

UX/UI TRONG THIẾT KẾ NGHỆ THUẬT SÁCH MỸ THUẬT ỨNG DỤNG: TỪ SÁCH IN ĐẾN SÁCH ĐIỆN TỬ

Tạ Kim Chi¹

Email: Takimchi1310@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.2025.874

Tóm tắt: Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ trên toàn cầu, đặc biệt trong lĩnh vực giáo dục đại học, việc thiết kế và triển khai giáo trình mỹ thuật ứng dụng cũng cần có sự thích ứng linh hoạt. Sự phát triển của công nghệ thông tin, AI và các nền tảng học tập số đã tạo điều kiện để chuyển đổi từ sách in truyền thống sang sách điện tử, nhằm đáp ứng nhu cầu học tập cá nhân hóa, linh hoạt và trực quan hơn của người học thế hệ mới.

Bài viết tập trung phân tích quá trình chuyển dịch này, đồng thời làm rõ vai trò của thiết kế trải nghiệm người dùng (UX) và giao diện người dùng (UI) trong việc xây dựng các giáo trình điện tử hiệu quả cho ngành mỹ thuật ứng dụng. Nếu sách in thường bị giới hạn về hình thức trình bày, khả năng tương tác và cá nhân hóa, thì sách điện tử - với thiết kế UX/UI hợp lý - có thể nâng cao trải nghiệm học tập đa giác quan, hỗ trợ tư duy hình ảnh và phát triển năng lực sáng tạo. Qua đó, giáo trình không chỉ là công cụ truyền đạt kiến thức, mà còn là không gian tương tác thẩm mỹ, phản ánh đúng bản chất đào tạo nghệ thuật trong thời đại số.

Từ khóa: chuyển đổi số trong giáo dục, giáo trình điện tử, giao diện người dùng (UI), trải nghiệm người dùng (UX), mỹ thuật ứng dụng

I. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh chuyển đổi số diễn ra mạnh mẽ trên toàn cầu, giáo dục đại học đang đứng trước những yêu cầu đổi mới căn bản để thích ứng với sự phát triển của công nghệ. Đặc biệt trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng - một ngành học gắn liền với tư duy hình ảnh, trải nghiệm trực

quan và khả năng sáng tạo - việc thiết kế và triển khai giáo trình không thể tiếp tục dừng lại ở khuôn khổ truyền thống của sách in. Nếu như trước đây, giáo trình in chủ yếu đáp ứng chức năng truyền đạt tri thức theo hình thức tĩnh, ít tính tương tác, thì nay, cùng với sự xuất hiện của công nghệ thông tin, trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR) và các nền tảng học tập số, việc

¹ Trường Đại học Mở Hà Nội

chuyển dịch sang sách điện tử trở thành xu hướng tất yếu.

Trong tiến trình này, thiết kế trải nghiệm người dùng (UX) và giao diện người dùng (UI) giữ vai trò then chốt. UX không chỉ quan tâm đến việc người học có thể tiếp nhận nội dung như thế nào, mà còn tạo dựng sự liên mạch, hứng thú và gắn kết trong quá trình học tập. Song song đó, UI với vai trò thiết kế hình thức, màu sắc, bố cục và cách thức trình bày trở thành yếu tố quan trọng để định hình thẩm mỹ, đồng thời phản ánh đặc trưng nghệ thuật của ngành mỹ thuật ứng dụng. Việc tích hợp UX/UI hợp lý giúp giáo trình điện tử không chỉ là công cụ chứa đựng kiến thức, mà còn trở thành không gian tương tác thẩm mỹ, đa giác quan, góp phần phát huy tư duy sáng tạo và năng lực thiết kế của sinh viên.

Chính vì vậy, bài viết này tập trung phân tích sự chuyển dịch từ sách in sang sách điện tử trong giảng dạy mỹ thuật ứng dụng, đồng thời làm rõ vai trò của UX/UI như một yếu tố trung tâm trong quá trình thiết kế giáo trình số, nhằm góp phần nâng cao chất lượng đào tạo trong thời đại số.

II. Cơ sở lý thuyết

2.1. Cơ sở lý thuyết và tổng quan nghiên cứu

Về khái niệm, UX (User Experience) được hiểu là toàn bộ trải nghiệm của người học khi tiếp cận sản phẩm giáo dục số. UX không chỉ quan tâm đến việc truy cập và thao tác dễ dàng, mà còn chú trọng đến sự hứng thú, tiện lợi, mức độ gắn kết và cảm xúc của người học (Norman, 2013). Trong khi đó, UI (User Interface) thiên về thiết kế bề mặt giao diện - cách sắp xếp bố cục, màu sắc, phông chữ, biểu tượng và hình ảnh - nhằm tạo nên tính thẩm mỹ và trực

quan (Kim & Ryu, 2020). Sự kết hợp giữa UX và UI giúp học liệu điện tử không chỉ “dễ dùng” mà còn “đẹp mắt”, mang lại trải nghiệm học tập đa giác quan, phù hợp với đặc thù đào tạo mỹ thuật ứng dụng.

Ở góc độ giáo dục, thuyết học tập đa phương tiện cho rằng việc kết hợp đồng thời ngôn ngữ và hình ảnh sẽ nâng cao khả năng tiếp nhận và ghi nhớ (Mayer, 2001). Bên cạnh đó, thuyết mã kép chỉ ra rằng hình ảnh và ngôn từ tác động song song, bổ trợ cho nhau, từ đó kích thích tư duy sáng tạo (Paivio, 1986). Đây là những cơ sở lý luận quan trọng để khẳng định sự cần thiết của UX/UI trong thiết kế học liệu số cho đào tạo mỹ thuật.

Trên thế giới, nhiều công trình đã nghiên cứu sâu về mối quan hệ giữa UX/UI và giáo dục số. Norman (2013) nhấn mạnh rằng UX là nhân tố quyết định mức độ gắn kết của người học. Các nghiên cứu của Mayer (2001) và Paivio (1986) cũng chỉ ra rằng sự kết hợp ngôn ngữ - hình ảnh giúp tăng cường trí nhớ và hiệu quả tiếp nhận thông tin.

Các công trình gần đây khẳng định hiệu quả rõ rệt của việc áp dụng UX/UI vào học liệu điện tử trong lĩnh vực nghệ thuật. Tại Hàn Quốc, hai nhà nghiên cứu Kim & Ryu (2020) chứng minh rằng giáo trình có giao diện thân thiện và logic giúp tăng đáng kể khả năng ghi nhớ hình ảnh. Ở Singapore, Wong (2022) nhấn mạnh vai trò của yếu tố tương tác như sơ đồ tư duy, bản đồ hình ảnh, mô phỏng 3D trong việc nâng cao tư duy sáng tạo của sinh viên thiết kế.

Ở Việt Nam, một số nghiên cứu mới chỉ dừng lại ở việc số hóa tài liệu, chưa khai thác chiều sâu của UX/UI. Tác giả Nguyễn Thị Hạnh (2019) đề cập đến việc ứng dụng hệ thống LMS trong giảng dạy

thiết kế đồ họa, còn tác giả Trần Minh Quang (2021) nghiên cứu xây dựng giáo trình điện tử cho ngành tạo dáng công nghiệp. Tuy nhiên, cả hai nghiên cứu này đều chưa chú trọng đến khía cạnh UX/UI, dẫn đến việc học liệu số vẫn chỉ là phiên bản “số hóa” của sách in, thiếu trải nghiệm học tập đa chiều.

Từ tổng quan trên có thể thấy, các quốc gia trên thế giới đã đi trước một bước trong việc tích hợp UX/UI vào giáo dục nghệ thuật, trong khi ở Việt Nam lĩnh vực này vẫn còn khá mới mẻ. Điều đó khẳng định tính cấp thiết của việc tiếp tục nghiên cứu và phát triển UX/UI như một nền tảng để nâng cao chất lượng đào tạo mỹ thuật ứng dụng trong thời đại số.

2.2. Quá trình chuyển dịch từ sách in sang sách điện tử

Trong đào tạo mỹ thuật ứng dụng, sách in truyền thống từ lâu đã giữ vai trò trung tâm trong việc cung cấp tri thức. Tuy nhiên, với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ số, mô hình giáo trình này đang bộc lộ nhiều hạn chế. Sách in vốn có ưu điểm về độ bền, tính tập trung và giá trị lưu trữ, nhưng lại thiếu tính linh hoạt, khó cập nhật và hầu như không tạo điều kiện cho sự tương tác đa chiều giữa người học và nội dung. Đặc biệt, trong môi trường mỹ thuật - nơi yêu cầu trải nghiệm trực quan, đa giác quan và sự gắn kết thẩm mỹ - sách in khó có thể đáp ứng kỳ vọng của thế hệ sinh viên hiện đại.

Ngược lại, sách điện tử mở ra khả năng đổi mới mạnh mẽ. Với sự hỗ trợ của nền tảng học tập trực tuyến, công nghệ đồ họa, thực tế ảo (VR/AR), trí tuệ nhân tạo (AI) và các công cụ đa phương tiện, giáo trình điện tử không chỉ chứa đựng thông tin mà còn trở thành môi trường học tập tương tác. Người học có thể phóng to,

xoay chuyển, mô phỏng hoặc thử nghiệm trực tiếp trên nội dung; giảng viên có thể cập nhật, điều chỉnh và cá nhân hóa giáo trình tùy theo nhu cầu của từng lớp học hoặc từng cá nhân.

Quá trình chuyển dịch này không đơn thuần là việc “chuyển sách in sang PDF”, mà đòi hỏi tư duy thiết kế lại toàn diện dựa trên nguyên tắc UX/UI. Nếu UX đảm bảo người học có hành trình mạch lạc, thuận tiện và đầy hứng thú khi tiếp cận tri thức, thì UI mang lại sức hút thị giác thông qua bố cục hợp lý, màu sắc hài hòa và ngôn ngữ hình ảnh phù hợp với mỹ thuật. Nhờ đó, giáo trình điện tử không chỉ khắc phục hạn chế của sách in, mà còn nâng cao trải nghiệm học tập đa giác quan, khuyến khích sự sáng tạo và phản ánh đúng bản chất của ngành nghệ thuật trong thời đại số.

Chính sự chuyển dịch này đặt nền móng cho việc tái định hình cách tiếp cận giáo trình trong mỹ thuật ứng dụng, coi đó không chỉ là công cụ truyền đạt tri thức mà còn là không gian sáng tạo, gắn liền với văn hóa học tập của kỷ nguyên kỹ thuật số.

III. Phương pháp, vật liệu nghiên cứu

3.1. Vai trò của UX/UI trong thiết kế giáo trình mỹ thuật ứng dụng

Sự chuyển dịch từ sách in sang sách điện tử trong đào tạo mỹ thuật ứng dụng chỉ thực sự phát huy hiệu quả khi được đặt trên nền tảng thiết kế trải nghiệm người dùng (UX) và giao diện người dùng (UI). Hai yếu tố này không chỉ đảm bảo tính thuận tiện, trực quan cho người học mà còn góp phần hình thành không gian sáng tạo thẩm mỹ, phù hợp với đặc thù đào tạo nghệ thuật trong thời đại số.

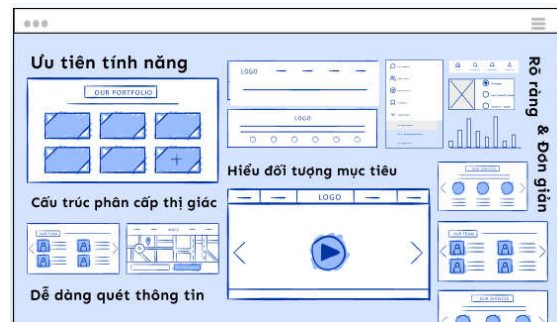
3.1.1. UX - Trải nghiệm người dùng trong học tập số

UX trong thiết kế giáo trình điện tử tập trung vào việc kiến tạo một hành trình học tập mạch lạc, dễ tiếp cận và mang tính cá nhân hóa. Đối với sinh viên mỹ thuật ứng dụng, điều này đặc biệt quan trọng bởi trải nghiệm học tập không chỉ dừng lại ở việc đọc và ghi nhớ lý thuyết, mà còn bao gồm quá trình khám phá, thực hành và phản hồi. Một giáo trình điện tử được thiết kế dựa trên nguyên tắc UX có thể tích hợp nhiều tính năng như phóng to - thu nhỏ chi tiết hình ảnh để quan sát cấu trúc đường nét, hay xoay 3D mô hình kiến trúc nhằm phân tích bố cục không gian. Nhờ đó, sinh viên có cảm giác “trực tiếp trải nghiệm” thay vì chỉ quan sát qua hình ảnh tĩnh như ở sách in.

Điểm nổi bật của UX còn nằm ở việc trao quyền chủ động cho người học. Giáo trình điện tử không nhất thiết áp đặt một lộ trình cứng nhắc, mà có thể thiết kế để sinh viên tự lựa chọn thứ tự học tập phù hợp. Ví dụ, một sinh viên quan tâm đến phần thực hành phối màu có thể tiếp cận nội dung này trước, sau đó quay lại tìm hiểu lý thuyết bổ trợ. Cách tiếp cận này phản ánh đúng bản chất của giáo dục nghệ thuật: tôn trọng sự sáng tạo cá nhân, khuyến khích tư duy độc lập và sự khám phá đa chiều.

Ngoài ra, UX còn đóng vai trò như một “người bạn đồng hành” trong suốt quá trình học tập. Thông qua hệ thống hiển thị tiến độ, đưa ra phản hồi tức thì và gợi ý học liệu phù hợp, sinh viên có thể dễ dàng nhận biết điểm mạnh, điểm yếu của bản thân. Tính năng cá nhân hóa này không chỉ tạo điều kiện để người học điều chỉnh chiến lược học tập, mà còn nuôi dưỡng động lực và cảm giác thành tựu sau mỗi bước tiến nhỏ.

Cuối cùng, UX góp phần hình thành cảm xúc tích cực và duy trì sự gắn kết của sinh viên. Một hành trình học tập được thiết kế tốt sẽ khơi gợi hứng thú, biến việc học trở thành trải nghiệm đầy cảm hứng thay vì nhiệm vụ bắt buộc. Đối với sinh viên mỹ thuật ứng dụng, đây là yếu tố then chốt giúp họ không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển khả năng sáng tạo và năng lực thẩm mỹ trong môi trường số.



Hình ảnh minh họa Thiết kế UX là gì?

3.1.2. UI - Giao diện người dùng và yếu tố thẩm mỹ

Nếu UX tập trung vào trải nghiệm tổng thể, thì UI (User Interface) chính là “bộ mặt” của giáo trình điện tử. Đặc biệt trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng, UI không chỉ đơn thuần dừng ở sự rõ ràng và dễ sử dụng, mà còn phải phản ánh được giá trị thẩm mỹ và đặc trưng nghệ thuật của môn học. Một giao diện được thiết kế tốt sẽ giúp sinh viên cảm nhận ngay sự tinh tế, chuyên nghiệp, từ đó khơi gợi hứng thú học tập.

UI bao gồm nhiều yếu tố: *bố cục, màu sắc, phông chữ, biểu tượng, hình ảnh minh họa và cách trình bày nội dung*. Tất cả những chi tiết này, nếu được kết hợp hợp lý, sẽ tạo nên một diện mạo vừa trực quan vừa nghệ thuật. Ví dụ, một giáo trình điện tử về nghệ thuật trang trí có thể sử dụng gam màu trung tính, phối hợp với chất liệu mô phỏng gỗ hoặc vải để tạo cảm giác gần gũi và truyền thống. Ngược lại, một giáo trình về thiết kế đồ họa hiện đại

có thể áp dụng phong cách tối giản với nhiều khoảng trắng, nhấn mạnh sự tinh gọn và tính sáng tạo đương đại.

Một UI hiệu quả không chỉ đẹp mắt, mà còn giúp định hướng học tập. Việc sắp xếp logic và trực quan giúp sinh viên nhanh chóng định vị kiến thức, giảm thiểu cảm giác rối mắt, đồng thời tăng khả năng tập trung. Hơn thế nữa, UI còn đóng vai trò quan trọng trong việc truyền tải tinh thần nghệ thuật. Chỉ một lựa chọn nhỏ về phong chữ hay màu sắc cũng có thể khơi gợi cảm xúc: phong chữ serif cổ điển gợi sự trang trọng và truyền thống, trong khi sans-serif hiện đại lại mang cảm giác sáng tạo, trẻ trung.

Đồng bộ và nhất quán là nguyên tắc quan trọng trong UI. Một giáo trình điện tử với màu sắc, biểu tượng, bố cục được duy trì thống nhất sẽ tạo cảm giác liền mạch, chuyên nghiệp và thẩm mỹ. Ngược lại, sự rời rạc hoặc lạm dụng hiệu ứng thị giác dễ gây phân tán chú ý và làm giảm hiệu quả học tập. Như vậy, UI trong giáo trình điện tử không chỉ là lớp “vỏ ngoài” mà còn là công cụ thị giác định hướng quá trình học tập. Nó góp phần biến giáo trình thành một không gian nghệ thuật, nơi sinh viên vừa học, vừa trải nghiệm và được nuôi dưỡng cảm xúc thẩm mỹ ngay trong từng chi tiết thiết kế.



Hình ảnh minh họa thiết kế UI là gì?

3.2. Sự kết hợp UX và UI và ý nghĩa đối với đào tạo mỹ thuật ứng dụng

Điểm mạnh của UX (User Experience - Trải nghiệm người dùng) và UI (User Interface - Giao diện người dùng) chỉ thực sự phát huy khi hai yếu tố này được kết hợp một cách nhuần nhuyễn và đồng bộ. UX giúp bảo đảm hành trình học tập mạch lạc, dễ tiếp cận và tạo cảm giác liền mạch, trong khi UI lại khẳng định bản sắc nghệ thuật qua yếu tố trực quan và thẩm mỹ. Một sản phẩm học liệu có UX tốt mà UI nghèo nàn sẽ thiếu sức hấp dẫn

thị giác, còn một UI bắt mắt nhưng UX rời rạc lại khiến người học khó duy trì sự tập trung. Sự kết hợp hài hòa giữa UX và UI chính là điều kiện tiên quyết để tạo nên một trải nghiệm học tập vừa hiệu quả, vừa thẩm mỹ - đặc biệt trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng, nơi nghệ thuật và công nghệ song hành.

Trong thực tế, UX và UI không tồn tại tách biệt mà bổ trợ cho nhau trong từng chi tiết thiết kế. Ví dụ, trong học phần về bố cục thiết kế đồ họa, UX cho phép sinh viên thực hành trực tuyến qua các bài tập

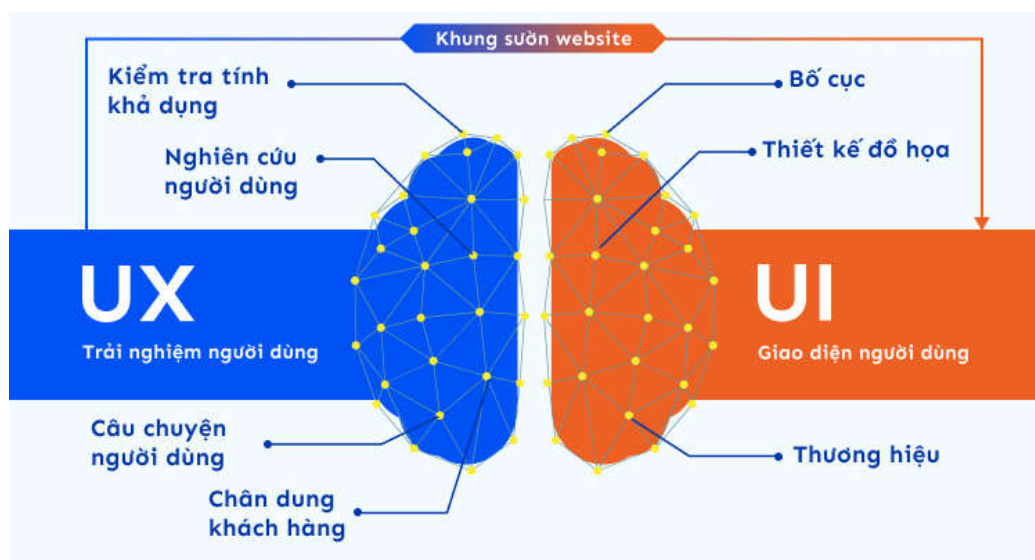
kéo - thả sắp xếp yếu tố hình khối, thay đổi tỉ lệ hoặc thử nghiệm phối màu. Trong khi đó, UI lại định hình không gian học tập bằng bố cục rõ ràng, phông chữ dễ đọc, gam màu cân đối và hình ảnh minh họa sinh động. Sự kết hợp này biến giáo trình điện tử từ công cụ truyền đạt thông tin đơn thuần thành môi trường học tập đa giác quan, nơi sinh viên vừa học, vừa tương tác, vừa sáng tạo.

Kết quả nghiên cứu của Kim & Ryu (2020) cho thấy sinh viên ngành thiết kế sử dụng giáo trình điện tử có giao diện UX/UI trực quan ghi nhớ hình ảnh tốt hơn 35% so với sử dụng sách in. Tương tự, Ripai và cộng sự (2025) chứng minh rằng sinh viên học với sách điện tử có thiết kế đa phương tiện đạt điểm hiểu nội dung nghệ thuật cao hơn rõ rệt ($t = 9.23$, $p < 0.001$). Các dữ liệu này khẳng định rằng UX/UI không chỉ mang ý nghĩa thẩm mỹ mà còn ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu quả tiếp thu tri thức và phát triển tư duy sáng tạo.

Đối với quá trình đào tạo, sự kết hợp UX và UI mang lại ba giá trị nổi bật. Thứ nhất, sinh viên được rèn luyện năng lực số

(digital literacy) thông qua việc thao tác và học tập trên các nền tảng điện tử - kỹ năng quan trọng trong thời đại chuyển đổi số. Thứ hai, sinh viên phát triển tư duy thiết kế (design thinking) khi nhận thức sâu sắc hơn về mối quan hệ giữa hình thức - chức năng, giữa thẩm mỹ - công năng trong sản phẩm số. Thứ ba, năng lực cảm thụ và sáng tạo thẩm mỹ được nuôi dưỡng liên tục nhờ môi trường giao diện giàu tính nghệ thuật, giúp người học hình thành phong cách cá nhân trong sáng tạo.

Một khảo sát của Đại học ENSAD (Pháp, 2024) với 160 sinh viên nghệ thuật cho thấy: 97,5% sinh viên đánh giá sách điện tử rất tiện lợi khi mang theo, 78,8% cho rằng việc tìm kiếm thông tin nhanh, nhưng chỉ 57,5% thực sự ưu tiên sách điện tử hơn sách in. Kết quả này phản ánh rằng dù sách điện tử vượt trội về tính linh hoạt và khả năng tương tác, nhưng sách in vẫn có ưu thế trong việc mang lại cảm xúc tập trung và khả năng ghi nhớ sâu. Do đó, nhiệm vụ của UX/UI trong thiết kế học liệu số không phải là thay thế hoàn toàn sách in, mà là tái tạo cảm xúc và chiều sâu thẩm mỹ của sách in bằng công nghệ tương tác.



Hình ảnh minh họa mối quan hệ giữa UX và UI

Một giáo trình điện tử được thiết kế tốt về UX và UI có thể coi như một “tác phẩm thiết kế” thu nhỏ - nơi hội tụ giữa nghệ thuật, công nghệ và triết lý đào tạo. Nó không chỉ truyền tải kiến thức, mà còn thể hiện tinh thần sáng tạo, khơi gợi cảm xúc và phản ánh bản sắc nghệ thuật của người học. Trong bối cảnh toàn cầu hóa, yêu cầu đối với sinh viên mỹ thuật ứng dụng không chỉ dừng lại ở việc nắm vững kỹ năng tạo hình truyền thống, mà còn phải thích ứng với môi trường công nghệ hiện đại.

Như vậy, sự kết hợp giữa UX và UI không chỉ nâng cao trải nghiệm học tập mà còn góp phần trực tiếp vào mục tiêu đào tạo của ngành mỹ thuật ứng dụng: hình thành những nhà thiết kế trẻ có tư duy sáng tạo độc lập, có năng lực thẩm mỹ, năng lực số, và biết dung hòa giữa cái đẹp nghệ thuật với tính hiệu quả của công nghệ trong kỷ nguyên số.

3.3. Ứng dụng thực tiễn và thảo luận

Việc áp dụng UX/UI trong thiết kế giáo trình điện tử cho ngành mỹ thuật ứng dụng không chỉ dừng lại ở khía cạnh lý thuyết, mà còn mang lại những giá trị thực tiễn to lớn trong hoạt động giảng dạy và học tập. Sự kết hợp giữa mỹ thuật và công nghệ số mở ra hướng đi mới cho việc đổi mới phương pháp truyền đạt, tiếp nhận tri thức và phát triển năng lực sáng tạo của người học.

Về phía sinh viên, giáo trình điện tử được thiết kế theo nguyên tắc UX/UI giúp người học tiếp cận tri thức một cách linh hoạt, chủ động và hấp dẫn hơn. Thay vì chỉ đọc nội dung tĩnh trong sách in, sinh viên có thể tương tác với hình ảnh, video, mô hình 3D hoặc các trò chơi học tập mô phỏng quá trình sáng tác. Việc cho phép phóng to chi tiết, xoay hình, thay đổi màu

sắc, ánh sáng hay bố cục giúp họ quan sát và phân tích tác phẩm một cách đa chiều. Theo khảo sát của Kim & Ryu (2020), hơn 78% sinh viên trong lĩnh vực thiết kế đánh giá sách điện tử có giao diện trực quan giúp họ ghi nhớ hình ảnh tốt hơn so với giáo trình in. Điều đó cho thấy khi UX/UI được vận dụng hợp lý, quá trình học không chỉ dừng ở việc tiếp thu thông tin mà còn trở thành trải nghiệm thẩm mỹ, kích thích trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo.

Đối với giảng viên, giáo trình điện tử là công cụ hữu hiệu hỗ trợ đổi mới phương pháp dạy học. Thay vì phụ thuộc vào nội dung cố định như trước, giảng viên có thể dễ dàng cập nhật, bổ sung hình ảnh, video, tài liệu tham khảo hoặc liên kết tới các nguồn học liệu mở. Nhờ tích hợp hệ thống quản lý học tập (LMS), giảng viên có thể theo dõi tiến độ học tập, kiểm tra bài nộp và đưa ra phản hồi cá nhân hóa cho từng sinh viên. Việc này giúp quá trình dạy học trở nên linh hoạt, hai chiều và gắn kết hơn. Đồng thời, các tính năng trực quan trong thiết kế UI - như bố cục rõ ràng, phân lớp nội dung, gợi ý công cụ - giúp giảng viên tiết kiệm thời gian thao tác, tập trung vào hướng dẫn và đánh giá sáng tạo của sinh viên.

Tuy nhiên, việc triển khai UX/UI trong giáo trình điện tử cũng đối mặt với nhiều thách thức. Trước hết, hạ tầng công nghệ ở nhiều cơ sở đào tạo chưa đồng bộ, đặc biệt là trong các trường nghệ thuật có quy mô nhỏ. Việc thiết kế và duy trì hệ thống học liệu số cần nguồn đầu tư đáng kể về nhân lực, phần mềm và bản quyền hình ảnh. Thêm vào đó, năng lực số của giảng viên và sinh viên còn chưa đồng đều; nhiều người vẫn quen với cách dạy - học truyền thống nên còn e dè trong việc sử dụng công cụ mới. Cuối cùng, vấn đề bảo vệ bản quyền nội dung và dữ liệu thiết

kế cũng là thách thức cần được quan tâm trong môi trường học tập trực tuyến.

Dù còn những hạn chế, triển vọng ứng dụng UX/UI trong giáo trình điện tử vẫn rất lớn. Khi được thiết kế bài bản, các học liệu này không chỉ phục vụ một môn học riêng lẻ mà có thể mở rộng sang nhiều lĩnh vực nghệ thuật ứng dụng khác như thiết kế đồ họa, tạo dáng công nghiệp, thiết kế thời trang hay kiến trúc nội thất. Đặc biệt, với xu hướng toàn cầu hóa và học tập mở, những giáo trình điện tử chất lượng có thể trở thành tài nguyên chung, giúp sinh viên Việt Nam kết nối, trao đổi ý tưởng và hợp tác với bạn bè quốc tế.

Như vậy, việc tích hợp UX/UI vào thiết kế giáo trình điện tử không chỉ nâng cao hiệu quả đào tạo mà còn góp phần hiện đại hóa giáo dục nghệ thuật Việt Nam. Sách điện tử với thiết kế hợp lý có thể kết hợp được ưu điểm của cả công nghệ số và cảm xúc nghệ thuật, từ đó hình thành một không gian học tập sáng tạo, thẩm mỹ và nhân văn. Đây vừa là cơ hội, vừa là thách thức đòi hỏi sự đầu tư đồng bộ từ cơ sở đào tạo, giảng viên và sinh viên, hướng tới xây dựng môi trường học tập nghệ thuật ứng dụng mang đậm dấu ấn thời đại số.

IV. Kết luận và khuyến nghị

Sự chuyển dịch từ sách in sang sách điện tử trong đào tạo mỹ thuật ứng dụng không chỉ là xu thế tất yếu của thời đại số, mà còn là cơ hội để tái định hình cách thức xây dựng và tiếp cận tri thức. Qua phân tích, có thể thấy UX và UI đóng vai trò trung tâm trong quá trình này. UX giúp kiến tạo hành trình học tập mạch lạc, cá nhân hóa và giàu tính trải nghiệm, trong khi UI tạo nên diện mạo trực quan, phản ánh giá trị thẩm mỹ và khơi gợi cảm hứng sáng tạo. Khi hai yếu tố này được tích hợp hợp lý, giáo trình điện tử không chỉ đơn

thuần là công cụ lưu trữ thông tin, mà trở thành một không gian nghệ thuật, hỗ trợ phát triển năng lực thẩm mỹ và sáng tạo của sinh viên.

Tuy nhiên, để việc triển khai đạt hiệu quả, cần chú trọng đến một số khuyến nghị. Thứ nhất, các cơ sở đào tạo nên đầu tư đồng bộ về hạ tầng công nghệ và nền tảng học tập số, tạo điều kiện thuận lợi cho việc sử dụng giáo trình điện tử. Thứ hai, giảng viên cần được bồi dưỡng năng lực số và kỹ năng thiết kế học liệu số, nhằm phát huy tối đa tiềm năng của UX/UI trong giảng dạy. Thứ ba, cần xây dựng cơ chế bản quyền và chính sách hỗ trợ để khuyến khích giảng viên, nhà thiết kế tham gia sáng tạo giáo trình điện tử chất lượng cao.

Cuối cùng, mong rằng các nghiên cứu tiếp theo có thể tập trung vào việc đo lường tác động thực tế của UX/UI đối với kết quả học tập và mức độ hài lòng của sinh viên. Điều này sẽ cung cấp thêm bằng chứng khoa học, góp phần hoàn thiện lý luận và thực tiễn, đồng thời khẳng định vị thế của giáo dục mỹ thuật ứng dụng Việt Nam trong bối cảnh toàn cầu hóa và chuyển đổi số.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Nguyễn Thị Hạnh, (2019). Ứng dụng hệ thống quản lý học tập (LMS) trong giảng dạy thiết kế đồ họa ở bậc đại học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Nghệ thuật*, tr. 45-52.
- [2]. Trần Minh Quang, (2021). Xây dựng giáo trình điện tử trong đào tạo tạo dáng công nghiệp: Thực trạng và giải pháp. *Tạp chí Giáo dục và Xã hội*, tr. 77-83.
- [3]. Kim, J., & Ryu, H. (2020). The role of user interface design in enhancing visual memory of art and design students. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, pp. 1-15.

- [4]. Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [5]. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded edition). New York: Basic Books.
- [6]. Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford: Oxford University Press.
- [7]. Wong, M. (2022). Interactive digital curriculum for applied arts: UX/UI approaches in design education. *Journal of Art & Design Education*, pp. 389-402.

UX/UI IN ARTISTIC BOOK DESIGN FOR APPLIED FINE ARTS: FROM PRINT TO DIGITAL BOOKS

*Ta Kim Chi*²

Abstract: *In the context of rapid global digital transformation, particularly in higher education, the design and implementation of applied fine arts curricula also require flexible adaptation. The development of information technology, artificial intelligence (AI), and digital learning platforms has enabled the shift from traditional printed textbooks to electronic ones, aiming to meet the personalized, flexible, and more visually engaging learning needs of the new generation of learners.*

This article analyzes this transition while clarifying the roles of User Experience (UX) and User Interface (UI) design in building effective electronic curricula for the field of applied fine arts. Whereas printed textbooks are often limited in terms of presentation, interactivity, and personalization, electronic textbooks-with well-designed UX/UI-can enhance multisensory learning experiences, support visual thinking, and foster creative capacities. As a result, curricula are not only tools for knowledge transmission but also aesthetic interactive spaces that accurately reflect the essence of art education in the digital age.

Keywords: *digital transformation in education, electronic curriculum, user interface (UI), user experience (UX), applied fine arts*

² Trường Đại học Mở Hà Nội