

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. THÔNG TIN CHUNG VỀ HỌC PHẦN

1.1 Tên học phần (tiếng Việt):	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng
1.2 Tên học phần (Tiếng Anh):	User Interface/ User Experience Design
1.3 Trình độ đào tạo:	Đại học
1.4 Định hướng đào tạo:	Ứng dụng
1.5 Mã học phần:	11695
1.6 Số tín chỉ:	3 (2LT+1TH)
1.7 Thuộc khối kiến thức:	Chuyên ngành
1.8 Phân bổ thời gian (số giờ):	
- Lý thuyết:	30
- Bài tập, thảo luận:	0
- Thực hành:	30
- Tự học:	90
1.9 Bộ môn/Khoa phụ trách học phần:	Bộ môn Chuyên ngành - Khoa Công nghệ thông tin
1.10 Điều kiện tham gia học phần:	
- Điều kiện tiên quyết:	Không
- Học phần học trước:	Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin
- Học phần song hành:	Không

2. MÔ TẢ TÓM TẮT NỘI DUNG CỦA HỌC PHẦN

Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng cần thiết về vấn đề thiết kế giao diện như tổng quan về UI/UX, các công cụ phần mềm để thiết kế giao diện ứng dụng, thiết kế giao diện Web, thiết kế giao diện desktop app.

3. MỤC TIÊU CỦA HỌC PHẦN:

3.1 Mục tiêu chung

Học phần giúp sinh viên đánh giá và nghiên cứu thói quen sử dụng ứng dụng của người dùng, thiết lập các thao tác, tính năng và sự vận hành của ứng dụng, quy trình phát triển và thiết kế UI/UX cho ứng dụng.

3.2. Mục tiêu cụ thể

Kiến thức

- Hiểu được các kiến thức về quy trình thiết kế UI/UX, mỹ thuật;
- Vận dụng sáng tạo các công cụ để thiết kế các giao diện người dùng.
- Có năng lực giao tiếp và trình bày giải pháp kỹ thuật.
- Trình bày, phân tích và đánh giá được giao diện người dùng dựa trên các nguyên lý thiết kế.

Kỹ năng

- Có khả năng làm việc theo nhóm, lập kế hoạch và viết báo cáo kỹ thuật.
- Thiết kế được giao diện người dùng cho sản phẩm theo yêu cầu.
- Thành thạo công cụ thiết kế.

Năng lực tự chủ, tự chịu trách nhiệm

- Ý thức về việc phát triển năng lực chuyên môn của cá nhân.
- Ý thức về tầm quan trọng của thiết kế giao diện người dùng

4. CHUẨN ĐẦU RA CỦA HỌC PHẦN:***4.1 Chuẩn đầu ra của học phần:***

Ký hiệu	Nội dung
	Kiến thức
CLO1	Hiểu được các kiến thức về quy trình thiết kế UI/UX, mỹ thuật
CLO2	Vận dụng sáng tạo các công cụ để thiết kế các giao diện người dùng.
CLO3	Có năng lực giao tiếp và trình bày giải pháp kỹ thuật.
CLO4	Trình bày, phân tích và đánh giá được giao diện người dùng dựa trên các nguyên lý thiết kế.
	Kỹ năng
CLO5	Có khả năng làm việc theo nhóm, lập kế hoạch và viết báo cáo kỹ thuật.
CLO6	Thiết kế được giao diện người dùng cho sản phẩm theo yêu cầu.
CLO7	Thành thạo công cụ thiết kế.
	Năng lực tự chủ, tự chịu trách nhiệm
CLO8	Rèn luyện năng lực tự học, tự nghiên cứu, làm việc nhóm
CLO9	Hình thành ý thức nghiêm túc trong học tập, có trách nhiệm khi làm việc nhóm

4.2 Mối quan hệ giữa chuẩn đầu ra của học phần (CLOs) với chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (PLOs):

Chuẩn đầu ra của học phần	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10
CLO 1			M	M						
CLO 2			M	M						
CLO 3			M	M						
CLO 4			M	M						
CLO 5							M	M		
CLO 6							M	M		
CLO 7							M	M		
CLO 8									M	M
CLO 9									M	M
Tổng hợp học phần			M	M			M		M	M

Chú thích: Mức độ đóng góp, hỗ trợ của CLOs với PLOs được xác định cụ thể như sau:

- *I (Introduced)* – Học phần có hỗ trợ đạt được PLO và ở mức giới thiệu/bắt đầu.
- *R (Reinforced)* – Học phần có hỗ trợ đạt được PLO và ở mức nâng cao hơn mức bắt đầu, có nhiều cơ hội được thực hành, thí nghiệm, thực tế,...
- *M (Mastery)* – Học phần có hỗ trợ cao đạt được PLO và ở mức thuần thục/thông hiểu
- *A (Assessed)* – Học phần quan trọng (hỗ trợ tối đa việc đạt được PLO) cần được thu thập minh chứng để đánh giá chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo.

5. NỘI DUNG VÀ KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY:

Thời gian	Nội dung	Hình thức tổ chức dạy-học					Phương pháp giảng dạy – học tập	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước khi đến lớp
		GIỜ LÊN LỚP						
		Lý thuyết	Thực hành tích hợp	Nghiên cứu tình huống và thảo luận	Thực hành tại PM, PMP, DN	Tự học		
	Giới thiệu học phần: kế hoạch học tập, đề cương học				3			

Thời gian	Nội dung	Hình thức tổ chức dạy-học					Phương pháp giảng dạy – học tập	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước khi đến lớp
		GIỜ LÊN LỚP						
		Lý thuyết	Thực hành tích hợp	Nghiên cứu tình huống và thảo luận	Thực hành tại PM, PMP, DN	Tự học		
Tuần 1,2	phần, tài liệu tham khảo, cách đánh giá... Chương 1. Thiết kế UI/UX là gì? (What Is UI/UX Design?) 1.1. Khác nhau giữa thiết kế UI và UX (Difference Between UX And UI Design) 1.2. Các nguyên lý thiết kế UI (Principles of the UI Design) 1.3. Các nguyên lý thiết kế UX (Principles of the UX Design) 1.4. Các hướng dẫn thiết kế (Design Guidelines) 1.5. Quy trình thiết kế giao diện.	7	0	0		18	Thuyết giảng, và thực hành	Đọc Chương 1 của tài liệu [1], [2] và các tài liệu tham khảo nội dung liên quan
Tuần 3,4	Chương 2: Các kiến thức cơ bản về đồ họa. 2.1. Lý thuyết về màu sắc. 2.2. Phương pháp xử lý hình ảnh.	3	0	0	7	12	Thuyết giảng, đặt vấn đề, gọi mở vấn đề và thực	Làm bài tập giảng viên giao trong buổi học trước. Đọc tài liệu [1] và các tài liệu

Thời gian	Nội dung	Hình thức tổ chức dạy-học					Phương pháp giảng dạy – học tập	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước khi đến lớp
		GIỜ LÊN LỚP						
		Lý thuyết	Thực hành tích hợp	Nghiên cứu tình huống và thảo luận	Thực hành tại PM, PMP, DN	Tự học		
	2.3. Các dạng banner và cách thiết kế. 2.4. Thiết kế Logo.						hành	tham khảo nội dung liên quan.
Tuần 5-8	Chương 3: Thiết kế web (A Practical Guide to Designing for the Web) 3.1 Giới thiệu tổng quan về thiết kế web 3.2 Tổng quan về Typography 3.3 Tổng quan về việc sử dụng Font trên Web 3.4 Layout web	10	0	0	10	30	Thuyết giảng, đặt vấn đề, gợi mở vấn đề và thực hành trên figma.com	Làm bài tập giảng viên giao trong buổi học trước. Đọc tài liệu [2] và các tài liệu tham khảo nội dung liên quan.
Tuần 9_12	Chương 4: Thiết kế form (Form Design Patterns) 4.1 Registration form 4.2 Checkout form 4.3 Flight booking form 4.4 Login form 4.5 Inbox 4.6 Search form 4.7 Filter form 4.8 Upload form 4.9 Expense form	10	0	0	10	30	Thuyết giảng, đặt vấn đề, phân tích bài toán và thực hành trên figma.com	Làm bài tập giảng viên giao trong buổi học trước. Đọc tài liệu [3] và các tài liệu tham khảo nội dung liên quan

Thời gian	Nội dung	Hình thức tổ chức dạy-học					Phương pháp giảng dạy – học tập	Yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước khi đến lớp
		GIỜ LÊN LỚP						
		Lý thuyết	Thực hành tích hợp	Nghiên cứu tình huống và thảo luận	Thực hành tại PM, PMP, DN	Tự học		
	4.10 Really long & complicated form							Ôn tập và chuẩn bị làm kiểm tra.
	Tổng cộng	30	0	0	30	90		

6. HỌC LIỆU:

6.1 Tài liệu chính:

[1] Elvis Canziba (2018), *Hands-On UX Design for Developer*, Packt Publishing

6.2 Tài liệu tham khảo:

[2] Jessica Enders, *Designing UX: Forms*, SitePoint

[3] Website: <https://www.figma.com/>

7. PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP HỌC PHẦN

7.1 Đánh giá quá trình: trọng số 50% trong điểm học phần

TT	PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ	MÔ TẢ	CÁC CỜ ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ	CẤU TRÚC ĐIỂM THÀNH PHẦN
1	Chuyên cần, thái độ	Dựa vào thời gian, thái độ tham dự giờ học trên lớp và nghiên cứu tài liệu trước khi đến lớp	CLO8, CLO9	20%
2	Bài tập nhóm	Mỗi nhóm được chọn một đề tài/một phần nội dung để tìm hiểu trước sau đó báo cáo với giảng viên. Tùy thuộc nội dung mà phần báo cáo có thể sử dụng Power Point, Word	CLO3, CLO5, CLO6, CLO7,	40%

TT	PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ	MÔ TẢ	CÁC CDR ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ	CẤU TRÚC ĐIỂM THÀNH PHẦN
		hoặc thể hiện trực tiếp trên https://www.figma.com/	CLO8, CLO9	
3	Bài kiểm tra cá nhân	SV sẽ thực hiện bài kiểm tra cá nhân trong khoảng thời gian từ 60 phút – 75 phút. Thực hiện thiết kế một giao diện theo yêu cầu của giảng viên.	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4, CLO5, CLO6, CLO7, CLO8, CLO9	40%
	TỔNG			100%

7.2 Đánh giá kết thúc học phần: trọng số 50% trong điểm học phần

PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ	MÔ TẢ	CÁC CDR ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ	CẤU TRÚC ĐIỂM THÀNH PHẦN
Đồ án học phần: SV thực hiện đồ án cá nhân hoặc theo nhóm, mỗi nhóm tối đa 02 sinh viên. Mỗi nhóm được chọn/giao một lĩnh vực kinh doanh. Sau đó tìm hiểu, phân tích	- Đánh giá về kiến thức: tìm hiểu, phân tích thiết kế giao diện	CLO1, CLO2	20%
	- Đánh giá về kỹ năng: sử dụng phần mềm thiết kế giao diện(figma.com)	CLO4, CLO5, CLO6, CL08	60%
	- Đánh giá về mức tự chủ tự chịu trách nhiệm: tương tác giữa các sinh viên (kỹ năng làm việc	CLO8, CLO9	20%

PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ	MÔ TẢ	CÁC CDR ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ	CẤU TRÚC ĐIỂM THÀNH PHẦN
các yêu cầu thực tế nghiệp vụ, từ đó vận dụng các kiến thức được học để thiết kế giao diện.	nhóm, tổ chức công việc); Khả năng tự học, tự nghiên cứu		
Tổng			100%

8. QUY ĐỊNH CỦA HỌC PHẦN

8.1 Quy định về tham dự lớp học

Tham gia lớp học nghiêm túc, tuân thủ các quy định chung của nhà trường.

8.2 Quy định về hành vi lớp học

- Nghiêm túc thực hiện các bài tập, bài kiểm tra trong mỗi buổi học.
- Chuẩn bị bài trước khi đến lớp theo yêu cầu của giảng viên
- Sinh viên không làm việc riêng trong thời gian lên lớp, chỉ sử dụng các thiết bị phục vụ cho nội dung học tập và hoạt động tương ứng trong từng buổi học

8.3 Quy định về học vụ

- Sinh viên vắng vào các buổi có làm bài đánh giá cá nhân, nhóm sẽ bị 0 điểm đối với bài đánh giá đó.
- Thành viên nhóm thuyết trình không được vắng, nếu vắng sẽ không được làm bài kiểm tra thay thế.
- Các bài tập nhóm, cá nhân phải tuân thủ theo mẫu và thời hạn nộp theo quy định của giảng viên.

9. HOLISTIC RUBRIC

Rubic 1: Đánh giá chuyên cần, thái độ

Tiêu chí	Tỷ lệ	Mức chất lượng			
		Rất tốt	Tốt	Đạt	Không đạt
		10 - 8.5	8.4 - 7.0	6.9 - 5.0	4.9 - 0.0
Mức độ tham dự theo TKB	50%	Tham dự >90% buổi học	Tham dự 80-90% buổi học	Tham dự 70-80% buổi học	Tham dự <70% buổi học
Mức độ tham gia các hoạt động học tập	50%	Nhiệt tình trao đổi, phát biểu, trả lời nhiều câu hỏi	Có đặt/trả lời > 2 câu hỏi	Có đặt/trả lời ít nhất 1 câu hỏi	Không tham gia thảo luận, trả lời, đóng góp

Rubric 2: Đánh giá bài tập nhóm

Tiêu chí	Tỷ lệ	Mức chất lượng			
		Rất tốt	Tốt	Đạt	Không đạt
		10 - 8.5	8.4 - 7.0	6.9 - 5.0	4.9 - 0.0
Tổ chức và phối hợp tham gia thực hiện của các thành viên trong nhóm	15%	Từ 80% đến 100% thành viên tham gia thực hiện nhiệm vụ nhóm	Từ 60% đến 80% số lượng thành viên tham gia thực hiện nhiệm vụ nhóm	Từ 40% đến 60% số lượng thành viên trở lên tham gia thực hiện nhiệm vụ nhóm	< 40% số lượng thành viên tham gia thực hiện nhiệm vụ nhóm
Hình thức bài báo cáo kết quả làm việc nhóm	15%	Đẹp, rõ ràng các bộ cục (mở đầu, nội dung chính, kết luận), không lỗi chính tả	Đầy đủ các bộ cục (mở đầu, nội dung chính, kết luận) rõ ràng, font chữ đúng quy định, còn lỗi chính tả.	Các bộ cục (mở đầu, nội dung chính, kết luận) chưa rõ, font chữ đúng quy định, còn lỗi chính tả.	Sơ sài, không đầy đủ các bộ cục (mở đầu, nội dung chính, kết luận), font chữ không đồng bộ, nhiều lỗi chính tả.
Nội dung	50%	Đáp ứng 100% yêu cầu của bài tập nhóm	Đáp ứng 70% - 80% yêu cầu của bài tập nhóm	Đáp ứng 50% - 70% yêu cầu của bài tập nhóm	Đáp ứng <50% yêu cầu của bài tập nhóm
Thuyết trình và trả lời câu hỏi	20%	Trả lời đúng từ 85% đến 100% số câu hỏi được đặt ra.	Trả lời đúng từ 70% đến dưới 85% số câu hỏi được đặt ra.	Trả lời đúng từ 50% đến dưới 70% số câu hỏi được đặt ra.	Trả lời đúng dưới 50% số câu hỏi được đặt ra

Rubric 3: Đánh giá bài kiểm tra cá nhân

Tiêu chí	Tỷ lệ	Mức chất lượng			
		Rất tốt	Tốt	Đạt	Không đạt
		10 - 8.5	8.4 - 7.0	6.9 - 5.0	4.9 - 0.0
Bài kiểm tra thực hành trên máy tính	100%	- Giải quyết đúng 100% yêu cầu của bài tập - Nộp bài đúng thời gian quy định	- Giải quyết đúng 70%-80% yêu cầu bài tập - Nộp bài đúng thời gian quy định	- Giải quyết đúng 50% - 70% yêu cầu bài tập - 2 lần nộp bài quá thời gian quy định	- Giải quyết đúng <50% yêu cầu bài tập - Nộp bài quá thời gian quy định

Rubric 4: Đánh giá đồ án

Tiêu chí	Tỷ lệ	Mức chất lượng			
		Rất tốt	Tốt	Đạt	Không đạt
		10 - 8.5	8.4 - 7.0	6.9 - 5.0	4.9 - 0.0
Đánh giá kỹ năng tìm hiểu, phân tích nghiệp vụ	40%	Giải quyết đúng 85% - 100% yêu cầu	Giải quyết đúng 70% - 84% yêu cầu	Giải quyết đúng 50% - 70% yêu cầu	- Giải quyết đúng <50% yêu cầu
Đánh giá kỹ năng sử dụng các nguyên lý thiết kế vào việc thiết kế giao diện	40%	Giải quyết đúng 85% - 100% yêu cầu	Giải quyết đúng 70% - 84% yêu cầu	Giải quyết đúng 50% - 70% yêu cầu	- Giải quyết đúng <50% yêu cầu
Đánh giá khả năng tự học, khả năng làm việc nhóm, tổ chức công việc.	20%	Giải quyết đúng 85% - 100% yêu cầu	Giải quyết đúng 70% - 84% yêu cầu	Giải quyết đúng 50% - 70% yêu cầu	- Giải quyết đúng <50% yêu cầu

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 30 tháng 8 năm 2023

TUQ. Hiệu trưởng

Trưởng phòng QLKH

Trưởng khoa

PT. Bộ môn

PGS.TS Phan Thị Hằng Nga

TS. Trương Thành Công

TS. Trương Thành Công