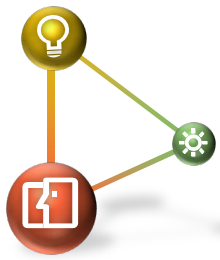


Môn học:
THIẾT KẾ GIAO DIỆN

**GIỚI THIỆU
MÔN HỌC**



GV: Th.S Trần Nguyễn Quỳnh Trâm



NỘI DUNG

Thông tin học phần

1

Mục tiêu học phần

2

Cách đánh giá

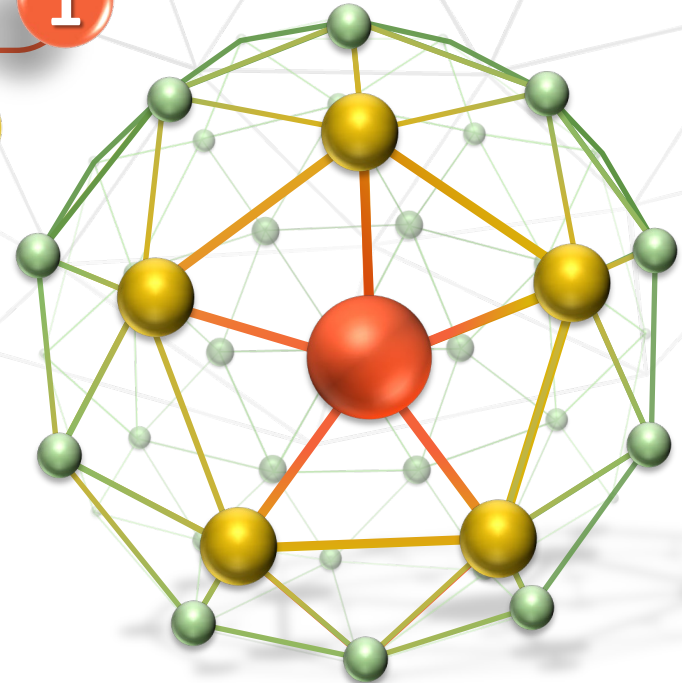
3

Lịch trình môn học

4

Tài liệu môn học

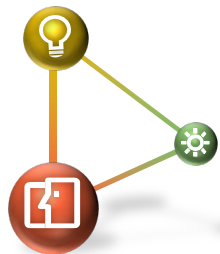
5





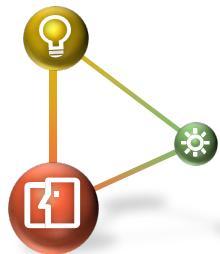
THÔNG TIN HỌC PHẦN

- **Tên học phần:** Thiết kế giao diện (Designing Interfaces)
- **Số tín chỉ học phần:** **4 (3+1) tín chỉ**
- **Số tiết học phần:**
 - Nghe giảng lý thuyết : **45 tiết**
 - Thực hành, thực tập (ở phòng thực hành): **30 tiết**
 - Tự học : **120 giờ**



MỤC TIÊU HỌC PHẦN

	Nội dung
Kiến thức	4.1.1. Kiến thức về quy trình thiết kế UI/UX, mỹ thuật
	4.1.2. Kiến thức về các công cụ thiết kế, các loại ứng dụng
Kỹ năng	4.2.1. Có kỹ năng nhận diện và vận dụng xây dựng phác thảo mockup và wireframe từ hành vi người dùng
	4.2.2. Sử dụng tốt công cụ thiết kế
	4.2.3. Thiết kế được các giao diện ứng dụng
Thái độ	4.3.1. Sinh viên nghe giảng lý thuyết đầy đủ
	4.3.2. Sinh viên đọc các tài liệu tham khảo
	4.3.3. Sinh viên làm đầy đủ các bài tập, đồ án môn học



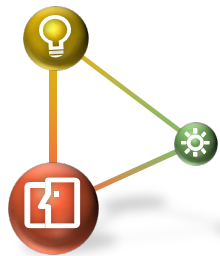
CÁCH ĐÁNH GIÁ

TT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số 1	Trọng số 2
1	Điểm thực hành	- Điểm trong lớp thực hành, do giáo viên TH chấm	30%	
2	Điểm chuyên cần	- Thuyết trình nhóm - Chuyên cần	20%	
3	Điểm báo cáo đồ án kết thúc học phần	- Thực hiện đồ án (điểm cuối kỳ)	50%	



LỊCH TRÌNH MÔN HỌC

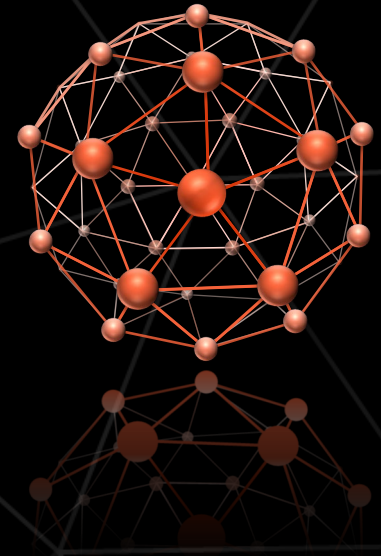
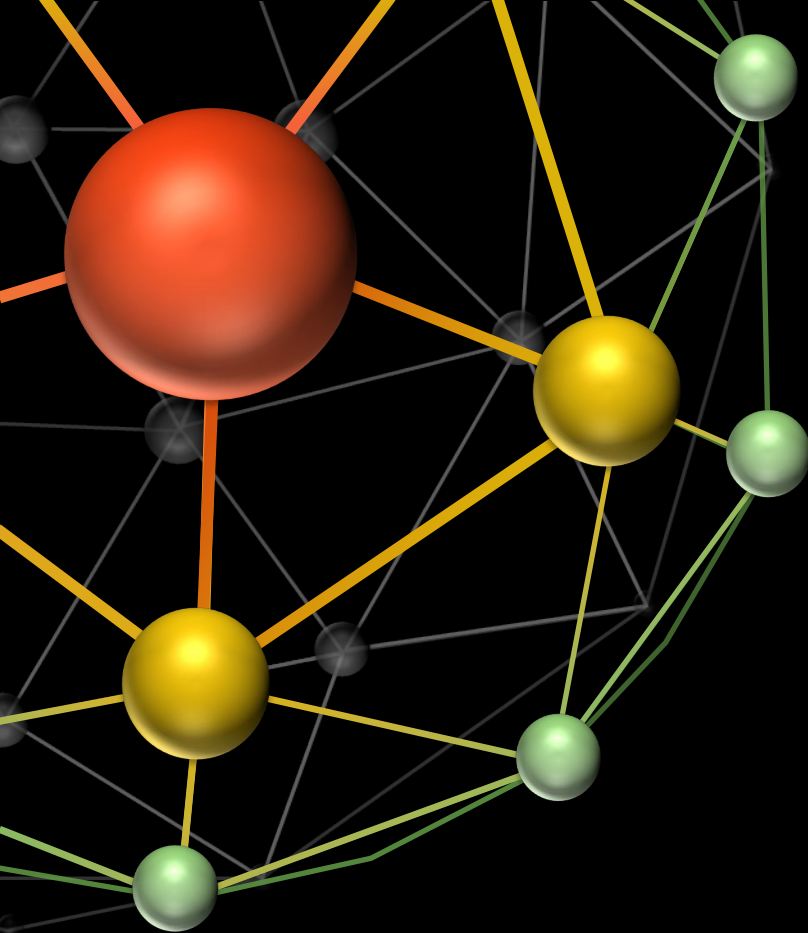
Tham khảo Đề cương chi tiết học phần



TÀI LIỆU MÔN HỌC

- [1] *"The elements of user experience"*, Jesse James Garrett, 2011
- [2] *"Adobe Photoshop CS5 Revealed"*, Elizabeth Eisner Reding, Cengage Learning, 2011
- [3] *"Grid systems An introduction to modular design"*, Bas Leurs, 2009
- [4] *"Designing Interfaces"*, Jenifer Tidwell, 2010
- [5] *"Adobe Muse Building your first website"*, Adobe Systems Incorporated, 2013 (free book)
- [6] <https://helpx.adobe.com/xd/tutorials.html>





Thank You!