

TRƯỜNG CAO ĐẲNG LẠNG SƠN
TRUNG TÂM KHCN & DVĐTBD

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

**Ứng dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình
trong giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng tại
Trường Cao đẳng Lạng Sơn**

Lĩnh vực sáng kiến: *Lĩnh vực KHTN*

Tác giả: Nhữ Thị Thu Hằng

Trình độ chuyên môn: Thạc sĩ Khoa học máy tính

Chức vụ: Giảng viên

Nơi công tác: Trung tâm KHCN và Dịch vụ ĐTBĐ

Điện thoại liên hệ: 0986545935

Địa chỉ thư điện tử: nhuthithuhnag@lce.edu.vn

Đề nghị công nhận sáng kiến cấp: LĐTТ

Lạng Sơn, năm 2026

TÓM TẮT SÁNG KIẾN

Sáng kiến “Ứng dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình trong giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn” được xây dựng nhằm nâng cao hiệu quả dạy học đối với học phần có tính thực hành cao, trong bối cảnh sinh viên còn gặp nhiều khó khăn trong việc hình dung quy trình thao tác, thiếu kỹ năng tự học và sử dụng AI chưa có định hướng.

Nội dung cốt lõi của sáng kiến là tổ chức các công cụ trí tuệ nhân tạo thành một quy trình dạy học gồm ba nhóm chức năng: (1) Nhóm công cụ hỗ trợ tư duy và xây dựng quy trình (ChatGPT, Gemini, Copilot); (2) Nhóm công cụ hỗ trợ trực quan và phát triển ý tưởng (Adobe Firefly); (3) Nhóm công cụ hỗ trợ xử lý ảnh và thực hành kỹ thuật (Clipdrop kết hợp Photoshop). Ba nhóm công cụ này được triển khai theo trình tự logic, tạo thành chu trình học tập khép kín từ định hướng – hình thành ý tưởng – thực hành và hoàn thiện sản phẩm.

Sáng kiến không chỉ dừng ở việc sử dụng công cụ mà tập trung vào xây dựng quy trình khai thác AI có định hướng sư phạm, giúp sinh viên biết cách đặt câu hỏi, phân tích kết quả, xây dựng quy trình cá nhân và chủ động điều chỉnh sản phẩm. Qua đó, góp phần chuyển đổi từ cách học thụ động sang phát triển năng lực tự học, tư duy quy trình và khả năng xử lý ảnh.

Kết quả thực nghiệm tại lớp K10Tin cho thấy hiệu quả rõ rệt và mức độ chủ động trong học tập được cải thiện đáng kể. Đồng thời, sáng kiến giúp giảng viên giảm thời gian hướng dẫn lặp lại, nâng cao hiệu quả tổ chức dạy học.

Sáng kiến có tính khả thi cao, dễ triển khai, không đòi hỏi hạ tầng phức tạp và có thể nhân rộng cho các học phần thực hành khác, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo trong bối cảnh chuyển đổi số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục.

CÁC TỪ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nội dung
1	AI	Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence)
2	LMS	Hệ thống quản lý học tập (Learning Management System)
3	CDLS	Trường Cao đẳng Lạng Sơn

MỤC LỤC

I – MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn sáng kiến.....	1
2. Mục tiêu của sáng kiến	1
3. Phạm vi của sáng kiến	2
II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	2
1. Cơ sở lý luận.....	2
1.1. Quan điểm đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính chủ động, thực hành và tự học của người học.....	2
1.2. Vai trò của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo trong hỗ trợ dạy và học các môn thực hành	2
1.3 Vai trò của giáo viên Tin học trong việc tổ chức, định hướng và kiểm soát việc sử dụng công cụ công nghệ của sinh viên	3
2. Cơ sở thực tiễn.....	4
2.1. Thực tiễn chương trình môn Đồ họa ứng dụng	4
2.2. Thực tiễn sinh viên ngành Tin học ứng dụng.....	5
2.3. Thực tế dạy và học môn Đồ họa ứng dụng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn	5
III – NỘI DUNG SÁNG KIẾN	6
1. Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến.....	6
1.1. Nhóm công cụ hỗ trợ tư duy và quy trình thực hiện	6
1.2. Nhóm công cụ hỗ trợ trực quan và phát triển ý tưởng	10
1.3. Nhóm công cụ hỗ trợ xử lý ảnh thông minh	12
2. Đánh giá kết quả thu được.....	16
2.1 Tính mới, tính sáng tạo.....	16
2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến:.....	17
III – KẾT LUẬN.....	19
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	20

I – MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn sáng kiến

Môn Đồ họa ứng dụng nằm trong nhóm đào tạo chuyên ngành trong chương trình đào tạo ngành Tin học ứng dụng trình độ Cao đẳng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn. Nội dung môn học tập trung vào việc rèn luyện kỹ năng sử dụng phần mềm Photoshop thông qua các thao tác xử lý ảnh, thiết kế bố cục, chỉnh màu, tạo sản phẩm đồ họa phục vụ học tập và thực tiễn.

Qua quá trình giảng dạy môn học này ở các khóa trước, cho thấy sinh viên thường gặp khó khăn trong việc hình dung quy trình thực hiện các bài thực hành, đặc biệt với các nội dung như làm việc với Layer, Mask, hiệu chỉnh màu, thiết kế Poster, Brochure. Thời lượng thực hành tuy chiếm tỷ lệ lớn nhưng trình độ đầu vào của sinh viên không đồng đều, dẫn đến việc tiếp thu kiến thức và kỹ năng còn chậm, phụ thuộc nhiều vào hướng dẫn trực tiếp của giảng viên.

Trong bối cảnh các công cụ trí tuệ nhân tạo ngày càng phổ biến, nhiều giảng viên đã bước đầu sử dụng AI để hỗ trợ trong giảng dạy. Tuy nhiên, việc khai thác các công cụ này trong dạy học Tin học nói chung và môn Đồ họa ứng dụng nói riêng hiện nay còn thiếu tính hệ thống và định hướng sư phạm. Việc sử dụng AI của sinh viên chủ yếu mang tính tự phát, chưa được tổ chức theo một quy trình cụ thể, do đó chưa phát huy được hiệu quả trong hỗ trợ học tập và thực hành.

Xuất phát từ thực tế giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng và yêu cầu nâng cao chất lượng học tập của sinh viên ngành Tin học ứng dụng, đặc biệt là lớp K10Tin, tôi xây dựng sáng kiến Ứng dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình trong giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng tại trường CDLS nhằm nâng cao hiệu quả tổ chức dạy học môn Đồ họa ứng dụng theo hướng có tích hợp trí tuệ nhân tạo, phù hợp với điều kiện thực tiễn của nhà trường.

2. Mục tiêu của sáng kiến

- Sử dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình, phù hợp với giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng.
- Hướng dẫn sinh viên cách khai thác AI có định hướng, có kiểm soát, góp phần nâng cao kỹ năng thực hành và khả năng tự học.
- Nâng cao năng lực thực hành, khả năng tự học và tư duy xử lý ảnh thông qua việc kết hợp AI với phần mềm chuyên môn.

3. Phạm vi của sáng kiến

- Đối tượng áp dụng: Ứng dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình trong giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng tại trường Cao đẳng Lạng Sơn
- Không gian áp dụng: Sinh viên lớp K10Tin, ngành Tin học ứng dụng Trường CDLS.
- Thời gian áp dụng: Năm học 2025-2026.

II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN

1. Cơ sở lý luận

1.1. Quan điểm đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính chủ động, thực hành và tự học của người học

- Là quan điểm đổi mới dạy học lấy người học làm trung tâm, trong đó giáo viên không chỉ truyền đạt kiến thức mà còn tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ để người học tự chiếm lĩnh tri thức. Trọng tâm không nằm ở việc học thuộc mà ở việc hình thành cách học, cách nghĩ và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Quan điểm này đề cao vai trò trung tâm của người học, trong đó yêu cầu sinh viên tham gia học tập một cách tích cực, tự giác và chủ động, đồng thời phát huy năng lực sáng tạo, hợp tác và tự học. Đồng thời, thực hành được xem là phương thức chủ yếu nhằm chuyển hóa tri thức thành kỹ năng và năng lực thực tiễn.

- Đối với các học phần thực hành như Đồ họa ứng dụng, hoạt động dạy học cần được tổ chức theo hướng tăng cường trải nghiệm, thực hành trực tiếp và cá thể hóa theo năng lực người học; đồng thời phát huy tính chủ động, khả năng tự tìm tòi và khám phá của sinh viên. Trong bối cảnh đó, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo là phù hợp, bởi AI cho phép cung cấp hướng dẫn linh hoạt, đáp ứng nhu cầu học tập riêng của từng cá nhân, góp phần nâng cao hiệu quả lĩnh hội kiến thức và rèn luyện kỹ năng.

1.2. Vai trò của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo trong hỗ trợ dạy và học các môn thực hành

Công nghệ số trong dạy học thực hành bao gồm các nền tảng học trực tuyến, hệ thống quản lý học tập (LMS), phần mềm mô phỏng, video tương tác, thiết bị thông minh và học liệu số. Trong khi đó, trí tuệ nhân tạo (AI) là công nghệ có khả

năng phân tích dữ liệu, đưa ra gợi ý, tự động hóa và cá nhân hóa quá trình học tập.

Sự kết hợp giữa công nghệ số và AI mang lại nhiều lợi ích trong dạy học các môn thực hành. Người học không chỉ tiếp cận kiến thức lý thuyết mà còn có cơ hội thực hành nhiều lần thông qua môi trường số trước khi thao tác thực tế. Nhờ đó, khoảng cách giữa học tập trên lớp và ứng dụng ngoài thực tiễn được rút ngắn. Sinh viên có thể luyện tập thường xuyên hơn, hạn chế sai sót và nâng cao kỹ năng trong môi trường an toàn, đồng thời giảng viên giảm bớt thời gian cho các hoạt động hướng dẫn lặp lại để tập trung vào hỗ trợ chuyên môn sâu.

Bên cạnh đó, công nghệ số tạo điều kiện để người học chủ động hơn trong quá trình học tập. Sinh viên có thể tự xem lại bài giảng, luyện tập ngoài giờ, tra cứu tài nguyên nhanh chóng, từng bước xây dựng quy trình thực hiện, đồng thời tự đánh giá và điều chỉnh sản phẩm của mình. Đặc biệt, với sự hỗ trợ của AI, người học còn được:

- Giải thích kiến thức theo nhiều cách khác nhau, phù hợp với trình độ cá nhân.
- Hướng dẫn từng bước thao tác cụ thể.
- Hỗ trợ phát hiện và xử lý lỗi ngay khi gặp khó khăn.

Đối với các môn thực hành Tin học, đặc biệt là môn Đồ họa ứng dụng, hoạt động học tập có một số đặc trưng nổi bật: tính thực hành cao, yêu cầu thao tác trực tiếp trên phần mềm, quy trình kỹ thuật gồm nhiều bước phức tạp và đòi hỏi sự kết hợp giữa kỹ năng thực hành với tư duy thẩm mỹ. Do đó, phương pháp dạy học cần đảm bảo tính trực quan, dễ hình dung, có hướng dẫn cụ thể theo từng bước, đồng thời tạo điều kiện cho người học luyện tập lặp lại nhiều lần.

Trong bối cảnh đó, việc ứng dụng AI góp phần giải quyết hiệu quả các khó khăn trong dạy học thực hành thông qua việc cung cấp quy trình hướng dẫn chi tiết, hỗ trợ trực quan hóa bằng hình ảnh và phản hồi kịp thời khi người học gặp lỗi. Qua đó, nâng cao hiệu quả học tập và phát triển năng lực thực hành cho sinh viên.

1.3 Vai trò của giáo viên Tin học trong việc tổ chức, định hướng và kiểm soát việc sử dụng công cụ công nghệ của sinh viên

Giáo viên giữ vai trò rất quan trọng trong việc tổ chức, định hướng và kiểm soát người học sử dụng công cụ công nghệ, nhằm biến công nghệ thành phương

tiện học tập hiệu quả chứ không làm thay người học. Vai trò này càng quan trọng trong bối cảnh sinh viên khai thác sử dụng AI, phần mềm học tập và tài nguyên số rộng rãi trong học tập. Nhằm đảm bảo người học sử dụng AI đúng mục đích học tập, không phụ thuộc hoàn toàn vào AI, phát triển tư duy và kỹ năng thực hành thực sự.

Giáo viên là người thiết kế hoạt động học tập phù hợp với mục tiêu môn học, từ đó chọn công cụ công nghệ cần dùng, cách dùng và thời điểm dùng. Trong giảng dạy, giáo viên không mất vai trò mà chuyển sang vai trò cao hơn như định hướng mục tiêu học tập, lựa chọn và kiểm soát công cụ AI phù hợp, thiết kế hoạt động học tập, đánh giá và điều chỉnh quá trình học.

Như vậy, việc xây dựng quy trình ứng dụng công nghệ trong dạy học là cần thiết để khai thác hiệu quả công nghệ, đồng thời đảm bảo định hướng sư phạm.

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Thực tiễn chương trình môn Đồ họa ứng dụng

Môn Đồ họa ứng dụng là môn học chuyên ngành nằm trong chương trình đào tạo ngành Tin học ứng dụng trình độ Cao đẳng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn. Nội dung môn học được xây dựng có tính hệ thống, bám sát yêu cầu thực hành nghề nghiệp, tập trung vào việc rèn luyện kỹ năng sử dụng phần mềm Photoshop thông qua các nội dung như làm việc với Layer, Mask, hiệu chỉnh màu, xử lý ảnh và thiết kế các sản phẩm đồ họa cơ bản.

Môn học có cấu trúc rõ ràng, nội dung thực hành chiếm tỷ lệ lớn, phù hợp với đặc thù môn học và đối tượng sinh viên Cao đẳng. Các bài học được sắp xếp theo trình tự từ cơ bản đến nâng cao, tạo điều kiện cho sinh viên từng bước hình thành kỹ năng sử dụng phần mềm.

Tuy nhiên, qua quá trình giảng dạy các khóa trước cho thấy đề cương môn học chưa có nội dung hướng dẫn cụ thể về việc hỗ trợ sinh viên hình dung quy trình thực hiện bài thực hành, đặc biệt với các bài tập yêu cầu nhiều bước thao tác liên tiếp. Việc tổ chức dạy học chủ yếu vẫn dựa vào hướng dẫn trực tiếp của giảng viên trên lớp, trong khi thời lượng học tập có hạn và trình độ tiếp thu của sinh viên không đồng đều. Đây là một trong những hạn chế cần có giải pháp hỗ trợ phù hợp nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy và học tập.

2.2. Thực tiễn sinh viên ngành Tin học ứng dụng

Sinh viên ngành Tin học ứng dụng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn có nền tảng tin học cơ bản, song khả năng thực hành các phần mềm chuyên ngành, đặc biệt là phần mềm đồ họa, còn nhiều hạn chế. Qua quan sát và đánh giá thực tế cho thấy, sinh viên thường gặp khó khăn trong việc ghi nhớ và thực hiện đúng quy trình thao tác, dễ nhầm lẫn giữa các công cụ và chức năng trong Photoshop.

Bên cạnh đó, kỹ năng tự học và tự nghiên cứu của sinh viên chưa thực sự tốt, nhiều sinh viên còn phụ thuộc vào hướng dẫn trực tiếp của giảng viên, ít chủ động tìm tài liệu hoặc giải pháp khi gặp khó khăn. Mặc dù sinh viên đã tiếp cận và biết đến các công cụ trí tuệ nhân tạo, nhưng việc sử dụng còn mang tính cảm tính, chưa biết cách khai thác AI để phục vụ học tập một cách hiệu quả, dễ dẫn đến tình trạng sao chép kết quả mà chưa hiểu rõ bản chất thao tác.

Thông qua khảo sát cho thấy 65% sinh viên gặp khó khăn trong việc nhớ và thực hiện đúng quy trình thao tác; 70% sinh viên gặp khó khăn khi tự sửa lỗi; 60% sinh viên chưa biết cách tìm kiếm sự hỗ trợ hiệu quả từ công cụ số. Thực tiễn trên cho thấy cần thiết phải có giải pháp tổ chức dạy học phù hợp, giúp sinh viên được hỗ trợ trong quá trình thực hành, đồng thời định hướng việc sử dụng công cụ công nghệ một cách hợp lý. Đây chính là cơ sở để xây dựng và triển khai sáng kiến nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy môn Tin học ứng dụng nói chung và học phần Đồ họa ứng dụng nói riêng.

2.3. Thực tế dạy và học môn Đồ họa ứng dụng tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn

- Sinh viên trình độ không đồng đều, khó hình dung quy trình thao tác phức tạp (Layer, Mask, hiệu chỉnh màu...) và phụ thuộc quá nhiều vào giảng viên.
- Thời gian trên lớp có hạn, việc giảng viên hướng dẫn lặp lại cho từng sinh viên ảnh hưởng đến tiến độ bài học.
- Sinh viên đã biết đến các công cụ AI nhưng chưa biết cách sử dụng để hỗ trợ học Photoshop một cách hiệu quả. Dù sinh viên có thiết bị cá nhân (máy tính, điện thoại), nhưng chưa có quy trình hướng dẫn sử dụng AI phục vụ học tập.

Những hạn chế trên đặt ra yêu cầu cần có quy trình ứng dụng AI phù hợp với môn học, làm cơ sở để tổ chức dạy học hiệu quả hơn.

III – NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến

Trong sáng kiến, các công cụ trí tuệ nhân tạo không được sử dụng riêng lẻ mà được tổ chức thành một hệ thống gồm ba nhóm, tương ứng với tiến trình học tập của sinh viên trong môn Đồ họa ứng dụng. Ba nhóm công cụ bao gồm: Nhóm thứ nhất (ChatGPT/Gemini/Copilot) hỗ trợ sinh viên xây dựng tư duy và quy trình thực hiện; nhóm thứ hai (Adobe Firefly) hỗ trợ hình thành ý tưởng và trực quan hóa sản phẩm; nhóm thứ ba môi trường thực hành, kết hợp với các công cụ hỗ trợ xử lý ảnh tự động (Clipdrop), nơi sinh viên triển khai các thao tác kỹ thuật để hoàn thiện sản phẩm.

Sự kết hợp này tạo thành một chu trình học tập khép kín, trong đó trí tuệ nhân tạo đóng vai trò hỗ trợ và định hướng, còn phần mềm Photoshop là công cụ để hiện thực hóa sản phẩm, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học và phát triển năng lực thực hành cho sinh viên trong môn Đồ họa ứng dụng.

Để làm rõ tính khả thi, sáng kiến minh họa việc triển khai trong tiết học thực hành với nội dung: Thiết kế poster du lịch Lạng Sơn. Quá trình tổ chức thực hiện sử dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo theo quy trình, phù hợp với giảng dạy bộ môn, đảm bảo sự liên kết chặt chẽ giữa định hướng – ý tưởng – thực hành.

1.1. Nhóm công cụ hỗ trợ tư duy và quy trình thực hiện

Đây là nhóm công cụ được sử dụng đầu tiên, đóng vai trò nền tảng.

a. Mục tiêu:

Giúp sinh viên phân tích đúng yêu cầu bài học và xác định rõ mục tiêu sản phẩm. Hình thành khả năng chuyển yêu cầu bài tập thành các bước thao tác cụ thể, xây dựng được quy trình thực hiện mang tính cá nhân trước khi thao tác trên phần mềm, từng bước hình thành tư duy học tập có định hướng và năng lực tự học.

b. Vai trò

Các công cụ như ChatGPT, Gemini, Copilot được xác định không phải là công cụ cung cấp đáp án, mà là công cụ hỗ trợ nhận thức và định hướng học tập. Nhóm công cụ này thực hiện 4 chức năng chính:

- Chức năng định hướng: Giúp sinh viên hiểu đúng yêu cầu bài tập, tránh

làm sai hoặc làm thiếu.

- Chức năng cấu trúc hóa: Chuyển yêu cầu bài học thành các bước thao tác có trình tự, giúp sinh viên hình dung quy trình.

- Chức năng giải thích: Diễn giải các kỹ thuật Photoshop theo nhiều cách khác nhau, phù hợp với trình độ người học.

- Chức năng hỗ trợ phản hồi: Phân tích lỗi, chỉ ra nguyên nhân và đề xuất hướng xử lý.

c. Quy trình khai thác

Bước 1: Xây dựng prompt có cấu trúc

Đây là bước nền tảng, quyết định mức độ chính xác và hữu ích của thông tin mà AI cung cấp. Sinh viên được hướng dẫn sử dụng prompt theo cấu trúc chuẩn nhằm:

- Xác định rõ mục tiêu học tập
- Giới hạn phạm vi yêu cầu
- Đảm bảo kết quả phù hợp với trình độ

Công thức prompt tổng quát:

- Xác định vai trò AI: “Bạn là ...” (ví dụ: Chuyên gia Photoshop)
- Nêu mục tiêu: “Hãy hướng dẫn/giải thích ...”
- Xác định đối tượng: “cho người mới bắt đầu/sinh viên...”
- Nêu nội dung cụ thể: kỹ thuật, bài tập cần thực hiện
- Yêu cầu cách trình bày: “trình bày từng bước, ngắn gọn, dễ hiểu”

Công thức này giúp người học sử dụng AI một cách có định hướng, tránh hỏi chung chung. Sau khi nắm được công thức, sinh viên áp dụng vào các mẫu prompt tham khảo dưới đây:

Ví dụ mẫu prompt:

Mục đích	Prompt mẫu	Kết quả đầu ra
Hướng dẫn quy trình thao tác	“Bạn là chuyên gia về Photoshop. Hãy hướng dẫn từng bước thiết kế poster	Danh sách 6–10 bước thực hiện rõ ràng

	du lịch cho người mới bắt đầu...”	
Giải thích kỹ thuật	“Giải thích dễ hiểu về Layer Mask và khi nào nên sử dụng...”	Nội dung giải thích đơn giản, có ví dụ minh họa
Hỗ trợ sửa lỗi	“Tại sao ảnh bị viền trắng khi tách nền? Cách khắc phục...”	Phân tích nguyên nhân và hướng dẫn sửa lỗi cụ thể
Gợi ý cải tiến sản phẩm	“Gợi ý cách chỉnh màu ảnh tươi sáng, phù hợp poster du lịch...”	Đề xuất điều chỉnh màu sắc, tăng tính thẩm mỹ

Thông qua các prompt này, sinh viên có thể xây dựng quy trình thao tác rõ ràng, hiểu bản chất kỹ thuật và chủ động xử lý lỗi trong quá trình thực hành.

Bước 2: Phân tích và xử lý kết quả từ AI

Sau khi nhận được kết quả từ AI, sinh viên không sử dụng ngay mà thực hiện bước phân tích:

- Xác định các bước thao tác
- Sắp xếp lại theo trình tự hợp lý
- Liên hệ mỗi bước với công cụ cụ thể trong Photoshop (Layer, Mask, Adjustment Layer, Text...)

Bước 3: Chuẩn hóa thành quy trình thực hiện cá nhân

Trên cơ sở kết quả đã phân tích, sinh viên:

- Điều chỉnh quy trình phù hợp với năng lực cá nhân
- Bổ sung/loại bỏ các bước nếu cần
- Ghi lại thành quy trình thực hành cụ thể

d. Ví dụ minh họa

Thiết kế poster quảng bá du lịch Lạng Sơn (có thể lựa chọn chủ đề: Mẫu Sơn, động Tam Thanh, chợ Đông Kinh...).

Bước 1: Xây dựng prompt có cấu trúc

Sử dụng ChatGPT với prompt: “Bạn là chuyên gia Photoshop. Hãy hướng dẫn từng bước thiết kế poster du lịch Lạng Sơn cho sinh viên mới bắt đầu, trình bày ngắn gọn, dễ hiểu, có gợi ý công cụ sử dụng.”

Kết quả AI trả về:

- Chọn ảnh nền (cảnh đẹp Lạng Sơn) → Công cụ: File → Open
- Tách đối tượng chính (ví dụ: người hoặc địa danh) → Công cụ: Select Subject + Layer Mask
- Ghép đối tượng vào nền → Công cụ: Move Tool
- Chỉnh màu tổng thể cho hài hòa → Công cụ: Adjustment Layers (Brightness/Contrast, Color Balance)
- Thêm tiêu đề và nội dung → Công cụ: Text Tool
- Lưu và xuất file → File → Export

Bước 2: Phân tích và xử lý kết quả

Sinh viên đọc kết quả và đối sang thao tác trong Photoshop:

Bước	Việc cần làm	Công cụ Photoshop
1	Mở ảnh phong cảnh Lạng Sơn	Open
2	Tách người/đối tượng	Select Subject + Layer Mask
3	Đưa vào ảnh nền	Move Tool
4	Chỉnh màu cho đẹp	Adjustment Layers
5	Thêm chữ tiêu đề	Text Tool

Bước 3: Chuẩn hóa thành quy trình cá nhân

Sau khi hiểu, sinh viên ghi lại thành các bước dễ nhớ theo quy trình cá nhân:

- Chọn ảnh nền đẹp
- Tách đối tượng
- Ghép vào nền
- Chỉnh màu
- Thêm chữ

Kết quả đạt được: Việc áp dụng quy trình trên trong nhóm công cụ hỗ trợ tư duy mang lại những chuyển biến rõ rệt:

- Sinh viên không còn bắt đầu thực hành trong trạng thái “không biết làm

gi”

- Hình thành thói quen lập kế hoạch trước khi thao tác
- Giảm đáng kể sự phụ thuộc vào giảng viên
- Nâng cao khả năng tự học, tự sửa lỗi và tự cải tiến sản phẩm

Nhóm công cụ hỗ trợ tư duy không chỉ cung cấp thông tin, mà đóng vai trò thiết lập nền tảng nhận thức và quy trình thực hiện cho người học, từ đó tạo điều kiện để các nhóm công cụ tiếp theo phát huy hiệu quả.

1.2. Nhóm công cụ hỗ trợ trực quan và phát triển ý tưởng

Nhóm công cụ này được sử dụng sau khi sinh viên đã có quy trình thực hiện.

a. Mục tiêu

Nhóm công cụ này được sử dụng nhằm khắc phục hạn chế phổ biến của sinh viên trong học phần Đồ họa ứng dụng, đó là khó hình dung sản phẩm trước khi thực hiện, dẫn đến lúng túng trong việc lựa chọn bố cục, màu sắc và phong cách thiết kế. Do đó, mục tiêu của nhóm công cụ là:

- Giúp sinh viên hình dung trực quan sản phẩm trước khi thực hành
- Định hướng bố cục, màu sắc và phong cách thiết kế phù hợp
- Hỗ trợ phát triển tư duy thẩm mỹ và ý tưởng sáng tạo
- Tạo cầu nối giữa ý tưởng và quá trình triển khai kỹ thuật trên Photoshop

b. Vai trò

Trong sáng kiến, công cụ tiêu biểu của nhóm này là Adobe Firefly – công cụ trí tuệ nhân tạo tạo sinh hình ảnh được phát triển bởi Adobe, hoạt động chủ yếu trên nền tảng web (<https://firefly.adobe.com>). Trong Photoshop 2023 trở đi, công nghệ Firefly được ứng dụng qua các tính năng như Generative Fill. Với điều kiện sử dụng Photoshop 2022 tại trường, sáng kiến khai thác Firefly trên nền web và kết hợp trong quá trình thực hành.

Nhóm công cụ này giữ vai trò trực quan hóa và định hình ý tưởng, cụ thể:

- Tạo hình ảnh minh họa (background, concept thiết kế) từ mô tả bằng ngôn ngữ tự nhiên
- Gợi ý bố cục tổng thể, phong cách thiết kế và cách phối màu

- Hỗ trợ sinh viên so sánh, lựa chọn và định hình ý tưởng trước khi triển khai trên Photoshop.

c. Quy trình khai thác

Việc sử dụng Adobe Firefly trong dạy học được thực hiện theo 4 bước:

Bước 1: Xác định yêu cầu và nhập mô tả (prompt)

Sinh viên xác định nội dung bài tập (chủ đề, phong cách, màu sắc) và nhập vào Firefly.

Bước 2: Tạo các phương án hình ảnh

Tạo 2–3 hình ảnh khác nhau từ cùng một yêu cầu.

Bước 3: So sánh và lựa chọn

Chọn phương án phù hợp nhất với yêu cầu bài học.

Bước 4: Sử dụng trong Photoshop

Tải ảnh về và dùng làm nền hoặc ý tưởng để tiếp tục chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm.

d. Ví dụ minh họa

Bước 1: Nhập mô tả

Sinh viên nhập vào Firefly: “Lang Son travel poster, mountain landscape, bright color, modern style”

Bước 2: Tạo phương án

Firefly tạo ra 3 hình ảnh:

- Ảnh 1: Màu sắc tươi sáng, bố cục rõ
- Ảnh 2: Phong cách tối giản
- Ảnh 3: Tông màu trầm

Bước 3: Lựa chọn

Sinh viên thực hiện so sánh và chọn ảnh phù hợp poster du lịch với màu sắc nổi bật, dễ thu hút.

Bước 4: Đưa vào Photoshop

Tải ảnh (PNG/JPG) và sử dụng làm dữ liệu đầu vào trong Photoshop để

tiếp tục xử lý:

- Dùng ảnh làm nền
- Thêm ảnh địa danh
- Thêm chữ “Du lịch Lạng Sơn”
- Chỉnh màu

Kết quả đạt được:

- Giúp sinh viên hình dung trước sản phẩm, giảm lúng túng khi bắt đầu thực hành, qua đó tạo cầu nối giữa ý tưởng và quá trình triển khai kỹ thuật.

- Rút ngắn thời gian xây dựng ý tưởng, đặc biệt với sinh viên còn hạn chế về tư duy thẩm mỹ.

- Tăng khả năng sáng tạo thông qua việc so sánh và điều chỉnh các phương án do AI gợi ý.

Nhóm công cụ này đóng vai trò hỗ trợ trực quan có định hướng, góp phần nâng cao hiệu quả học tập và chất lượng sản phẩm trong môn Đồ họa ứng dụng.

1.3. Nhóm công cụ hỗ trợ xử lý ảnh thông minh

Đây là nhóm công cụ được khai thác ở giai đoạn cuối của quá trình dạy học, sau khi sinh viên đã: Xây dựng được quy trình thực hiện và hình dung được ý tưởng và sản phẩm. Ở giai đoạn này, sinh viên chuyển sang triển khai thao tác kỹ thuật và hoàn thiện sản phẩm cụ thể trên Photoshop.

Nhóm công cụ xử lý ảnh thông minh được khai thác theo hai thành phần có tính bổ trợ: các công cụ xử lý ảnh trong Photoshop và công cụ trí tuệ nhân tạo hỗ trợ xử lý ảnh tự động bên ngoài. Sự kết hợp này nhằm nâng cao hiệu quả xử lý và phát triển tư duy lựa chọn công cụ cho sinh viên.

a. Mục tiêu

Nhóm công cụ này được sử dụng nhằm giúp sinh viên:

- Triển khai các thao tác kỹ thuật trong Photoshop theo quy trình đã xây dựng
- Hoàn thiện sản phẩm đồ họa theo yêu cầu bài học
- Biết kết hợp giữa xử lý tự động bằng AI và xử lý thủ công bằng phần mềm chuyên môn

- Hình thành tư duy lựa chọn và phối hợp công cụ phù hợp trong xử lý ảnh.

b. Vai trò

** Công cụ AI hỗ trợ xử lý ảnh tự động – Clipdrop*

Clipdrop là công cụ trí tuệ nhân tạo xử lý ảnh trực tuyến được phát triển bởi Stability AI, hoạt động trên nền tảng web (<https://clipdrop.co>). Công cụ này cho phép thực hiện nhanh các thao tác xử lý ảnh thông qua AI mà không cần cài đặt phần mềm, phù hợp với điều kiện dạy học thực tế.

Trong nội dung nghiên cứu, Clipdrop được khai thác nhằm hỗ trợ sinh viên xử lý nhanh các bước cơ bản trước khi chuyển sang Photoshop để tinh chỉnh chi tiết.

Các chức năng chính được sử dụng gồm:

- Cleanup: Xóa vật thể hoặc chi tiết không mong muốn trong ảnh
- Relight: Điều chỉnh ánh sáng tự động theo nhiều hướng chiếu sáng khác nhau

- Upscale: Tăng độ phân giải và cải thiện chất lượng hình ảnh

Cách thức sử dụng trong dạy học:

- Sinh viên tải ảnh lên Clipdrop và lựa chọn chức năng phù hợp với yêu cầu xử lý
- Thực hiện xử lý tự động (xóa chi tiết, chỉnh ánh sáng, cải thiện chất lượng ảnh...)

- Tải ảnh sau xử lý về và sử dụng làm dữ liệu đầu vào trong Photoshop

- Tiếp tục chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm bằng các công cụ chuyên sâu.

Vai trò của Clipdrop:

- Tạo kết quả xử lý nhanh ở mức cơ bản
- Gợi ý phương án xử lý ban đầu
- Hỗ trợ sinh viên hình dung kết quả xử lý ban đầu, làm cơ sở cho việc đánh giá và tinh chỉnh trong Photoshop.

** Công cụ xử lý ảnh trong Photoshop*

Các công cụ được sử dụng gồm: Content-Aware Fill, Spot Healing Brush, Clone Stamp, Adjustment Layers và một số Neural Filters (chức năng cơ bản). Đây là các công cụ tiêu biểu cho xử lý ảnh thông minh trong Photoshop, có khả năng hỗ trợ tự động hóa một phần thao tác dựa trên phân tích nội dung hình ảnh.

Nhóm công cụ này được khai thác theo các hướng:

- Nhóm công cụ tự động (Content-Aware Fill, Spot Healing Brush) được sử dụng để xử lý nhanh các vùng ảnh phức tạp, đảm bảo tính tự nhiên.
- Công cụ Clone Stamp được sử dụng trong các trường hợp yêu cầu kiểm soát chi tiết cao, đồng thời đối chiếu với kết quả xử lý tự động.
- Adjustment Layers được khai thác theo nguyên tắc chỉnh sửa không phá hủy, cho phép thử nghiệm nhiều phương án và lựa chọn tối ưu.
- Neural Filters được sử dụng để tiếp cận các kỹ thuật xử lý ảnh hiện đại, góp phần mở rộng phạm vi ứng dụng.

Trong quá trình thực hành, Photoshop đóng vai trò là môi trường kỹ thuật trung tâm, nơi sinh viên triển khai, kiểm chứng, hoàn thiện các phương án xử lý ảnh

Việc kết hợp hai nhóm công cụ được tổ chức theo hướng: sử dụng Clipdrop để xử lý nhanh các bước cơ bản, sau đó sử dụng Photoshop để kiểm soát và hoàn thiện chi tiết; đồng thời kết hợp AI (ChatGPT/Copilot) trong việc phân tích yêu cầu và đánh giá kết quả.

c. Quy trình khai thác

Việc sử dụng nhóm công cụ này được thực hiện theo 3 bước:

Bước 1: Xử lý nhanh bằng AI

- Tải ảnh lên Clipdrop
- Chọn chức năng phù hợp nhằm tạo ảnh xử lý ban đầu nhanh chóng
- + Xóa chi tiết (Cleanup)
- + Chỉnh ánh sáng (Relight)
- + Tăng chất lượng ảnh (Upscale)

Bước 2: Chỉnh sửa trong Photoshop

Để kiểm soát và nâng cao chất lượng sản phẩm, thực hiện:

- Ghép ảnh, bố cục
- Chỉnh màu (Adjustment Layers)
- Xử lý chi tiết (Content-Aware Fill, Clone Stamp...)
- Thêm chữ và hoàn thiện sản phẩm

Bước 3: Đánh giá và cải tiến

- Xem lại sản phẩm
- Sử dụng AI (ChatGPT/Gemini/Copilot) để:
 - + Nhận xét bố cục, màu sắc
 - + Gợi ý cải tiến

d. Ví dụ minh họa

Bước 1: Xử lý bằng Clipdrop

- Tải ảnh phong cảnh lên Clipdrop
- Xóa chi tiết thừa (ví dụ: vật thể không mong muốn)
- Tăng sáng và làm rõ ảnh

Bước 2: Chỉnh sửa trong Photoshop

- Dùng ảnh đã xử lý làm nền
- + Ghép ảnh địa danh Lạng Sơn
- + Chỉnh màu bằng Adjustment Layers
- + Thêm chữ (tiêu đề, khẩu hiệu quảng bá Du lịch Lạng Sơn)
- Để xử lý chi tiết và hoàn thiện bức ảnh, sử dụng các công cụ:
 - + Content-Aware Fill
 - + Clone Stamp
 - + Adjustment Layers

Bước 3: Đánh giá và cải tiến

Có thể hỏi AI: “Poster này cần chỉnh gì để màu sắc hài hòa hơn?”

→ Sau đó điều chỉnh lại màu sắc hoặc bố cục

** Kết quả đạt được:*

Cách khai thác trên giúp sinh viên chuyển từ thao tác theo hướng dẫn sang tư duy lựa chọn công cụ. Việc kết hợp giữa AI và Photoshop mang lại các hiệu quả rõ rệt:

- Hiểu rõ sự khác biệt giữa xử lý tự động và xử lý thủ công
- Nâng cao khả năng lựa chọn công cụ phù hợp với từng tình huống
- Phát triển tư duy xử lý ảnh và khả năng tự điều chỉnh sản phẩm
- Cải thiện chất lượng sản phẩm nhờ kết hợp giữa tốc độ của AI và độ chính xác của Photoshop

Như vậy, nhóm công cụ xử lý ảnh thông minh không chỉ dừng ở việc sử dụng các chức năng trong Photoshop, mà được mở rộng theo hướng tích hợp với công cụ AI như Clipdrop. Sự kết hợp này tạo thành môi trường thực hành có định hướng, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, đồng thời hình thành năng lực lựa chọn và phối hợp công cụ trong xử lý ảnh cho sinh viên.

** Lưu ý khi sử dụng AI trong dạy học*

- AI là công cụ hỗ trợ, không thay thế người học
- Sinh viên phải hiểu và xử lý kết quả trước khi sử dụng
- Sản phẩm phải do sinh viên thực hiện
- Giảng viên giữ vai trò định hướng

2. Đánh giá kết quả thu được

2.1 Tính mới, tính sáng tạo

Điểm mới của sáng kiến không nằm ở việc sử dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo, bởi đây là xu hướng đã và đang được nhiều giảng viên tiếp cận, mà nằm ở cách tổ chức, khai thác và tích hợp các công cụ này trong dạy học theo định hướng sư phạm rõ ràng, có hệ thống. Cụ thể:

- Thứ nhất, chuyển đổi cách tiếp cận từ “quy trình dạy học” sang “tổ chức hệ thống công cụ theo nhóm chức năng” đó là:

- + Nhóm hỗ trợ tư duy và xây dựng quy trình
- + Nhóm hỗ trợ trực quan hóa và phát triển ý tưởng
- + Nhóm hỗ trợ xử lý ảnh và thực hành kỹ thuật

Sáng kiến đã làm rõ vai trò của từng công cụ trong từng giai đoạn học tập cũng như tránh tình trạng sử dụng AI rời rạc, thiếu định hướng.

- Thứ hai, sáng kiến không dừng ở việc lựa chọn công cụ, mà xây dựng quy trình khai thác cụ thể trong từng nhóm công cụ. Mỗi công cụ được sử dụng đúng mục đích, đúng thời điểm giúp nâng cao hiệu quả thực tế trong dạy học.

- Thứ ba, sáng kiến giúp sinh viên hình thành tư duy quy trình, tư duy xử lý ảnh, năng lực tự học và tự điều chỉnh, chuyển từ “dạy thao tác kỹ thuật” sang “phát triển tư duy và năng lực lựa chọn công cụ”.

- Thứ tư, đảm bảo định hướng sư phạm và kiểm soát việc sử dụng AI. Đây chính là sự khác biệt cơ bản so với các cách sử dụng AI mang tính tự phát hiện nay, thể hiện rõ tính hệ thống, định hướng sư phạm và giá trị ứng dụng trong dạy học thực hành.

Như vậy, điểm mới của sáng kiến không chỉ nằm ở việc ứng dụng công nghệ, mà ở cách tổ chức và khai thác công nghệ theo định hướng sư phạm, góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Đồ họa ứng dụng theo hướng phát triển năng lực người học trong bối cảnh chuyển đổi số.

2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến:

a) Khả năng áp dụng hoặc áp dụng thử, nhân rộng:

Sáng kiến đã được triển khai thử nghiệm tại lớp K10Tin – ngành Tin học ứng dụng trong năm học 2025–2026 và cho thấy tính khả thi cao trong điều kiện thực tế của nhà trường.

Việc áp dụng không đòi hỏi đầu tư thiết bị cấu hình cao, hạ tầng kỹ thuật phức tạp. Các công cụ AI được sử dụng đều dễ tiếp cận, hoạt động trên nền web và phù hợp với điều kiện phòng máy và thiết bị cá nhân của sinh viên. Đồng thời, góp phần nâng cao khả năng đánh giá và so sánh giữa các phương pháp xử lý ảnh (tự động và thủ công), từ đó giúp sinh viên lựa chọn công cụ phù hợp.

Sáng kiến có thể áp dụng cho các lớp Tin học ứng dụng khác, mở rộng sang các học phần thực hành tương tự như Multimedia,... và làm cơ sở để triển khai rộng trong đào tạo kỹ năng số.

b) Khả năng mang lại lợi ích thiết thực

Việc triển khai sáng kiến đã mang lại những kết quả tích cực, khắc phục

trực tiếp các hạn chế đã nêu trong phần cơ sở thực tiễn, cụ thể:

Đối với sinh viên:

Kết quả thể hiện qua việc so sánh kết quả trước và sau khi áp dụng sáng kiến đối với 20 sinh viên lớp K10Tin năm học 2025-2026 như sau:

Bảng: Hiệu quả học tập của sinh viên khi áp dụng quy trình sử dụng AI

Tiêu chí đánh giá	Trước khi áp dụng	Sau khi áp dụng	Mức cải thiện
Sinh viên hiểu và thực hiện đúng quy trình	7/20 SV (35%)	15/20 SV (75%)	+40%
Sinh viên tự phát hiện và sửa lỗi	6/20 SV (30%)	14/20 SV (70%)	+40%
Sinh viên biết sử dụng AI hỗ trợ học tập	8/20 SV (40%)	17/20 SV (85%)	+45%
Sinh viên chủ động trong thực hành	9/20 SV (45%)	16/20 SV (80%)	+35%
Chất lượng sản phẩm đạt yêu cầu	10/20 SV (50%)	17/20 SV (85%)	+35%

Kết quả khảo sát tại lớp K10Tin cho thấy sự chuyển biến rõ rệt sau khi áp dụng sáng kiến. Số sinh viên hiểu và thực hiện đúng quy trình thao tác tăng từ 7/20 lên 15/20; số sinh viên có khả năng tự phát hiện và sửa lỗi tăng từ 6/20 lên 14/20. Đặc biệt, số sinh viên biết khai thác AI trong học tập tăng từ 8/20 lên 17/20.

Bên cạnh đó, mức độ chủ động trong thực hành và chất lượng sản phẩm cũng được cải thiện đáng kể, thể hiện qua số lượng sinh viên đạt yêu cầu tăng rõ rệt. Những kết quả này khẳng định hiệu quả của việc tổ chức dạy học theo quy trình có sự hỗ trợ của trí tuệ nhân tạo. Sinh viên bước đầu hình thành năng lực khai thác AI phục vụ học tập một cách có định hướng, góp phần nâng cao tính chủ động và hiệu quả thực hành.

Đối với quá trình dạy học:

- Tăng hiệu quả thời gian thực hành trên lớp, giảm thời gian giảng viên phải hướng dẫn lặp lại.

- Cá thể hóa quá trình học tập, mỗi sinh viên có thể học theo tốc độ và nhu cầu riêng.

- Nâng cao chất lượng sản phẩm học tập, sản phẩm có bố cục rõ ràng hơn, màu sắc hợp lý hơn, thể hiện được ý tưởng thiết kế.

Đối với giảng viên:

- Chuyển vai trò từ hướng dẫn thao tác sang: Tổ chức hoạt động học tập, định hướng sử dụng công cụ, hỗ trợ chuyên môn sâu.
- Giảm áp lực trong việc hỗ trợ cá nhân từng sinh viên .
- Tăng hiệu quả quản lý và tổ chức lớp học thực hành.

III – KẾT LUẬN

Sáng kiến đã đề xuất và triển khai một giải pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo theo quy trình trong giảng dạy môn Đồ họa ứng dụng, góp phần đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính chủ động, năng lực tự học và tư duy thực hành của người học.

Kết quả thực nghiệm cho thấy:

- Ba nhóm công cụ trong sáng kiến được tổ chức theo một trình tự thống nhất: xây dựng quy trình, hình thành ý tưởng và thực hành hoàn thiện sản phẩm. Cách tiếp cận này giúp sinh viên học tập có định hướng rõ ràng, chuyển từ hiểu cách làm đến triển khai thực tế.
- Phù hợp với đối tượng sinh viên ngành Tin học ứng dụng.
- Nâng cao tính chủ động, mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao chất lượng học tập và kỹ năng thực hành.

Sáng kiến không chỉ có giá trị trong phạm vi môn học, mà còn có thể làm cơ sở tham khảo cho việc ứng dụng AI trong giảng dạy các học phần thực hành khác, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo trong bối cảnh chuyển đổi số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1]. Nguyễn Văn Minh (Chủ biên), *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, Hà Nội, 2018, tr. 45–68.

[2]. Trần Thị Thanh Hương, *Đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy năng lực người học*, Tạp chí Giáo dục, số 421, năm 2017, tr. 12–16.

[3]. Nguyễn Thị Thu Hà, *Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục đại học ở Việt Nam hiện nay*, Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, tập 18, số 2, năm 2022, tr. 34–41.

[4]. Adobe Systems Incorporated, *Adobe Photoshop User Guide*, Adobe Press, San Jose (USA), 2023, tr. 120–165.

TÁC GIẢ
(Ký tên)

Nhữ Thị Thu Hằng

PHỤ LỤC

BƯỚC 1 SỬ DỤNG CHATGPT ĐỂ XÂY DỰNG QUY TRÌNH

Sinh viên nhập prompt:

"Bạn là chuyên gia Photoshop. Hãy hướng dẫn từng bước thiết kế poster du lịch Lạng Sơn cho sinh viên mới bắt đầu, trình bày ngắn gọn, dễ hiểu, có gợi ý công cụ sử dụng."

Kết quả ChatGPT trả về:

ChatGPT

Dưới đây là các bước thiết kế poster du lịch Lạng Sơn cho sinh viên mới bắt đầu bằng Photoshop, ngắn gọn, dễ hiểu và có gợi ý công cụ:

1. Chọn ảnh nền (cảnh đẹp Lạng Sơn)
→ Công cụ: File → Open
2. Tách đối tượng chính (ví dụ: người hoặc địa danh)
→ Công cụ: Select Subject + Layer Mask
3. Ghép đối tượng vào nền
→ Công cụ: Move Tool
4. Chính màu tổng thể cho hài hòa
→ Công cụ: Adjustment Layers (Brightness/Contrast, Color Balance)
5. Thêm tiêu đề và nội dung
→ Công cụ: Text Tool
6. Lưu và xuất file
→ File → Export

Message ChatGPT...

1 Hình minh họa 1:
Kết quả ChatGPT trả về

BƯỚC 2 PHÂN TÍCH VÀ CHUYỂN THÀNH THAO TÁC THỰC HÀNH

Sinh viên đọc kết quả và hiểu theo cách đơn giản:

"Minh cần làm theo thứ tự này và dùng các công cụ tương ứng"

Bước	Việc cần làm	Công cụ Photoshop
1	Mở ảnh phong cảnh Lạng Sơn	File → Open
2	Tách người/đối tượng	Select Subject + Layer Mask
3	Đưa vào ảnh nền	Move Tool
4	Chỉnh màu cho đẹp	Adjustment Layers (Brightness/Contrast, Color Balance)
5	Thêm chữ tiêu đề	Text Tool

2 Hình minh họa 2:
Giao diện Photoshop với các layer

BƯỚC 3 XÂY DỰNG QUY TRÌNH THỰC HIỆN CÁ NHÂN

Sau khi hiểu, sinh viên ghi lại thành các bước dễ nhớ:

1. Chọn ảnh nền đẹp
2. Tách đối tượng
3. Ghép vào nền
4. Chỉnh màu
5. Thêm chữ

Lúc này:

- ✓ Sinh viên biết rõ phải làm gì trước – sau
- ✓ Có thể bắt đầu thực hành ngay

Ảnh gốc

Poster hoàn thiện

3 Hình minh họa 3:
So sánh trước – sau (ảnh gốc và poster hoàn thiện)

★ KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

- Sinh viên không còn lúng túng khi bắt đầu
- Có quy trình rõ ràng trước khi thao tác
- Chủ động thực hiện mà không cần hướng dẫn từng bước

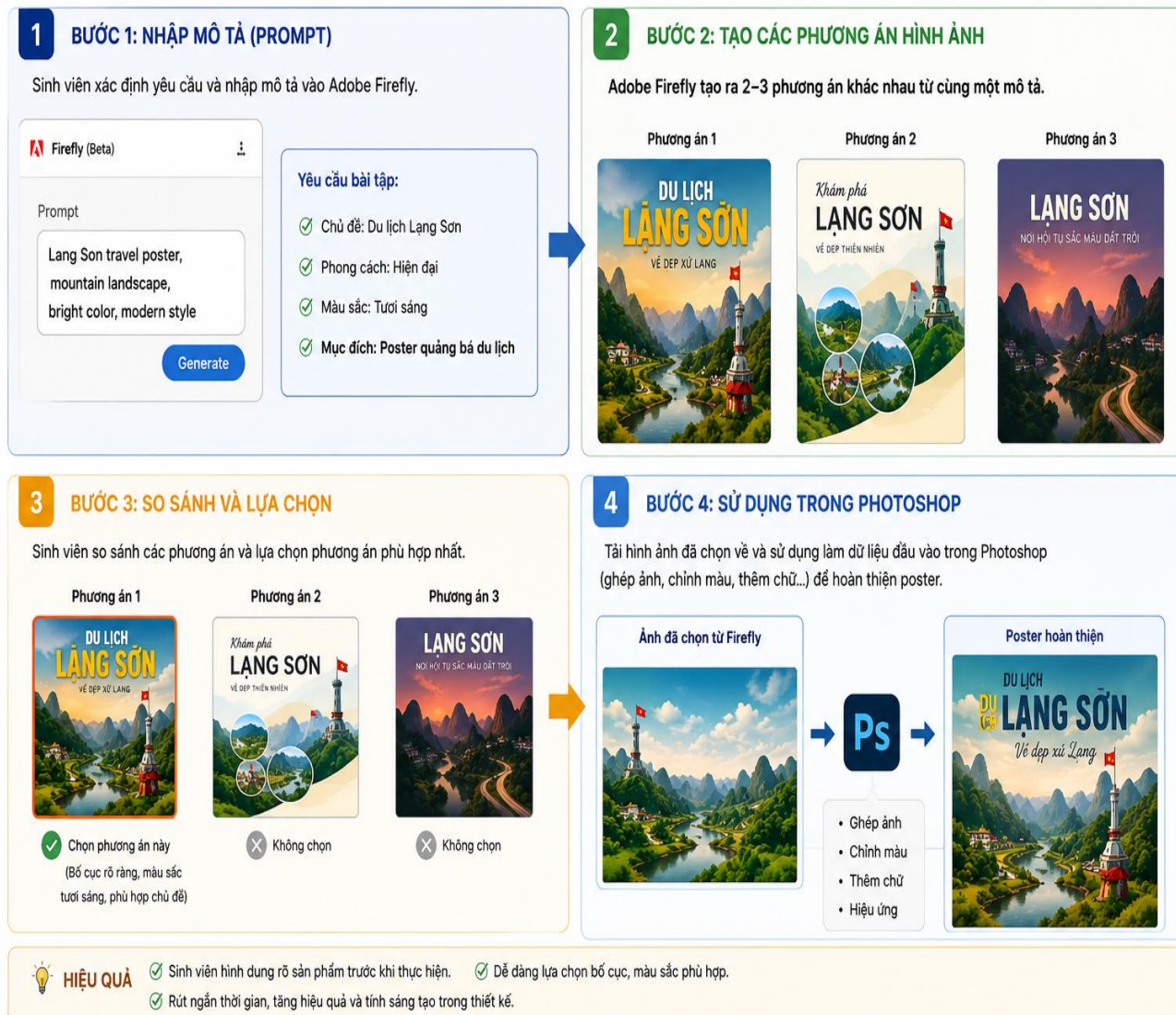
NHẬN XÉT

Thông qua ví dụ trên cho thấy, sinh viên biết cách đặt câu hỏi đúng để khai thác AI, biết chuyển kết quả AI thành thao tác cụ thể và tự xây dựng được quy trình thực hiện. AI đóng vai trò hỗ trợ tư duy, không thay thế quá trình thực hành của người học.

Hình 1. Minh họa các bước xây dựng quy trình thiết kế poster bằng ChatGPT

QUY TRÌNH 4 BƯỚC SỬ DỤNG ADOBE FIREFLY HỖ TRỢ TRỰC QUAN VÀ PHÁT TRIỂN Ý TƯỞNG

Ví dụ minh họa: Thiết kế poster du lịch Lạng Sơn



HIỆU QUẢ

- ✓ Sinh viên hình dung rõ sản phẩm trước khi thực hiện.
- ✓ Dễ dàng lựa chọn bố cục, màu sắc phù hợp.
- ✓ Rút ngắn thời gian, tăng hiệu quả và tính sáng tạo trong thiết kế.

Hình 2. Minh họa các phương án ý tưởng poster được tạo bằng Adobe Firefly

QUY TRÌNH 3 BƯỚC: KẾT HỢP CLIPDROP VÀ PHOTOSHOP TRONG XỬ LÝ ẢNH

Ví dụ minh họa: Thiết kế poster du lịch Lạng Sơn

1 BƯỚC 1: XỬ LÝ NHANH BẰNG AI (CLIPDROP)

Sinh viên sử dụng Clipdrop để xử lý nhanh ảnh ban đầu.

	Trước	Sau
1. Cleanup Xóa chi tiết không mong muốn		
2. Relight Điều chỉnh ánh sáng		
3. Upscale Tăng độ phân giải, cải thiện chất lượng		

↓

✅ Tải ảnh đã xử lý từ Clipdrop về máy để sử dụng trong Photoshop.

Clipdrop
https://clipdrop.co

2 BƯỚC 2: TÍNH CHỈNH BẰNG PHOTOSHOP

Sinh viên đưa ảnh vào Photoshop để hoàn thiện sản phẩm.



Các thao tác chỉnh trong Photoshop:

- ✓ Ghép ảnh, sắp xếp bố cục
- ✓ Chỉnh màu bằng Adjustment Layers
- ✓ Xử lý chi tiết (Content-Aware Fill, Clone Stamp...)
- ✓ Thêm chữ, hiệu ứng và hoàn thiện sản phẩm

Adobe Photoshop

3 BƯỚC 3: ĐÁNH GIÁ VÀ CẢI TIẾN

Sinh viên sử dụng AI (ChatGPT/Copilot) để nhận xét và đề xuất cải tiến, sau đó chỉnh sửa lại sản phẩm.

Hỏi AI để đánh giá:

Poster này cần chỉnh gì để bố cục và màu sắc hài hòa, thu hút hơn?

Gợi ý từ AI:

- Tăng độ tương phản cho tiêu đề.
- Làm nổi bật hình ảnh tháp cờ.
- Giảm độ bão hòa ở nền để chữ dễ đọc hơn.
- Thêm hiệu ứng ánh sáng ở góc trên bên phải để tạo điểm nhấn.

Điều chỉnh và hoàn thiện



KẾT QUẢ:

Sản phẩm hoàn thiện chất lượng hơn nhờ kết hợp tốc độ của AI và độ chính xác của Photoshop.



HIỆU QUẢ ĐẠT ĐƯỢC



Xử lý nhanh các bước cơ bản bằng AI (Clipdrop)



Kiểm soát và hoàn thiện chi tiết bằng Photoshop



Phát triển tư duy lựa chọn và phối hợp công cụ



Nâng cao chất lượng sản phẩm và hiệu quả học tập

Hình 3. Minh họa quá trình xử lý ảnh và hoàn thiện poster bằng Clipdrop và Photoshop