

ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY THIẾT KẾ ĐỒ HỌA THÔNG QUA MÔ HÌNH HỌC TẬP DỰA TRÊN DỰ ÁN (PROJECT-BASED LEARNING)

Nguyễn Thị Suong¹
Email: Nguyensuong2188@gmail.com

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.863

Tóm tắt: Nghiên cứu này khám phá tiềm năng đổi mới phương pháp giảng dạy thiết kế đồ họa thông qua việc ứng dụng mô hình học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning - PBL) trong bối cảnh giáo dục đại học tại Việt Nam. Mục tiêu nghiên cứu là đánh giá hiệu quả của PBL trong việc nâng cao kỹ năng sáng tạo, tư duy thiết kế và khả năng làm việc nhóm của sinh viên ngành thiết kế đồ họa, đồng thời đáp ứng nhu cầu thực tiễn của ngành công nghiệp sáng tạo.

Phương pháp nghiên cứu sử dụng thiết kế thử nghiệm với nhóm đối chứng, bao gồm 60 sinh viên từ hai lớp học thiết kế đồ họa tại một trường đại học. Nhóm thử nghiệm được giảng dạy bằng mô hình PBL, trong khi nhóm đối chứng sử dụng phương pháp truyền thống. Dữ liệu được thu thập qua bài kiểm tra năng lực, khảo sát thái độ học tập, và đánh giá sản phẩm dự án. Kết quả cho thấy, nhóm PBL cải thiện 28% điểm số sáng tạo và 35% kỹ năng làm việc nhóm so với nhóm đối chứng. Sinh viên trong nhóm PBL cũng thể hiện mức độ hài lòng cao hơn (82%) với trải nghiệm học tập, nhờ tính thực tiễn và tính tương tác của các dự án.

Tuy nhiên, nghiên cứu cũng ghi nhận các thách thức như thời gian chuẩn bị dự án kéo dài, khó khăn trong việc quản lý nhóm, và sự thiếu hụt nguồn lực hỗ trợ công nghệ cho các dự án phức tạp. Đề xuất bao gồm tăng cường đào tạo giảng viên về PBL, đầu tư vào công nghệ thiết kế số, và phát triển tài liệu hướng dẫn dự án phù hợp với bối cảnh Việt Nam. Kết luận, mô hình PBL có tiềm năng lớn trong việc đổi mới giảng dạy thiết kế đồ họa, góp phần đào tạo nguồn nhân lực sáng tạo, đáp ứng yêu cầu của thị trường lao động hiện đại.

Từ khóa: thiết kế đồ họa, học tập dựa trên dự án, PBL, sáng tạo, tư duy thiết kế, làm việc nhóm, giáo dục đại học, công nghiệp sáng tạo, đổi mới giảng dạy

¹ Khoa Mỹ thuật ứng dụng, Đại học Duy Tân

I. Đặt vấn đề

1.1. Bối cảnh nghiên cứu

Trong những thập kỷ gần đây, thế giới đang chứng kiến một sự chuyển đổi mạnh mẽ từ nền kinh tế công nghiệp sang nền kinh tế tri thức, nơi mà tri thức, sáng tạo và đổi mới công nghệ đóng vai trò trung tâm trong việc thúc đẩy tăng trưởng và phát triển bền vững. Song song với quá trình toàn cầu hóa, sự phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin và truyền thông đã làm thay đổi căn bản cấu trúc của thị trường lao động, đặc biệt trong các ngành nghề đòi hỏi tính sáng tạo cao như thiết kế đồ họa, truyền thông đa phương tiện và công nghiệp sáng tạo (Võ và Nguyễn, 2020). Trong bối cảnh đó, giáo dục đại học không chỉ còn là nơi cung cấp kiến thức nền tảng, mà cần phải đóng vai trò đào tạo năng lực tổng thể cho người học - bao gồm kỹ năng tư duy phản biện, năng lực giải quyết vấn đề, khả năng hợp tác, và năng lực sáng tạo đổi mới.

Ngành thiết kế đồ họa là một ví dụ điển hình phản ánh rõ sự thay đổi sâu sắc trong yêu cầu đào tạo nhân lực. Trước đây, thiết kế đồ họa chủ yếu được nhìn nhận như một lĩnh vực nghệ thuật ứng dụng truyền thống, nhưng hiện nay nó đã phát triển thành một ngành nghề tích hợp đa lĩnh vực - từ nghệ thuật thị giác, công nghệ số, marketing, đến tương tác người-máy. Các sản phẩm thiết kế không còn đơn thuần là ấn phẩm tĩnh, mà có thể là trải nghiệm số, ứng dụng di động, hay hệ sinh thái thương hiệu đa nền tảng. Điều này đòi hỏi sinh viên không chỉ thành thạo các công cụ kỹ thuật như Adobe Creative Suite, Figma, hay các phần mềm 3D, mà còn phải có khả năng tư duy hệ thống, hiểu biết về hành vi người dùng, chiến lược truyền thông, và quản lý dự án (Trần, 2019).

Tuy nhiên, thực trạng giáo dục đại học ngành thiết kế đồ họa tại Việt Nam cho thấy vẫn còn tồn tại nhiều hạn chế và bất cập. Mô hình giảng dạy hiện hành tại nhiều cơ sở đào tạo vẫn mang nặng dấu ấn của phương pháp truyền thống - lấy giảng viên làm trung tâm, truyền đạt kiến thức theo chiều dọc, trong khi sinh viên đóng vai trò tiếp nhận thụ động. Lịch học thường được chia thành các buổi lý thuyết xen kẽ với các bài tập nhỏ lẻ, thiếu kết nối logic giữa các phần kiến thức. Việc đánh giá chủ yếu dựa trên sản phẩm cuối kỳ, mà chưa phản ánh đầy đủ quá trình học tập, tương tác, và phản hồi liên tục giữa người học và người dạy (Blumenfeld và cộng sự, 1991).

Hậu quả là, nhiều sinh viên khi tốt nghiệp vẫn thiếu tự tin trong việc triển khai các dự án thực tế, hạn chế về kỹ năng làm việc nhóm, thiếu khả năng xử lý tình huống linh hoạt, và đặc biệt là thiếu kinh nghiệm tích hợp liên ngành - một năng lực quan trọng trong môi trường làm việc hiện đại. Thêm vào đó, trong khi ngành công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam đang phát triển nhanh chóng với nhu cầu lớn về nhân lực thiết kế, thì hệ thống giáo dục vẫn chưa thực sự thích ứng kịp với yêu cầu đó, gây nên một khoảng cách đáng kể giữa đào tạo và thực tiễn.

Chính vì vậy, yêu cầu đặt ra hiện nay là phải có sự đổi mới căn bản phương pháp giảng dạy, nhằm thúc đẩy người học trở thành chủ thể của quá trình học tập, phát huy tính chủ động, tư duy phản biện, và năng lực sáng tạo. Trong bối cảnh này, mô hình học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning - PBL) được xem là một phương pháp tiếp cận tiềm năng, phù hợp với đặc thù của ngành thiết kế đồ họa, đồng thời góp phần khắc phục những hạn

chế của phương pháp giảng dạy truyền thống hiện nay.

1.2. Vấn đề nghiên cứu

Trước thực trạng đó, việc áp dụng mô hình học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning - PBL) được xem là một hướng đi phù hợp nhằm tăng tính chủ động cho sinh viên, giúp họ học tập thông qua thực hành, hợp tác nhóm và giải quyết các vấn đề thực tiễn (Blumenfeld và cộng sự, 1991). Mô hình PBL đã được nghiên cứu và ứng dụng thành công trong nhiều lĩnh vực, nhưng việc áp dụng trong ngành thiết kế đồ họa tại Việt Nam vẫn còn hạn chế cả về quy mô lẫn chiều sâu nghiên cứu.

Bài báo này nhằm trả lời câu hỏi: Mô hình học tập dựa trên dự án có thể cải thiện hiệu quả giảng dạy thiết kế đồ họa như thế nào trong giáo dục đại học Việt Nam?

II. Cơ sở lý thuyết và tổng quan nghiên cứu

2.1. Mô hình học tập dựa trên dự án (PBL)

Học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning - PBL) là một trong những phương pháp giảng dạy hiện đại được phát triển dựa trên nền tảng của các lý thuyết học tập kiến tạo (constructivism), trong đó người học đóng vai trò trung tâm và chủ động kiến tạo tri thức thông qua quá trình tương tác với môi trường học tập thực tiễn. Khác với các phương pháp giảng dạy truyền thống vốn nhấn mạnh vào việc tiếp thu kiến thức một cách tuyến tính, PBL hướng tới việc khai thác khả năng tự học, tư duy phản biện và giải quyết vấn đề của người học thông qua các dự án thực tiễn kéo dài, mang tính chất tích hợp đa lĩnh vực (Bell, 2010).

Theo định nghĩa của Thomas (2000), PBL là “một mô hình giảng dạy trong đó

học sinh tham gia vào quá trình khám phá sâu các vấn đề có thật, phức tạp, và sản phẩm cuối cùng của quá trình học là một tạo phẩm có thể chia sẻ hoặc ứng dụng thực tế” (Thomas, 2000). Trong PBL, kiến thức không được truyền đạt một chiều từ giáo viên sang học sinh mà được xây dựng thông qua quá trình học tập trải nghiệm (experiential learning), hợp tác nhóm, và liên tục điều chỉnh dựa trên phản hồi.

Các yếu tố cốt lõi cấu thành nên mô hình PBL bao gồm:

Vấn đề có tính thực tiễn và phức tạp: Dự án không đơn thuần là bài tập trên giấy mà phải phản ánh các tình huống thực tế trong ngành nghề, đòi hỏi sinh viên phải vận dụng nhiều nguồn tri thức để giải quyết.

Học tập tự định hướng: Người học chủ động xây dựng kế hoạch làm việc, tìm kiếm thông tin, phân tích và tổng hợp kiến thức thay vì chỉ tiếp nhận thông tin từ giảng viên.

Tính cộng tác và làm việc nhóm cao: Sinh viên được tổ chức thành các nhóm nhỏ để cùng nhau giải quyết vấn đề, từ đó phát triển kỹ năng giao tiếp, phân công vai trò, giải quyết xung đột và đồng kiến tạo tri thức.

Sản phẩm học tập cụ thể: Kết quả học tập không chỉ là điểm số mà còn là một sản phẩm hiện hữu - như mô hình, báo cáo, bài thuyết trình, hoặc trong ngành thiết kế là các ấn phẩm đồ họa, hệ thống nhận diện thương hiệu, hoặc giao diện số.

Ngoài ra, một yếu tố không thể thiếu trong PBL là quá trình đánh giá liên tục (formative assessment), thông qua phản hồi từ giảng viên, bạn học và chính bản thân người học. Việc này giúp sinh viên nhận thức rõ hơn về tiến độ, chất lượng công việc và điều chỉnh chiến lược học tập khi cần thiết (Helle và cộng sự, 2006).

PBL đã được áp dụng rộng rãi ở nhiều quốc gia, trong các lĩnh vực như khoa học, kỹ thuật, y khoa, giáo dục và cả nghệ thuật. Các nghiên cứu đều chỉ ra rằng mô hình này không chỉ nâng cao năng lực học thuật mà còn giúp sinh viên phát triển kỹ năng mềm, từ đó tăng khả năng thích ứng với môi trường làm việc thực tế.

2.2. Ứng dụng PBL trong giảng dạy thiết kế đồ họa

Thiết kế đồ họa là một lĩnh vực đặc thù nằm tại giao điểm của nghệ thuật thị giác, công nghệ kỹ thuật số và truyền thông đại chúng. Đây là một ngành đòi hỏi người học không chỉ có cảm quan thẩm mỹ, mà còn cần nắm vững các công cụ thiết kế, hiểu được bối cảnh xã hội, nhận diện được nhu cầu của người dùng, và diễn giải thông điệp một cách sáng tạo thông qua ngôn ngữ thị giác. Do đó, việc đào tạo trong ngành này không thể chỉ dừng lại ở lý thuyết, mà cần có sự gắn kết chặt chẽ giữa kiến thức và thực hành, giữa trường học và thị trường.

Trong bối cảnh đó, mô hình học tập dựa trên dự án (PBL) cho thấy nhiều điểm tương thích với đặc thù đào tạo thiết kế đồ họa. Thứ nhất, các dự án mô phỏng tình huống nghề nghiệp thực tế sẽ tạo cơ hội cho sinh viên rèn luyện quy trình thiết kế một cách trọn vẹn: từ khảo sát nhu cầu, viết đề bài sáng tạo, nghiên cứu người dùng, phát triển ý tưởng, đến thiết kế sản phẩm cuối cùng. Đây là trải nghiệm mang tính tích hợp mà các bài giảng phân mảnh thường không thể đáp ứng được.

Thứ hai, đặc điểm của ngành thiết kế là phản biện và sáng tạo cá nhân gắn liền với môi trường làm việc nhóm. Khi làm việc theo dự án, sinh viên được đặt vào bối cảnh phải thương lượng, đóng góp, bảo vệ ý tưởng cá nhân trong một tổng thể chung.

Điều này giúp phát triển kỹ năng hợp tác - một trong những năng lực được nhà tuyển dụng đánh giá cao nhất.

Thứ ba, sản phẩm học tập trong thiết kế là sản phẩm hữu hình và có thể chia sẻ, rất phù hợp với tinh thần “tạo tác” (making) trong PBL. Điều này giúp sinh viên cảm nhận rõ ràng hơn về giá trị học tập, đồng thời có thể sử dụng sản phẩm trong portfolio cá nhân để phục vụ cho mục đích nghề nghiệp.

Trên thế giới, nhiều trường đại học hàng đầu đã áp dụng PBL trong giảng dạy thiết kế và nghệ thuật - như Rhode Island School of Design (RISD), Parsons School of Design, hay Aalto University (Phần Lan). Các chương trình này không chỉ giúp sinh viên tiếp cận các dự án thực tiễn mà còn khuyến khích liên ngành, hợp tác với doanh nghiệp, tổ chức phi chính phủ, hoặc cộng đồng địa phương.

Tại Việt Nam, tuy một số trường đã bắt đầu thí điểm ứng dụng PBL trong các học phần đồ án hoặc môn học chuyên ngành, nhưng nhìn chung, việc áp dụng mô hình này vẫn còn ở mức đơn lẻ và thiếu hệ thống. Nhiều giảng viên chưa được đào tạo bài bản về phương pháp này, trong khi tài liệu hướng dẫn, ví dụ dự án và công cụ hỗ trợ vẫn còn hạn chế. Hơn nữa, việc đánh giá kết quả học tập theo nhóm còn gặp khó khăn do thiếu cơ chế phân bổ công bằng và tiêu chí đánh giá rõ ràng.

Chính vì vậy, việc nghiên cứu, thử nghiệm và đề xuất khung triển khai PBL một cách bài bản, phù hợp với đặc thù ngành thiết kế đồ họa trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam là một nhu cầu cấp thiết. Điều này không chỉ góp phần nâng cao chất lượng đào tạo mà còn chuẩn bị cho sinh viên một nền tảng vững chắc để

bước vào môi trường lao động cạnh tranh và biến động không ngừng của thời đại số.

III. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Thiết kế nghiên cứu

Để đánh giá một cách khách quan và có hệ thống về hiệu quả của mô hình học tập dựa trên dự án (PBL) trong giảng dạy thiết kế đồ họa, nghiên cứu này sử dụng phương pháp thực nghiệm có đối chứng (quasi-experimental design), kết hợp với thu thập và phân tích dữ liệu định lượng - định tính nhằm so sánh sự khác biệt trong kết quả học tập và trải nghiệm giữa hai nhóm sinh viên được giảng dạy theo hai phương pháp khác nhau.

Mẫu nghiên cứu bao gồm 690 sinh viên năm hai ngành Thiết kế Đồ họa tại một trường Đại học tư thục ở miền Trung Việt Nam. Đây là giai đoạn sinh viên đã có kiến thức cơ bản về mỹ thuật và công cụ thiết kế, đồng thời bắt đầu học các học phần thiên về ứng dụng và dự án, rất phù hợp để áp dụng phương pháp PBL.

Các sinh viên được chia ngẫu nhiên thành hai nhóm tương đương về trình độ đầu vào và các biến nền tảng (giới tính, điểm GPA, kỹ năng công nghệ cơ bản):

Nhóm thực nghiệm ($n = 30$): Được giảng dạy theo phương pháp học tập dựa trên dự án (PBL).

Nhóm đối chứng ($n = 30$): Được giảng dạy theo phương pháp truyền thống, chủ yếu là giảng dạy lý thuyết kết hợp với bài tập cá nhân.

Việc chọn phương pháp thực nghiệm có đối chứng cho phép kiểm soát các yếu tố gây nhiễu và đánh giá mức độ ảnh hưởng trực tiếp của phương pháp giảng dạy PBL đến các biến phụ thuộc như năng lực sáng tạo, kỹ năng làm việc nhóm và thái độ học tập.

3.2. Quy trình triển khai nghiên cứu

Thời gian triển khai thực nghiệm diễn ra trong 12 tuần của một học kỳ chính thức. Cả hai nhóm học cùng một học phần “Thiết kế Đồ họa Ứng dụng”, nhưng với phương pháp tổ chức và sự phạm hoàn toàn khác biệt.

Đối với nhóm PBL:

Sinh viên được tổ chức thành nhóm nhỏ từ 4-6 người, và trong suốt học kỳ, họ sẽ thực hiện ba dự án thực tế mang tính liên ngành và tiệm cận với yêu cầu nghề nghiệp:

Dự án 1 - Thiết kế Poster truyền thông cho một sự kiện xã hội

Mục tiêu: Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp xã hội thông qua hình ảnh.

Yêu cầu: Chọn sự kiện, nghiên cứu người xem mục tiêu, phát triển ý tưởng và thiết kế sản phẩm truyền thông.

Dự án 2 - Xây dựng bộ nhận diện thương hiệu cho một doanh nghiệp giả lập

Mục tiêu: Hiểu và vận dụng nguyên lý xây dựng hệ thống nhận diện.

Yêu cầu: Thiết kế logo, danh thiếp, bộ tài liệu văn phòng, bảng màu, kiểu chữ, quy chuẩn sử dụng.

Dự án 3 - Thiết kế giao diện website giới thiệu sản phẩm

Mục tiêu: Kết hợp giữa tư duy thiết kế và trải nghiệm người dùng (UI/UX).

Yêu cầu: Nghiên cứu hành vi người dùng, xây dựng wireframe, thiết kế UI và mô phỏng nguyên mẫu.

Mỗi dự án được tổ chức theo chu trình học tập PBL gồm các giai đoạn: xác định vấn đề - phân tích yêu cầu - đề xuất ý tưởng - thực hiện - phản biện giữa kỳ - hoàn thiện sản phẩm - trình bày cuối kỳ. Giảng viên không giảng bài trực tiếp mà đóng vai

trò là người hướng dẫn (facilitator), hỗ trợ tư duy định hướng, phản biện ý tưởng, và quản lý tiến độ nhóm. Các buổi học được thiết kế linh hoạt, có thể kết hợp hoạt động tại lớp và học trực tuyến.

Đối với nhóm đối chứng:

Nhóm này học theo phương pháp giảng dạy truyền thống: giảng viên trình bày kiến thức, sinh viên ghi chép và thực hiện các bài tập cá nhân theo từng buổi học, thường là bài vẽ tay, chỉnh sửa file, hoặc thiết kế theo mẫu. Các bài tập không kết nối thành dự án và không có yếu tố phản biện hoặc thuyết trình.

3.3. Công cụ thu thập và phân tích dữ liệu

Để đảm bảo tính khách quan và độ tin cậy trong đánh giá hiệu quả của hai phương pháp, nghiên cứu sử dụng ba công cụ thu thập dữ liệu chính, được chuẩn hóa và kiểm nghiệm độ tin cậy nội tại trước khi áp dụng:

3.3.1. Bài kiểm tra năng lực sáng tạo

Sử dụng Thang đo Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) phiên bản điều chỉnh cho lĩnh vực thiết kế, bao gồm các tiêu chí:

Tính lưu loát ý tưởng (fluency)

Tính linh hoạt (flexibility)

Tính độc đáo (originality)

Khả năng phát triển chi tiết (elaboration)

Bài kiểm tra được tổ chức trước (pre-test) và sau (post-test) học kỳ cho cả hai nhóm để đo sự thay đổi năng lực sáng tạo.

3.3.2. Bảng khảo sát thái độ học tập

Gồm 20 mục câu hỏi được thiết kế theo thang đo Likert 5 điểm, đo lường

mức độ hứng thú, sự chủ động, cảm nhận giá trị học tập, và động lực học tập.

Nội dung bảng hỏi được xây dựng dựa trên khung lý thuyết về động lực học tập trong PBL (Bell, 2010; Blumenfeld et al., 1991).

Bảng khảo sát được phát cho sinh viên vào tuần hằng tuần, đảm bảo đã có đủ trải nghiệm với phương pháp học.

3.3.3. Đánh giá sản phẩm học tập (chỉ áp dụng cho nhóm PBL)

Các sản phẩm của sinh viên nhóm PBL được đánh giá dựa trên bảng tiêu chí (rubric) với 4 hạng mục chính:

Tính sáng tạo và đột phá ý tưởng

Khả năng trình bày và thuyết phục

Tính ứng dụng và phù hợp với yêu cầu thực tiễn

Tính nhất quán trong ngôn ngữ thiết kế và bố cục

Ban đánh giá gồm 3 giảng viên chuyên ngành và 1 khách mời từ doanh nghiệp thiết kế, nhằm đảm bảo tính đa chiều và khách quan.

Xử lý và phân tích dữ liệu

Dữ liệu thu thập được xử lý bằng phần mềm SPSS 26.0. Các phân tích bao gồm:

Kiểm định t-test độc lập để so sánh sự khác biệt về điểm số sáng tạo và thái độ học tập giữa hai nhóm.

Phân tích phương sai (ANOVA) để kiểm tra ảnh hưởng của các biến phụ thuộc.

Phân tích nội dung định tính từ phản hồi mở nhằm phát hiện các chủ đề nổi bật liên quan đến trải nghiệm học tập và đề xuất cải tiến.

IV. Kết quả và thảo luận

4.1. Kết quả định lượng

Tiêu chí	Nhóm PBL	Nhóm đối chứng	Chênh lệch (%)
Điểm sáng tạo	8.2/10	6.4/10	+28%
Kỹ năng làm việc nhóm	4.5/5	3.3/5	+35%
Mức độ hài lòng	82%	58%	+24%

Kết quả cho thấy nhóm PBL có sự vượt trội rõ rệt về điểm số đánh giá sáng tạo và kỹ năng làm việc nhóm. Cụ thể, trung bình điểm sáng tạo của nhóm PBL đạt 8.2/10, trong khi nhóm đối chứng chỉ đạt 6.4/10. Sự khác biệt này được kiểm định là có ý nghĩa thống kê với $p < 0.05$. Tương tự, các đánh giá về kỹ năng làm việc nhóm của nhóm PBL cũng cao hơn rõ rệt, phản ánh sự hiệu quả của mô hình học tập cộng tác thông qua dự án.

Ngoài ra, mức độ hài lòng của sinh viên đối với phương pháp học tập cũng cho thấy tín hiệu tích cực. 82% sinh viên nhóm PBL đánh giá cao trải nghiệm học tập, trong khi nhóm đối chứng chỉ đạt 58%. Những yếu tố được sinh viên PBL đánh giá tích cực bao gồm: tính thực tiễn của bài học, khả năng áp dụng vào thực tế, sự hứng thú khi học qua dự án, và môi trường học tập năng động.

4.2. Kết quả định tính

Các phản hồi mở trong khảo sát sinh viên nhóm PBL cho thấy:

Khả năng ứng dụng kiến thức vào thực tế: Nhiều sinh viên cho rằng học qua dự án giúp họ hiểu sâu sắc hơn về quy trình thiết kế, cách thức làm việc với khách hàng, và những yêu cầu thực tế trong nghề nghiệp.

Tăng khả năng giao tiếp và thuyết trình: Sinh viên cho biết kỹ năng trình bày và phản biện được cải thiện đáng kể nhờ các buổi review nhóm và phản hồi từ giảng viên.

Hình thành tư duy phản biện và tự học: Việc chủ động nghiên cứu tài liệu, tự

quản lý tiến độ dự án và hợp tác nhóm là những yếu tố sinh viên đánh giá là “quý giá và thực tế hơn nhiều so với học lý thuyết”.

Tuy nhiên, một số thách thức cũng được nêu ra:

Thời gian chuẩn bị dự án dài, có thể gây quá tải nếu không được quản lý tốt.

Khó khăn trong phân chia nhiệm vụ nhóm, đặc biệt khi các thành viên có năng lực không đồng đều.

Thiếu trang thiết bị và phần mềm bản quyền, đặc biệt khi thực hiện các dự án đòi hỏi công nghệ cao như UI/UX hay đồ họa động.

Những yếu tố này cần được quan tâm và khắc phục để mô hình PBL có thể được áp dụng rộng rãi và hiệu quả hơn trong tương lai.

V. Kết luận và kiến nghị

5.1. Kết luận

Kết quả nghiên cứu đã chứng minh rằng mô hình học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning) mang lại hiệu quả rõ rệt trong giảng dạy thiết kế đồ họa tại bậc đại học. Cụ thể, PBL giúp nâng cao đáng kể năng lực sáng tạo, khả năng làm việc nhóm và mức độ hài lòng trong quá trình học tập của sinh viên. Đây là những yếu tố then chốt để đào tạo ra nguồn nhân lực phù hợp với yêu cầu ngày càng cao của ngành công nghiệp sáng tạo trong thời đại số.

Ngoài ra, PBL còn hỗ trợ phát triển kỹ năng mềm, tăng cường khả năng tự học và giúp sinh viên làm quen với môi trường làm việc thực tế - điều mà các phương

pháp giảng dạy truyền thống còn hạn chế. Những đóng góp này cho thấy PBL không chỉ là một xu hướng tạm thời, mà là một hướng đi dài hạn cần được quan tâm trong chiến lược đổi mới giáo dục đại học tại Việt Nam.

Dựa trên kết quả thực nghiệm và đối chiếu với các mô hình quốc tế, nhóm tác giả đề xuất Mô hình PBL đặc thù cho đào tạo thiết kế đồ họa.

Mô hình này được cấu trúc theo năm giai đoạn nhằm phát triển năng lực sáng tạo, phản biện và tư duy thiết kế của người học:

Xác định vấn đề (Problem Framing) - Xây dựng đề bài gắn với nhu cầu thực tế xã hội hoặc doanh nghiệp.

Nghiên cứu & Phát triển ý tưởng (Research & Ideation) - Tìm hiểu đối tượng, xu hướng, và hình thành ý tưởng sáng tạo.

Thiết kế & Thực hiện dự án (Design & Prototyping) - Thực hành thiết kế, tạo mẫu, thử nghiệm, và phản hồi liên tục.

Phản biện & Hoàn thiện (Critique & Refinement) - Tiếp nhận đánh giá từ giảng viên, chuyên gia; điều chỉnh, hoàn thiện sản phẩm.

Trình bày & Phản tư (Presentation & Reflection) - Công bố sản phẩm, tự đánh giá quá trình học tập và định hướng nghề nghiệp.

Mô hình này tạo cầu nối giữa lý thuyết - thực hành - phản biện - ứng dụng, góp phần hình thành năng lực sáng tạo chuyên nghiệp cho sinh viên, đồng thời thúc đẩy liên kết giữa nhà trường và doanh nghiệp trong đào tạo.

Việc áp dụng mô hình PBL trong đào tạo thiết kế đồ họa không chỉ giúp đổi mới phương pháp giảng dạy mà còn góp phần xây dựng hệ sinh thái học tập sáng tạo, nơi

người học trở thành trung tâm, giảng viên là người hướng dẫn, và sản phẩm học tập mang giá trị thực tiễn cao.

5.2. Kiến nghị

Để triển khai hiệu quả mô hình PBL trong giảng dạy thiết kế đồ họa, nghiên cứu đề xuất một số giải pháp sau:

Đào tạo giảng viên về phương pháp PBL: Cần tổ chức các khóa bồi dưỡng kỹ năng xây dựng và quản lý dự án học tập, hướng dẫn đánh giá sản phẩm, và huấn luyện kỹ năng phản hồi tích cực.

Phát triển hệ thống học liệu và hướng dẫn dự án: Xây dựng ngân hàng dự án mẫu phù hợp với bối cảnh Việt Nam, có tính ứng dụng cao và khuyến khích sáng tạo.

Tăng cường đầu tư cơ sở vật chất và công nghệ: Các dự án thiết kế yêu cầu phần mềm đồ họa chuyên nghiệp, máy tính cấu hình mạnh, không gian học tập linh hoạt và hệ thống hỗ trợ quản lý tiến độ dự án.

Khuyến khích hợp tác với doanh nghiệp: Việc mời các chuyên gia ngành thiết kế hoặc doanh nghiệp tham gia góp ý sản phẩm sẽ giúp sinh viên tiếp cận thực tiễn, đồng thời tăng khả năng kết nối nghề nghiệp sau khi tốt nghiệp.

Điều chỉnh khung thời gian học phù hợp với tính chất dự án: Thay vì chia theo tiết học cố định, có thể tổ chức học theo hình thức block (kéo dài tập trung trong vài tuần) để sinh viên có thời gian xử lý dự án trọn vẹn hơn.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39-43.
- [2]. Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining

- the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398.
- [3]. Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- [4]. Helle, L., Tynjälä, P., & Olkinuora, E. (2006). Project-based learning in post-secondary education: Theory, practice and rubber sling shots. *Higher Education*, 51(2), 287-314.
- [5]. Trần, H. Q. (2019). Phân tích thực trạng đổi mới phương pháp giảng dạy ở các trường đại học Việt Nam. *Tạp chí Giáo dục*, 471, 12-17.
- [6]. Vo, T. M., & Nguyen, H. T. (2020). *Giáo dục sáng tạo trong thời đại số*. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.

INNOVATION IN GRAPHIC DESIGN TEACHING METHODS THROUGH THE PROJECT-BASED LEARNING MODEL

Nguyen Thi Suong²

Abstract: *This study explores the potential of innovating graphic design teaching methods by applying the Project-Based Learning (PBL) model in higher education in Vietnam. The research aims to evaluate the effectiveness of PBL in enhancing students' creativity, design thinking, and teamwork skills in graphic design, while also addressing the practical needs of the creative industry. The research method employed an experimental design with a control group, involving 60 students from two graphic design classes at a university. The experimental group was taught using the PBL model, while the control group followed traditional teaching methods. Data were collected through competency tests, learning attitude surveys, and project product evaluations. The results showed that the PBL group improved their creativity scores by 28% and teamwork skills by 35% compared to the control group. Students in the PBL group also reported higher satisfaction levels (82%) with their learning experience, thanks to the practicality and interactivity of the projects. However, the study also identified challenges, including extended project preparation time, difficulties in group management, and a lack of technological support for complex projects. Recommendations include enhancing faculty training in PBL, investing in digital design technology, and developing project guidelines tailored to the Vietnamese context. In conclusion, the PBL model holds significant potential for innovating graphic design education, contributing to the training of creative human resources that meet the demands of the modern labor market.*

Keywords: *graphic design, project-based learning, PBL, creativity, design thinking, teamwork, higher education, creative industry, teaching innovation*

² Faculty of Applied Arts, Duy Tan University