

TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG GIÁO DỤC THIẾT KẾ Ở VIỆT NAM: RANH GIỚI GIỮA HỖ TRỢ SÁNG TẠO VÀ VI PHẠM HỌC THUẬT

VŨ TRUNG HIẾU

Khoa Mỹ thuật và Thiết kế,
Trường Đại học Văn Lang

Nhận bài ngày 17/01/2026. Sửa chữa xong 24/02/2026. Duyệt đăng 27/02/2026.

Abstract

In the era of artificial intelligence (AI), design education is undergoing significant transformation as the boundary between creative support and academic misconduct becomes increasingly blurred. This study was conducted within the context of a calendar design project undertaken by third-year students majoring in Graphic Design at the Faculty of Fine Arts and Design, Van Lang University, where AI tools are widely used by students. Based on a quantitative survey of 70 students and qualitative interviews with six participants, the study identifies common forms of AI use in both design practice and academic settings, highlights AI's role as a creative support tool, and examines its potential misuse as well as gaps in the current academic regulatory framework. On that basis, the article proposes assessment models, evaluation criteria, and recommendations for curriculum adjustment in order to foster a transparent, humane, and adaptive design education environment in response to emerging technologies.

Keywords: Academic assessment, academic integrity, artificial intelligence, design education, graphic design.

1. Đặt vấn đề

Trí thông minh nhân tạo (AI) không còn là một viễn cảnh trong tương lai mà đã và đang có những ảnh hưởng tích cực trong mọi khía cạnh của đời sống, đặc biệt là trong giáo dục và thiết kế – nơi tính sáng tạo, tính cá nhân và khả năng giải quyết vấn đề bằng tư duy hình ảnh luôn được đề cao. Trên phạm vi toàn cầu, AI đang được tích hợp vào các phần mềm thiết kế, quy trình sáng tạo và phương pháp giảng dạy, làm thay đổi sâu sắc cách thức tiếp cận của người học và người dạy trong lĩnh vực thiết kế sáng tạo [1, tr. 6-7]. Tại Việt Nam, tuy các xu hướng và công nghệ mới đã bắt đầu được tiếp cận, song việc ứng dụng AI trong giáo dục thiết kế vẫn đang gặp phải nhiều rào cản. Phần lớn các trường vẫn chưa có khung pháp lý rõ ràng để đánh giá vai trò của AI và giữ ranh giới của nó trong kết quả học thuật [8, tr. 96]; chương trình đào tạo chưa được tích hợp kiến thức bài bản về công cụ này; và một số trường áp dụng cách tiếp cận bảo thủ, lựa chọn “cấm đoán” như một biện pháp phòng ngừa gian lận thay vì hướng đến giáo dục sử dụng công nghệ một cách có trách nhiệm [7, tr. 2–3; 6–7]. Trên cơ sở đó, nghiên cứu này tập trung đánh giá và phân tích thực trạng ứng dụng AI trong các dự án thiết kế lịch của sinh viên (SV) ngành Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Lang – một loại hình bài tập toàn diện, đòi hỏi cả năng lực tư duy kỹ thuật lẫn nghệ thuật. Sử dụng phương pháp định lượng và định tính, nghiên cứu này tìm cách xác định các loại hình sử dụng AI thường xuyên, đánh giá rủi ro học thuật và cung cấp các giải pháp quản lý công nghệ trong bối cảnh đào tạo nghệ thuật ứng dụng. Mục tiêu cuối cùng là tạo ra một mô hình giáo dục minh bạch, nhân văn, đáp ứng những tiến bộ công nghệ mà vẫn duy trì giá trị cốt lõi của sự sáng tạo trong thiết kế. Nghiên cứu này đặt ra ba câu hỏi quan trọng để định hướng quá trình khảo sát và phân tích, trong bối cảnh giáo dục thiết kế đang trải qua những thay đổi đáng kể do sự phát triển của trí tuệ nhân tạo. 1) AI được SV sử dụng như thế nào khi thực hiện các dự án sáng tạo? 2) SV hiểu biết bao nhiêu về đạo đức học thuật liên quan đến AI? 3) Chúng ta nên thiết kế mô hình quản

Email: hieu.vt@vlu.edu.vn

trị và hệ thống đánh giá học thuật như thế nào trong thời đại số, đặc biệt là với tốc độ phát triển chóng mặt của AI, để đảm bảo chất lượng đào tạo và duy trì giá trị cốt lõi của tư duy sáng tạo?

Trên cơ sở đó, nghiên cứu hướng đến ba mục tiêu chính: 1) Đánh giá cách SV hiện đang sử dụng AI trong các dự án thiết kế lịch, đây là một loại bài tập kết hợp các kỹ năng kỹ thuật, sáng tạo và tư duy; 2) Đánh giá các rủi ro về đạo đức học thuật như đạo văn, sao chép ý tưởng hoặc thiếu sự phát triển cá nhân trong quá trình sáng tạo; và 3) Đề xuất các chính sách quản trị phù hợp và hệ thống tiêu chí đánh giá (tiêu chí chấm điểm) sẽ hỗ trợ các cơ sở đào tạo phát triển phương pháp tiếp cận mang tính xây dựng và lâu dài đối với AI trong giáo dục thiết kế.

2. Phương pháp nghiên cứu

Nhằm tìm hiểu sâu sắc hiện tượng SV Khoa Mỹ thuật và Thiết kế, Trường Đại học Văn Lang ứng dụng AI trong các dự án thiết kế lịch, nghiên cứu này sử dụng phương pháp tiếp cận hỗn hợp, kết hợp các kỹ thuật định lượng và định tính. Việc kết hợp hai phương pháp này cho phép nghiên cứu ghi nhận các mô hình phổ biến trong hành vi sử dụng AI (ở cấp độ rộng) và tìm hiểu cấu trúc tâm lý, động lực và ý thức đạo đức của người học (ở cấp độ sâu). Phương pháp này cũng phản ánh những mâu thuẫn cố hữu giữa tính trung thực và việc sử dụng công nghệ trong môi trường học thuật của ngành mỹ thuật ứng dụng.

3. Nội dung nghiên cứu

3.1. Cơ sở lý luận

Tư duy sáng tạo được coi là một kỹ năng cấp cao trong giáo dục thiết kế, thể hiện ở khả năng kết hợp nhiều yếu tố để tạo ra các khái niệm độc đáo, giải quyết các vấn đề thị giác và xây dựng phong cách cá nhân riêng biệt. Kỹ năng này được phân loại ở cấp độ "Tổng hợp", một trong những cấp độ nhận thức cao nhất, trong phân loại mục tiêu giáo dục của Bloom (1956). Nó đòi hỏi người học phải tái cấu trúc các mục kiến thức theo một cách mới mẻ và giàu trí tưởng tượng. Kinh nghiệm, tư duy phản biện và thực hành sáng tạo liên tục là những cách duy nhất để hoàn thành quá trình này [4, tr. 20-21].

Nền tảng của học tập kiến tạo, cho rằng kiến thức được người học chủ động tạo ra thông qua tương tác xã hội, trải nghiệm cá nhân và sự tương tác với môi trường, gắn liền chặt chẽ với tư duy sáng tạo trong giáo dục. Để tạo ra kiến thức bền vững và mang tính cá nhân, người học liên tục diễn giải, điều chỉnh và kiểm tra những gì đã học trong các tình huống thực tế [2, tr. 66-67]. Thiết kế, đặc biệt là trong mỹ thuật ứng dụng, không chỉ đơn thuần là một quá trình kỹ thuật; đó là quá trình tìm kiếm và thể hiện ý nghĩa của bản thân thông qua bố cục, hình ảnh, vật liệu và biểu đạt trực quan. Tuy nhiên, mô hình học tập này đang gặp phải những vấn đề nghiêm trọng do sự phát triển và phổ biến của các công cụ trí tuệ nhân tạo (AI). Nguy cơ lệ thuộc vào công cụ, từ bỏ tư duy phản biện và đánh mất bản sắc thiết kế ngày càng rõ ràng khi SV có thể nhanh chóng tạo ra những sản phẩm "ấn tượng" mà không cần phải trải qua quá trình lên ý tưởng và trau dồi tài năng.

Trong bối cảnh này, tính chính trực học thuật trở nên thiết yếu đối với nghiên cứu cũng như quá trình học tập và sáng tạo. Một tiêu chuẩn đạo đức quan trọng trong giáo dục đại học nói chung và giáo dục thiết kế nói riêng là sự trung thực trong suy nghĩ, cách diễn đạt và việc tiết lộ nguồn gốc và mức độ tham gia cá nhân vào kết quả cuối cùng [6, tr. 18- 21]. Các quy tắc học thuật và công cụ đánh giá phải xác định rõ ranh giới giữa phát minh thực sự và sao chép, bao gồm cả sao chép từ trí tuệ nhân tạo.

Việc đánh giá trong di sản đào tạo thiết kế của Việt Nam vẫn chủ yếu tập trung vào mô hình "đánh giá dựa trên sản phẩm", nhấn mạnh các yếu tố trực quan của sản phẩm cuối cùng như bố cục, hình ảnh, màu sắc và chiến lược trình bày. Tuy nhiên, mô hình này còn bộc lộ những hạn chế về tính cởi mở, công bằng và khả năng phản ánh hiệu quả tiềm năng thực sự của người học trong thời đại AI, nơi các công cụ có thể nhanh chóng phát triển gần như toàn bộ sản phẩm. Trước tình hình này, nhiều học giả và giảng viên đã áp dụng phương pháp "đánh giá dựa trên quy trình", nhấn mạnh mức độ tham gia cá nhân vào công việc, quá trình phát triển ý tưởng, phê bình và ghi chép tư duy thiết kế [3, tr. 34]. Trong một môi trường giáo dục chịu ảnh hưởng nặng nề của công nghệ, phương pháp này giúp bảo tồn các nguyên tắc cơ bản của nghề thiết kế và phù hợp với mô hình giáo dục dựa trên năng lực. Hơn nữa, phương pháp này giúp tạo ra một hệ thống đánh giá công bằng và minh bạch, đồng thời định hướng phù hợp cho SV trong thời đại mà ranh giới giữa con người và máy móc ngày càng trở nên mơ hồ.

3.2. Khảo sát định lượng

Một khảo sát trực tuyến với 16 câu hỏi đóng và bán mở đã được tạo bằng Google Forms và phân phối cho ba nhóm, gồm 70 SV năm thứ ba chuyên ngành Thiết kế Đồ họa nhằm thu thập dữ liệu định lượng. Các SV này đang tham gia một dự án thiết kế lịch cá nhân, đòi hỏi mức độ tích hợp thông tin cao. Bốn nhóm nội dung chính là trọng tâm của các câu hỏi khảo sát: 1) Mức độ hiểu biết và nhận biết các công cụ AI trong thiết kế; 2) Tần suất và tốc độ sử dụng AI trong từng bước của quy trình thiết kế, chẳng hạn như ý tưởng, phát triển nhân vật, bối cảnh, bố cục tổng thể và màu sắc; 3) Phương pháp sử dụng AI, chẳng hạn như để tham khảo hoặc sử dụng trực tiếp như một sản phẩm cuối cùng; và 4) Nhận thức của cá nhân về đạo đức học thuật khi áp dụng công nghệ AI. Google Sheets được sử dụng để xử lý dữ liệu khảo sát, sau đó được mã hóa theo thang đo Likert 5 điểm để đo lường thái độ và hành động. Để làm nổi bật các khía cạnh chính về cách SV tiếp cận và sử dụng AI trong quá trình học tập và thực hành thiết kế, các xu hướng đã được hình dung bằng biểu đồ thanh và biểu đồ tròn. Để đảm bảo tính đa chiều và nhất quán trong phân tích, các kết quả khảo sát định lượng sẽ làm nền tảng để so sánh với dữ liệu định tính trong phần sau.

3.3. Phỏng vấn định tính

Song song với khảo sát định lượng, nghiên cứu cũng sử dụng phương pháp phỏng vấn định tính bán cấu trúc để phân tích sâu hơn nhận thức, quan điểm và hành vi cá nhân của người tham gia trong việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào các dự án thiết kế lịch. Sáu cuộc phỏng vấn ($n = 6$), bao gồm hai giảng viên và bốn SV, được chia thành các nhóm đại diện cho các phong cách và tư duy sử dụng AI khác nhau. Đồ án cuối kỳ được trực tiếp hướng dẫn và chấm điểm bởi hai giảng viên (GV1, GV2), những người cũng chịu trách nhiệm giám sát và chỉ đạo công việc học tập. Bốn SV được chọn được chia thành hai nhóm đối lập: SV1, SV2 thừa nhận đã sử dụng AI để hoàn thành phần lớn bài nộp nhưng không tiết lộ phương pháp, trong khi SV3, SV4 sử dụng AI như một phương pháp tham khảo và phát triển ý tưởng trước khi chủ động chỉnh sửa sản phẩm cuối kỳ bằng tay, thể hiện mức độ tự chủ và sáng tạo cao hơn. Bốn chủ đề chính nổi lên từ các câu hỏi phỏng vấn bán cấu trúc: 1) Động cơ sử dụng AI và ý kiến cá nhân về hành vi đó; 2) Ý kiến cá nhân về vai trò của AI trong đối mới thiết kế; 3) Ý kiến về ranh giới phân biệt gian lận học thuật với hỗ trợ kỹ thuật hợp pháp; và 4) Kỳ vọng về các tiêu chuẩn đánh giá trong bối cảnh các dự án công nghệ mới.

Mỗi cuộc phỏng vấn đều được quay video, ghi chép lại và phân tích nội dung. Để tìm ra các mô hình tư duy và thái độ đặc trưng, dữ liệu đã được mã hóa theo các chủ đề thường gặp. Một số vấn đề chính được xác định bởi kết quả nghiên cứu bao gồm: nhà trường thiếu khung hướng dẫn và định hướng rõ ràng; SV tìm cách "lách luật" do áp lực điểm số; xu hướng hành động theo thói quen tiện lợi mà không cân nhắc đến hậu quả học tập; và hiểu sai về bản chất của các công cụ AI (coi AI là nguồn hình ảnh miễn phí, không có chú thích). Những phát hiện này củng cố cơ sở dữ liệu để đề xuất các chiến lược giáo dục phù hợp và giúp làm sáng tỏ những khó khăn trong quản lý học thuật trong tương lai hậu AI.

3.4. Giới hạn nghiên cứu

Nghiên cứu này, tập trung vào ngành thiết kế đồ họa, được thực hiện tại Trường Đại học Văn Lang, một cơ sở đào tạo duy nhất. Do đó, những phát hiện mang tính cá biệt và chưa phản ánh chính xác ngành Mỹ thuật ứng dụng tại Việt Nam nói chung, vốn rất đa dạng về chuyên ngành, môi trường giảng dạy, triết lý đào tạo và trình độ tiếp cận công nghệ giữa các cơ sở đào tạo. Một trở ngại đáng kể khác là việc nghiên cứu phụ thuộc vào việc tự báo cáo trong các khảo sát định lượng. Mặc dù bảng câu hỏi được ẩn danh, mọi người vẫn có thể báo cáo không trung thực hoặc né tránh do lo sợ bị phát hiện hành vi không đúng mực, đặc biệt là khi liên quan đến đạo đức học thuật. Điều này làm giảm độ chính xác của dữ liệu thu thập được. Mặt khác, quy mô mẫu nhỏ ($n = 6$) trong phần phỏng vấn định tính cho phép phân tích sâu hơn về tâm lý và động lực; tuy nhiên, việc đại diện cho tỷ lệ phổ biến ở cấp độ ngành nghề là một thách thức. Mặc dù chỉ là một nghiên cứu thăm dò sơ bộ, công trình này vẫn cung cấp một góc nhìn kịp thời và hữu ích về thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đào tạo thiết kế tại các trường đại học Việt Nam. Một điểm khởi đầu quan trọng để điều chỉnh việc xây dựng các quy tắc giảng dạy, đánh giá và chương trình đào tạo phù hợp với bối cảnh công nghệ đang phát triển nhanh chóng sẽ là kết quả thực nghiệm và mô tả rõ ràng những căng thẳng hiện tại giữa công nghệ và đạo đức học thuật.

4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Mức độ sử dụng AI trong đồ án thiết kế lịch

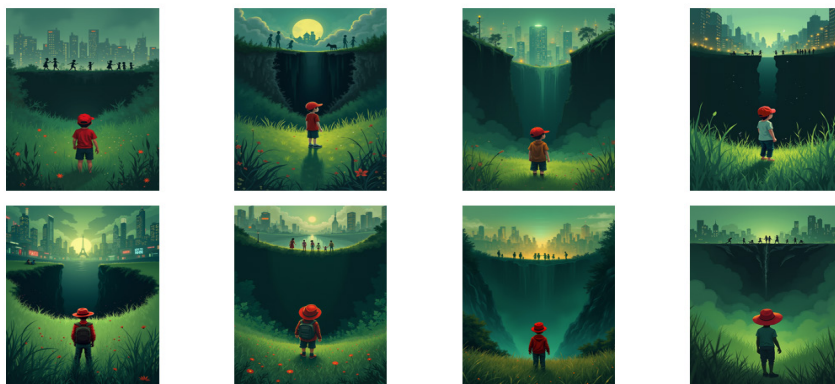
Theo kết quả khảo sát, một tỷ lệ đáng kể SV đã tích hợp trí tuệ nhân tạo (AI) vào bài tập thiết kế lịch của mình. Cụ thể, có tới 88% SV năm thứ ba thừa nhận sử dụng ít nhất một công cụ AI trực quan trong một hoặc nhiều giai đoạn của dự án, chẳng hạn như Leonardo, Krea hoặc ChatGPT. Đây là một con số đáng chú ý, minh họa mức độ phổ biến của các công nghệ này trong thực hành thiết kế của SV.

Kết quả nghiên cứu và phỏng vấn chỉ ra ba mô hình phổ biến trong việc sử dụng AI của SV, tương quan với ba mức độ sáng tạo và đạo đức học thuật:

4.1.1. Sử dụng AI như công cụ gợi ý, sau đó vẽ lại bằng tay

Đây được xem là hình thức tích cực và có trách nhiệm. Nhóm SV này thường có khả năng thiết kế mạnh mẽ, sử dụng AI để thử nghiệm nhiều lần hoặc mở rộng trí tưởng tượng trước khi chọn ra ý tưởng tốt nhất để chỉnh sửa lại bằng các phương pháp thông thường hoặc kỹ thuật số. Một SV chia sẻ: “Em tạo nhiều phiên bản sơ bộ bằng Midjourney, sau đó tham khảo nhiều trong số các phiên bản được tạo ra để vẽ lại theo phong cách riêng, vector hóa và tô màu trong Illustrator bằng chính năng lực của bản thân” (hình 1).

Hình 1: SV chia sẻ về kinh nghiệm sử dụng trí tuệ nhân tạo để tạo ra hình ảnh tham khảo trong đồ án (Nguồn: Tác giả, 2025)



4.1.2. Sử dụng AI làm mẫu để “đổi lại” bằng tay hoặc phần mềm đồ họa

Đây là trường hợp trung gian, gây tranh cãi. Hành động này bề ngoài có vẻ là sáng tạo cá nhân, nhưng thực chất lại là một hình thức sao chép thị giác – chỉ thay đổi công cụ thể hiện chứ không thay đổi nội dung và tư duy hình ảnh. Ranh giới giữa tham khảo và đạo văn trở nên mờ nhạt, nhất là khi sản phẩm không mang thêm giá trị mới về hình thức hay nội dung (hình 2).

Hình 2: SV sử dụng Chat GPT làm ra tác phẩm mẫu và sau đó “đổi lại” bằng phần mềm vẽ chuyên dụng trong đồ án thiết kế lịch (Nguồn: Tác giả, 2025)



4.1.3. Sử dụng hình ảnh AI nộp trực tiếp mà không phát triển lại

Đây là một ví dụ tiêu cực về việc lạm dụng công nghệ trong lớp học. Ngày nay, rất nhiều SV thường xuyên sử dụng tốc độ và khả năng tạo đồ họa đáng kinh ngạc của các công cụ AI để hoàn thành bài tập mà không dành thời gian cho việc suy nghĩ, thiết kế hoặc xây dựng ý tưởng độc đáo. Điều đáng lo ngại là một số SV tin rằng đây là một phương pháp hợp pháp để “áp dụng công nghệ” vào học tập, mặc dù nó có thể vi phạm đạo đức học thuật. Hình minh họa cho thấy một trường hợp điển hình: SV sử dụng hình ảnh nhân vật “Dragon Warrior” có sẵn từ mạng Internet, sau đó ra lệnh cho ChatGPT thay thế phần

đầu bằng mẫu rồng thời Lý – mà không hề phát triển thêm nội dung hay thực hiện quá trình thiết kế sáng tạo. Đây là hành vi mang tính đối phó, tiềm ẩn nguy cơ gian lận trong các kỳ thi và làm giảm chất lượng đào tạo trong các ngành học về thiết kế và mỹ thuật ứng dụng (hình 3).

Hình 3: SV sử dụng hình ảnh trên mạng có sẵn, kết hợp đầu rồng thời Lý và tạo ra bản thiết kế mà không cần bất kỳ nỗ lực nào (Nguồn: Tác giả, 2025)



4.2. Nhận thức đạo đức học thuật: khoảng trống và lệch chuẩn

Một trong những kết luận chính của nghiên cứu là sự thiếu hiểu biết và không chắc chắn của SV về đạo đức học thuật trong việc sử dụng AI. Nhiều SV không cho rằng việc “tái tạo” đồ họa AI hoặc sử dụng chúng mà không báo cáo là sai. Thay vào đó, nhiều em coi chúng là một giải pháp thiết thực để tiết kiệm thời gian hoặc nâng cao chất lượng ảnh mà các em không có đủ khả năng cần thiết để tạo ra. Việc thiếu hướng dẫn rõ ràng từ giảng viên và nhà trường là một nguyên nhân chính dẫn đến quan niệm sai lầm này. Nếu không có bối cảnh rõ ràng, SV thường tự diễn giải và biện minh cho hành động của mình, điều này có thể dẫn đến việc sử dụng AI một cách ngẫu hứng, thậm chí là tùy tiện. Một ví dụ điển hình cho điều này là một trường hợp gây tranh cãi nội bộ: một SV đã sử dụng ảnh AI cho gần như toàn bộ đồ án tốt nghiệp của mình, vốn là kết quả học tập cuối cùng, thể hiện toàn bộ kỹ năng của anh ấy sau bốn năm học. Sự việc này đã buộc khoa phải ban hành chính sách “cấm tuyệt đối” việc sử dụng AI trong tất cả các đồ án, bất kể mục đích, mặc dù trường chưa có chính sách kiểm duyệt hoặc công cụ phát hiện AI đầy đủ. Tuy nhiên, lệnh cấm hoàn toàn này cũng làm nổi bật một số điểm bất cập tiềm ẩn. Mặc dù giảm thiểu khả năng gian lận, nhưng nó cũng hạn chế quyền tự do thử nghiệm công nghệ của những SV nghiêm túc nếu họ chọn sử dụng AI như một thành phần của quy trình sáng tạo đương đại. Chính sách “phản ứng phòng vệ” như vậy có thể khiến chương trình đào tạo trở nên lỗi thời và tách biệt khỏi thực tiễn chuyên môn, trong bối cảnh ngành thiết kế toàn cầu đang tích cực tích hợp công nghệ AI vào quá trình giảng dạy và sáng tạo. ThS. Hồ Thủy Tiên – Trưởng ngành Đồ họa minh họa, Khoa Mỹ thuật và Thiết kế, Trường Đại học Văn Lang nhận định: “Việc thiếu khung đánh giá rõ ràng khiến giảng viên rất lúng túng. Chúng tôi không muốn cổ vũ gian lận, nhưng cũng không muốn kìm hãm sáng tạo. Thực sự, cần một hệ quy chuẩn mới cho thời đại mới.” Nhìn chung, những phát hiện nghiên cứu nêu bật một vấn đề nan giải đáng kể mà ngành giáo dục thiết kế đang phải đối mặt hiện nay: khi AI trở thành một thành phần không thể thiếu của các công cụ sáng tạo nhưng hệ thống đào tạo vẫn tiếp tục tuân theo các tiêu chuẩn lỗi thời, SV sẽ buộc phải đưa ra quyết định khó khăn là sử dụng AI trong thiết kế là “đúng” hay “sai”. Điều này đặc biệt đúng khi các chính sách không được cập nhật nhanh chóng và rõ ràng.

5. Kết luận

Sự phát triển nhanh chóng và khả năng ứng dụng rộng rãi của AI trong giáo dục thiết kế không chỉ đặt ra những thách thức về mặt kỹ thuật, mà còn kéo theo những vấn đề sâu sắc liên quan đến đạo đức học thuật. Khi các công cụ AI ngày càng trở nên mạnh mẽ và dễ tiếp cận, nhưng hệ thống đào tạo và đánh giá chưa theo kịp để điều chỉnh, một khoảng trống đáng lo ngại đã xuất hiện trong việc xác lập các chuẩn mực học thuật và định hướng phát triển nghề nghiệp cho người học. Thực tế cho thấy, không ít SV đã sử dụng hình ảnh do AI tạo ra một cách thụ động, thiếu sự can thiệp sáng tạo cá nhân và không trung thực trong khai báo, từ đó làm suy giảm giá trị của tinh thần học thuật, tạo ra sự thiếu công bằng trong đánh giá và phá vỡ mối quan hệ tin cậy giữa giảng viên và người học.

Trong bối cảnh đó, một số cơ sở đào tạo lựa chọn phản ứng bằng các quy định cấm đoán tuyệt đối AI trong đồ án như một giải pháp phòng ngừa gian lận. Tuy nhiên, cách tiếp cận này mang tính đối phó

ngắn hạn và có thể làm tổn hại đến khả năng đổi mới – một giá trị cốt lõi của ngành thiết kế – khi bỏ qua tiềm năng khai thác AI như một công cụ hỗ trợ sáng tạo nếu được sử dụng đúng cách. Đáng lo ngại hơn, việc lạm dụng AI mà thiếu nền tảng tư duy thiết kế, cảm thụ thị giác và kỹ năng thể hiện cá nhân có thể dẫn đến tình trạng mai một các kỹ năng cốt lõi của người học. Một SV có thể đạt điểm cao nhờ sản phẩm do AI tạo ra nhưng lại không thực sự hiểu hoặc làm chủ được quá trình thiết kế – điều sẽ trở thành trở ngại lớn khi họ bước vào môi trường nghề nghiệp vốn đòi hỏi bản sắc sáng tạo, tư duy phản biện và năng lực giải quyết vấn đề. Tình trạng này càng trầm trọng hơn khi các cơ sở đào tạo chưa có công cụ kiểm định hiệu quả hay hệ thống tiêu chí đánh giá (rubric) rõ ràng để phân định đâu là phần đóng góp của công cụ và đâu là nỗ lực sáng tạo của cá nhân.

Thay vì tiếp tục theo đuổi tư duy “cấm đoán tuyệt đối”, các trường đào tạo thiết kế cần chuyển hướng sang mô hình quản trị AI một cách chủ động và linh hoạt, thông qua một số chiến lược then chốt. Trước hết, xây dựng quy chế sử dụng AI rõ ràng là điều kiện tiên quyết. Quy định này cần phân biệt cụ thể giữa việc sử dụng AI một cách hợp lệ – như để gợi ý hình ảnh, thử nghiệm phong cách – với hành vi gian lận học thuật, ví dụ như nộp nguyên bản hình ảnh do AI tạo ra mà không phát triển lại hoặc không khai báo. Tiếp theo, cần cập nhật hệ thống tiêu chí đánh giá học thuật, chuyển từ đánh giá sản phẩm cuối cùng sang đánh giá toàn bộ quy trình sáng tạo. Một bảng tiêu chí (rubric) mới cần tập trung vào tư duy độc lập, khả năng phản biện, kỹ năng thể hiện cá nhân và mức độ ứng dụng AI một cách có trách nhiệm (xem bảng).

Tiêu chí	Trọng số (%)	Ghi chú
Tư duy – ý tưởng độc lập	30%	Không sao chép prompt phổ biến; có lập luận và định hướng cá nhân rõ ràng
Quy trình phát triển	25%	Có phác thảo tay, bản nháp, minh chứng tham khảo hoặc phiên bản thử nghiệm
Kỹ thuật thể hiện cá nhân	25%	Vẽ lại, chỉnh sửa hoặc tái thiết kế trên nền ý tưởng AI một cách có chủ đích
Ứng dụng AI đúng cách	10%	Có khai báo minh bạch, sử dụng công cụ phù hợp mục đích học thuật
Bản sắc thiết kế – tư duy phản biện	10%	Thuyết trình được ý đồ thiết kế, phân tích và phản biện lựa chọn hình ảnh

Bảng 1: Tiêu chí (rubric) đánh giá mới cần bổ sung mức độ ứng dụng AI một cách có trách nhiệm.

Song song đó, AI nên được tích hợp vào chương trình giảng dạy chính khóa, giúp SV không chỉ biết sử dụng mà còn hiểu cách lựa chọn, kiểm soát và phản biện công cụ. Đồng thời, để tránh sự lệ thuộc vào công nghệ, nhà trường cần duy trì và phát triển kỹ năng thiết kế gốc thông qua các đồ án “không sử dụng AI” – yêu cầu SV thực hiện hoàn toàn bằng tay hoặc mô hình thực nhằm rèn luyện tư duy thị giác và bản sắc cá nhân. Cuối cùng, tư duy đánh giá cũng cần được thay đổi: thay vì tập trung vào yếu tố “đẹp” – vốn có thể dễ dàng đạt được nhờ AI – giáo dục thiết kế nên hướng đến giá trị “có ý nghĩa”, tức là những sản phẩm thể hiện rõ thông điệp, quá trình phát triển và dấu ấn cá nhân của người học. Những điều chỉnh này không chỉ giúp hệ thống đào tạo thích ứng với bối cảnh công nghệ đang thay đổi nhanh chóng, mà còn góp phần giữ gìn những giá trị cốt lõi của giáo dục thiết kế: tính nhân văn, khả năng sáng tạo và sự cá nhân hóa – những yếu tố mà không một thuật toán nào có thể thay thế.

Tài liệu tham khảo

- [1] Agboola, O. P (2024). *The role of artificial intelligence in enhancing design innovation and sustainability*, Smart Design Policies, 1(1), 6-14.
- [2] Bada, S. O., & Olusegun, S (2015). *Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning*. Journal of Research & Method in Education, 5(6), 66-70.
- [3] Bergström, P (2010). *Process-based assessment for professional learning in higher education: Perspectives on the student-teacher relationship*. International Review of Research in Open and Distributed Learning, 11(2), 33-48.
- [4] Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook: The Cognitive Domain*. David McKay, New York.
- [5] Kadel, R., Mishra, B. K., Shailendra, S., Abid, S., Rani, M., & Mahato, S. P (2024). *Crafting tomorrow's evaluations: assessment design strategies in the era of generative AI*. 2024 International Symposium on Educational Technology (ISET), 13-17.
- [6] Kapur, R (2024). *Academic honesty: Essential in achievement of educational goals*. International Journal of Management and Humanities, 11(3), 18-23.
- [7] Ogugua, D., Yoon, S. N., & Lee, D (2023). *Academic integrity in a digital era: Should the use of ChatGPT be banned in schools?* Global Business & Finance Review (GBFR), 28(7), 1-10.
- [8] Trần Ngọc Mai (2023). *Sử dụng công cụ AI phục vụ nghiên cứu và xuất bản học thuật*. Tạp chí Khoa học và Đào tạo Ngân hàng, số 258, tr. 91-98.