

THIẾT KẾ ĐỒ HỌA SỐ HÓA DI SẢN TRIỀU NGUYỄN: TIẾP CẬN LIÊN NGÀNH GIỮA MỸ THUẬT ỨNG DỤNG VÀ CÔNG NGHỆ TRUYỀN THÔNG

Nguyễn Thị Phương¹
Email: phuongnt@dau.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: 22/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.905

Tóm tắt: Bài viết đề xuất một mô hình thiết kế đồ họa số hóa nhằm truyền thông hiệu quả di sản triều Nguyễn trong bối cảnh chuyển đổi số. Trên cơ sở kết hợp lý thuyết mỹ thuật ứng dụng và công nghệ truyền thông, nghiên cứu thực hiện thiết kế thử nghiệm các sản phẩm trực quan gồm poster, infographic và giao diện tương tác AR. Phương pháp nghiên cứu định tính được sử dụng, bao gồm phân tích nội dung biểu tượng văn hóa, thiết kế đồ họa mẫu và khảo sát trải nghiệm người dùng (UX) với 82 đối tượng là sinh viên, giáo viên và du khách. Kết quả cho thấy người dùng đánh giá cao về tính thẩm mỹ, khả năng tiếp nhận thông tin và mức độ tương tác của sản phẩm. Từ đó, bài viết khẳng định vai trò của thiết kế đồ họa trong truyền thông di sản văn hóa, đồng thời kiến nghị lồng ghép công nghệ số, UX và thiết kế trực quan vào chương trình đào tạo mỹ thuật ứng dụng, hướng đến phát triển mô hình bảo tồn và giáo dục di sản phù hợp với người trẻ và môi trường số.

Từ khóa: di sản triều Nguyễn, mỹ thuật ứng dụng, số hóa văn hóa, thiết kế đồ họa, trải nghiệm người dùng

I. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra sâu rộng, việc bảo tồn và phát huy di sản văn hóa truyền thống đòi hỏi những cách tiếp cận mới, linh hoạt và phù hợp với xu hướng truyền thông hiện đại. Di sản triều Nguyễn - triều đại quân chủ cuối cùng của Việt Nam - sở hữu hệ giá trị văn hóa, mỹ thuật và tư liệu lịch sử phong phú,

nhưng vẫn chưa được khai thác hiệu quả trong môi trường truyền thông số, đặc biệt là đối với nhóm công chúng trẻ. Trước thực tiễn đó, việc tích hợp thiết kế đồ họa với công nghệ truyền thông mới đang mở ra cơ hội để tái hiện di sản theo hướng trực quan, tương tác và dễ tiếp cận hơn.

Mục tiêu nghiên cứu nhằm đề xuất một mô hình ứng dụng thiết kế đồ họa

¹ Trường Đại học Kiến trúc Đà Nẵng

số hóa trong truyền thông di sản triều Nguyễn, trên cơ sở kết hợp giữa tư duy thị giác của mỹ thuật ứng dụng và các nền tảng công nghệ như infographic, thực tế tăng cường (AR) và thiết kế trải nghiệm người dùng (UX). Nghiên cứu này hướng đến làm rõ vai trò của thiết kế đồ họa như một công cụ chiến lược trong bảo tồn và giáo dục di sản văn hóa trong thời đại số. Về mặt lý luận, nghiên cứu góp phần bổ sung cơ sở khoa học cho việc phát triển phương pháp truyền thông di sản dựa trên ngôn ngữ thị giác đương đại. Về mặt thực tiễn, mô hình đề xuất có thể triển khai trong các chương trình đào tạo mỹ thuật ứng dụng, đồng thời làm nền tảng cho việc phát triển sản phẩm truyền thông văn hóa trong môi trường số.

Bài viết trình bày tổng quan lý luận về thiết kế đồ họa trong truyền thông văn hóa, khảo sát thực trạng ứng dụng tại Việt Nam, phân tích các yếu tố ảnh hưởng đến hiệu quả truyền thông di sản, và cuối cùng là đề xuất mô hình thiết kế đồ họa số hóa phù hợp với đặc trưng di sản triều Nguyễn, từ góc nhìn liên ngành giữa mỹ thuật và công nghệ.

II. Cơ sở lý thuyết

2.1. Lý thuyết nền tảng liên quan đến nghiên cứu

Thiết kế đồ họa là lĩnh vực của mỹ thuật ứng dụng, tập trung vào việc truyền đạt thông tin bằng hình ảnh, thông qua việc sử dụng hiệu quả bố cục, màu sắc, kiểu chữ và các biểu tượng thị giác. Trong bối cảnh truyền thông hiện đại, thiết kế đồ họa không chỉ là công cụ thương mại mà còn đóng vai trò quan trọng trong giáo dục và truyền thông văn hóa. Theo Nguyễn Thị Thu Huyền (2021), thiết kế đồ họa có khả năng “tái mã hóa” những giá trị truyền thống dưới dạng hình ảnh dễ tiếp nhận, hỗ

trợ hiệu quả trong việc bảo tồn và truyền tải di sản văn hóa trong môi trường số.

Phạm Lan Oanh (2019) cho rằng mỹ thuật ứng dụng là cầu nối giữa nghệ thuật và đời sống xã hội, với khả năng thích nghi cao với các nền tảng truyền thông mới. Quan điểm này phù hợp với lý thuyết tích hợp của thiết kế đồ họa trong môi trường đa phương tiện, nơi hình ảnh, tương tác và trải nghiệm cùng góp phần kiến tạo nội dung.

Lý thuyết về trải nghiệm người dùng (User Experience - UX) là nền tảng quan trọng hỗ trợ cho nghiên cứu. UX tập trung vào cách người dùng cảm nhận, hành vi tương tác và sự hài lòng trong quá trình trải nghiệm một sản phẩm hoặc hệ thống kỹ thuật số (Keller, Cusick & Courtney, 2007). Trong bối cảnh truyền thông di sản, việc kết hợp thiết kế đồ họa với UX có thể tạo ra các sản phẩm tương tác hiệu quả, góp phần nâng cao khả năng tiếp nhận và cảm xúc gắn kết của người dùng đối với nội dung văn hóa (Hair, Black, Babin & Anderson, 2010).

Ngoài ra, ứng dụng công nghệ thực tế tăng cường (Augmented Reality - AR) ngày càng được đánh giá cao trong hoạt động truyền thông di sản, do khả năng tạo trải nghiệm nhập vai, tương tác và dễ tiếp cận qua thiết bị di động (Billinghurst, Clark & Lee, 2015).

2.2. Lược khảo các nghiên cứu liên quan

Trên thế giới, thiết kế đồ họa số hóa đã được ứng dụng rộng rãi trong các dự án bảo tồn và giáo dục di sản. Tuyển tập Graphical Heritage (Springer, 2020) cung cấp các nghiên cứu về tái hiện kiến trúc cổ, hoa văn văn hóa và hiện vật lịch sử bằng công nghệ đồ họa 2D, 3D và AR, giúp tăng mức độ tiếp cận và giáo dục di sản trong môi trường số.

Tại Hội thảo Digicom 2022, các chuyên gia nhấn mạnh rằng thiết kế kỹ thuật số, khi kết hợp UX và công nghệ tương tác, có thể thay đổi cách công chúng tiếp nhận thông tin nghệ thuật và văn hóa, nhất là trong lĩnh vực trưng bày bảo tàng ảo và giáo dục từ xa (Pereira & Sousa, 2022).

Ở Việt Nam, Master Media (2023) đã giới thiệu các dự án tích hợp AR/VR trong thiết kế in ấn, quảng bá sản phẩm thủ công và mô phỏng di sản, tuy nhiên mới dừng ở mức thử nghiệm. Marketing Review (2024) đã chỉ ra vai trò của mạng xã hội và công nghệ truyền thông trong quảng bá di sản, nhưng các công trình này chủ yếu phân tích về mặt chiến lược truyền

thông, chưa tiếp cận sâu từ góc nhìn thiết kế đồ họa và trải nghiệm người dùng.

Điểm hạn chế chung là chưa có mô hình cụ thể nào kết hợp đồng thời giữa thiết kế đồ họa, UX và AR trong truyền thông di sản, đặc biệt trong việc tái hiện biểu tượng văn hóa triều Nguyễn - một kho tàng có giá trị cao về mặt thị giác và lịch sử.

2.3. Đề xuất mô hình nghiên cứu

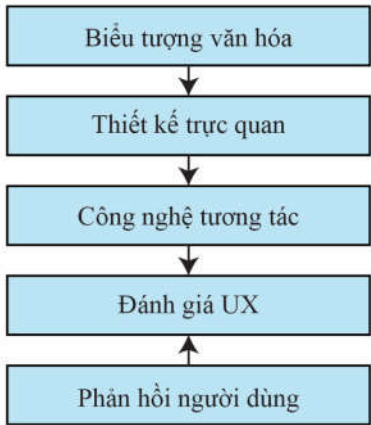
Từ cơ sở lý luận và lược khảo nghiên cứu nêu trên, bài viết đề xuất một mô hình thiết kế đồ họa số hóa di sản triều Nguyễn gồm bốn thành phần chính, hướng tới việc tạo ra hệ thống sản phẩm truyền thông có khả năng kết nối hiệu quả giữa truyền thống và công nghệ hiện đại.

Bảng 1. Các thành phần chính trong mô hình nghiên cứu đề xuất

Thành phần	Mô tả chức năng chính
Biểu tượng văn hóa	Phân tích, lựa chọn các yếu tố thị giác tiêu biểu của triều Nguyễn: hoa văn, màu sắc, hình tượng cung đình
Thiết kế trực quan	Xây dựng các sản phẩm thiết kế như poster, infographic, giao diện tương tác
Công nghệ tương tác	Tích hợp công nghệ AR và nền tảng số nhằm tăng khả năng nhập vai, khám phá
Đánh giá UX	Khảo sát người dùng để đo lường hiệu quả truyền thông, mức độ cảm nhận và tiếp nhận

Mô hình này được minh họa cụ thể như sau:

Hình 1. Mô hình thiết kế đồ họa số hóa di sản triều Nguyễn



Ghi chú: Mũi tên thể hiện dòng tác động và phản hồi giữa các thành phần thiết kế và người dùng.

Mô hình không chỉ gợi mở định hướng phát triển sản phẩm truyền thông di sản trong môi trường số mà còn đóng vai trò như một khung tham chiếu có thể tích hợp vào chương trình đào tạo thiết kế đồ họa tại các cơ sở giáo dục mỹ thuật ứng dụng. Đây cũng là điểm mới nổi bật của nghiên cứu so với các công trình hiện hành: tiếp cận liên ngành, có mô hình cụ thể và khả năng triển khai thực tiễn.

III. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp định tính nhằm khám phá khả năng ứng dụng thiết kế đồ họa số hóa trong truyền thông di sản triều Nguyễn. Phương pháp tiếp cận tập trung vào phân tích nội dung

thị giác, phát triển sản phẩm thử nghiệm và khảo sát trải nghiệm người dùng, từ đó đánh giá hiệu quả truyền thông của sản phẩm thiết kế. Cụ thể, nghiên cứu được triển khai theo ba bước chính:

3.1. Phân tích nội dung biểu tượng văn hóa triều Nguyễn

Trên cơ sở khảo cứu các tài liệu lịch sử, mỹ thuật và văn hóa triều Nguyễn, nhóm nghiên cứu tiến hành lựa chọn và phân tích các yếu tố thị giác mang tính đặc trưng như: hệ thống hoa văn trang trí, bảng màu truyền thống, hình tượng linh vật (rồng, phượng, lân), trang phục cung đình và kiến trúc cung điện. Quá trình phân tích được thực hiện theo tiếp cận biểu tượng học (semiotics) kết hợp với lý thuyết thiết kế thị giác (visual communication design), nhằm nhận diện các yếu tố có tiềm năng truyền tải bản sắc văn hóa một cách hiệu quả trong sản phẩm thiết kế đương đại.

3.2. Thiết kế thử nghiệm sản phẩm đồ họa

Dựa trên các yếu tố văn hóa đã phân tích, nhóm nghiên cứu phát triển bộ sản phẩm thiết kế thử nghiệm với ba định dạng chính:

Poster: truyền tải thông tin khái quát về di sản triều Nguyễn thông qua hình ảnh biểu tượng và bố cục trực quan.

Infographic: hệ thống hóa dữ liệu về biểu tượng, sự kiện lịch sử, nhân vật tiêu biểu của triều Nguyễn theo hướng trực quan hóa thông tin.

Giao diện AR: thiết kế giao diện tích hợp công nghệ thực tế tăng cường (Augmented Reality) nhằm tạo ra trải nghiệm tương tác với các đối tượng di sản (kiến trúc, trang phục, biểu tượng linh vật).

Các sản phẩm được thiết kế trên phần mềm Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,

kết hợp nền tảng lập trình AR Meta Spark Studio để tích hợp nội dung tương tác vào thiết bị di động.

3.3. Khảo sát trải nghiệm người dùng (UX)

Sau khi hoàn thiện bộ sản phẩm, nhóm nghiên cứu tiến hành khảo sát trải nghiệm người dùng với tổng số 82 đối tượng, bao gồm:

40 sinh viên chuyên ngành thiết kế đồ họa và mỹ thuật ứng dụng,

22 giảng viên và chuyên gia trong lĩnh vực văn hóa - nghệ thuật,

20 du khách từng tham quan di tích triều Nguyễn tại Huế.

Phương pháp khảo sát bao gồm bảng hỏi định hướng và phỏng vấn bán cấu trúc. Nội dung khảo sát tập trung vào ba tiêu chí chính:

Tính thẩm mỹ của sản phẩm thiết kế (màu sắc, bố cục, chất lượng thị giác),

Khả năng tiếp nhận thông tin (mức độ dễ hiểu, rõ ràng, truyền tải thông điệp văn hóa),

Mức độ tương tác và trải nghiệm với sản phẩm tích hợp AR (sự hấp dẫn, hứng thú, cảm xúc gợi mở).

Dữ liệu khảo sát được mã hóa, phân loại và xử lý bằng phương pháp phân tích nội dung (content analysis), giúp làm rõ các xu hướng tiếp nhận và đánh giá hiệu quả truyền thông của từng loại sản phẩm. Phân tích cũng được đối chiếu theo nhóm đối tượng khảo sát (sinh viên, chuyên gia, du khách) nhằm rút ra các đặc điểm phản hồi theo trải nghiệm, chuyên môn và bối cảnh văn hóa.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Đánh giá của người dùng về sản phẩm thiết kế

Kết quả khảo sát 82 người dùng cho thấy các sản phẩm thiết kế đồ họa số hóa di sản triều Nguyễn nhận được phản hồi tích cực trên ba phương diện: thẩm mỹ, khả năng tiếp nhận thông tin và mức độ tương tác.

Bảng 2. Đánh giá của người dùng theo ba tiêu chí chính

Tiêu chí đánh giá	Tỷ lệ phản hồi tích cực (%)	Mô tả phản hồi chính
Tính thẩm mỹ	89%	Bố cục hài hòa, màu sắc mang bản sắc cung đình, giàu tính nghệ thuật
Khả năng tiếp nhận thông tin	84%	Infographic và poster dễ hiểu, biểu tượng được trình bày rõ ràng
Mức độ tương tác (giao diện AR)	76%	Trải nghiệm tương tác hấp dẫn, cảm giác gần gũi với di sản

Phản hồi cho thấy sản phẩm đã bước đầu đạt được mục tiêu truyền thông thị giác hiệu quả, đồng thời gợi mở tiềm năng ứng dụng trong giáo dục, trưng bày và truyền thông văn hóa.

4.2. Phân tích phản hồi và thảo luận

Phân tích nội dung phản hồi chỉ ra rằng sự kết hợp giữa thiết kế đồ họa và công nghệ tương tác đã góp phần tạo nên trải nghiệm tiếp nhận giàu cảm xúc và hấp dẫn hơn so với phương thức truyền thông truyền thống. Đặc biệt, nhóm người dùng trẻ (sinh viên, du khách dưới 30 tuổi) thể hiện sự hứng thú rõ rệt với hình thức tiếp cận này, cho rằng sản phẩm “mang tính khám phá cao” và “tạo cảm giác như chạm được vào lịch sử”.

Kết quả này khẳng định rằng việc tích hợp AR và thiết kế UX trong sản phẩm đồ họa có thể nâng cao tính tương tác, khuyến khích người dùng chủ động khám phá nội dung di sản - phù hợp với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục và truyền thông văn hóa.

Tuy nhiên, một số phản hồi cũng chỉ ra những hạn chế về kỹ thuật như: tốc độ

tải AR chưa ổn định trên một số thiết bị di động, hoặc thiếu hướng dẫn sử dụng rõ ràng. Điều này cho thấy vai trò quan trọng của việc cải tiến công nghệ nền tảng, tối ưu hóa trải nghiệm người dùng (UX), đồng thời đặt ra yêu cầu về sự phối hợp giữa nhà thiết kế đồ họa và lập trình viên trong quá trình phát triển sản phẩm.

4.3. So sánh với các nghiên cứu trước

Kết quả nghiên cứu phù hợp với các công trình quốc tế như Graphical Heritage (Springer, 2020), trong đó cho thấy công nghệ đồ họa 3D và AR có hiệu quả rõ rệt trong việc tái hiện di sản kiến trúc và biểu tượng văn hóa. Tương tự, tại hội thảo Digicom 2022, Pereira và Sousa (2022) nhấn mạnh vai trò của thiết kế kỹ thuật số và UX trong việc tăng cường khả năng tiếp nhận thông tin nghệ thuật trong bối cảnh giáo dục số.

So với các nghiên cứu trong nước như Master Media (2023) hay Marketing Review (2024), nghiên cứu này vượt lên khỏi khuôn khổ mô tả ứng dụng đơn lẻ, đề tiến tới đề xuất một mô hình tích hợp mang tính hệ thống giữa thiết kế đồ họa,

trải nghiệm người dùng và công nghệ AR. Đây được xem là điểm mới về mặt học thuật, đồng thời là cơ sở thực tiễn để triển khai trong môi trường đào tạo mỹ thuật ứng dụng và bảo tồn di sản văn hóa.

V. Kết luận và kiến nghị

5.1. Kết luận

Nghiên cứu đã đề xuất và thử nghiệm một mô hình thiết kế đồ họa số hóa trong truyền thông di sản triều Nguyễn, trên cơ sở tích hợp giữa lý thuyết mỹ thuật ứng dụng và công nghệ truyền thông hiện đại. Ba sản phẩm thiết kế gồm poster, infographic, và giao diện AR đã được phát triển và đánh giá thông qua khảo sát trải nghiệm người dùng.

Kết quả khảo sát với 82 đối tượng cho thấy các sản phẩm được đánh giá tích cực về tính thẩm mỹ, khả năng tiếp nhận thông tin và mức độ tương tác. Những phản hồi này khẳng định rằng thiết kế đồ họa, khi kết hợp với công nghệ số và tiếp cận UX, có thể trở thành công cụ hiệu quả trong việc truyền tải giá trị văn hóa truyền thống một cách sinh động, hấp dẫn và phù hợp với thị hiếu của công chúng trẻ trong môi trường số.

Nghiên cứu đồng thời góp phần bổ sung cơ sở lý luận cho việc ứng dụng thiết kế đồ họa trong bảo tồn và truyền thông di sản, mở ra hướng đi mới cho hoạt động giáo dục và quảng bá văn hóa trong thời đại chuyển đổi số.

5.2. Kiến nghị

Từ những kết quả đạt được, nghiên cứu đề xuất một số kiến nghị như sau:

Về đào tạo: Cần tích hợp nội dung về thiết kế đồ họa số hóa, thiết kế trải nghiệm người dùng (UX), công nghệ

tương tác (AR/VR) vào chương trình giảng dạy tại các cơ sở đào tạo mỹ thuật ứng dụng. Điều này sẽ giúp sinh viên phát triển tư duy thiết kế đa nền tảng, thích ứng với bối cảnh truyền thông số và nhu cầu thị trường lao động.

Về bảo tồn và truyền thông di sản: Các cơ quan quản lý văn hóa, bảo tàng và tổ chức giáo dục nên tăng cường hợp tác với nhà thiết kế, chuyên gia công nghệ và đơn vị truyền thông để xây dựng các sản phẩm truyền thông di sản có tính tương tác cao, dễ tiếp cận, đồng thời phù hợp với ngữ cảnh tiếp nhận của thế hệ trẻ.

Về nghiên cứu tiếp theo: Cần mở rộng phạm vi nghiên cứu sang các loại hình di sản khác như di sản phi vật thể, di sản kiến trúc, tư liệu hình ảnh và âm thanh số hóa. Đồng thời, thử nghiệm tích hợp các nền tảng công nghệ mới như thực tế ảo (VR), trí tuệ nhân tạo (AI), tự động hóa nội dung (content automation) nhằm nâng cao hiệu quả truyền thông và tối ưu hóa trải nghiệm người dùng.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Hair, J. F. J., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall.
- [2]. Springer. (2020). *Graphical heritage: Volume 1 - History and heritage*. Berlin, Germany: Springer.
- [3]. Ultralytics. (2024). *AI in art preservation*. Retrieved from <https://ultralytics.com/blog/ai-in-art-preservation/>
- [4]. Nguyễn Thị Thu Huyền. (2021). *Đa dạng hóa biểu đạt văn hóa Việt trong thiết kế đồ họa*. Tạp chí Mỹ thuật Việt Nam, 12(3), 22-30.
- [5]. Keller, T. E., Cusick, G. R., & Courtney, M. E. (2007). *Approaching the transition to adulthood: Distinctive*

- profiles of adolescents aging out of the child welfare system*. Social Services Review, 81, 453-484.
- [6]. Phạm Lan Oanh. (2019). *Mỹ thuật ứng dụng và công tác đào tạo tiếp cận từ học liệu mở*. Tạp chí Khoa học Viện Đại học Mở Hà Nội, 65(4), 45-52.
- [7]. Master Media. (2023). *Ứng dụng VR và AR trong thiết kế đồ họa*. Master Media. Retrieved from <https://mastermedia.vn/resources/ung-dung-vr-va-ar-trong-thiet-ke-do-hoa/>
- [8]. Marketing Review. (2024). *Ứng dụng truyền thông sáng tạo trong quảng bá di sản văn hóa tại Việt Nam*. Marketing Review. Retrieved from <https://marketingreview.vn/ung-dung-truyen-thong-sang-tao-trong-quang-ba-di-san-van-hoa-tai-viet-nam.html>

DIGITAL GRAPHIC DESIGN OF NGUYEN DYNASTY HERITAGE: AN INTERDISCIPLINARY APPROACH BETWEEN APPLIED ARTS AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

Nguyen Thi Phuong²

Abstract: *This paper proposes a digital graphic design model to effectively communicate the Nguyen Dynasty's heritage in the context of digital transformation. Based on an interdisciplinary approach combining applied arts and communication technology, the study developed and tested visual products including posters, infographics, and interactive AR interfaces. A qualitative research method was adopted, involving cultural content analysis, prototype graphic design, and a user experience (UX) survey with 82 participants, including students, educators, and tourists. The results indicate that users highly appreciated the aesthetics, clarity of information, and level of interaction offered by the products. The study affirms the role of graphic design in cultural heritage communication and recommends integrating digital technologies, UX principles, and visual storytelling into applied arts education to develop new models of heritage preservation and education accessible to young audiences in digital environments.*

Keywords: *applied arts, cultural digitization, digital graphic design, Nguyen Dynasty heritage, user experience*

² Da Nang Architecture University