

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ SỐ TRONG DẠY VÀ HỌC THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ: CƠ HỘI VÀ THÁCH THỨC TRONG VIỆC PHÁT HUY TƯ DUY SÁNG TẠO CỦA SINH VIÊN NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ TẠI VIỆT NAM

Vương Quốc Chính¹, Vương Thanh Trúc²
Email: vuongquocchinh@hou.edu.vn

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.2025.879

Tóm tắt: Trong bối cảnh toàn cầu hóa mạnh mẽ và sự phát triển không ngừng của khoa học công nghệ, việc ứng dụng công nghệ số vào giáo dục đã trở thành xu hướng tất yếu, mang đến nhiều cơ hội nhưng cũng đặt ra không ít thách thức đối với quá trình đào tạo và phát triển tư duy sáng tạo cho sinh viên, đặc biệt là trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa (TKĐH) tại Việt Nam. Một trong những thách thức lớn nhất là sự đồng nhất văn hóa và mất mát của các giá trị cá nhân của nhà thiết kế khi các xu hướng nghệ thuật từ các nền văn hóa ngoại lai và vô vàn những sản phẩm mang tính phom mẫu đang lan tỏa nhanh chóng qua các nền tảng kỹ thuật số. Người học non trẻ dễ bị cuốn vào sự đồng hóa, lười suy nghĩ làm lu mờ đi bản sắc cá nhân và văn hóa quê hương. Tất nhiên, nghệ thuật số, nhờ tính toàn cầu và không gian không giới hạn, cũng tạo ra những cơ hội độc đáo để bảo tồn và phát huy bản sắc văn hóa. Đã có nhiều nghiên cứu về ứng dụng công nghệ số trong lĩnh vực Dạy - Học Thiết kế đồ họa tại Việt Nam cũng như đề xuất các tiêu chí về xây dựng việc quản lý chất lượng học tập của sinh viên được thực hiện với nhiều cách tiếp cận khác nhau. Trong bài viết nhóm tác giả đặt mục tiêu nghiên cứu phân tích những cơ hội và những mặt còn hạn chế mà công nghệ tác động lên việc dạy và học trong lĩnh vực thiết kế nói chung và ngành TKĐH nói riêng và đề xuất một số kiến nghị nhằm nâng cao chất lượng nguồn lực sáng tạo trong lĩnh vực TKĐH tại Việt Nam đồng thời khám phá các triển vọng mà khoa học công nghệ mang lại trong lĩnh vực Thiết kế Đồ họa.

Từ khóa: công nghệ số, dạy và học, nghệ thuật số, thiết kế đồ họa, tư duy sáng tạo

¹ Trường Đại học Mở Hà Nội

² Sinh viên, Trường Đại học Mỹ thuật Công nghiệp

I. Đặt vấn đề

Có thể nói công tác đào tạo ngành TKĐH ở nước ta hiện nay đang có những bước phát triển tích cực, dần đáp ứng nhu cầu của thị trường lao động ngày càng cao, trong đó bao gồm nhiều lĩnh vực như: quảng cáo, truyền thông, bao bì nhãn mác sản phẩm, xuất bản, phim hoạt hình, game... Sự phát triển mạnh mẽ của các công cụ kỹ thuật số như các phần mềm thiết kế, bảng vẽ điện tử, thực tế ảo và trí tuệ nhân tạo đã mở ra những phương thức dạy và học mới, cho phép người dạy, người học không chỉ thực hành kỹ năng mà còn mở rộng khả năng sáng tạo. Bên cạnh đó, công nghệ số cũng giúp kết nối sinh viên với kho tàng tri thức và nguồn cảm hứng toàn cầu, tạo điều kiện để hình thành những ý tưởng thiết kế mang tính đa văn hóa và cập nhật xu hướng quốc tế. Tuy nhiên, việc ứng dụng công nghệ số trong dạy và học cũng đặt ra nhiều thách thức. Sự lệ thuộc vào công cụ kỹ thuật có thể làm giảm khả năng tư duy độc lập, đồng thời sự chênh lệch về điều kiện tiếp cận công nghệ giữa sinh viên có thể dẫn đến khoảng cách trong năng lực sáng tạo.

Là một ngành học có tính ứng dụng cao, luôn đòi hỏi đi cùng thời đại và gắn liền với thực tế xã hội thì mới đưa ra được những sản phẩm thiết kế hiệu quả, càng đòi hỏi người học luôn không ngừng cập nhật, đổi mới. Trong thời đại 4.0 và dần tiến tới 5.0 hiện nay, công nghệ số, kỹ thuật số đã trở thành tất yếu trong mọi lĩnh vực xã hội. Trong đó, ngành giáo dục nói chung, đặc biệt với đào tạo TKĐH - công nghệ số có ứng dụng mạnh mẽ tới việc dạy và học của giảng viên và sinh viên; tạo ra những tác động đáng kể trong việc tiếp thu, xây dựng tư duy sáng tạo, thẩm mỹ. Qua đó, ảnh hưởng trực tiếp và sâu sắc

đến quá trình hình thành ý tưởng sáng tạo của sinh viên.

II. Cơ sở lý thuyết

Lý thuyết về giáo dục và học tập số

Lý thuyết này là nền tảng cho việc phân tích - so sánh các phương pháp dạy học truyền thống và công nghệ số. Lấy cách nhìn từ góc độ nhà sư phạm để chứng minh những giá trị của tư duy liên ngành đóng góp cho sự phát triển của ngành Mỹ thuật ứng dụng qua từng giai đoạn. Từ đó khẳng định vai trò quan trọng của công nghệ số đối với sự phát triển của ngành Thiết kế Đồ họa.

III. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Phương pháp phân tích, so sánh

Bài viết nghiên cứu tổng hợp một số công trình nghiên cứu của một số học giả, chuyên gia trong lĩnh vực TKĐH từ đó phân tích thực trạng dạy và học TKĐH tại Việt Nam để tìm kiếm đề xuất một số giải pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy và học TKĐH tại Việt Nam

3.2. Phương pháp nghiên cứu định hình

Bằng cách tiếp cận kết hợp định tính và định lượng, bài viết kỳ vọng sẽ chỉ ra mức độ ảnh hưởng thực tiễn của công nghệ số đối với tư duy sáng tạo, đồng thời đề xuất những định hướng nhằm phát huy ưu thế và hạn chế rủi ro trong giảng dạy thiết kế đồ họa ở thời đại số. Thông qua quá trình này, chúng ta có thể thấy được sự biến chuyển trong các sản phẩm thiết kế trong kỷ nguyên 4.0 để đưa ra cái nhìn sâu sắc hơn về tác động của công nghệ số đối với ngành TKĐH

3.2. Phương pháp tổng hợp, phân tích

Bài viết tổng hợp và đánh giá các kết quả của nhiều nghiên cứu đã được

thực hiện trước đó về thiết kế đồ họa. Mục tiêu của phương pháp này là hiểu rõ hơn về xu hướng chung, mối liên hệ và sự đa dạng của các kết quả nghiên cứu, để đưa ra cái nhìn toàn diện, sâu sắc về tác động của công nghệ số đối với ngành TKĐH

3.3. Phương pháp nghiên cứu liên ngành

Nghiên cứu dựa trên cơ sở lý luận đa ngành của các lĩnh vực Lịch sử, Kiến trúc, Mỹ thuật, Design, Mỹ học, Xã hội học ... để phân tích, lý luận trong cách nhìn đa chiều, nhằm bổ sung cho hệ thống luận điểm, giả thuyết của bài viết. Sự kết hợp các phương pháp trên cho phép nghiên cứu vừa có tính khái quát từ dữ liệu rộng, vừa có chiều sâu từ các trải nghiệm cá nhân, góp phần làm rõ hơn tác động của công nghệ số đến việc phát huy tư duy sáng tạo của sinh viên thiết kế đồ họa.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Diễn biến chính và xu hướng ngành TKĐH tại Việt Nam

Khái lược về thị trường thiết kế đồ họa Việt Nam

Thị trường thiết kế đồ họa Việt Nam khá phong phú, được chia thành ngành thiết kế bao bì sản phẩm, thiết kế giao diện người dùng web và ứng dụng được phân loại thành ngành thiết kế trải nghiệm người dùng (UX), ngành thiết kế giao diện người dùng (UI) và ngành thiết kế hình ảnh & đồ họa, thiết kế nhận diện thương hiệu, thiết kế quảng cáo và truyền thông. Ngành thiết kế bao bì sản phẩm được phân khúc nhỏ hơn thành ngành thực phẩm & đồ uống, mỹ phẩm, rượu & thuốc lá và các ngành khác..

Ngành thiết kế quảng cáo và truyền thông được phân khúc thành ngành thiết kế quảng cáo in ấn, ngành thiết kế quảng cáo điện tử, ngành thiết kế quảng cáo ngoài trời và các ngành thiết kế quảng cáo khác. Theo Next Move Strategy Consulting³: Thị trường Thiết kế Đồ họa Việt Nam được định giá 1,19 tỷ USD vào năm 2021 và dự kiến sẽ đạt 1,84 tỷ USD vào năm 2030 với tốc độ tăng trưởng kép hàng năm (CAGR) là 5,0% trong giai đoạn 2022-2030. Có thể thấy nhu cầu thiết kế đồ họa tăng mạnh trong những năm gần đây, khi nhiều ngành nghề phụ thuộc vào truyền thông để tiếp thị. Sự dịch chuyển của các ngành sản xuất sang Đông Nam Á, trong đó có Việt Nam, các công ty đa quốc gia cũng đầu tư vào thiết kế giao diện và trang web bản địa hóa nhằm vượt rào cản ngôn ngữ, củng cố thương hiệu trong nước.

Bên cạnh đó nhu cầu ngày càng lớn về mẫu mã bao bì hấp dẫn trong các ngành thực phẩm, đồ uống, mỹ phẩm hứa hẹn mở ra nhiều cơ hội cho thiết kế đồ họa Việt Nam trong những năm tới.

Những điểm nhấn trong công tác đào tạo Thiết kế Đồ họa trong bối cảnh chuyển đổi số tại Việt Nam

Trong những năm gần đây, ngành Giáo dục nói chung và đào tạo thiết kế đồ họa ở Việt Nam đang trải qua quá trình đổi mới mạnh mẽ dưới tác động của chuyển đổi số cũng như tác động từ những cải cách đáng kể trong giáo dục đại học, bao gồm chương trình đào tạo, tuyển sinh và phương pháp sư phạm. Hiểu và nắm được cơ hội đặt ra từ xu thế hội nhập, kinh tế thị trường mở rộng, nhiều cơ sở đào tạo đã tập trung mũi nhọn phát huy mọi tiềm

³ Nhà cung cấp thông tin thị trường bên thứ ba độc lập và đáng tin cậy, đã phục vụ hơn 1.000 khách hàng trên toàn cầu, bao gồm 90% các công ty trong danh sách Fortune 500 trong hơn một thập kỷ

năng sáng tạo và tạo điều kiện tốt nhất cho công tác đào tạo chuyên môn sâu như sinh viên có cơ hội được học hỏi từ những chuyên gia hàng đầu trong lĩnh vực này, các trường đã có tiếng nói chung cùng thúc đẩy và mở rộng phạm vi hoạt động ngành Thiết kế đồ họa. Hầu hết các trường đại học, cao đẳng đào tạo ngành này đã đưa công nghệ vào giảng dạy, từ việc sử dụng phần mềm thiết kế chuyên nghiệp (Adobe Creative Suite, Blender, Figma...) đến triển khai các nền tảng học trực tuyến và hệ thống quản lý học tập (LMS). Sinh viên hiện có điều kiện tiếp cận kho tài nguyên số phong phú, học hỏi từ các dự án thực tế và tham gia cộng đồng sáng tạo toàn cầu, qua đó nâng cao năng lực tự học và khả năng thích ứng với môi trường làm việc quốc tế.

Ở mỗi trường đào tạo đều mong muốn tạo cho mình một môi trường, điều kiện vật chất và chương trình đào tạo tốt nhất, có khả năng ứng dụng tích cực với đời sống thẩm mỹ xã hội nhằm tạo động lực và nâng cao chất lượng hơn nữa như: Đại học Mỹ thuật Công nghiệp Hà Nội (đã thực hiện đào tạo), Đại học Sư phạm Nghệ thuật TW, Đại học Kiến trúc Hà Nội, Đại học Mở Hà Nội, Đại học Tôn Đức Thắng, Đại học Văn Lang...

Về nội dung chương trình đào tạo các trường thường xuyên được cải tiến, cập nhật, bổ sung theo hướng kế thừa giá trị truyền thống và phát huy khuynh công nghệ, ngôn ngữ tạo hình và tư duy thẩm mỹ trong sáng tác, mang có nhiều nét mới các sản phẩm thiết kế đồ họa ở Việt Nam. Khung chương trình đào tạo đã có sự thay đổi đáng kể, khi nhiều trường cho phép sinh viên tự chọn học phần trên mọi lĩnh vực kiến thức, đồng thời bổ sung 12 môn mới thuộc nhóm Kiến thức Cơ bản

chuyên ngành. Đáng chú ý, tỷ lệ triển khai các môn mới này dao động lớn, từ 9,52% đến 100%. Một số trường tiên phong đã xây dựng chương trình chuẩn hóa quốc tế, kết hợp các học phần mới như Tư duy thiết kế, Truyền thông đa phương tiện, hay Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong sáng tạo. Ngoài ra, chương trình đào tạo hiện nay các trường bắt đầu chú trọng kỹ năng liên ngành, như lập trình tương tác hay thiết kế trải nghiệm người dùng (UX/UI), vốn rất cần thiết cho thị trường lao động số.

Đặc biệt, từ năm bản lẻ 2014 đánh dấu sự gia tăng tự chủ đại học, chương trình đào tạo chuẩn quốc gia do Bộ Giáo dục và Đào tạo (MOET) xây dựng đã được quy định chặt chẽ để triển khai trên tất cả các trường đại học Việt Nam, bao gồm cả các chương trình Thiết kế Đồ họa. tuân thủ theo một cấu trúc chuẩn được áp dụng thống nhất trên toàn quốc (Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam, 2010). Chương trình đào tạo này bao gồm một bộ các môn học bắt buộc cốt lõi cùng với một số môn học tự chọn để tuyển sinh và lập kế hoạch học tập (Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam, 2021). Đáng chú ý, phương pháp tiếp cận dựa trên năng lực trong phát triển chương trình giảng dạy đã thay thế các khóa học hiện có bằng các khóa học thực hành, thúc đẩy những cải cách đáng kể trong giáo dục đại học, bao gồm chương trình đào tạo, tuyển sinh và phương pháp sư phạm.

Hàng năm, sau khi tốt nghiệp từ các cơ sở đào tạo TKĐH, sinh viên ngành TKĐH có nhiều cơ hội làm việc với mức lương hấp dẫn; các vị trí công việc phổ biến như: chuyên viên thiết kế đồ họa, thiết kế web, thiết kế UX/UI, chuyên viên quảng cáo... Ngoài ra, sinh viên cũng có thể làm việc tự do hoặc khởi nghiệp trong lĩnh vực thiết kế. Với những dự báo xu

hướng “nhu cầu đào tạo tài năng ngành Mỹ thuật công nghiệp” được gắn với thực tiễn xã hội, nhà trường đã có sự phối hợp chặt chẽ giữa các trường đại học, doanh nghiệp và các cơ quan quản lý nhà nước.

Nhìn chung, những thay đổi lớn trong khối kiến thức chuyên ngành Thiết kế Đồ họa phương pháp giảng dạy cho thấy đào tạo thiết kế tại Việt Nam đang có những bước chuyển rõ ràng trong bối cảnh giáo dục chuyển đổi sâu sắc. Việc bổ sung môn học mới với tỷ lệ áp dụng khác nhau phản ánh sự thích ứng của các trường trước yêu cầu năng động của ngành và nỗ lực nâng cao chất lượng chương trình.

4.2. Công nghệ số và những thuận lợi trong bối cảnh hiện nay

Ngày nay, trong lĩnh vực nghệ thuật, khoa học công nghệ đã và đang đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ, cải tiến, và đổi mới các phương tiện, kỹ thuật, và phong cách sáng tác nghệ thuật. Công nghệ đã mở ra cánh cửa cho sự đa dạng và sự đổi mới trong việc dạy và học ngành thiết kế. Các trường, các cơ sở có đào tạo thiết kế đều được trang bị phòng máy, nối mạng Internet, nhiều trường còn trang bị thêm thiết bị ghi âm, chụp hình, quay phim (Sound Recorder, Camera, Camcorder), (Scanner), và một số thiết bị khác, bên cạnh đó các phần mềm thiết kế của chuyên ngành cũng đạt được những thành tựu đáng kể, tạo cơ sở hạ tầng cho giảng viên, sinh viên sử dụng vào quá trình dạy và học. Các giảng viên với vai trò là chủ thể, nhiều kỹ năng như ứng dụng các phần mềm, sử dụng các video clip, các hình ảnh, đã được giảng viên tích hợp làm cho bài giảng sinh động hơn, theo đó, giảng viên cũng đặt ra được những tiêu chí đánh giá khoa học, từ đó có những đổi mới phương pháp cho phù hợp. Đặc biệt, thông qua hệ

thống mạng, ngoài giờ học quy định trên lớp sinh viên cũng nhận được nhiều hỗ trợ của giảng viên hơn trong các giờ tự học tại nhà. Như vậy, các môn học lý thuyết, môn học cơ sở và chuyên ngành cũng được sử dụng phương pháp thuận tiện để thực hiện chương trình đào tạo linh hoạt nhất đó là phương pháp trực tuyến kỹ thuật số. Qua đó, sinh viên có thể hoạt động tốt trong môi trường học tập, không gian học tập được mở rộng hơn.

Công nghệ số còn cho phép tạo ra những trải nghiệm nghệ thuật tương tác thông qua sự kết hợp của thực tế ảo và thực tế tăng cường, mở ra những không gian sáng tạo mà trước đây là không thể:

Trí tuệ nhân tạo (AI): AI đang ngày càng trở nên phổ biến trong ngành thiết kế đồ họa. Các công cụ hỗ trợ AI có thể tự động hóa các tác vụ như nhận dạng hình ảnh, lựa chọn màu sắc và ghép nối phông chữ, giúp các nhà thiết kế tiết kiệm thời gian và nâng cao hiệu quả. AI cũng có thể tạo ra các thiết kế dựa trên thông tin đầu vào của người dùng, cho phép các nhà thiết kế khám phá nhiều tùy chọn thiết kế một cách nhanh chóng.

Thực tế tăng cường (AR): Công nghệ AR phủ nội dung kỹ thuật số lên thế giới thực, tạo ra trải nghiệm kết hợp. Các nhà thiết kế có thể sử dụng AR để tạo ra bao bì tương tác, quảng cáo in và biển quảng cáo sống động khi xem qua thiết bị di động. AR cũng có thể được sử dụng để tạo phòng trưng bày ảo và trình diễn sản phẩm, cho phép khách hàng xem và tương tác với sản phẩm theo thời gian thực. Công nghệ đã mở rộng khả năng biểu đạt của nghệ sĩ, vượt qua những giới hạn truyền thống của giá vẽ. Nó không chỉ làm thay đổi cách chúng ta tạo ra nghệ thuật mà còn làm thay đổi cách chúng ta. Có thể

nói rằng nghệ thuật số giờ đây đã là những phương tiện vô cùng đắc lực cho người nghệ sĩ, nó hỗ trợ và là một nguồn động lực cho các nghệ sĩ phát triển kỹ năng, kiến thức, và tầm nhìn của mình, cũng như kết nối và giao lưu với công chúng và cộng đồng. Hơn nữa, nó còn giúp các nghệ sĩ có thể thử nghiệm và thay đổi những ý tưởng của họ một cách dễ dàng và linh hoạt.

Tiếp cận nguồn cảm hứng toàn cầu

Internet và công nghệ số mở ra kho tàng tác phẩm, ý tưởng, xu hướng thiết kế từ khắp nơi trên thế giới. Với các nền tảng như: Printerset, Behance, shutter stock... giúp sinh viên mở rộng tư duy, học hỏi và sáng tạo trên nền tảng giao thoa văn hóa tạo điều kiện cho sinh viên tiếp cận rõ hơn với nghệ thuật đồ họa trong xu thế mới, góp phần giúp sinh viên giao lưu học hỏi và nâng cao kỹ năng chuyên môn. Từ đó, giúp sinh viên có nhiều cơ hội tiếp cận những đòi hỏi thực tế từ thị trường.

4.3. Những khó khăn cần được tháo gỡ

Nhận thức và ứng dụng triệt để những tiềm năng của công nghệ số vào dạy và học thiết kế đồ họa tạo ra những tác động tích cực đáng kể nhưng đồng thời cũng đặt ra những thách thức thay đổi trong đến quá trình hình thành ý tưởng sáng tạo của sinh viên. Việc học vốn luôn cần sâu và rộng nên việc tiếp thu và tìm tòi kiến thức ở nhiều nguồn luôn được đề cao. Ngành thiết kế nói chung và nói riêng ngành thiết kế đồ họa, mỹ thuật số, càng đòi hỏi người dạy, người học luôn không ngừng cập nhật, đổi mới bởi ngành học có tính ứng dụng cao, luôn đi cùng thời đại và gắn liền với thực tế xã hội thì mới đưa ra được những sản phẩm thiết kế hiệu quả

Thách thức với giảng viên trong đổi mới phương pháp sư phạm

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp sư phạm, giảng viên đối mặt với nhiều thách thức. Một mặt không phải cơ sở đào tạo nào cũng đáp ứng đầy đủ cơ sở vật chất, các phương tiện máy móc chất lượng cao, đặc biệt với ngành thiết kế luôn phải đòi hỏi những phòng máy tính có cấu hình cao, giá thành lên tới cả tỷ đồng, bên cạnh đó việc áp dụng các phương pháp giảng dạy mới đòi hỏi sự đầu tư về thời gian để nghiên cứu, chuẩn bị và thực hành, người giảng viên cần phải thích ứng với sự thay đổi về vai trò, từ người truyền đạt kiến thức sang người hướng dẫn, đồng hành tạo điều kiện cho sinh viên tự học và khám phá. Một thách thức nữa là việc đánh giá hiệu quả của các phương pháp mới, đòi hỏi các công cụ và tiêu chí đánh giá phù hợp. Bên cạnh đó có nhiều giảng viên đã lớn tuổi chưa được đào tạo bài bản về công nghệ số, điều này dẫn đến khó khăn khi tích hợp công nghệ vào giảng dạy một cách hiệu quả để khuyến khích sáng tạo trong sinh viên.

Công nghệ số và những tác động đến kỹ năng cá nhân trong từng sinh viên

+ Bản sắc văn hoá dân tộc trong nhận thức của sinh viên

Văn hóa dân tộc trong sáng tạo nghệ thuật luôn cần giữ cân bằng giữa truyền thống và hiện đại để không bị cuốn khỏi dòng chảy phát triển. Trong bối cảnh toàn cầu hóa và chuyển đổi số, việc bảo tồn và phát huy bản sắc văn hóa trên nền tảng di sản cha ông, đồng thời tiếp thu tinh hoa nhân loại, trở thành yêu cầu cấp thiết. Đối với lĩnh vực thiết kế đồ họa, thách thức đặt ra là biến công nghệ số và nghệ thuật số thành cơ hội làm giàu cho văn hóa bản địa, đồng thời đóng góp cho văn hóa chung của nhân loại. Các sản phẩm thiết kế cần vừa thể hiện tinh thần thẩm mỹ dân

tộc, vừa hòa nhập với xu hướng sáng tạo quốc tế. Đây không chỉ là yêu cầu chuyên môn mà còn là trách nhiệm xã hội của nhà thiết kế. Thực tế cho thấy những thiết kế mang đậm bản sắc dân tộc thường tạo cảm giác thân thuộc, khơi dậy niềm tự hào và dễ dàng nhận được sự đón nhận của công chúng. Tính dân tộc, được hình thành qua quá trình sáng tạo và truyền đời, khi hiện diện trong các sản phẩm đương đại sẽ nâng cao giá trị thẩm mỹ, văn hóa và tăng sức cạnh tranh trên thị trường toàn cầu.

Vì vậy, trong đào tạo thiết kế đồ họa, việc bồi dưỡng cho sinh viên ý thức tự tôn văn hóa, đạo đức nghề nghiệp và khả năng ứng dụng công nghệ số một cách sáng tạo, nhân văn là vô cùng quan trọng. Điều này không chỉ góp phần phát triển ngành mỹ thuật ứng dụng mà còn giúp sản phẩm thiết kế trở thành phương tiện nâng cao trải nghiệm người dùng và tạo ảnh hưởng tích cực tới xã hội.

+ Nguy cơ lệ thuộc vào công cụ số

Việc ứng dụng công nghệ số giúp mở rộng cơ hội học tập và tăng tính linh hoạt trong đào tạo thiết kế đồ họa, nhưng đồng thời cũng bộc lộ nhiều hạn chế cần lưu ý. Trước hết, sinh viên dễ lệ thuộc vào phần mềm và các công cụ kỹ thuật, làm giảm khả năng tư duy sáng tạo độc lập cũng như kỹ năng vẽ tay, phác thảo truyền thống. Khi thiết kế được thực hiện chủ yếu trên màn hình, giá trị thủ công và cảm giác gắn kết với vật liệu thực tế bị suy giảm, khiến sản phẩm thiếu sự cá nhân hóa và chiều sâu.

Bên cạnh đó, việc sử dụng các mẫu (template) sẵn có trong phần mềm có thể dẫn đến sự rập khuôn, làm các sản phẩm sáng tạo của sinh viên trở nên na ná nhau và mất dấu ấn cá nhân. Công nghệ còn tạo môi trường dễ gây phân tán: mạng xã hội,

thông báo trực tuyến... khiến sinh viên khó duy trì tập trung, khó đào sâu ý tưởng và phát triển tư duy phản biện. Sự xuất hiện của AI trong sáng tạo hình ảnh càng làm gia tăng thách thức. Chỉ với vài dòng lệnh, AI có thể tạo ra sản phẩm trực quan, khiến nhiều sinh viên choáng ngợp hoặc hoang mang về giá trị lao động sáng tạo của bản thân. Điều này đồng thời đặt giảng viên trước khó khăn trong quản lý chất lượng và tính trung thực của sản phẩm.

Theo TS. Trần Ngọc Tuấn phó hiệu trưởng trường đại học FPT: Đây cũng là bài toán phổ biến với Gen Z, được tiếp cận nhiều công cụ và thông tin nhưng lại dễ mất phương hướng nếu thiếu định hướng nền tảng. “Nhiều bạn đầu tư quá sâu vào kỹ năng cũ sẽ rất khó thay đổi. Cần hiểu rằng học không chỉ kết thúc sau đại học, mà là học suốt đời”, ông nhận định.

Do đó, quá trình chuyển đổi số trong đào tạo thiết kế đồ họa cần được nhìn nhận như vừa là cơ hội vừa là thách thức. Thay vì né tránh, việc định hướng sinh viên tiếp cận công nghệ sớm, hiểu AI chỉ là công cụ hỗ trợ và giữ vững giá trị sáng tạo cá nhân mới là giải pháp giúp họ phát triển bền vững trong kỷ nguyên số.

+ Công nghệ số và vấn đề bản quyền sáng tác

Sự phụ thuộc vào máy móc dễ khiến người học lười động não, dễ nản hơn trước những khó khăn gặp phải khi thực hiện bài tập, sau này là những dự án thiết kế. dần già, AI trở thành công cụ thay thế con người thay vì hỗ trợ con người như đúng bản chất của nó. Tình trạng này không chỉ tác động đến mỗi sinh viên, từ những ảnh hưởng tới sinh viên, nó làm chi phối quá trình giảng dạy của giảng viên khi họ phải chấm các bài gần giống nhau mà nguồn chung là xuất phát từ AI.

Từ sự lệ thuộc, dẫn đến vấn đề về đạo đức nghề nghiệp, bản quyền. đây chỉ là thiểu số khi có những sinh viên sao chép, sử dụng luôn bản vẽ của AI trở thành của mình. Điều đặc biệt nguy hiểm là những hình ảnh, hình vẽ do AI tạo ra được thu thập kết hợp từ nhiều họa sĩ, nhà thiết kế trên toàn mạng đăng tải lên. Trong ngành sáng tạo nói chung và thiết kế đồ họa nói riêng, người học và những người làm nghề luôn học hỏi và tham khảo lẫn nhau, xem những thiết kế tốt để nâng cao mắt thẩm mỹ của mình; nhưng ranh giới giữa “ăn cắp”, “đạo nhái” và tham khảo là vừa dễ thấy nhưng cũng vô cùng mong manh. Điều đáng nói là lấy nguyên ảnh của AI không khác nào vừa lười động não lấy sẵn ảnh của AI - thành quả sau khi “xào nấu” các tác phẩm của nhiều nhà thiết kế đăng tác phẩm của mình lên, vừa không tôn trọng những người tạo ra, và chính bản thân mình.

Sự phụ thuộc quá mức vào công nghệ có thể tạo ra một khoảng cách giữa người xem và tác phẩm nghệ thuật, đặt ra câu hỏi về tác động của trải nghiệm ảo so với trải nghiệm thực tế. Ngoài ra, những vấn đề về quyền riêng tư và bảo mật cũng trở thành mối quan tâm khi công nghệ ngày càng thấm nhuần vào không gian nghệ thuật. để thấu hiểu sâu sắc hơn về tác động của công nghệ trong lĩnh vực nghệ thuật, cần phải đặt ra những câu hỏi quan trọng về tác động xã hội, văn hóa và cá nhân mà nó tạo ra.

Chính vì vậy, các nhà nghiên cứu nhấn mạnh: cần sớm xây dựng khung chính sách và khung đạo đức. Khung này phải đảm bảo ba giá trị cốt lõi: minh bạch, công bằng và trách nhiệm. Đi kèm là các chương trình đào tạo năng lực AI cho giảng viên và sinh viên, giúp họ hiểu rõ cả khả năng lẫn giới hạn của công cụ.

4.4. Một vài ý kiến đề xuất

+ Về chương trình đào tạo

Xây dựng chương trình cân bằng giữa kỹ năng thủ công (vẽ tay, phác thảo, cảm nhận chất liệu) và kỹ năng công nghệ số (sử dụng phần mềm, ứng dụng AI, thiết kế tương tác).

Tích hợp các môn học về trí tuệ nhân tạo, thiết kế đa nền tảng và quản trị sáng tạo số, song song với các môn truyền thống, để giúp sinh viên không bị lệ thuộc vào công cụ.

Phát triển chương trình đào tạo tài năng (honors program) nhằm phát hiện, bồi dưỡng và khuyến khích sinh viên có tiềm năng sáng tạo vượt trội.

+ Về đội ngũ giảng viên

Tăng cường bồi dưỡng năng lực số, đặc biệt là năng lực ứng dụng AI và quản lý sáng tạo trong môi trường số.

Khuyến khích giảng viên tham gia nghiên cứu liên ngành, hợp tác quốc tế và cập nhật phương pháp sư phạm đổi mới, tạo môi trường học tập cởi mở, khơi gợi sáng tạo.

+ Về cơ sở vật chất và hạ tầng

Đầu tư hệ thống phòng học thông minh, thư viện số, nền tảng học trực tuyến tích hợp AI, dữ liệu mở cho sinh viên.

Xây dựng phòng thí nghiệm sáng tạo (creative labs), không gian trải nghiệm công nghệ để sinh viên có cơ hội thử nghiệm, nghiên cứu và triển khai ý tưởng.

+ Về chính sách và quản trị

Triển khai cơ chế học bổng, hỗ trợ tài chính nhằm thu hút sinh viên giỏi theo học, đặc biệt ở bậc sau đại học.

Khuyến khích mô hình liên kết giữa nhà trường - doanh nghiệp - cơ sở nghiên cứu, nhằm gắn đào tạo với thực tiễn thị

trường lao động. Mở rộng hợp tác quốc tế trong đào tạo, trao đổi sinh viên và giảng viên, xây dựng mạng lưới chuyên gia toàn cầu trong lĩnh vực thiết kế và công nghệ.

+ Về phía sinh viên

Nâng cao tinh thần chủ động, học suốt đời, biết kết hợp linh hoạt giữa kỹ năng truyền thống và công cụ số.

Tập trung phát triển tư duy sáng tạo độc lập, khả năng phản biện, và bản sắc văn hóa dân tộc, để không bị hòa lẫn trong xu thế toàn cầu hóa.

Như vậy, quá trình chuyển đổi số trong đào tạo thiết kế đồ họa không chỉ là áp dụng công nghệ, mà cần một chiến lược toàn diện gắn với đào tạo nhân lực chất lượng cao, đúng định hướng Nghị quyết 71 Trung ương Đảng về phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia.

V. Kết luận

Việt Nam đang bước vào một giai đoạn phát triển mới - thời đại của trí tuệ nhân tạo, dữ liệu lớn, năng lượng xanh và kinh tế số. Đây là thời đại mà tri thức, sáng tạo và công nghệ trở thành nguồn lực sản xuất quan trọng nhất, như Bộ trưởng Bộ Khoa học và Công nghệ Nguyễn Mạnh Hùng từng nhấn mạnh tại Diễn đàn Tương lai của Khoa học, Công nghệ, Đổi mới sáng tạo và Chuyển đổi số. Ông cho rằng: “Dạy và học tại Việt Nam đã và đang chuyển mình theo hướng rất tích cực, nhưng để đáp ứng trọn vẹn yêu cầu của ngành công nghiệp sáng tạo toàn cầu, cần có chiến lược đồng bộ hơn về chương trình, đội ngũ giảng viên và cơ sở hạ tầng, nhằm phát triển nguồn nhân lực vừa sáng tạo vừa thành thạo công nghệ.” Qua đó, chúng ta cần nhìn nhận rằng giáo dục Việt Nam nói chung và ngành thiết kế đồ họa nói riêng không chỉ tiếp cận khoa học công nghệ như một công cụ hỗ trợ,

mà còn phải xây dựng chiến lược đào tạo phát triển toàn diện cả chiều sâu và chiều rộng: đổi mới chương trình đào tạo gắn thực tiễn phát triển tư duy sáng tạo độc lập, giúp sinh viên thích ứng và khẳng định giá trị riêng trong kỷ nguyên số.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Tran Thi Le Quyen*, Shyhnan Liou and Chia Han Yang (2024), *Teaching Graphic Design for undergraduate students in Vietnam: a curriculum analysis*, <https://www.frontiersin.org/DOI/10.3389/feduc.2024.1354438>
- [2]. Trần thị Biển (2022), Đào tạo thiết kế đồ họa tại 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
- [3]. Vương Quốc Chính ,Vai trò của công nghệ trong sáng tạo mỹ thuật, Tạp chí Khoa học trường Đại học Mở Hà Nội, 11/2023
- [4]. <https://www.nextmsc.com/report/vietnam-graphic-design-market>
- [5]. Vương Quốc Chính (2024), *Toàn cầu hóa, nghệ thuật số và vấn đề bản sắc: những thách thức và triển vọng*, Kỷ yếu hội thảo quốc gia “Công nghệ, bản sắc văn hoá và tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế”, Trường đại học Tôn Đức Thắng, Nxb Mỹ thuật, tháng 11/2024
- [6]. Huyền Đức (2025) *Trí tuệ nhân tạo tạo sinh trong giáo dục đại học: Cân bằng giữa đổi mới và tính toàn vẹn*, <https://tapchigiaoduc.edu.vn/>
- [7]. Sylvanus Ametordzi, Dr. Folasayo Enoch Olalere(2024). *The effect of digital technology on graphic design ideation output*, International Design and Art Journal, Volume 6, Issue 1/ 2024, <https://www.idajournal.com/>
- [8]. Đào Quỳnh Anh(2024), *Xu hướng đào tạo thiết kế đồ họa cho sinh viên trường Đại học Mỹ thuật công nghiệp hiện nay*, Tạp chí VHNT số 575, tháng 7/2024
- [9]. Nghị quyết 71 TW/NQ

APPLICATION OF DIGITAL TECHNOLOGY IN TEACHING AND LEARNING GRAPHIC DESIGN: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES IN PROMOTING STUDENTS' CREATIVE THINKING

Vuong Quoc Chinh⁴, Vuong Thanh Truc⁵

Abstract: *In the context of intense globalization and the constant development of science and technology, the application of digital technology in education has become an inevitable trend, bringing many opportunities but also posing many challenges to the training process and developing creative thinking for students, especially in the field of Graphic Design in Vietnam. One of the biggest challenges is the cultural homogenization and the loss of designers' personal values as art trends from foreign cultures and countless stereotyped products spread rapidly through digital platforms. Young learners are easily caught up in assimilation, lazy to think, obscuring their personal identity and homeland culture. Of course, digital art, thanks to its global nature and unlimited space, also creates unique opportunities to preserve and promote cultural identity. There have been many studies on the application of digital technology in Teaching and Learning Graphic Design in Vietnam, as well as proposing criteria for building the management of student learning quality, which have been carried out using various approaches. In this article, the authors aim to analyze the opportunities and limitations that technology has on teaching and learning in the field of design in general and the field of Graphic Design in particular, and propose some recommendations to improve the quality of creative resources in the field of Graphic Design in Vietnam while exploring the prospects that science and technology bring in the field of Graphic Design.*

Keywords: *creative thinking, digital art, digital technology, graphic design, teaching and learning*

⁴ Hanoi Open University

⁵ Student, University of Industrial Fine Arts