giảng viên và SV các nhóm khác trong giờ.

+ Tham gia đầy đủ các tiết học, không đi học muộn, trốn, bỏ học về sớm.

Sinh viên bắt buộc tham gia các giờ giảng, giờ thảo luận, giờ thực hành trên lớp; kết hợp với thực hiện việc tự học như sau:

- Sinh phải chủ động tìm kiếm và đọc các tài liệu tham khảo giảng viên giao trước mỗi bài giảng.

- Sinh viên phải hoàn thành bài tập cá nhân và bài tập nhóm được giảng viên giao theo lịch trình giảng dạy.

- Sinh viên được khuyến khích nghiên cứu thêm các chủ đề và vấn đề liên quan tới môn học, và thảo luận với giảng viên về các vấn đề đó.

- Sinh viên phải thực hành bài học trên máy tính.

Các hoạt động giảng dạy và học tập nhằm giúp SV đạt được các chuẩn đầu ra của học phần gồm:

- ✓ Nghe giảng: Giảng lý thuyết, giảng theo phương pháp nêu vấn đề, giảng theo tình huống
- ✓ Thảo luận nhóm: theo từng chủ đề, tình huống, thuyết trình kết quả nghiên cứu thảo luận theo từng chủ đề, tình huống được giao trước.
- ✓ Nghe báo cáo chuyên đề: Tùy theo điều kiện cụ thể, các SV sẽ được tham dự một buổi báo cáo chuyên đề về các vấn đề quản trị nhân lực tại các công ty, doanh nghiệp. Người báo cáo là các giám đốc, trưởng bộ phận nhân lực của doanh nghiệp được mời về; hoặc có thể thực hiện tại các công ty, doanh nghiệp. SV tổng kết những

gì học hỏi được từ việc nghe báo cáo chuyên đề và viết thu hoạch nộp cho giảng viên đứng lớp chính.

- ✓ Tham quan thực tế DN: Tùy theo điều kiện cụ thể, các SV có thể được tham quan doanh nghiệp để tìm hiểu về hoạt động của công ty, doanh nghiệp, mối liên hệ với các phòng ban, cơ sở hạ tầng... đang hoạt động như thế nào, được trao đổi với các nhà quản trị về các vấn đề kinh doanh cũng như quản lý rủi ro trong hoạt động quản trị, kinh doanh thực tế của doanh nghiệp. Sau đó SV làm bài thu hoạch trả lời một số câu hỏi đặt ra liên quan đến vấn đề quan sát và tìm hiểu được về QTRR, bài thu hoạch nộp cho giảng viên đứng lớp chính.
- ✓ Bài tập lớn: Bài tập lớn có thể là một tình huống lớn, hoặc đi khảo sát tại DN để nắm bắt tình hình và về viết bài luận thu hoạch. SV cần nghiên cứu thông tin từ nhiều nguồn như internet, tạp chí, tài liệu... để có được cái nhìn tổng quan về toàn bộ vấn đề. Bài tiểu luận (dưới dạng word) được minh họa, trích dẫn tài liệu học thuật, hoặc dẫn chứng cụ thể sẽ được đánh giá cao. SV có thể được yêu cầu làm bài tập lớn môn học theo cá nhân hoặc theo nhóm, tùy vào mức độ, quy mô lớp và điều kiện cụ thể của mỗi lớp.

- Phương pháp giảng dạy: Kết hợp giữa phương pháp giảng dạy truyền thống và hiện đại với phương châm “lấy người học làm trung tâm”. Giảng viên sẽ đóng vai trò giới thiệu kiến thức và hướng dẫn sinh viên trao đổi và tranh luận thông qua nghiên cứu tình huống kinh doanh thực tế của các doanh nghiệp. Bài giảng được thiết kế đan xen các hoạt động bao gồm: Bài giảng, bài tập tình huống, thảo luận nhóm, trắc nghiệm.

- Phương tiện giảng dạy: Máy tính, máy chiếu, bảng, giấy.

## 6. Nội dung, kế hoạch giảng dạy và đánh giá

Nội dung và kế hoạch giảng dạy, đánh giá	Hoạt động học tập của người học				CĐR
	Trên lớp	ST	Tự học	SG	
Giới thiệu học phần, cách học, phân chia nhóm theo chủ đề thảo luận và các quy định thực hiện.		0,5			
<b>Chương 1: Tổng quan về máy tính và thiết kế đồ họa</b> 1.1. Lịch sử máy tính cá nhân 1.2. Phần mềm và phần cứng 1.3. Thành phần cơ bản của máy tính	Nghe giảng  Thảo luận	1  1	SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5] về thiết kế đồ họa	10	a3 a4 a5 c2 c3

1.4. Tìm hiểu về các phần mềm đồ họa có trên thị trường ứng dụng cho làm Marketing					
<b>Chương 2 : Ứng dụng tin học trong Marketing</b> 2.1. Giới thiệu hệ thống CAD/CAM 2.1.1. Khái niệm CAD/CAM 2.1.2. Quá trình phát triển CAD/CAM 2.1.3. Tình hình ứng dụng CAD/CAM ở VN 2.2. Ứng dụng CAD/CAM trong Marketing 2.2.1. Tình hình thực tế 2.2.3. Giới thiệu một số hệ thống CAD/CAM	Nghe giảng  Thảo luận  Thực hành	<b>1</b>  <b>1</b>  <b>1</b>	SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5] về CAD/CAM SV nghiên cứu trước tình huống Nghiên cứu nội dung thảo luận và thực hành	<b>10</b>	<b>a3</b> <b>a4</b> <b>a5</b> <b>b1</b> <b>c2</b> <b>c3</b>
<b>Chương 3: Ứng dụng Corel Draw trong ngành Marketing</b> 3.1. Giới thiệu phần mềm Corel Draw 3.2. Giới thiệu màn hình Corel 3.3. Cách thiết lập trang vẽ 3.4. Công cụ phóng to, thu nhỏ và dời màn hình 3.5. Các thao tác cơ bản trong Corel 3.6. Công cụ đường viền và tô màu 3.7. Công cụ vẽ trong Corel Draw 3.8. Lệnh thay đổi phương hướng đối tượng 3.9. Lệnh cắt xén đối tượng 3.10. Công cụ tạo văn bản 3.11. Các hiệu ứng trong Corel	Nghe giảng  Thảo luận  Thực hành	<b>2</b>  <b>1</b>  <b>1</b>	SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5] về <b>Corel Draw</b> SV nghiên cứu trước tình huống SV nghiên cứu nội dung thảo luận và TH	<b>10</b>	<b>a3</b> <b>a4</b> <b>a5</b> <b>b1</b> <b>b4</b> <b>c2</b> <b>c3</b>
<b>Chương 4: Ứng dụng Photoshop trong Marketing</b> 4.1. Làm quen với Photoshop	Nghe giảng	<b>1</b>	SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5] về <b>Photoshop</b>	<b>10</b>	<b>a3</b> <b>a4</b> <b>a5</b> <b>b1</b>

<p>4.2. Kỹ thuật cắt ghép hình cơ bản</p> <p>4.3. Làm việc với Layer</p> <p>4.4. Tô màu trong Photoshop</p> <p>4.5. Làm việc với công cụ Brush</p> <p>4.6. Cách nhập và xử lý văn bản</p> <p>4.7. Công cụ pen</p> <p>4.8. Các hiệu ứng trong Photoshop</p> <p>4.9. Chỉnh sửa ảnh</p>	<p>Thảo luận</p> <p>Thực hành</p>	<p>2</p> <p>1</p>	<p>SV nghiên cứu trước tình huống</p> <p>SV nghiên cứu nội dung thảo luận và bài tập</p>		<p>b4</p> <p>c2</p> <p>c3</p>
<p><b>DG 1: 20% Bài tự luận</b></p> <p>Sinh viên vận dụng, phân tích và đánh giá được vấn đề cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing</p>		1	<p>SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5]</p>	6	<p>a3</p> <p>a4</p> <p>a5</p> <p>b1</p> <p>b4</p> <p>c2</p> <p>c3</p>
<p>Bài thực hành số 1 : Vẽ hình học cơ bản Corel</p> <p>Bài thực hành số 2 : Vẽ hoa văn và các khối Corel</p> <p>Bài thực hành số 3 : Vẽ các hình ảnh cơ bản của quảng cáo Corel</p> <p>Bài thực hành số 4 : Cắt ghép hình cơ bản và hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh Photoshop</p> <p>Bài thực hành số 5 : Hiệu ứng chữ và hiệu ứng hình ảnh Photoshop</p> <p>Bài thực hành số 6 : Hiệu chỉnh màu sắc hình ảnh Photoshop</p>	<p>Trong từng bài thực hành GV sẽ:</p> <p>+ Thao tác mẫu</p> <p>+ Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi</p> <p>+ Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng</p>	<p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5] về các nội dung làm bài thực hành tương ứng</p> <p>SV nghiên cứu trước tình huống</p> <p>SV nghiên cứu nội dung thảo luận</p>	14	<p>a3</p> <p>a4</p> <p>a5</p> <p>b1</p> <p>b4</p> <p>c2</p> <p>c3</p>
<p><b>Đánh giá 2: 30%</b></p> <p><b>BT lớn : Thực hành một sản phẩm chuyên ngành để quảng cáo cho khách hàng (tùy điều kiện lớp học mà có thể làm BT cá nhân hay BT nhóm)</b></p>				20	a3



<p>Các SV sẽ làm 1 sản phẩm quảng cáo và nộp cho GV trước thời điểm kết thúc học phần 24 giờ</p> <p><i>Bài tập SV thể hiện được:</i></p> <p><b>Vận dụng, phân tích và đánh giá</b> được các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing</p> <p>Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa</p> <p>Vận dụng kiến thức để thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa</p> <p>Kỹ năng và thái độ cá nhân, thái độ nghề nghiệp đúng đắn</p> <p>Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp đồ họa</p> <p>Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa</p> <p>Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa chuyên ngành Marketing</p> <p><i>Tổng kết thảo luận BT lớn</i></p>		<p>SV đọc trước tài liệu [1], [2], [3], [4], [5]</p> <p>Làm bài tập lớn môn học:</p> <p>✓ Sinh viên không sao chép các báo cáo, tiểu luận của nhau.</p> <p>✓ Các phần trích dẫn trong báo cáo, tiểu luận phải ghi rõ xuất xứ; tên tác giả và năm xuất bản</p>		<p><b>a4</b></p> <p><b>a5</b></p> <p><b>b1</b></p> <p><b>b4</b></p> <p><b>c2</b></p> <p><b>c3</b></p>
Tổng kết học phần	<b>0,5</b>			
<b>Tổng thời lượng (số tiết/ số giờ)</b>	<b>30</b>		<b>80</b>	

ST-Số tiết chuẩn SG-Số giờ

## 7. Đánh giá kết quả học tập

Hoạt động đánh giá của học phần gồm:

Phân loại	Phương pháp đánh giá	Tỷ trọng	Chuẩn đầu ra						
			a3	a4	a5	b1	b4	c2	c3
Quá trình	ĐG1. Bài tự luận trên lớp	20%	x	x	x	x	x	x	x
	ĐG2. Bài tập lớn	30%	x	x	x	x	x	x	x
Kết thúc học phần	ĐG3. Bài thi tự luận	50%	x	x	x				
<b>Tổng cộng:</b>		<b>100%</b>							

a. **Hoạt động đánh giá 1** - Chuẩn đầu ra: **a3, a4, a5, b3, b4, c2, c3** - Tỷ lệ: **20%** điểm học phần

- Hình thức đánh giá: Bài đánh giá tự luận trên lớp

- Mô tả bài đánh giá:

+ Về nội dung: **vận dụng, phân tích, đánh giá** được các vấn đề cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing.

+ Yêu cầu:

- ✓ Kỹ năng và thái độ cá nhân, thái độ nghề nghiệp đúng đắn
- ✓ Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp đồ họa
- ✓ Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa
- ✓ Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa chuyên ngành Marketing

- Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
<b>a3: (20%) Vận dụng</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Vận dụng</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa1	<i>Vận dụng</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa1	<i>Vận dụng</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa1	<i>Vận dụng</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa1	<i>Vận dụng</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa1
<b>a4: (20%) Phân tích</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Phân tích</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa4
<b>a5: (20%) Đánh giá</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Đánh giá</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa5
<b>b1: (10%) Sử dụng kỹ năng</b> giao tiếp và thiết kế các sản phẩm tin học ứng dụng trong Marketing	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
<b>b4: (10%)</b> Sử dụng tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa để hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong chuyên ngành Marketing	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%
<b>c2: (10%)</b> Thực hiện khả năng làm việc độc lập, làm việc nhóm	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%
<b>c3: (10%)</b> Duy trì tác phong làm việc nghiêm túc, chuyên nghiệp, có ý thức phát triển bản thân.	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%

Kết quả đánh giá chung:

$$\text{Điểm ĐG1} = 20\%a3 + 20\%a4 + 20\%a5 + 10\%b1 + 10\%b4 + 10\%c2 + 10\%c3$$

**b. Hoạt động đánh giá 2 - Chuẩn đầu ra: a3, a4, a5, b3, b4, c2, c3 - Tỷ lệ: 30% điểm học phần**

- Hình thức đánh giá: **Bài tập lớn**

- Mô tả bài đánh giá: **SV thực hiện một sản phẩm chuyên ngành để quảng cáo cho khách hàng**

+ Các nội dung bao gồm: Các nhóm SV sẽ lựa chọn tình huống thực tế để nghiên cứu thảo luận.

+ Cách thức thực hiện: **tùy điều kiện lớp học mà có thể làm BT cá nhân hay BT nhóm SV sẽ làm 1 sản phẩm quảng cáo và nộp cho GV trước thời điểm kết thúc học phần 24 giờ. SV không nộp bài thì bài ĐG2 bằng 0 điểm.**

+ Yêu cầu:

- ✓ **Vận dụng** các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing
- ✓ **Phân tích, đánh giá** các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa, Vận dụng kiến thức để thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa

- ✓ Kỹ năng và thái độ cá nhân, thái độ nghề nghiệp đúng đắn
- ✓ Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp đồ họa
- ✓ Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa
- ✓ Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa chuyên ngành Marketing

- Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
<b>a3: (20%) Vận dụng</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop để thực hành trong chuyên ngành Marketing	<i>Hiểu</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa1	<i>Hiểu</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa1	<i>Hiểu</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa1	<i>Hiểu</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa1	<i>Hiểu</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa1
<b>a4: (20%) Phân tích</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Phân tích</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa4
<b>a5: (20%) Đánh giá</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Đánh giá</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa5
<b>b1: (10%) Sử dụng</b> kỹ năng giao tiếp và thiết kế các sản phẩm tin học ứng dụng trong Marketing	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
<b>b4: (10%)</b> Sử dụng tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa để hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong chuyên ngành Marketing	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%
<b>c2: (10%)</b> Thực hiện khả năng làm việc độc lập, làm việc nhóm	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%
<b>c3: (10%)</b> Duy trì tác phong làm việc nghiêm túc, chuyên nghiệp, có ý thức phát triển bản thân.	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%

Kết quả đánh giá chung:

$$\text{Điểm ĐG1} = 20\%a3 + 20\%a4 + 20\%a5 + 10\%b1 + 10\%b4 + 10\%c2 + 10\%c3$$

### 8.3. Hoạt động đánh giá 3 - Chuẩn đầu ra: a3, a4, a5, b4 - Tỷ lệ: 50% điểm học phần

- Hình thức đánh giá: Sinh viên làm bài đánh giá cá nhân theo lịch của Phòng đào tạo. Bài ĐG có thời lượng trong vòng 60-90 phút. Nội dung của bài thi sẽ bao gồm toàn bộ chương trình. Bài ĐG sẽ cho dưới dạng tự luận. Sinh viên được phép sử dụng tài liệu. Điểm bài ĐG cuối kỳ chiếm tỷ trọng 50%.
- Mô tả bài đánh giá: SV sẽ làm bài thi tự luận 90 phút
- Ma trận đánh giá:

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
<b>a3: (20%)</b> Vận dụng được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw	Vận dụng được trên 85% yêu cầu	Vận dụng được 70-84% yêu cầu của CĐRa1	Vận dụng được 55-69% yêu cầu	Vận dụng được 40-54% yêu cầu của CĐRa1	Vận dụng được dưới 40% yêu cầu của CĐRa1

Tiêu chí đánh giá	Khung điểm				
	A	B	C	D	F
	8,5 ÷ 10	7,0 ÷ 8,4	5,5 ÷ 6,9	4,0 ÷ 5,4	< 4,0
và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	của CĐRa1		của CĐRa1		
<b>a4: (30%) Phân tích</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Phân tích</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa4	<i>Phân tích</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa4
<b>a5: (30%) Đánh giá</b> được các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của hai phần mềm đồ họa Corel Draw và Photoshop trong chuyên ngành Marketing	<i>Đánh giá</i> được trên 85% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 70-84% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 55-69% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được 40-54% yêu cầu của CĐRa5	<i>Đánh giá</i> được dưới 40% yêu cầu của CĐRa5
<b>b4: (10%)</b> sử dụng tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong xử lý đồ họa để hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong chuyên ngành Marketing	Đạt mức độ 85% trở lên	Đạt mức độ 70-84%	Đạt mức độ 55-69%	Đạt mức độ 40-54%	Đạt mức độ dưới 40%

Kết quả đánh giá chung:

$$\text{Điểm ĐG1} = 20\%a3 + 30\%a4 + 30\%a5 + 20\%b4 +$$

### 8. 1. Cách tính kết quả học tập chung của học phần

Kết quả học tập chung của học phần được tính như sau:

$$\text{Điểm học phần} = 0,2 \times \text{điểm bài ĐG1} + 0,3 \times \text{điểm bài ĐG2} + 0,5 \times \text{điểm bài ĐG3}$$

### 9. Các phương tiện, trang thiết bị dạy và học

- Thiết bị hỗ trợ giảng dạy: máy vi tính, máy chiếu, âm thanh
- Phòng học đảm bảo 2 SV/ 1 bàn, có đủ ánh sáng, phân, bảng

- SV khi lên lớp cần chuẩn bị đầy đủ thiết bị phục vụ cho quá trình học tập như tài liệu (có tối thiểu 1 trong các tài liệu học tập), vở, giấy trắng, máy tính bỏ túi, thước kẻ, bút viết, ...
- Thư viện và internet phục vụ SV trong quá trình học (ngoài giờ lên lớp).

## **10. An toàn của sinh viên và giảng viên**

Để tạo một môi trường cởi mở và an toàn cho các buổi học trong lớp, giảng viên phải tôn trọng SV, yêu cầu SV tôn trọng giảng viên và tôn trọng lẫn nhau, tránh căng thẳng, thậm chí cả khi cần phải bày tỏ ý kiến bất đồng trong giờ thảo luận.

SV phải tuân thủ các quy định an toàn và an ninh học đường. Nếu có vấn đề phát sinh xảy ra, SV cần báo cho giảng viên và bảo vệ nhà trường.

## **11. Kỷ luật, khiếu nại và hỗ trợ**

- SV được chỉ được công nhận điểm đánh giá học phần khi thỏa mãn đồng thời các điều kiện sau:

- + Phải thực hiện đầy đủ các nhiệm vụ học tập.
- + Có mặt trên lớp tối thiểu 80% tổng số tiết môn học.
- + Không có gian lận trong quá trình làm bài tập đánh giá.
- + Phải tham gia đầy đủ cả 3 đánh giá.

- SV trượt tại ĐG nào vẫn tiếp tục học các phần tiếp theo và được cải thiện ĐG thông qua việc thực hiện các nhiệm vụ học tập.

- SV không tham gia ĐG nào mà không có lý do thì ĐG đó được 0 điểm và không được phép cải thiện ĐG, SV không tham gia ĐG có lý do sẽ được ĐG bổ sung (thời gian được sắp xếp trong quá trình học).

- SV được quyền khiếu nại về điểm bài ĐG của mình ngay sau khi nhận được kết quả. Thời gian khiếu nại kết thúc sau 2 tiết học tiếp theo kể từ khi nhận được kết quả ĐG.

- Để hoàn thành học phần này điều kiện tối thiểu SV phải đạt điểm trung bình trung học phần là 5,5 điểm trở lên (theo thang điểm 10). Nếu vẫn không đạt, phải học lại.

SV gặp bất kỳ khó khăn gì trong quá trình học tập có thể liên hệ trực tiếp với giảng viên, Trưởng khoa/bộ môn, Văn phòng hỗ trợ SV, Phòng Đào tạo, Ban Thanh tra của Nhà trường để được hướng dẫn, hỗ trợ.

**Chủ tịch Hội đồng  
xây dựng CTĐT ngành**

*Hải Phòng, ngày ... tháng ... năm 20...*  
**Người biên soạn**