

# Nâng cao chất lượng đào tạo sinh viên ngành Thiết kế đồ họa trước ảnh hưởng của Trí tuệ nhân tạo (AI)

Võ Văn Lạc

GV Trường Đại học Văn Lang

Received: 13/11/2024; Accepted: 23/11/2024; Published: 27/11/2024

**Abstract:** The article discusses the impact of artificial intelligence (AI) on Graphic Design training and proposes the development of training programs to suit the current context. From there, the author emphasizes the importance of equipping students with knowledge and skills about AI to adapt to the current labor market. Finally, the article proposes the structure of the Graphic Design training program in a systematic and interdisciplinary approach.

**Keywords:** Graphic Design, Curriculum Structure and, AI

## 1. Đặt vấn đề

Trước sự tác động của Trí tuệ nhân tạo (AI) đến hoạt động nghề nghiệp trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng nói chung và *Thiết kế đồ họa* (TKĐH) nói riêng, đòi hỏi phải có những nghiên cứu, chiến lược phát triển ngành nghề phù hợp nhằm thích ứng với thực tiễn xã hội đang diễn ra. Trên cơ sở đó, các cơ sở đào tạo trình độ đại học, cần cải tiến, phát triển chương trình đào tạo và trang bị phương pháp (PP) đào tạo phù hợp, nhằm tạo ra chất lượng cho người học, góp phần nâng cao nhân lực thiết kế hiện nay.

Ngành TKĐH đang đứng trước thực tế là “AI có

thể hỗ trợ các nhà thiết kế giải quyết các vấn đề ngày càng phức tạp và tăng cường khả năng sáng tạo của họ”, góp phần tạo cho sản phẩm thiết kế ngày một đa dạng, phong phú và chất lượng hơn, đáp ứng nhu cầu của doanh nghiệp.

Một số câu hỏi đặt ra: 1) Chương trình đào tạo hiện nay của các TKĐH có tính hội nhập với xu hướng quốc tế? 2) Chương trình đào tạo có phù hợp với xu hướng mới khi mà AI thay thế rất nhiều công việc của nhà thiết kế thuần túy?

## 2. Nội dung nghiên cứu

Đối sánh các ngành Thiết kế đồ họa một số trường trong và ngoài nước

Bảng 1: Đối sánh giữa ngành TKĐH, Trường ĐH Edinburgh, Anh và ngành TKĐH, ĐH Kiến trúc TP Hồ Chí Minh

Ngành TKĐH của Trường ĐH Edinburgh, Anh	Ngành TKĐH, Trường ĐH Kiến trúc TP Hồ chí Minh
<b>Mục tiêu đào tạo:</b> Đào tạo những sinh viên ngành TKĐH làm việc trong nhiều ngành nghề sáng tạo khác nhau. Sự đa dạng về KN và PP và trở thành thành viên có giá trị của cộng đồng TKĐH tại địa phương, quốc gia và quốc tế.	<b>Mục tiêu đào tạo:</b> SV sẽ được trau dồi KN chuyên môn về thiết kế, quản lý, lập biên pháp kỹ thuật và tổ chức các loại hình nghề nghiệp như Thiết kế Thương hiệu, Thiết kế sự kiện, Thiết kế minh họa, Thiết kế đa phương tiện; nhằm phục vụ cho các nhu cầu đa dạng của sự nghiệp phát triển kinh tế - xã hội, theo kịp tiến bộ của khoa học kỹ thuật.
<b>Khối lượng đào tạo và cấu trúc chương trình 340 tín chỉ:</b> Năm thứ nhất, sinh viên phải học 80 tín chỉ bắt buộc với 4 môn học về thiết kế đồ họa 2D, 3D và các nguyên tắc về thiết kế typography, tiếp cận các trào lưu nghệ thuật hiện đại và hậu hiện đại: văn hóa, xã hội và chính trị, ... và sinh viên làm việc tại các doanh nghiệp liên quan đến ngành thiết kế. Khối kiến thức tự chọn bao gồm 40 tín chỉ. Năm thứ hai, sinh viên phải học 60 tín chỉ, bao gồm hai môn liên quan đến thiết kế đồ họa bao gồm định hướng các nguyên lý thiết kế; Các PP, Cách thức sử dụng thiết kế và tính hiệu quả, ... Các môn học thiết kế đồ họa nhằm củng cố thuật ngữ, quy tắc và hướng dẫn, triết lý và lý thuyết về kiểu chữ. Các môn tự chọn 60 tín chỉ: Môn học Điện ảnh đương đại; Văn hóa hình ảnh và thiết kế trong nhận thức thị giác; Thiết kế và xã hội. Năm thứ 3, SV được học 80 tín chỉ: Thiết kế đồ họa; TKĐH chuyên sâu; Thiết kế đồ họa hướng ngoại; TKĐH nâng cao. Với khối tự chọn phân bố 5 môn với 100 tín chỉ: Văn hóa đa sắc tộc; Thiết kế môi trường: vật liệu, sinh thái, tương lai; Bề mặt và khung hình; Thiết kế cho người lớn tuổi; Thiết kế game. Năm thứ tư, SV được học 80 tín chỉ và chia ra 4 môn học: Văn hóa thiết kế và khung hình; TKĐH: Nghiên cứu và thực hành; TKĐH: Giám đốc thiết kế; Trưng bày và triển lãm sản phẩm thiết kế đồ họa [4].	<b>Khối lượng đào tạo và Cấu trúc chương trình:</b> Được thiết kế 125 tín chỉ, phân bố kế hoạch đào tạo 4 năm. Năm thứ nhất, SV được học Hội họa; Lịch sử mỹ thuật thế giới và Việt Nam; Nguyên lý thị giác; Cơ sở thiết kế; Nghệ thuật chữ; Tin học chuyên ngành; Giải phẫu tạo hình; Lịch sử thiết kế đồ họa. Năm thứ hai, SV học các môn: Kỹ năng; Diễn họa chuyên ngành; Kỹ thuật in; Nghệ thuật đồ họa chữ; Mỹ học đại cương; Cơ sở văn hóa VN; Thiết kế logo; Luật bản quyền; Sản xuất truyền hình số; Ảnh nghệ thuật; Nguyên lý thiết kế đồ họa. Năm thứ 3, SV học các môn Đồ án nội thất; Thiết kế truyền thông đa Phương tiện; Thực tập tốt nghiệp; Bao bì sản phẩm; Truyền tranh; Thiết kế minh họa. Năm thứ tư, SV học các môn Ngoại ngữ, Thiết kế truyền thông, Đồ án truyền thông tích hợp; Nghiên cứu đề tài tốt nghiệp theo hướng in ấn và truyền thông.

Nhìn chung, chương trình các ngành TKĐH trong nước có sự khác biệt về tính hệ thống và kết nối giữa các khối kiến thức và đóng góp trực tiếp chuẩn đầu ra: 1) Các môn học về mỹ thuật cơ bản được đưa vào chiếm thời lượng nhiều nhưng ít có sự đóng góp cho chuẩn đầu ra cho chương trình đào tạo; 2) Các môn chuyên ngành thiên hướng KN hơn là định hướng tư duy và PP; 3) Các đồ án ít có sự gắn kết nhu cầu của doanh nghiệp (học thông qua dự án); 4) Các kiến thức liên ngành và KN mềm chưa được đưa vào chương trình đào tạo; 5) Các môn học về định hướng công nghệ và đa phương tiện chưa được chú trọng; 6) Các hoạt động workshop, hội thảo theo hàng năm chưa được xây dựng trong chương trình đào tạo. Vì vậy, chương trình đào tạo cần có sự thay

đổi và phát triển, nhằm đáp ứng nhu cầu xã hội hiện nay. Trong đó, vấn đề công nghệ và AI đang phát triển sâu rộng, ảnh hưởng đến lĩnh vực TKĐH; đào tạo gắn kết doanh nghiệp, ... trở thành PP hữu hiệu cho ngành nghề thiết kế hiện nay. Vì vậy, các cơ sở đào tạo cần có giải pháp cụ thể cho phát triển chiến lược đào tạo các ngành nghề một cách phù hợp.

**2.1. Ảnh hưởng của AI trong Thiết kế đồ họa**

AI đã có những ảnh hưởng lớn đến quá trình thiết kế từ việc khơi dậy ý tưởng, concept cho đến quy trình thực hiện. AI đã hỗ trợ nâng cao hiệu suất, tiết kiệm thời gian và tạo nên nhiều ý tưởng sáng tạo, song AI cũng gây nên việc thiếu chiều sâu, thiếu sự độc đáo nếu người thiết kế hoàn toàn phụ thuộc vào nó.

Yếu tố	Ứng dụng AI trong TK	Không ứng dụng AI trong TK
<b>Lên ý tưởng</b>	Dùng Chat GPT để phát triển ý tưởng sáng tạo, slogan hoặc tiêu đề quảng cáo. AI tự động phân tích từ khóa để gợi ý hướng đi.	Thực hiện thủ công, dựa vào cảm hứng từ sản phẩm, nghiên cứu; phải mất nhiều thời gian và công sức thực hiện.
<b>Sáng tạo logo</b>	Dùng Looka hoặc Logojoy để tạo nhanh các gợi ý mẫu logo dựa trên từ khóa. Tự động hóa tạo hình và màu sắc, tiết kiệm thời gian.	Thực hiện logo bằng Adobe Illustrator mất nhiều thời gian nhưng tỉ lệ, hình thể màu sắc được thực hiện có kiểm soát, dễ điều chỉnh.
<b>Minh họa kỹ thuật số</b>	Dùng MidJourney để tạo ảnh minh họa từ văn bản, nhanh chóng thử nghiệm cho nhiều phong cách.	Sử dụng phần mềm Procreate hoặc Adobe Photoshop, thể hiện phong cách cá nhân, tăng cao giá trị sản phẩm.
<b>UX UI</b>	Sử dụng Plugin AI trong Figma để tự động gợi ý layout.	Phác thảo wireframe và chỉnh sửa từng bước trên Figma.
<b>Thiết kế 3D</b>	Dùng Blender AI tự động hóa việc thêm chi tiết và chỉnh sửa; nhanh tiện nhưng khiến dung lượng của file dễ tăng nhanh.	Thực hiện từng bước bằng Blender, mất nhiều thời gian, yêu cầu KN phần mềm cao.
<b>Chỉnh sửa ảnh</b>	Dùng Adobe Sensei tự động chỉnh màu, loại bỏ vật thể ko mong muốn.	Dùng Adobe Photoshop, Lightroom để chỉnh sửa, tốn thời gian.
<b>Tạo video</b>	Dùng Runway ML tạo hiệu ứng VFX và chỉnh sửa nhanh chóng.	Dùng video bằng Adobe Premiere hoặc Final Cut Pro; mất nhiều thời gian nhưng dễ dàng kiểm soát điều chỉnh.
<b>Poster quảng cáo</b>	Dùng Canva AI gợi ý thêm template, layout và bảng màu phù hợp.	Thực hiện thiết kế bằng Adobe Illustrator và Adobe Photoshop mất nhiều thời gian.
<b>Tối ưu hóa thiết kế</b>	Designify hoặc Adobe Sensei giúp chủ động tối ưu hóa quy trình thiết kế.	Tinh chỉnh thủ công, kiểm soát có chiều sâu.

**2.2. Phát triển ngành Thiết kế đồ họa**

Mục tiêu của chương trình đào tạo ngành TKĐH là đào tạo ra những nhà thiết kế có khả năng tư duy sáng tạo, tư duy phân tích và đánh giá mối quan hệ giữa đồ họa và thị trường sản phẩm; có kiến thức và tư duy thẩm mỹ; xây dựng chiến lược về thương hiệu cho các dạng sản phẩm thương mại; hình thành PP làm việc chuyên nghiệp trong môi trường quốc tế.

Chuẩn đầu ra chương trình: Mỗi chương trình

TKĐH cần xây dựng 5 nhóm chuẩn đầu ra chính: 1) Nhóm chuẩn đầu ra chung; 2) Nhóm chuẩn đầu ra liên ngành; 3) Nhóm kiến thức về ngành và nền tảng công nghiệp; 4) Nhóm chuẩn đầu ra về KN nghề nghiệp; ; 5) Nhóm chuẩn đầu ra về thái độ và đạo đức nghề nghiệp:

Từ 5 nhóm trên, tác giả xây dựng cấu trúc chương trình như sau:

**Bảng 1: Cấu trúc chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa**

KIẾN THỨC NGÀNH	KIẾN THỨC CƠ SỞ NGÀNH	KIẾN THỨC LIÊN NGÀNH
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Typography cơ bản</li> <li>- Typography nâng cao</li> <li>- Thiết kế đồ họa – nghiên cứu và thực tiễn</li> <li>- Văn hóa thiết kế và khung hình</li> <li>- Quy trình thiết kế và sản xuất sản phẩm đồ họa</li> <li>- Xây dựng thương hiệu thông qua thiết kế</li> <li>- Thị trường và thiết kế</li> <li>- Nguyên lý thiết kế Website 1</li> <li>- Thiết kế đồ họa động</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nguyên lý thiết kế và phương pháp sáng tạo</li> <li>- Nguyên lý thị giác</li> <li>- Nguyên lý giải phẫu và hình họa</li> <li>- Nguyên lý không gian 2D và 3D</li> <li>- Nguyên lý ứng dụng màu sắc</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học tập thông qua phục vụ cộng đồng</li> <li>- Tri tuệ văn hóa</li> <li>- Giao tiếp đa văn hóa</li> <li>- Công dân số</li> <li>- Phát triển tinh cách và khoa học hành vi</li> <li>- Kỹ thuật quay phim và biên tập video</li> <li>- Kỹ thuật nhiếp ảnh số</li> </ul>

KIẾN THỨC, KỸ NĂNG CÔNG NGHỆ VÀ NGOẠI NGỮ	KIẾN THỨC TỔNG QUAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ứng dụng AI trong thiết kế</li> <li>- Các phần mềm đồ họa 2D, 3D</li> <li>- Các phần mềm xử lý hiệu ứng cho thiết kế và sản phẩm truyền thông</li> <li>- Các phần mềm dựng phim</li> <li>- Tin học văn phòng</li> <li>- Ngoại ngữ cơ bản và chuyên ngành</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Văn hóa, xã hội, chính trị và mối quan hệ với thiết kế</li> <li>- Văn hóa hình ảnh và thiết kế trong nhận thức thị giác</li> <li>- Thiết kế và xã hội</li> <li>- Lịch sử mỹ thuật và thiết kế</li> <li>- Văn hóa đa sắc tộc</li> <li>- Thẩm mỹ học trong thiết kế</li> <li>- Workshop và hội thảo</li> <li>- Lý luận chính trị</li> </ul>

KIẾN THỨC CHUYÊN NGÀNH (GẮN KẾT ĐÀO ĐẠO VỚI DOANH NGHIỆP)	
Chuyên ngành Thiết kế đồ họa in ấn	Phân bổ học 5 – 6 đồ án đồ họa in ấn
Chuyên ngành Thiết kế đồ họa game và hoạt hình	Phân bổ học 5 – 6 đồ án game và hoạt hình

KIẾN THỨC CHUYÊN NGÀNH (GẮN KẾT ĐÀO ĐẠO VỚI DOANH NGHIỆP)	
Chuyên sâu về đồ họa nhận diện thương hiệu	Phân bổ học 5 – 6 đồ án chuyên sâu nhận diện thương hiệu
Chuyên sâu đồ họa thương mại	Phân bổ học 5 – 6 đồ án chuyên sâu đồ họa thương mại
Chuyên sâu đồ họa chính trị và xã hội	Phân bổ học 5 – 6 đồ án chuyên sâu đồ họa chính trị và xã hội
Chuyên sâu về thiết kế nhân vật game	Phân bổ học 5 – 6 đồ án chuyên sâu thiết kế nhân vật và môi trường game
Chuyên sâu thiết kế hoạt hình	Phân bổ học 5 – 6 đồ án chuyên sâu liên quan hoạt hình

### 3. Kết luận

Trước sự thay đổi của công nghệ và AI, việc đào tạo ngành TKĐH cần có sự đổi mới và tiếp cận xu hướng quốc tế. Chương trình cần có sự linh hoạt và cải tiến theo chu kỳ của Bộ GD & ĐT quy định, để

loại bỏ những môn học, kiến thức không phù hợp với xu hướng phát triển của xã hội và bổ sung những môn học có tính định hướng và giải quyết những vấn đề mà vị trí công việc đang đặt. Cải tiến chương trình đào tạo hiện nay là công việc cấp thiết nhằm đào tạo ra những nhà thiết kế có tính tiên phong, định hướng xu hướng thẩm mỹ cho xã hội.

Lời cảm ơn: “Nghiên cứu được tài trợ bởi Trường Đại học Văn Lang với mã số đề tài VLU-RP-232427”

### Tài liệu tham khảo

[1]. Liping Qiu and his team (2024), *The Research on the Application of Artificial Intelligence in Visual Artbased, WSEAS TRANSACTIONS on INFORMATION SCIENCE and APPLICATIONS*, DOI: 10.37394/23209.2024.21.6.

[2]. Christian Then and his team (2024), *The Impact of Artificial Intelligence on Art – A Systematic Literature Review*, DOI: 10.1109/ITIS59651.2023.10420208.

[3]. <https://thuvienphapluat.vn/van-ban/Giao-duc/Thong-tu-17-2021-TT-BGDDT-chuan-chuong-trinh-dao-tao-cac-trinh-do-giao-duc-dai-hoc-450547.aspx/> Truy cập lúc 15: 00 ngày 14 tháng 11 năm 2024.

[4]. [https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/academic\\_credit.pdf](https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/academic_credit.pdf) / Truy cập lúc 8: 00 ngày 17 tháng 11 năm 2024.