

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA TRONG NÂNG CAO NĂNG LỰC THIẾT KẾ CỦA SINH VIÊN NGÀNH BÁO CHÍ

Nguyễn Trường Duy^{1,*}, Nguyễn Thị Thủy Tiên¹, Nguyễn Ngọc Trúc Phương², Hà Thị Tường Vy², Lê Hữu Phúc³

¹Học viên Lớp Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm (Khóa 6), Trung tâm Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm, Đại học Cần Thơ

²Sinh viên ngành Xã hội học, Khoa học Chính trị, Xã hội và Nhân văn, Đại học Cần Thơ

³Sinh viên ngành Việt Nam học (chuyên ngành Hướng dẫn viên du lịch), Khoa học Chính trị, Xã hội và Nhân văn, Đại học Cần Thơ

Tóm tắt: Hiện nay, trong đào tạo ngành Báo chí, việc sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa từ cơ bản đến chuyên sâu đã trở thành yếu tố không thể thiếu. Những công cụ này giúp giảng viên tối ưu hóa phương pháp giảng dạy, đồng thời hỗ trợ sinh viên phát triển kỹ năng thực hành, tư duy thẩm mỹ và năng lực thiết kế phù hợp với yêu cầu của báo chí hiện đại. Trên cơ sở đó, nghiên cứu này được thực hiện nhằm làm rõ vai trò của việc ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa trong việc nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí. Bên cạnh đó nghiên cứu đã nêu ra những vấn đề còn gặp phải và gợi ra các biện pháp giúp phát triển năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí.

Từ khóa: năng lực thiết kế, sinh viên ngành Báo chí, thiết kế đồ họa

1. GIỚI THIỆU

Trong bối cảnh xã hội phát triển nhanh chóng, nhu cầu của con người ngày càng đa dạng, điều này đã kéo theo yêu cầu cao hơn về tính thẩm mỹ lẫn chất lượng thông tin. Thiết kế đồ họa vì thế trở thành một lĩnh vực không thể tách rời đời sống hiện đại. Đặc biệt, trong lĩnh vực báo chí, thiết kế đồ họa ngày càng giữ vai trò quan trọng trong việc truyền tải thông tin một cách nhanh chóng, rõ ràng và hấp dẫn. Trước những yêu cầu này, việc đào tạo ngành Báo chí cũng được chú trọng đổi mới, nhằm trang bị cho sinh viên không chỉ kiến thức chuyên môn mà còn các kỹ năng thiết kế cơ bản và nâng cao. Học phần liên quan đến thiết kế đồ họa là một trong những học phần quan trọng nhất, cung cấp nền tảng kiến thức và kỹ năng giúp sinh viên nâng cao năng lực thiết kế các sản phẩm báo chí trên nhiều loại hình khác nhau. Việc ứng dụng thành thạo các phần mềm thiết kế

không chỉ giúp sinh viên làm chủ công cụ mà còn rèn luyện tư duy trực quan, thẩm mỹ và khả năng vận dụng đồ họa trong sản xuất nội dung thực tế. Nhờ đó, sinh viên báo chí trở nên tự tin hơn khi bước vào môi trường nghề nghiệp, nơi đòi hỏi sự linh hoạt, sáng tạo và đa năng. Nghiên cứu này nhằm làm rõ vai trò của phần mềm thiết kế đồ họa trong việc nâng cao năng lực thiết kế cho sinh viên ngành Báo chí, đồng thời nhận diện những khó khăn còn tồn tại và đề xuất các giải pháp để ứng dụng hiệu quả phần mềm thiết kế trong các học phần chuyên môn.

2. TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU

Thông qua việc tìm hiểu các công trình liên quan với đề tài này, chúng tôi đã tìm hiểu một số công trình ngoài nước và trong nước ở nhiều khía cạnh vai trò của thiết kế đồ họa trong giáo dục, ứng dụng công cụ thiết kế hỗ trợ giảng dạy và học tập.

Đối với ngoài nước, việc nghiên cứu vai trò của thiết kế đồ họa cũng được quan tâm nghiên cứu. Trước hết là “*Role of graphic design for the innovation process of an education project*” của Marco Aurélio Sanfins và cộng sự (2019) đã cho thấy tầm quan trọng của thiết kế đồ họa trong việc sản xuất các tài liệu hỗ trợ và xây dựng nội dung cho các khóa học. Thiết kế đồ họa không chỉ mang tính trang trí mà còn cải thiện trải nghiệm học tập, tăng cường khả năng tiếp nhận thông tin và thúc đẩy đổi mới phương pháp giảng dạy. Bên cạnh đó, “*The role of graphic design in educational projects: Enhancing learning effectiveness through visual element*” của Marina Maier (2025) đã làm rõ vai trò của thiết kế đồ họa trong nâng cao hiệu quả giáo dục, tập trung vào tác động của các yếu tố thị giác đến khả năng tiếp nhận, ghi nhớ và tái hiện kiến thức của người học. Bài viết cũng xem xét học tập trực quan, sự tương tác, yếu tố tiếp cận trong thiết kế, đồng thời minh họa bằng các dự án thành công và đưa ra hướng nghiên cứu trong tương lai. Ievgen Gula và cộng sự (2023) trong “*Methods of Teaching Graphic Design in HEIs for Art*” đã cho thấy việc áp dụng các phương pháp giảng dạy thiết kế đồ họa phân hóa, kết hợp công nghệ số và nền tảng trực tuyến trong các trường đại học nghệ thuật giúp nâng cao hiệu quả đào tạo và phát triển kỹ năng nghề nghiệp cho sinh viên. Các tác giả đã cho thấy phần mềm đồ họa và phương pháp dạy học đổi mới đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành tư duy sáng tạo, kỹ năng thực hành và năng lực chuyên môn của nhà thiết kế đồ họa tương lai. Ngoài ra, Halina Ramli và cộng sự (2024) trong “*Graphic Design and Education: A Systematic Review on The Evolution, Diverse Aspects, Innovations in Teaching Methods, and Interconnected*

Changes in Design” đã chỉ ra rằng giáo dục thiết kế đồ họa đang chuyển dịch mạnh mẽ dưới tác động của công nghệ số và đổi mới phương pháp giảng dạy. Kết quả nghiên cứu nhấn mạnh sự kết hợp giữa kỹ năng kỹ thuật, sáng tạo và trách nhiệm xã hội – môi trường, đồng thời định hướng sinh viên trở thành những chuyên gia toàn cầu, sẵn sàng đáp ứng yêu cầu của ngành.

Đến với các công trình trong nước, một số nghiên cứu về vai trò của thiết kế đồ họa cũng được quan tâm nghiên cứu rộng rãi, trong đó tiêu biểu là các công trình về việc ứng dụng công nghệ trong việc dạy và học. Trước hết “*Ứng dụng canva trong hoạt động dạy và học lĩnh vực Báo chí – Truyền thông và Văn học tại trường Đại học Khoa học - Đại học Thái Nguyên*” của Vũ Thị Hạnh và Phạm Thị Vân Huyền (2023) đã cho thấy Canva được sử dụng rộng rãi, góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy và học tập. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng chỉ ra một số hạn chế và đề xuất các khuyến nghị nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng Canva trong bối cảnh giáo dục đại học. Bên cạnh đó Lê Thị Quỳnh Thương (2024) trong “*Ứng dụng Canva và công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) trong giáo dục*” đã chỉ ra vai trò quan trọng của Canva kết hợp với các công cụ AI trong việc hỗ trợ thiết kế bài giảng, cá nhân hóa học tập và nâng cao trải nghiệm của người học. Việc tích hợp các công cụ này giúp giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy, đồng thời phát triển năng lực sáng tạo, tư duy số và kỹ năng công nghệ cho học sinh trong bối cảnh giáo dục hiện đại. Trong “*Ứng dụng phần mềm Canva tạo Infographic nhằm phát huy tính chủ động, sáng tạo của sinh viên học môn Tin học đại cương*” của Đạo Thị Yến Nhi (2024) đã phân tích thực trạng sinh viên chưa thực sự hứng thú với môn Tin học đại cương và đề xuất sử dụng

Canva để thiết kế infographic trong dạy học. Kết quả cho thấy việc cho sinh viên tự thiết kế infographic bằng Canva giúp tăng tính chủ động, hứng thú học tập và phát huy khả năng sáng tạo, đồng thời nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức. Bên cạnh đó, Nguyễn Thị Kim Hiền và cộng sự (2013) trong “*Nghiên cứu ứng dụng một số phần mềm đồ họa và phương tiện truyền thông để nâng cao hiệu quả giảng dạy cho môn học đồ họa kỹ thuật*” đã cho thấy việc ứng dụng các phần mềm đồ họa như AutoCAD, SolidWorks, SketchUp và Macromedia Flash để xây dựng các bài giảng điện tử, từ đó tăng cường khả năng thực hành, trực quan hóa kiến thức và nâng cao chất lượng học tập cho sinh viên, đồng thời giúp giảng viên tiết kiệm thời gian trình bày và tập trung hướng dẫn kỹ năng thực hành. Ngoài ra, Phan Thị Ngọc Nhanh và cộng sự (2024) về “*Ứng dụng Canva trong học tập của sinh viên ngành Giáo dục mầm non Trường Đại học An Giang*” khẳng định vai trò của Canva trong nâng cao chất lượng giảng dạy và hỗ trợ hiệu quả quá trình dạy – học. Trong đó, Canva giúp tạo bài thuyết trình, sơ đồ tư duy, sách tranh, áp phích nhanh chóng, đa dạng, tương tác nhóm, lưu trữ tự động. So với PowerPoint, Canva tiết kiệm thời gian, tăng tính thẩm mỹ, sáng tạo, đồng thời kết hợp với Padlet để tăng tương tác, phản hồi trong lớp học trực tiếp và trực tuyến. Cuối cùng “*Chuyển đổi số trong giảng dạy ngành Thiết kế đồ họa bậc đại học*” của Nguyễn Thị Hường (2025) đã nhắc đến việc ứng dụng công nghệ số trong giảng dạy ngành Thiết kế đồ họa đại học. Các phần mềm như Photoshop, Illustrator và Blender giúp sinh viên tạo sản phẩm, chỉnh sửa hình ảnh và dựng đồ họa 3D, trong khi AutoCAD hỗ trợ thiết kế kỹ thuật, còn Figma phục vụ thiết kế UI/UX và cộng tác trực tuyến.

Qua tổng quan các công trình nghiên cứu trong và ngoài nước, có thể thấy thiết kế đồ họa và việc ứng dụng các phần mềm đồ họa trong giáo dục đã được quan tâm rộng rãi với nhiều khía cạnh khác nhau như nâng cao hiệu quả học tập, đổi mới phương pháp giảng dạy, phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng thực hành cho sinh viên. Các nghiên cứu cũng cho thấy sự ảnh hưởng tích cực của công nghệ số trong việc hỗ trợ giảng dạy và học tập, giúp tăng tính tương tác, sáng tạo và hiệu quả tiếp nhận kiến thức. Tuy nhiên, vẫn còn những khoảng trống nghiên cứu cần được khai thác sâu hơn, đặc biệt là về tác động cụ thể của phần mềm thiết kế đồ họa đến năng lực thiết kế và tư duy sáng tạo trong các ngành đào tạo đa dạng như Báo chí trong bối cảnh công nghiệp 4.0. Đây chính là cơ sở để đề tài tiếp tục nghiên cứu và đóng góp thêm vào lĩnh vực này.

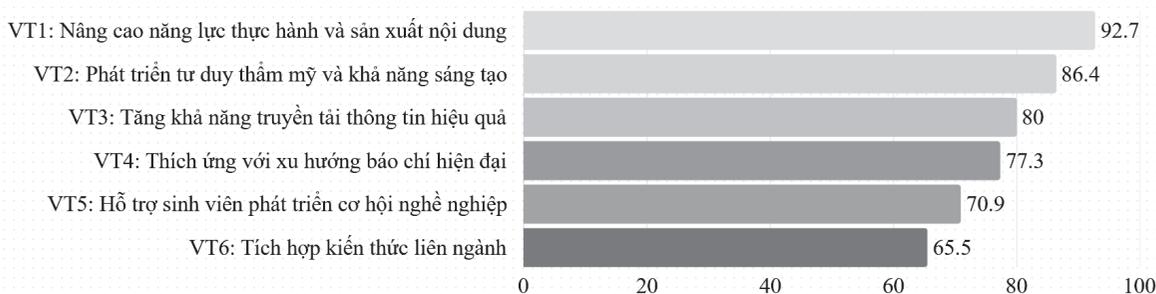
3. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Đối với đề tài này, chúng tôi chủ yếu sử dụng các phương pháp sau: Thứ nhất là phương pháp liệt kê – phân tích, phương pháp này giúp chúng tôi hệ thống hóa các vai trò khác nhau, từ đó phân tích chi tiết vai trò chung và riêng của việc ứng dụng thiết kế đồ họa trong việc nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí, làm rõ mối liên hệ giữa lý thuyết và thực tiễn. Thứ hai là phương pháp khảo sát, đối tượng khảo sát được chúng tôi lựa chọn là sinh viên ngành Báo chí tại Đại học Cần Thơ, lý do lựa chọn đơn vị này là bởi ngành Báo chí của Đại học Cần Thơ mới thực hiện tuyển sinh và bắt đầu đào tạo vào những năm gần đây, đồng thời đây là đơn vị đào tạo Báo chí đầu tiên trong khu vực Đồng bằng sông Cửu Long. Việc khảo sát tại đối tượng này giúp cung cấp kết quả thiết thực, từ đó cung cấp dữ liệu có tính đại diện cho khu vực Đồng bằng sông Cửu

Long nói chung, đồng thời đóng góp cơ sở khoa học tham khảo cho đào tạo ngành Báo chí trên phạm vi toàn quốc. Số lượng mẫu khảo sát được xác định dựa theo Yamane Taro (1967), kết quả cho thấy số sinh viên ngành Báo chí cần khảo sát là 110 sinh viên.

4. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

4.1. Vai trò của việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí



Hình 1. Kết quả khảo sát về vai trò của việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí (%)

Kết quả khảo sát được trình bày ở Hình 1 đã cho thấy đánh giá của sinh viên ngành Báo chí về vai trò của việc ứng dụng thiết kế đồ họa trong nâng cao năng lực thiết kế của họ. Nhìn chung, các tiêu chí đều đạt mức đánh giá khá cao, điều này cho thấy sự đồng thuận của người tham gia khảo sát về tầm quan trọng của thiết kế đồ họa trong đào tạo báo chí hiện nay. Trong đó, các vai trò liên quan đến nâng cao năng lực thực hành, khả năng truyền tải thông tin và phát triển tư duy thẩm mỹ, sáng tạo được đánh giá nổi bật, phản ánh yêu cầu thực tiễn của môi trường báo chí hiện đại. Bên cạnh đó, những nội dung như thích ứng với xu hướng báo chí hiện đại, hỗ trợ cơ hội nghề nghiệp và tích hợp kiến thức liên ngành tuy có mức đánh giá thấp hơn nhưng vẫn ở mức tích cực.

Trong bối cảnh báo chí hiện đại và truyền thông số, việc truyền tải thông tin không chỉ dựa vào chữ viết mà còn đòi hỏi hình ảnh và đồ họa sinh động. Việc ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa trong các học phần thiết kế của ngành Báo chí giúp sinh viên nâng cao kỹ năng sáng tạo, tư duy thẩm mỹ, bố cục và trình bày nội dung. Trước khi phân tích vai trò của việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí, chúng tôi đã tiến hành khảo sát và ghi nhận kết quả trình bày tại Hình 1.

Qua biểu đồ trên chúng tôi đã cho thấy mức độ vai trò của việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí, trong đó từ vai trò thứ nhất (VT1) đến vai trò thứ sáu (VT6) được thể hiện theo mức độ dễ thực hiện đối với sinh viên ngành Báo chí và theo tần suất/sự phổ biến khi thực hành. Về vai trò cụ thể chúng tôi tiến hành phân tích như sau:

Vai trò thứ nhất (VT1) là giúp nâng cao năng lực thực hành và sản xuất nội dung: Đây là vai trò cơ bản và trực tiếp nhất của phần mềm thiết kế đồ họa trong đào tạo sinh viên Báo chí. Thông qua việc học cách sử dụng các công cụ thiết kế, sinh viên có thể thực hiện các tác phẩm báo chí đặc thù mà còn là các ấn phẩm truyền thông khác như “hình ảnh minh họa, áp phích, logo, áp

phích cổ động, bao bì, thiết kế Brochure, Catalogue, tờ gấp, tờ rơi, tem, lịch, sách báo, 3D, Website...” (Trần Thị Biển, 2022). Trong các học phần như về thiết kế tác phẩm báo chí, sinh viên có thể được giao nhiệm vụ thiết kế tác phẩm đồ họa thông tin nhằm trực quan hóa thông tin; xây dựng poster truyền thông cho các chiến dịch xã hội; hoặc thiết kế giao diện cho một chuyên trang báo điện tử. Thông qua các bài tập cá nhân, workshop và dự án nhóm, sinh viên được trải nghiệm đầy đủ quy trình thiết kế từ lên ý tưởng, phác thảo bố cục, lựa chọn màu sắc – kiểu chữ đến hoàn thiện sản phẩm. Quá trình này giúp sinh viên dần hình thành tư duy thiết kế, kỹ năng sử dụng phần mềm và khả năng phối hợp nội dung với hình thức thể hiện. Nhờ được thực hành thường xuyên trong môi trường học tập mang tính ứng dụng cao, năng lực thực hành và khả năng sản xuất nội dung bằng phần mềm thiết kế đồ họa của sinh viên được nâng cao rõ rệt. Điều này phù hợp với quan điểm của Vương Quốc Chính và Vương Thanh Trúc (2025) khi cho rằng việc ứng dụng thiết kế đồ họa giúp sinh viên “*hoạt động tốt trong môi trường học tập, không gian học tập được mở rộng hơn*”. Vai trò này không chỉ tạo nền tảng kỹ năng nghề nghiệp mà còn góp phần giúp sinh viên tự tin vận dụng kiến thức vào thực tiễn công việc báo chí sau khi tốt nghiệp.

Vai trò thứ hai (VT2) là phát triển tư duy thẩm mỹ và khả năng sáng tạo: Khi sinh viên thực hiện các tác phẩm báo chí thông qua hoạt động thiết kế đồ họa, họ không chỉ rèn luyện kỹ năng sử dụng phần mềm mà còn từng bước hình thành tư duy thẩm mỹ và năng lực sáng tạo. Quá trình thiết kế giúp sinh viên phải cân nhắc, lựa chọn màu sắc, hình khối, bố cục, kiểu chữ và phong cách trình bày sao cho phù hợp với nội dung, đối tượng tiếp nhận và mục đích truyền thông của sản phẩm báo chí. Chính điều này khiến

sinh viên phải suy nghĩ sâu hơn về tính thẩm mỹ cũng như cách truyền tải thông tin một cách trực quan, hấp dẫn và hiệu quả. Chẳng hạn, khi thiết kế một tác phẩm báo chí đồ họa, sinh viên cần xử lý thông tin phức tạp thành các yếu tố thị giác dễ hiểu, đồng thời bảo đảm sự hài hòa về bố cục và màu sắc để người đọc dễ tiếp cận. Trong quá trình thiết kế poster hoặc bì ấn phẩm báo chí, sinh viên phải sáng tạo trong việc xây dựng ý tưởng hình ảnh, lựa chọn phong cách thể hiện phù hợp với chủ đề và thông điệp truyền thông. Những yêu cầu này góp phần giúp sinh viên hình thành khả năng đánh giá, chọn lọc và sáng tạo cái đẹp trong khuôn khổ nghề nghiệp báo chí. Do vai trò này gắn liền với thực hành và có mức độ vận dụng cao, việc ứng dụng thiết kế đồ họa không chỉ nâng cao năng lực thiết kế mà còn giúp sinh viên phát triển khả năng sáng tạo độc lập và tư duy thẩm mỹ có định hướng. Điều này đáp ứng yêu cầu ngày càng cao của báo chí hiện đại, đồng thời cũng phù hợp với quan điểm của Trần Thị Thu Hương (2021, tr.95) khi cho rằng giáo dục thẩm mỹ góp phần giúp người học “*vuơn tới cái đẹp, phát triển năng lực cảm thụ, đánh giá và sáng tạo cái đẹp trong quá trình học tập*”.

Vai trò thứ ba (VT3) là giúp tăng khả năng truyền tải thông tin hiệu quả trong các tác phẩm báo chí: Việc ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa hỗ trợ sinh viên nâng cao năng lực biểu đạt thông tin thông qua các sản phẩm trực quan như infographic, sơ đồ thông tin hay giao diện bài báo điện tử. Mặc dù về mặt kỹ thuật, việc sử dụng phần mềm không quá phức tạp, nhưng để truyền tải thông tin hiệu quả, sinh viên phải biết chọn lọc dữ liệu, phân tích nội dung và tổ chức thông tin một cách rõ ràng, logic và phù hợp với đối tượng tiếp nhận. Trong quá trình thiết kế, sinh viên cần xác định thông tin cốt lõi, loại bỏ những

chi tiết rườm rà và chuyển hóa nội dung chữ viết thành hình ảnh, biểu đồ hoặc bố cục trực quan. Điều này đòi hỏi sự kết hợp giữa tư duy phân tích nội dung báo chí và khả năng tổ chức hình ảnh một cách khoa học. Như Nguyễn Thị Huệ (2022, tr.57) đã chỉ ra, việc thiết kế hiệu quả cần “*sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa tư duy sáng tạo mỹ thuật của họa sĩ thiết kế và kỹ năng thành thạo trong việc sử dụng các công cụ đồ họa, phần mềm thiết kế*”. Thông qua hoạt động thực hành thiết kế đồ họa, sinh viên dần hình thành khả năng kể chuyện bằng hình ảnh, giúp thông tin trở nên sinh động, dễ hiểu và dễ ghi nhớ hơn đối với công chúng. Vai trò này không chỉ góp phần nâng cao kỹ năng truyền thông đa phương tiện mà còn đáp ứng yêu cầu ngày càng cao của báo chí hiện đại, đặc biệt trong bối cảnh báo chí đa nền tảng đang phát triển mạnh mẽ.

Vai trò thứ tư (VT4) là thích ứng với xu hướng báo chí hiện đại, đặc biệt là báo chí đồ họa. Việc ứng dụng các phần mềm thiết kế đồ họa giúp sinh viên nâng cao khả năng thích ứng với sự chuyển dịch của báo chí đương đại theo hướng số hóa và trực quan hóa thông tin. Thông qua kỹ năng thiết kế, sinh viên có thể vận dụng vào nhiều loại hình báo chí khác nhau, trong đó nổi bật là báo điện tử và các nền tảng truyền thông số. Các sản phẩm báo chí được sáng tạo tích hợp đa phương tiện nhằm mở rộng thể loại báo chí (Doãn Thị Thuận & Trương Công Bảo Thư, 2023), hay có thể xây dựng tác phẩm báo chí đồ họa tương tác, hoặc thiết kế đồ họa phục vụ truyền thông trên mạng xã hội (Nguyễn Minh Trúc Sơn & Lê Văn Thanh, 2023). Không chỉ dừng lại ở việc rèn luyện kỹ năng kỹ thuật, việc đẩy mạnh sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa trong học tập của sinh viên ngành Báo chí còn góp phần phát triển tư duy sáng tạo và năng lực

giải quyết vấn đề của họ trong môi trường báo chí số. Khi thiết kế các sản phẩm báo chí đồ họa và đa phương tiện, sinh viên phải đồng thời cân nhắc các yếu tố thẩm mỹ, nội dung thông tin và trải nghiệm người dùng, từ đó hình thành khả năng kết hợp hài hòa giữa hình thức thể hiện và giá trị thông tin. Bên cạnh đó, vai trò này còn thúc đẩy sinh viên chủ động tiếp cận và nắm bắt các xu hướng công nghệ mới như thực tế tăng cường (AR), thực tế ảo (VR) hay báo chí dữ liệu, góp phần nâng cao chất lượng và tính tương tác của sản phẩm báo chí. Tuy nhiên, việc này đòi hỏi sinh viên phải có hiểu biết sâu về các nền tảng số, quy chuẩn hiển thị và hành vi người dùng trong môi trường trực tuyến. Do đó, tần suất thực hành trong chương trình đào tạo có thể ít hơn so với một số vai trò khác, song vai trò này vẫn giữ vị trí quan trọng trong việc chuẩn bị cho sinh viên khả năng làm việc trong hệ sinh thái báo chí hiện đại, đa nền tảng và giàu hàm lượng công nghệ, tạo nền tảng cho sự phát triển nghề nghiệp bền vững trong lĩnh vực truyền thông số.

Vai trò thứ năm (VT5) là hỗ trợ sinh viên phát triển cơ hội nghề nghiệp: Việc thực hành các bài tập và tạo ra các tác phẩm thiết kế trong quá trình học giúp sinh viên tích lũy ấn phẩm cá nhân, từ đó xây dựng hồ sơ năng lực và minh chứng thực tế cho khả năng sáng tạo, kỹ năng thiết kế và hiểu biết về truyền thông đa phương tiện. Đây là yếu tố quan trọng khi ứng tuyển vào các vị trí liên quan đến thiết kế nội dung, sản xuất đa phương tiện hay quản lý truyền thông số. Bên cạnh việc phát triển kỹ năng chuyên môn, quá trình này còn rèn luyện tính chủ động, khả năng tự học và sáng tạo độc lập – những phẩm chất được nhà tuyển dụng đánh giá cao. Tuy nhiên, điều này phụ thuộc

nhiều vào nỗ lực cá nhân và không phải lúc nào cũng được thực hiện đầy đủ trong khuôn khổ lớp học, nên tần suất hình thành các tác phẩm phục vụ nghề nghiệp thường thấp hơn so với các vai trò khác. Dù vậy, vai trò này vẫn đóng vai trò chiến lược trong việc chuẩn bị sinh viên tiếp cận thực tiễn nghề nghiệp, giúp họ có lợi thế cạnh tranh trong thị trường lao động báo chí – truyền thông hiện đại.

Vai trò thứ sáu (VT6) là tích hợp kiến thức liên ngành: Việc ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa. Không chỉ dừng lại ở việc thành thạo công cụ, sinh viên cần kết hợp kỹ năng báo chí, tư duy đồ họa và năng lực truyền thông đa phương tiện để xây dựng các sản phẩm hoàn chỉnh, từ việc tổ chức thông tin, kể chuyện thị giác đến phát triển chiến lược truyền thông phù hợp. Đây là vai trò có mức độ phức tạp cao, yêu cầu sinh viên tư duy tổng thể, liên kết nhiều lĩnh vực và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo. Do tính chất chuyên sâu, vai trò này thường xuất hiện trong các đề án cuối kỳ hoặc dự án học thuật lớn, chỉ một số sinh viên mới thực hiện được trọn vẹn. Mặc dù tần suất thực hành thấp nhất so với các vai trò trước, VT6 lại đóng vai trò then chốt trong việc hình thành năng lực liên ngành, yếu tố quan trọng để chuẩn bị cho sinh viên đáp ứng yêu cầu của ngành báo chí hiện đại, đa nền tảng. Điều này phù hợp với quan điểm của Huyền Đức (2025) về vai trò của việc phát triển tích hợp liên ngành, tác giả cho rằng việc tích hợp liên ngành trở thành yếu tố trung tâm để nâng cao chất lượng, mở ra không gian mới cho đổi mới học thuật. Như vậy, vai trò này không chỉ phát triển kỹ năng chuyên môn mà còn hình thành năng lực tư duy tổng hợp – yếu tố quyết định cho sự thành công trong môi trường truyền thông số hóa ngày nay.

Ngoài các vai trò được thể hiện ở Hình 1, còn một số vai trò khác tiềm ẩn và ngầm xuất hiện như: vai trò thứ 7 (VT7) tăng cường khả năng làm việc nhóm và quản lý dự án sáng tạo (giúp sinh viên rèn năng lực làm việc nhóm khi phân công nhiệm vụ, đồng bộ phong cách và thông điệp,...) đây một năng lực cốt lõi trong tòa soạn số. Hay vai trò thứ tám (VT8) hỗ trợ xây dựng thương hiệu cá nhân, vai trò thứ chín (VT9) tăng khả năng thích ứng với tự động hóa và công nghệ mới (hiểu nguyên lý thiết kế để kiểm soát chất lượng sản phẩm AI sinh ra, thích ứng với sự thay đổi liên tục của ngành,...). Như vậy, việc ứng dụng thiết kế đồ họa đã ngầm góp phần nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí. Những vai trò này dù ít, dù nhiều cũng góp phần vào việc đào tạo đội ngũ người làm báo chất lượng, am hiểu xu hướng hiện đại để “chạy đua” kịp thời với bối cảnh báo chí vươn mình mạnh mẽ như ngày nay. Những vai trò này đóng góp nhiều giá trị bổ trợ khác, đặc biệt như năng lực mềm, năng lực số, phát triển cá nhân và tăng sức cạnh tranh nghề nghiệp.

4.2. Một số vấn đề còn gặp phải trong việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí

Nhằm nghiên cứu một số vấn đề còn tồn tại trong việc ứng dụng thiết kế đồ họa nhằm nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí, nhóm tác giả đã tiến hành khảo sát sinh viên về các nội dung liên quan, bao gồm: mức độ sử dụng và tiếp cận thiết kế đồ họa, năng lực sử dụng công cụ thiết kế, năng lực thẩm mỹ của sinh viên. Thang đo được sử dụng là thang Likert 5 mức độ, bao gồm: 1 – hoàn toàn không đồng ý, 2 – không đồng ý, 3 – bình thường, 4 – đồng ý và 5 – hoàn toàn

đồng ý. Bảng hỏi được xây dựng với nhiều cạnh của vấn đề nghiên cứu. Kết quả khảo nhóm câu hỏi khác nhau nhằm giúp sinh viên đánh giá một cách toàn diện các khía cạnh của vấn đề nghiên cứu. Kết quả khảo sát được trình bày như sau:

Bảng 1. Kết quả khảo sát một số vấn đề việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí (%)

NỘI DUNG	MỨC ĐỘ ĐÁNH GIÁ				
	1	2	3	4	5
Mức độ sử dụng, tiếp cận					
Tần suất sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa trong học tập còn hạn chế	16.4	10.9	34.5	31.8	6.4
Cơ hội tiếp cận các phần mềm thiết kế khác nhau còn hạn chế	29.1	38.1	16.4	10.9	5.5
Khả năng tìm hiểu và sử dụng phần mềm thiết kế ngoài giờ học còn hạn chế	9.1	13.6	29.1	27.3	20.9
Khả năng tự đánh giá và nhận phản hồi còn hạn chế	10.9	22.7	20.0	34.5	11.9
Chưa biết cách tiếp cận và sử dụng hiệu quả tài nguyên trực tuyến	12.7	12.3	21.8	29.6	23.6
Năng lực sử dụng					
Chưa thành thạo các thao tác cơ bản của phần mềm thiết kế	7.3	15.5	30.9	23.6	22.7
Gặp khó khăn khi sử dụng các chức năng nâng cao	9.1	13.6	22.8	22.7	31.8
Khả năng vận dụng phần mềm để thực hiện tác phẩm chưa hiệu quả	6.4	14.5	15.4	36.4	27.3
Khó áp dụng các kỹ năng thiết kế vào các sản phẩm báo chí thực tế	9.1	22.7	34.5	20.0	13.7
Năng lực thẩm mỹ					
Khả năng cảm nhận màu sắc và phân chia bố cục còn hạn chế	4.5	9.1	16.4	38.1	31.9
Tác phẩm thiết kế còn thiếu tính thẩm mỹ và chưa hấp dẫn người xem	5.5	8.2	18.1	40.9	27.3
Khả năng sáng tạo hình ảnh và phong cách thiết kế còn hạn chế	6.4	10.0	31.7	24.5	27.4
Khả năng kết hợp các yếu tố trong tác phẩm còn hạn chế	7.3	18.2	31.8	27.3	15.4

Dựa trên kết quả khảo sát trình bày trong Bảng 1, có thể nhận thấy sinh viên ngành Báo chí đã có sự tự đánh giá và nhận thức khá rõ về những vấn đề còn tồn tại trong quá trình ứng dụng thiết kế đồ họa vào học tập và thực hành chuyên môn. Các kết quả khảo sát cho thấy một số vấn đề nổi bật liên quan đến mức độ tiếp cận, năng lực sử dụng phần mềm cũng như năng lực thẩm mỹ của sinh viên. Cụ thể:

Về mức độ sử dụng và tiếp cận: Kết quả khảo sát cho thấy sinh viên ngành Báo chí vẫn còn gặp nhiều hạn chế trong việc sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa một cách thường xuyên cũng như trong việc tiếp cận đa dạng các công cụ thiết kế. Tỷ lệ sinh viên cho rằng tần suất sử dụng phần mềm trong học tập còn thấp phản ánh thực tế rằng hoạt động thực hành thiết kế đồ họa chưa được lồng ghép một cách đều đặn trong quá trình học tập. Việc thiếu cơ hội tiếp cận nhiều phần mềm khác nhau khiến sinh viên khó mở rộng trải nghiệm, chưa hình thành khả năng lựa chọn công cụ phù hợp với từng loại hình sản phẩm báo chí. Bên cạnh đó, khả năng chủ động tìm hiểu và sử dụng phần mềm ngoài giờ học của sinh viên còn hạn chế, điều này cho thấy việc tự học và khai thác tài nguyên trực tuyến chưa thực sự phát triển mạnh. Đồng thời, năng lực tự đánh giá và tiếp nhận phản hồi của sinh viên chưa cao, dẫn đến sự phụ thuộc lớn vào hướng dẫn của giảng viên. Những hạn chế này ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng vận dụng kiến thức thiết kế đồ họa vào thực tiễn, đồng thời làm chậm quá trình hình thành thói quen học tập chủ động và sáng tạo của sinh viên.

Về năng lực sử dụng phần mềm: Kết quả khảo sát cho thấy năng lực sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa của sinh viên ngành Báo chí còn nhiều hạn chế, thể hiện ở việc

chưa thành thạo các thao tác cơ bản và gặp khó khăn khi sử dụng các chức năng nâng cao. Điều này phù hợp với kết quả nghiên cứu của Vũ Thị Hạnh và Phạm Thị Vân Huyền (2023), khi ghi nhận vẫn còn một bộ phận sinh viên chưa thành thạo hoặc chưa biết sử dụng Canva. Thực trạng đó cho thấy nhu cầu cần tiếp tục củng cố và nâng cao kỹ năng thiết kế đồ họa trong chương trình đào tạo. Mức độ thành thạo không đồng đều giữa các sinh viên cho thấy khoảng cách đáng kể giữa kiến thức lý thuyết được trang bị và khả năng thực hành trong thực tế. Nhiều sinh viên gặp khó khăn trong việc chuyển hóa ý tưởng báo chí thành tác phẩm phẩm thiết kế hoàn chỉnh, đặc biệt là khi áp dụng phần mềm vào các sản phẩm mang tính thực tiễn cao. Điều này phần nào phản ánh việc sinh viên chưa có nhiều cơ hội tham gia các dự án thực tế hoặc các hoạt động rèn luyện kỹ năng chuyên sâu. Bên cạnh đó, việc thiếu môi trường thực hành thường xuyên và thiếu sự hướng dẫn cá nhân hóa cũng khiến sinh viên chưa tự tin khi sử dụng phần mềm để tạo ra các sản phẩm có chất lượng chuyên môn cao. Những hạn chế này là rào cản cản quan tâm đối với việc nâng cao năng lực thiết kế đồ họa một cách toàn diện.

Về năng lực thẩm mỹ: Kết quả khảo sát cho thấy năng lực thẩm mỹ của sinh viên ngành Báo chí vẫn còn nhiều điểm hạn chế, mặc dù sinh viên đã có những hiểu biết cơ bản về màu sắc và bố cục. Khả năng sáng tạo hình ảnh, xây dựng phong cách thiết kế và kết hợp các yếu tố thị giác trong tác phẩm chưa thực sự nổi bật. Nhiều sản phẩm thiết kế còn thiếu tính hấp dẫn, chưa tạo được sự thống nhất về mặt thẩm mỹ, từ đó làm giảm hiệu quả truyền tải thông điệp trong các sản phẩm báo chí. Điều này có thể được giải thích cùng với kết quả khảo sát của Đặng Thị Minh Tuấn và cộng sự (2023)

về năng lực sáng tạo thẩm mỹ của sinh viên, trong đó kết quả ghi nhận vẫn còn một số lượng sinh viên chưa đạt mức cao về hiểu biết và áp dụng thẩm mỹ, thể hiện năng lực còn hạn chế. Nguyên nhân của hạn chế này có thể xuất phát từ việc sinh viên chưa có nhiều cơ hội thực hành sáng tạo, cũng như chưa nhận được phản hồi thường xuyên và mang tính định hướng từ giảng viên và những người có chuyên môn. Khi thiếu cơ chế phản biện và đánh giá liên tục, sinh viên có thể gặp khó khăn trong việc nhận diện điểm mạnh, điểm yếu của bản thân để điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm. Do đó, năng lực thẩm mỹ của sinh viên chưa được phát triển tương xứng với yêu cầu ngày càng cao của báo chí hiện đại.

Để lý giải cho các vấn đề trên một số nguyên nhân có thể đề cập đến là: Thứ nhất là do quá trình học tập đôi khi tập trung nhiều vào kiến thức lý thuyết còn học phần về phần mềm thiết kế đồ họa còn hạn chế. Thứ hai, sinh viên ít có cơ hội tiếp cận dự án thực tế hoặc tham gia các khóa học chuyên sâu, dẫn đến việc chưa quen với các công cụ và kỹ thuật phức tạp. Thứ ba, hạn chế trong hướng dẫn cá nhân hóa và thời gian thực hành hạn chế cũng góp phần cũng là một nguyên nhân có thể đề cập đến khiến kỹ năng thao tác của sinh viên chưa thành thạo. Về phía bản thân sinh viên, nguyên nhân chủ yếu nằm ở việc họ chưa chủ động rèn luyện kỹ năng thiết kế và tư duy thẩm mỹ ngoài giờ học. Nhiều sinh viên thiếu thói quen tự học, khám phá các công cụ, xu hướng thiết kế mới hoặc tham gia các dự án thực tế để nâng cao năng lực. Một số sinh viên cũng còn e ngại sai sót, chưa dám thử nghiệm, dẫn đến khả năng sáng tạo và áp dụng lý thuyết vào thực hành bị hạn chế. Thêm vào đó, việc quản lý thời gian và lập kế hoạch học tập chưa hiệu quả khiến

sinh viên chưa thể đầu tư đủ thời gian để cải thiện kỹ năng thiết kế, phối hợp màu sắc, bố cục hay phát triển phong cách cá nhân. Từ các vấn đề được ghi nhận, có thể thấy việc ứng dụng thiết kế đồ họa trong đào tạo sinh viên Báo chí vẫn còn nhiều hạn chế. Như vậy, để nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên Báo chí, cần chú trọng giải quyết đồng thời các vấn đề về kỹ năng thao tác, tư duy thẩm mỹ, thời gian thực hành và sự đa dạng trong sử dụng phần mềm thiết kế.

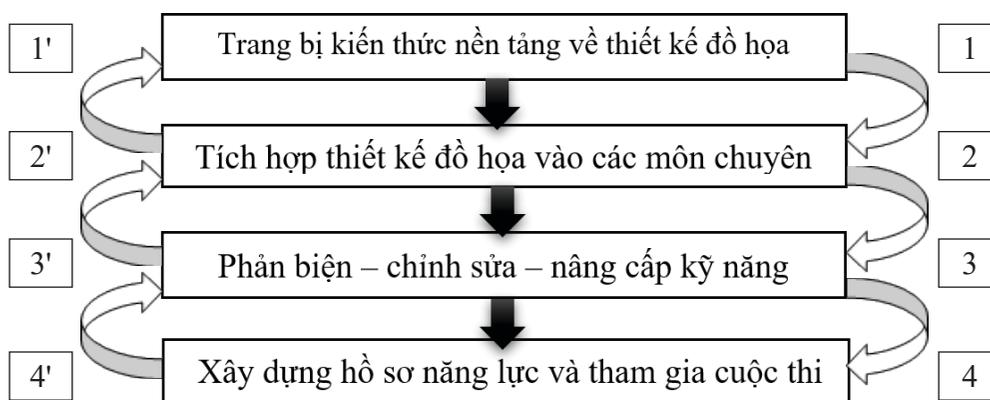
4.3. Những gợi ý cho việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí

Thông qua kết quả khảo sát và phân tích ở mục 4.2, có thể nhận thấy rằng việc ứng dụng thiết kế đồ họa nhằm nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí đã nhận được sự quan tâm và đầu tư nhất định từ phía nhà trường. Điều này được thể hiện qua việc sinh viên có cơ hội tiếp cận với một số phần mềm thiết kế đồ họa trong quá trình học tập. Tuy nhiên, các hạn chế còn tồn tại trong quá trình ứng dụng thiết kế đồ họa không chỉ xuất phát từ điều kiện đào tạo, mà chủ yếu đến từ bản thân sinh viên. Trên cơ sở đó, việc đề xuất các gợi ý và biện pháp ứng dụng thiết kế đồ họa nhằm nâng cao năng lực thiết kế cho sinh viên ngành Báo chí cần được tiếp cận một cách toàn diện, trong đó nhấn mạnh vai trò trung tâm của sinh viên, đồng thời phát huy vai trò định hướng, hỗ trợ của giảng viên, nhà trường và các chủ thể liên quan.

Trước tiên là bản thân sinh viên: Đây là nhân tố cốt lõi trong quá trình nâng cao năng lực thiết kế đồ họa. Trong đó: thái độ, tính cách, động cơ học tập, có kỹ năng thực hành là những yếu tố quan trọng. Tuy nhiên

để làm được điều này, sinh viên cần xác định rõ nhiệm vụ học tập, phát triển thái độ học tập chủ động, tích cực; đồng thời lựa chọn phương pháp học phù hợp và biết cách tự đánh giá, kiểm soát và điều chỉnh quá trình tự học nhằm đạt được mục tiêu đã đề ra (Nguyễn Thúy Vân, 2020). Đó là những điều sinh viên phải tự nhận thức trước tiên, bên cạnh đó họ còn có thể thực hiện theo các bước sau để nâng cao thêm nữa chất

lượng việc ứng dụng thiết kế đồ họa nâng cao năng lực thiết kế của mình. Tham khảo từ nghiên cứu của Nguyễn Thị Mai Lan và Nguyễn Văn Linh (2021) khi đã nêu các thành phần của năng lực thiết kế kỹ thuật đó là phát hiện và giải quyết vấn đề, phân tích và tối ưu hóa, thực hành - thực nghiệm và đánh giá và khái quát hóa. Nhóm tác giả đã gợi ra một số bước cụ thể hơn để sinh viên ngành Báo chí có thể thực hiện.



Hình 2. Các bước phát triển năng lực thiết kế cho sinh viên Báo chí

Hình trên thể hiện biện pháp theo chiều quy hồi. Sinh viên Báo chí cần (1) trang bị kiến thức nền tảng và kỹ năng thiết kế đồ họa, tạo cơ sở để vận dụng hiệu quả trong công việc chuyên môn. Tiếp theo, (2) đẩy mạnh việc tích hợp thiết kế đồ họa vào các sản phẩm báo chí, giúp sản phẩm vừa chuyên nghiệp vừa thu hút độc giả. Khi đã có sản phẩm, sinh viên có thể (3) phản biện, chỉnh sửa và nâng cấp kỹ năng dựa trên góp ý của giảng viên, bạn bè hoặc những người có chuyên môn, từ đó nhận biết những điểm mạnh và hạn chế của bản thân. Trên tinh thần này, sinh viên cần nâng cao năng lực chuyên môn chủ động bằng cách (4) tham gia các cuộc thi, khóa học, thực tập và các hoạt động thực tế khác, nhằm tích lũy kinh nghiệm và mở rộng kỹ năng. Khi đã hoàn

thiện bước này, sinh viên tiếp tục (3') phản biện, đánh giá xem bản thân thiếu điều gì, chưa hoàn chỉnh ở đâu, cần nhận góp ý gì để nâng cấp năng lực. Từ đó, sinh viên tiếp tục (2') đẩy mạnh việc tích hợp thiết kế đồ họa vào chuyên môn và đồng thời (1') trang bị thêm kiến thức nền tảng (nếu chưa có) cũng như học thêm các kỹ năng thiết kế chuyên sâu hơn. Chu trình này giúp sinh viên phát triển toàn diện, vừa củng cố kiến thức, vừa nâng cao năng lực thực hành và sáng tạo.

Thứ hai, giảng viên nói riêng và nhà trường nói chung: Khi giảng dạy ngành Báo chí cần chú trọng việc ứng dụng thiết kế đồ họa để nâng cao năng lực của sinh viên. Trước hết, giảng viên (1) cần tiếp tục tăng cường việc trang bị cho sinh viên kiến thức nền tảng về thiết kế đồ họa, từ các nguyên

tác cơ bản đến kỹ năng sử dụng công cụ, nhằm tạo tiền đề vững chắc cho việc ứng dụng trong chuyên môn. Tiếp đó, giảng viên (2) cần đẩy mạnh hơn nữa việc hướng dẫn sinh viên tích hợp thiết kế đồ họa vào các sản phẩm báo chí, giúp tác phẩm vừa trực quan vừa thu hút độc giả. Đồng thời, việc (3) tăng cường phản hồi, góp ý và hướng dẫn sinh viên chỉnh sửa, nâng cấp sản phẩm dựa trên tiêu chuẩn chuyên môn là hết sức cần thiết. Về phía nhà trường, (4) cần tạo điều kiện để sinh viên tham gia các cuộc thi, khóa học, thực tập và các hoạt động thực tế, nhằm phát triển năng lực chuyên môn và kỹ năng sáng tạo. Khi sinh viên có cơ hội trải nghiệm và nhận phản hồi liên tục, họ sẽ tiếp tục (3') đánh giá, hoàn thiện kỹ năng, đồng thời (2') nâng cao khả năng tích hợp thiết kế vào chuyên môn và học thêm kiến thức nền tảng hoặc kỹ năng thiết kế chuyên sâu. Như vậy, giảng viên và nhà trường đóng vai trò định hướng, hỗ trợ và tạo môi trường phát triển toàn diện cho sinh viên.

Thứ ba, các cơ quan báo chí: Các cơ quan báo chí có thể hỗ trợ sinh viên Báo chí thông qua việc tạo môi trường thực tập sát thực tiễn. Cụ thể, cơ quan báo chí có thể (1) cung cấp các tài liệu, sản phẩm, dữ liệu và hướng dẫn chuyên môn của cơ quan cho sinh viên, giúp họ nắm bắt quy trình làm việc thực tế và hiểu rõ yêu cầu nghề nghiệp. Đồng thời, cơ quan báo chí cũng nên (2) chia sẻ các xu hướng mới trong báo chí và thiết kế đồ họa theo từng loại hình, từ báo in, báo điện tử đến truyền hình, để sinh viên cập nhật kiến thức hiện đại, phù hợp với thực tiễn ngành. Thêm vào đó, các cơ quan có thể (3) phối hợp với trường hoặc tự tổ chức các cuộc thi sáng tạo, thiết kế, sản xuất nội dung, tạo cơ hội để sinh viên vận dụng kiến thức, kỹ năng và phát triển tư duy sáng tạo. Qua đó, sinh viên không

chỉ được trang bị nền tảng chuyên môn mà còn hình thành kỹ năng thực hành, khả năng làm việc nhóm, phản biện và hoàn thiện sản phẩm theo tiêu chuẩn thực tế. Sự hỗ trợ này giúp sinh viên rút ngắn khoảng cách giữa lý thuyết và thực hành, đồng thời tạo động lực tham gia các hoạt động phát triển năng lực cá nhân và chuyên môn.

Bên cạnh bản thân sinh viên, giảng viên, nhà trường và các cơ quan báo chí, vai trò của bạn bè, gia đình và xã hội cũng đóng góp quan trọng trong việc giúp sinh viên nâng cao năng lực thiết kế. Bạn bè có thể chia sẻ kinh nghiệm, hỗ trợ trao đổi kỹ thuật và tạo môi trường học tập tương tác. Gia đình, thông qua sự khích lệ và tạo điều kiện về thời gian, công cụ học tập, giúp sinh viên yên tâm phát triển kỹ năng. Xã hội, thông qua các xu hướng, sự kiện, cuộc thi và nguồn tài nguyên trực tuyến, cung cấp cơ hội để sinh viên tiếp cận thực tiễn và rèn luyện khả năng sáng tạo trên các phần mềm thiết kế đồ họa.

Như vậy, việc triển khai đồng bộ các biện pháp sẽ giúp sinh viên Báo chí nâng cao năng lực thiết kế đồ họa một cách rõ rệt. Sinh viên không chỉ cải thiện kỹ năng thao tác phần mềm, tư duy bố cục và phối màu, mà còn phát triển khả năng sáng tạo, phân tích, tối ưu hóa sản phẩm và phản biện hiệu quả. Các biện pháp này giúp sinh viên kết hợp lý thuyết với thực hành, tự tin tạo ra các sản phẩm báo chí chuyên nghiệp, đáp ứng yêu cầu thực tiễn và nâng cao năng lực nghề nghiệp trong môi trường báo chí hiện đại.

5. KẾT LUẬN

Kết quả nghiên cứu đã giúp cung cấp cái nhìn khái quát về vai trò của việc ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa trong nâng cao năng lực thiết kế của sinh viên ngành Báo chí, từ vai trò chung đến các vai trò riêng

của từng dạng phần mềm. Bên cạnh đó đề tài đã đưa ra được những vấn đề còn gặp phải khi sinh viên ứng dụng phần mềm thiết kế đồ họa. Từ đó làm cơ sở cho việc đưa ra các gợi ý cho bản thân sinh viên, giảng viên và các cơ quan báo chí với những bước cụ

thể nhằm phát triển năng lực thiết kế cho sinh viên Báo chí. Như vậy, kết quả nghiên cứu góp phần định hướng hơn nữa cho việc đào tạo đội ngũ người làm báo, đáp ứng năng lực chuyên môn và nhu cầu xã hội ngày càng phát triển.

Thông tin tác giả:

Nguyễn Trường Duy (*Tác giả liên hệ), Học viên Lớp Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm (Khóa 6), Trung tâm Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm, Đại học Cần Thơ, Thành phố Cần Thơ, Việt Nam

Email: nguyentruongduy.ct.vn@gmail.com

Nguyễn Thị Thủy Tiên, Học viên Lớp Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm (Khóa 6), Trung tâm Bồi dưỡng Nghiệp vụ Sư phạm, Đại học Cần Thơ, Thành phố Cần Thơ, Việt Nam

Email: nguyenthuytien832@gmail.com

Nguyễn Ngọc Trúc Phương, Sinh viên ngành Xã hội học, Khoa Khoa học Chính trị, Xã hội và Nhân văn, Đại học Cần Thơ, Thành phố Cần Thơ, Việt Nam

Email: phuongb2305751@student.ctu.edu.vn

Hà Thị Tường Vy, Sinh viên ngành Xã hội học, Khoa Khoa học Chính trị, Xã hội và Nhân văn, Đại học Cần Thơ, Thành phố Cần Thơ, Việt Nam

Email: vvb2305810@student.ctu.edu.vn

Lê Hữu Phúc, Sinh viên ngành Việt Nam học (chuyên ngành Hướng dẫn viên du lịch), Khoa Khoa học Chính trị, Xã hội và Nhân văn, Đại học Cần Thơ, Thành phố Cần Thơ, Việt Nam

Email: phucb2307400@student.ctu.edu.vn

Đóng góp của các tác giả:

Nguyễn Trường Duy: Hình thành ý tưởng nghiên cứu, thu thập dữ liệu và xử lý dữ liệu, phân tích dữ liệu, viết bản thảo gốc, rà soát học thuật.

Nguyễn Thị Thủy Tiên: Thu thập dữ liệu, phân tích dữ liệu, xây dựng phương pháp, chỉnh sửa và hoàn thiện bản thảo.

Nguyễn Ngọc Trúc Phương: Thu thập dữ liệu, rà soát học thuật, góp ý nội dung và phê duyệt bản thảo cuối cùng.

Hà Thị Tường Vy: Thu thập dữ liệu, xây dựng phương pháp, rà soát học thuật, góp ý nội dung và phê duyệt bản thảo cuối cùng.

Lê Hữu Phúc: Thu thập dữ liệu và xử lý dữ liệu, rà soát học thuật, góp ý nội dung và phê duyệt bản thảo cuối cùng.

Thông tin bài báo:

Ngày nhận bài: 02/12/2025

Ngày hoàn thiện biên tập: 20/02/2026

Ngày duyệt đăng: 26/02/2026

Ghi chú

Các tác giả xác nhận không có tranh chấp về lợi ích đối với bài báo này.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Doãn Thị Thuận và Trương Công Bảo Thư. (2023). Tích hợp ứng dụng đa phương tiện mở rộng thể loại báo chí. *Tạp chí phát triển & hội nhập*, 73(83) - tháng 11 và 12/2023, 62-67. <https://doi.org/10.61602/jdi.2023.73.08>

Đạo Thị Yên Nhi. (2024). Ứng dụng phần mềm Canva tạo Infographic nhằm phát huy tính chủ động, sáng tạo của sinh viên học môn Tin học đại cương. *Tạp chí thiết bị Giáo dục*, 1(326), 7-9.

Đặng Thị Minh Tuấn, Trịnh Thị Mai Linh và Nguyễn Văn Lương. (2023). Đánh giá năng lực sáng tạo thẩm mỹ của sinh viên trong các dự án học tập tại Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh. *Tạp chí Nghiên cứu Dân tộc*, tập 12, số 1(2023), 56-60. <https://doi.org/10.54163/ncdt/48>

Huyền Đức. (2025). *Chuyển đổi số và tích hợp liên ngành: Con đường nâng cao chất lượng giáo dục đại học*. Truy cập ngày 25 tháng 11 năm 2025 từ <https://tapchigiaoduc.edu.vn/article/90008/225/chuyen-doi-so-va-tich-hop-lien-nganh-con-duong-nang-cao-chat-luong-giao-duc-dai-hoc/>

Halina Ramli, Norshahila Ibrahim, Putri Taqwa Prasetyaningrum and Muhammad Abdul Malik Saedon. (2024). Graphic Design and Education: A Systematic Review on The Evolution, Diverse Aspects, Innovations in Teaching Methods, and Interconnected Changes in Design. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, Volume 11, Issue 2, 42-54. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol11.2.4.2024>

Ievgen Gula, Oksana Maznichenko, Anastasiia Kutsenko, Alla Osadcha and Nataliia Kravchenko. (2023). Methods of Teaching Graphic Design in HEIs for Art. *Journal of Curriculum and Teaching*, Vol. 12, No. 2 - Special Issue, 154-165. <https://doi.org/10.5430/jct.v12n2p154>

Lê Thị Quỳnh Thương. (2024). Ứng dụng Canva và công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) trong giáo dục. *Tạp chí thiết bị Giáo dục*, số 326, kỳ 1 – tháng 12 - 2024, 1-3.

Marco Aurélio Sanfins, Morgana Jesus Masuko, Pablo Silva Machado Bispo dos Santos and Paula dos Santos Figueiredo. (2019). Role of graphic design for the innovation process of an education project. *International Journal of Research – GRANTHAALAYAH*, 7(2), February 2019, 134-143. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v7.i2.2019.1015>

Marina Maier. (2025). The role of graphic design in educational projects: Enhancing learning effectiveness through visual elements. *Journal of Arts & Humanities*, 14(01), 15-22.

Nguyễn Thị Kim Hiền, Nguyễn Việt Anh và Phạm Thị Liên Hương. (2013). Nghiên cứu ứng dụng một số phần mềm đồ họa và phương tiện truyền thông để nâng cao hiệu quả giảng dạy cho môn học đồ họa kỹ thuật. *Tạp chí Khoa học Kỹ thuật Thủy lợi và Môi trường*, số 43 (12/2013), 112-117.

Nguyễn Thúy Vân. (2020). Thực trạng và biện pháp phát triển năng lực tự học cho sinh viên trong dạy học theo học chế tín chỉ ở trường đại học. *Tạp chí Khoa học giáo dục Việt Nam*, số 33 tháng 9/2020, 14-19. http://vjcs.vnies.edu.vn/sites/default/files/baivietso3_2.pdf

Nguyễn Thị Mai Lan và Nguyễn Văn Linh. (2021). Phát triển năng lực thiết kế kỹ thuật cho học sinh trong dạy học công nghệ ở trường trung học phổ thông theo yêu cầu của chương trình giáo dục phổ thông 2018. *Tạp chí Khoa học - Trường Đại học Thủ đô Hà Nội*, số 52/2021, 81-91. <https://vjol.info.vn/index.php/otn/article/view/73464/62341>

Nguyễn Thị Huệ. (2022). Xu hướng thiết kế đồ họa thời 4.0 và giải pháp tạo nguồn nhân lực của Khoa Mỹ thuật ứng dụng – HUBT. *Tạp chí Kinh doanh và Công nghệ (Trường Đại học Kinh doanh và Công nghệ Hà Nội)*, Số 21/2022, 55-59. <https://scholar.dlu.edu.vn/thuvienso/handle/DLU123456789/188185>

Nguyễn Minh Trúc Sơn và Lê Văn Thanh. (2023). Tương lai của công nghệ số đối với ngành thiết kế đồ họa trong đào tạo đại học tại Việt Nam. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng - Số chuyên đề: Chuyển đổi số*, 6/2023, 161-170. <https://doi.org/10.59294/HIUJS.CDS.2023.376>

Nguyễn Thị Hường. (2025). Chuyển đổi số trong giảng dạy ngành Thiết kế đồ họa bậc đại học. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội*, số 8A (2025): Số đặc biệt 8A (11.2025), 251-265. <https://doi.org/10.59266/houjs.2025.877>

Phan Thị Ngọc Nhanh, Bùi Thị Ngọc Liễu, Trần Kim Lợi và Nguyễn Thị Ý Nhi. (2024). Ứng dụng Canva trong học tập của sinh viên ngành Giáo dục mầm non Trường Đại học An Giang. *Tạp chí Thiết bị Giáo dục*, 2(327) – Tháng 12 (2024), 217-219.

Phạm Xuân Giang và Nguyễn Thị Phương Thảo. (2020). Chính xác hóa một khái niệm trong nghiên cứu định lượng. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ*, số 46 - 2020, 158-161. <https://doi.org/10.46242/jst-juh.v46i04.657>

Taylor, B. (1995). *Self-Directed Learning: Revisiting an Idea Most Appropriate for Middle School Students*. Truy cập ngày 23 tháng 12 năm 2025 từ <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED395287.pdf>.

Trần Thị Thu Hường. (2021). Giáo dục thẩm mỹ cho sinh viên một vấn đề cần quan tâm. *Tạp chí Thiết bị giáo dục*, số 245 kỳ 2 - 7/2021, 93-95. <https://scholar.dlu.edu.vn/thuvienso/bitstream/DLU123456789/156258/1/CVv326S2452021093.pdf>

Trần Đại Anh Thư, Nguyễn Thị Thiện Trâm, Thái Khắc Minh. (2022). Xây dựng thang đo kiến thức, thái độ, hành vi tiêu dùng thực phẩm chức năng tại nhà thuốc trên địa bàn

thành phố Hồ Chí Minh. *Tạp chí Y học Việt Nam*, tập 520 - tháng 11 - số 2 – 2022, 212-217. <https://doi.org/10.51298/vmj.v520i2.4170>

Trần Thị Biển. (2022). Đào tạo thiết kế đồ họa ở Việt Nam trong kỷ nguyên kỹ thuật số và bối cảnh không tiếp xúc trực tiếp – thực trạng và những vấn đề đặt ra. *Tạp chí Giáo dục Nghệ thuật*, số 40/2022, 29-33. <https://vjol.info.vn/index.php/tcgiaoducnghethuat/article/view/77068/65608>

Vũ Thị Hạnh và Phạm Thị Vân Huyền. (2023). Ứng dụng canva trong hoạt động dạy và học lĩnh vực Báo chí – Truyền thông và Văn học tại trường Đại học Khoa học - Đại học Thái Nguyên. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ Đại học Thái Nguyên*, 228(16), 66 – 73. <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.9044>

Vương Quốc Chính và Vương Thanh Trúc. (2025). Ứng dụng công nghệ số trong dạy và học thiết kế đồ họa: Cơ hội và thách thức trong việc phát huy tư duy sáng tạo của sinh viên ngành thiết kế đồ họa tại Việt Nam. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội*, số 8A (2025): Số đặc biệt 8A (11.2025), 274-283. <https://doi.org/10.59266/houjst.2025.879>

Yamane Taro. (1967). *Statistics: An Introductory Analysis*. 2nd Edition, Harper and Row, New York.

APPLICATION OF GRAPHIC DESIGN SOFTWARE IN ENHANCING DESIGN SKILLS OF STUDENTS IN JOURNALISM

**Nguyen Truong Duy^{1,*}, Nguyen Thi Thuy Tien¹, Nguyen Ngoc Truc Phuong²,
Ha Thi Tuong Vy², Le Huu Phuc³**

¹*VietnamStudents of the 6th Professional Pedagogical Training Course, Center for Pedagogical Proficiency Development, Can Tho University*

²*Sociology student, School of Political Science, Social Sciences and Humanities, Can Tho University*

³*Vietnamese Studies (Tourist Guide profession), School of Political Science, Social Sciences and Humanities, Can Tho University*

Abstract: *Currently, in the training of the Journalism field, the use of graphic design software from basic to advanced levels has become an indispensable factor. These tools help instructors optimize their teaching methods while supporting students in developing practical skills, aesthetic thinking, and design capabilities that meet the demands of modern journalism. Based on that, this study was conducted to clarify the role of applying graphic design software in enhancing the design capabilities of students in the Journalism field. In addition, the research has pointed out the issues still encountered and suggested measures to help develop the design capabilities of students in the Journalism field.*

Keywords: *design skills, graphic design, journalism students*

Author Information:

Nguyen Truong Duy (*Corresponding author), VietnamStudents of the 6th Professional Pedagogical Training Course, Center for Pedagogical Proficiency Development, Can Tho University, Can Tho City, Vietnam
Email: nguyentruongduy.ct.vn@gmail.com

Nguyen Thi Thuy Tien, VietnamStudents of the 6th Professional Pedagogical Training Course, Center for Pedagogical Proficiency Development, Can Tho University, Can Tho City, Vietnam
Email: tienb2206679@student.ctu.edu.vn

Nguyen Ngoc Truc Phuong, Sociology student, School of Political Science, Social Sciences and Humanities, Can Tho University, Can Tho City, Vietnam
Email: phuongb2305751@student.ctu.edu.vn

Ha Thi Tuong Vy, Sociology student, School of Political Science, Social Sciences and Humanities, Can Tho University, Can Tho City, Vietnam
Email: vyb2305810@student.ctu.edu.vn

Le Huu Phuc, Vietnamese Studies (Tourist Guide profession), School of Political Science, Social Sciences and Humanities, Can Tho University, Can Tho City, Vietnam

Email: phucb2307400@student.ctu.edu.vn

Note

The authors declare no competing interests regarding this article.