# ẢNH HƯỞNG CỦA VIỆC HỌC TRỰC TUYẾN ĐẾN KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN THIẾT KẾ ĐỒ HỌA CỦA SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HIẾN

**NGUYỄN QUANG VINH**
**Khoa Công nghệ thông tin,**
**Trường Đại học Văn Hiến**

*Nhận bài ngày 02/10/2025. Sửa chữa xong 18/11/2025. Duyệt đăng 02/12/2025.*

***Abstract***

*This study examines the multidimensional effects of online learning on the academic performance of students enrolled in the Graphic Design program at Van Hien University during the Covid-19 pandemic and the post-pandemic period. Drawing on survey data, interviews, and analysis from more than 500 students across cohorts from 2019 to 2025, the findings reveal that online learning provides considerable flexibility, improved accessibility to learning materials, and enhanced self-study skills. However, it simultaneously results in reduced hands-on practice, weakened pedagogical interaction, and challenges related to motivation. Notable advantages include time and cost savings, as well as the ability to review recorded lectures, while key limitations involve insufficient direct practice with specialized design software, unstable internet connectivity, and decreased learner engagement.*

***Keywords:*** *Academic performance, Graphic Design, online learning, students, Van Hien University.*

## 1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh đại dịch Covid-19 bùng phát từ năm 2020, hệ thống giáo dục đại học Việt Nam nói chung và Trường Đại học Văn Hiến nói riêng đã phải chuyển đổi nhanh chóng từ mô hình học tập truyền thống sang học trực tuyến để đảm bảo continuity của quá trình đào tạo. Trường Đại học Văn Hiến, một cơ sở giáo dục tư thục tại Thành phố Hồ Chí Minh với thế mạnh về các ngành sáng tạo như Thiết kế Đồ họa đã triển khai mạnh mẽ các nền tảng trực tuyến như Zoom, Microsoft Teams và hệ thống LMS nội bộ. Môn Thiết kế Đồ họa vốn đòi hỏi sự kết hợp chặt chẽ giữa lý thuyết mỹ thuật, tư duy sáng tạo và thực hành chuyên sâu trên các phần mềm như Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign đã gặp phải nhiều thách thức khi chuyển sang môi trường ảo. Sự chuyển đổi này không chỉ mang lại cơ hội tiếp cận giáo dục linh hoạt, đặc biệt cho sinh viên (SV) làm thêm hoặc ở xa, mà còn đặt ra câu hỏi về hiệu quả học tập thực sự, đặc biệt trong một môn học thực hành cao [1, tr. 92-101]. Nghiên cứu này nhằm phân tích sâu sắc ảnh hưởng của học trực tuyến đến kết quả học tập môn Thiết kế Đồ họa dựa trên dữ liệu khảo sát từ SV các khóa 2019-2025, phỏng vấn giảng viên (GV) và phân tích điểm số qua các giai đoạn. Qua đó, bài báo làm rõ các khía cạnh tích cực, hạn chế tồn tại và đề xuất các giải pháp cụ thể nhằm tối ưu hóa chất lượng đào tạo trong bối cảnh giáo dục số hóa đang trở thành xu hướng tất yếu tại Việt Nam.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### *2.1. Tổng quan về học trực tuyến môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến*

Học trực tuyến tại Trường Đại học Văn Hiến được triển khai từ năm 2020 với sự hỗ trợ của các nền tảng công nghệ hiện đại nhằm đáp ứng yêu cầu giãn cách xã hội trong đại dịch Covid-19. Đối với môn Thiết kế Đồ họa, chương trình học bao gồm các module lý thuyết về nguyên tắc thiết kế, lịch sử mỹ thuật đồ họa và thực hành sử dụng phần mềm chuyên ngành. Trong giai đoạn trực tuyến, GV ghi hình

*Email: vinhnq@vhu.edu.vn*

bài giảng, chia sẻ tài liệu qua Google Drive hoặc OneDrive, tổ chức thảo luận qua chat Zoom và yêu cầu nộp bài tập dưới dạng file kỹ thuật số. Khảo sát ban đầu với 250 SV cho thấy 80% sử dụng máy tính cá nhân để học nhưng chỉ 35% sở hữu thiết bị màn hình lớn hoặc bảng vẽ kỹ thuật số cần thiết cho thiết kế chuyên nghiệp. Trường đã nỗ lực bổ sung các hướng dẫn video chi tiết và tổ chức các buổi workshop online với khách mời từ doanh nghiệp thiết kế. Tuy nhiên, sự chuyển đổi đột ngột đã lộ rõ khoảng cách giữa lý thuyết và thực hành, khi SV khó tái tạo môi trường phòng lab truyền thống tại nhà. Đến năm 2023-2025, nhà trường chuyển sang mô hình hybrid, kết hợp trực tuyến và trực tiếp, giúp cải thiện phần nào tình hình. Tổng quan này cho thấy học trực tuyến đã trở thành một phần không thể thiếu, nhưng cần được tối ưu hóa để phù hợp với đặc thù môn học sáng tạo thực hành [2, tr. 26-28].

*Bảng 1: Điểm trung bình môn Thiết kế Đồ họa qua các năm học*

| Năm học | Hình thức học | Điểm trung bình (thang 10) | Số SV khảo sát | Tỷ lệ đạt loại giỏi (%) |
|---|---|---|---|---|
| 2018-2019 | Trực tiếp | 7.8 | 150 | 35 |
| 2020-2021 | Trực tuyến hoàn toàn | 7.2 | 200 | 20 |
| 2022-2023 | Kết hợp (blended) | 7.5 | 180 | 28 |
| 2024-2025 | Chủ yếu trực tuyến với hybrid | 7.4 | 220 | 25 |

*Nguồn: Dữ liệu nội bộ Trường Đại học Văn Hiến (2025) và báo cáo giáo dục trực tuyến Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam (2022-2024)*

Bảng số liệu trên cung cấp cái nhìn toàn diện về sự biến động kết quả học tập môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến qua các giai đoạn chuyển đổi hình thức giảng dạy, phản ánh rõ nét tác động của đại dịch Covid-19 và quá trình thích ứng hậu đại dịch. Trong năm học 2018-2019, với hình thức học trực tiếp truyền thống, điểm trung bình đạt mức cao nhất 7.8 kèm tỷ lệ loại giỏi 35%, nhờ môi trường lớp học cho phép tương tác trực tiếp, thực hành tại phòng máy chuyên dụng với màn hình lớn và phần mềm bản quyền. SV dễ dàng nhận phản hồi tức thì từ GV về các kỹ thuật phức tạp như blending modes trong Photoshop hay pathfinder trong Illustrator, đồng thời tham gia thảo luận nhóm để phát triển ý tưởng sáng tạo. Sự sụt giảm mạnh xuống 7.2 điểm và chỉ 20% loại giỏi trong giai đoạn trực tuyến hoàn toàn 2020-2021 xuất phát từ nhiều yếu tố khách quan như gián đoạn kết nối mạng, thiếu không gian thực hành yên tĩnh tại nhà và khó khăn trong việc chia sẻ màn hình để hướng dẫn chi tiết. Nhiều SV phản ánh rằng việc nộp file bài tập online làm giảm chiều sâu phản hồi, dẫn đến khó khắc phục lỗi kỹ thuật kịp thời, ảnh hưởng đến chất lượng portfolio cuối kỳ. Giai đoạn blended learning 2022-2023 chứng kiến sự phục hồi lên 7.5 điểm với 28% loại giỏi, nhờ kết hợp bài giảng trực tuyến linh hoạt với các buổi thực hành trực tiếp định kỳ, giúp SV cân bằng giữa tự học và hướng dẫn thực tế [3, tr. 29]. Đến 2024-2025, với mô hình chủ yếu trực tuyến nhưng tích hợp hybrid, điểm số ổn định ở 7.4 và tỷ lệ giỏi 25%, cho thấy SV đã thích nghi tốt hơn với công nghệ, sử dụng thêm các công cụ hỗ trợ như Figma online hoặc màn hình chia sẻ nâng cao. Dữ liệu này phù hợp với xu hướng quốc gia, theo báo cáo Bộ Giáo dục và Đào tạo, nơi điểm số các môn thực hành giảm trung bình 0.5-1 điểm trong đại dịch. Tổng thể, bảng nhấn mạnh rằng học trực tuyến mang lại sự tiện lợi nhưng không thay thế được tương tác thực tế trong môn Thiết kế Đồ họa, đòi hỏi các trường phải đầu tư công nghệ và mô hình kết hợp để duy trì chất lượng, tránh tình trạng SV ra trường thiếu kỹ năng thực hành cạnh tranh trên thị trường lao động sáng tạo.

*Bảng 2: Mức độ hài lòng của SV về học trực tuyến môn Thiết kế Đồ họa*

| Yếu tố | Rất hài lòng (%) | Hài lòng (%) | Trung bình (%) | Không hài lòng (%) | Rất không hài lòng (%) |
|---|---|---|---|---|---|
| Tiện lợi thời gian và địa điểm | 50 | 30 | 15 | 4 | 1 |
| Chất lượng bài giảng lý thuyết | 25 | 45 | 20 | 8 | 2 |
| Thực hành phần mềm chuyên dụng | 12 | 28 | 25 | 25 | 10 |
| Tương tác với GV và bạn học | 18 | 32 | 30 | 15 | 5 |
| Đánh giá và phản hồi bài tập | 15 | 35 | 28 | 18 | 4 |

*Nguồn: Khảo sát trực tuyến 350 SV Trường Đại học Văn Hiến (2024-2025), dựa trên nghiên cứu của Lê Anh Vinh et al. (2022)*

Kết quả khảo sát mức độ hài lòng từ bảng 2 cho thấy sự phân hóa mạnh mẽ giữa các khía cạnh của học trực tuyến trong môn Thiết kế Đồ họa, phản ánh rõ lợi ích và thách thức song hành. Yếu tố tiện lợi thời gian và địa điểm nhận được sự đánh giá cao nhất với 80% hài lòng hoặc rất hài lòng, chứng tỏ học trực tuyến đã giải phóng SV khỏi ràng buộc lịch cố định và chi phí di chuyển, đặc biệt hữu ích cho những bạn kết hợp học với công việc freelance thiết kế. Điều này phù hợp với xu hướng hậu Covid-19, khi SV ưu tiên sự linh hoạt để cân bằng cuộc sống. Chất lượng bài giảng lý thuyết đạt 70% hài lòng, nhờ các video ghi sẵn dễ xem lại và tài liệu chia sẻ phong phú, giúp củng cố kiến thức về nguyên tắc màu sắc, bố cục hay typography. Tuy nhiên, thực hành phần mềm - cốt lõi của môn học chỉ 40% hài lòng, với 35% không hài lòng hoặc rất không, do hạn chế lớn nhất: thiếu hướng dẫn trực tiếp tại chỗ, khó quan sát thao tác nhanh trên màn hình chia sẻ nhỏ và vấn đề khi demo công cụ phức tạp. SV thường gặp khó khăn trong các dự án nhóm như thiết kế poster hoặc branding kit mà không có không gian thảo luận thực tế [4, tr. 36]. Tương tác với GV và bạn học đạt 50% hài lòng cao nhưng 20% không hài lòng do các buổi Zoom đông đúc, chat text thiếu cảm xúc và giảm sự gắn kết nhóm. Đánh giá phản hồi bài tập có 50% hài lòng nhưng 22% không hài lòng vì phản hồi chậm trễ hoặc thiếu chi tiết so với sửa trực tiếp trên máy. Dữ liệu khảo sát 2024-2025 tại Trường tương đồng với nghiên cứu quốc gia của Lê Anh Vinh và cộng sự (2022) về học trực tuyến phổ thông nhưng ở đại học, hạn chế thực hành càng nổi bật do đặc thù ngành sáng tạo. Tổng thể, bảng số liệu khẳng định học trực tuyến hiệu quả cho lý thuyết và tiện lợi nhưng cần cải thiện mạnh về thực hành, tương tác và phản hồi để môn Thiết kế Đồ họa đạt hiệu quả tối ưu, tránh tình trạng SV thiếu kỹ năng mềm và cứng khi ra trường.

*Bảng 3: Khó khăn gặp phải khi học trực tuyến môn Thiết kế Đồ họa*

| Khó khăn | Tỷ lệ gặp phải thường xuyên (%) | Tỷ lệ gặp phải thỉnh thoảng (%) | Tỷ lệ ít gặp (%) | Tỷ lệ không gặp (%) |
|---|---|---|---|---|
| Vấn đề kết nối mạng/Internet | 45 | 30 | 20 | 5 |
| Thiếu thiết bị chuyên dụng (màn hình lớn, bảng vẽ) | 40 | 25 | 20 | 15 |
| Giảm động lực và tập trung học | 35 | 40 | 20 | 5 |
| Khó khăn trong thực hành phần mềm | 50 | 30 | 15 | 5 |
| Thiếu tương tác thực tế với GV | 42 | 35 | 18 | 5 |

*Nguồn: Khảo sát 300 SV Trường Đại học Văn Hiến (2023-2025), tham chiếu từ báo cáo Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023)*

Bảng 3 tập trung vào các khó khăn chính mà SV gặp phải, cung cấp dữ liệu định lượng về những rào cản ảnh hưởng trực tiếp đến kết quả học tập. Khó khăn thực hành phần mềm đứng đầu với 80% gặp thường xuyên hoặc thỉnh thoảng, khẳng định hạn chế cốt lõi của học trực tuyến trong môn đòi hỏi thao tác tay cao như Thiết kế Đồ họa. SV khó thực hiện các kỹ thuật tinh tế như masking, gradient mesh hay 3D effect mà không có hướng dẫn trực tiếp và thiết bị phù hợp. Vấn đề kết nối mạng ảnh hưởng đến 75% SV, dẫn đến gián đoạn bài giảng demo, mất cơ hội quan sát thao tác realtime, đặc biệt ở khu vực ngoại ô hoặc ký túc xá mạng yếu. Thiếu thiết bị chuyên dụng ảnh hưởng 65%, vì nhiều SV chỉ dùng laptop màn hình nhỏ, không hỗ trợ màu sắc chính xác hoặc bảng vẽ Wacom cần thiết cho illustration. Giảm động lực và tập trung học ảnh hưởng 75%, do môi trường nhà dễ phân tâm, thiếu không khí lớp học và áp lực đồng trang lứa. Thiếu tương tác thực tế với GV ảnh hưởng 77%, làm giảm cơ hội hỏi đáp sâu và nhận góp ý cá nhân hóa, dẫn đến bài tập lặp lỗi cũ. Những khó khăn này không chỉ giảm điểm số mà còn ảnh hưởng lâu dài đến kỹ năng nghề nghiệp. So sánh với báo cáo quốc gia 2023, tỷ lệ tương tự ở các môn thực hành đại học nhưng cao hơn ở ngành sáng tạo. Bảng này nhấn mạnh nhu cầu cấp bách cải thiện hạ tầng cá nhân và trường học như hỗ trợ vay thiết bị hoặc tích hợp phần mềm cloud-based để giảm thiểu rào cản [5, tr. 25].

*Bảng 4: So sánh kỹ năng đạt được giữa học trực tiếp và trực tuyến*

| Kỹ năng | Đạt tốt trong học trực tiếp (%) | Đạt tốt trong học trực tuyến (%) | Chênh lệch (%) |
|---|---|---|---|
| Sử dụng phần mềm cơ bản (Photoshop, Illustrator) | 85 | 65 | -20 |
| Tư duy sáng tạo và ý tưởng thiết kế | 80 | 70 | -10 |

| Kỹ năng | Đạt tốt trong học trực tiếp (%) | Đạt tốt trong học trực tuyến (%) | Chênh lệch (%) |
|---|---|---|---|
| Thực hành dự án phức tạp (branding, UI) | 75 | 50 | -25 |
| Kỹ năng tự học và quản lý thời gian | 60 | 85 | +25 |
| Tương tác nhóm và phản biện | 82 | 55 | -27 |

*Nguồn: Phỏng vấn và tự đánh giá 250 SV Trường Đại học Văn Hiến (2025)*

Bảng so sánh kỹ năng nhấn mạnh sự khác biệt rõ rệt giữa hai hình thức học, giúp làm rõ ảnh hưởng cụ thể đến năng lực SV. Kỹ năng tự học và quản lý thời gian tăng +25% trong trực tuyến, nhờ SV phải chủ động xem video, tìm tài liệu bổ sung và sắp xếp lịch nộp bài, phát triển tính độc lập cần thiết cho nghề freelance thiết kế. Tuy nhiên, các kỹ năng cốt lõi thực hành giảm mạnh: sử dụng phần mềm cơ bản giảm 20%, dự án phức tạp giảm 25%, do thiếu thực hành guided và phản hồi realtime. Tư duy sáng tạo giảm 10%, vì khó brainstorm nhóm qua màn hình. Tương tác nhóm giảm mạnh nhất 27%, ảnh hưởng đến kỹ năng mềm như presentation và collaboration - yếu tố quan trọng trong ngành. Dữ liệu tự đánh giá 2025 cho thấy SV nhận thức rõ sự chênh lệch, nhiều bạn bổ sung bằng khóa online bên ngoài như Udemy. Bảng này củng cố rằng trực tuyến mạnh về tự học nhưng yếu thực hành cần hybrid để cân bằng.

***2.2. Ảnh hưởng của học trực tuyến đến kết quả học tập***

Học trực tuyến đã tạo ra những ảnh hưởng đa chiều đến kết quả học tập môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến, từ sự thay đổi trong điểm số, kỹ năng đến thái độ học tập của SV. Trong giai đoạn đầu đại dịch, sự chuyển đổi đột ngột dẫn đến giảm sút rõ rệt về hiệu suất nhưng dần dần, với sự thích nghi của cả GV và SV, một số lợi ích nổi lên. Tổng thể, học trực tuyến thúc đẩy sự độc lập nhưng làm suy yếu các yếu tố tương tác và thực hành - hai trụ cột của môn học sáng tạo này.

*2.2.1. Những điểm tích cực*

Một trong những điểm tích cực nổi bật nhất của học trực tuyến là sự linh hoạt về thời gian và không gian, cho phép SV học bất cứ lúc nào, ở bất cứ đâu, phù hợp với lịch trình cá nhân bận rộn. Nhiều SV làm thêm freelance thiết kế đã tận dụng lợi thế này để áp dụng ngay kiến thức vào công việc thực tế như sử dụng Canva hoặc Figma online để hoàn thành dự án khách hàng song song với bài tập trường. Việc ghi hình bài giảng giúp SV xem lại nhiều lần, đặc biệt hữu ích cho các phần kỹ thuật phức tạp như layer masking hay vector drawing, dẫn đến sự củng cố kiến thức sâu hơn ở những bạn chăm chỉ. Học trực tuyến còn thúc đẩy kỹ năng tự học và sử dụng công nghệ số, với SV phải tự tìm tài liệu bổ sung trên YouTube, Behance hay Dribbble - các nền tảng chia sẻ thiết kế toàn cầu. Điều này không chỉ nâng cao khả năng nghiên cứu xu hướng mà còn phát triển tư duy tự chủ, chuẩn bị tốt hơn cho môi trường làm việc remote hậu đại dịch. Tiết kiệm chi phí di chuyển, ăn ở cũng là yếu tố quan trọng, đặc biệt với SV tỉnh lẻ. Hơn nữa, các công cụ trực tuyến như Miro board hay Slack hỗ trợ collaboration ảo, giúp nhóm thảo luận ý tưởng mà không cần gặp mặt [6, tr. 18-19]. Tổng thể, những điểm tích cực này đã góp phần duy trì động lực học tập ở một bộ phận SV, đồng thời mở rộng cơ hội tiếp cận giáo dục chất lượng mà không bị ràng buộc địa lý.

*2.2.2. Những hạn chế*

Mặc dù có lợi ích, học trực tuyến lộ rõ nhiều hạn chế nghiêm trọng đối với môn Thiết kế Đồ họa - một lĩnh vực đòi hỏi thực hành cao và tương tác sáng tạo. Hạn chế lớn nhất là thiếu thực hành trực tiếp, khi SV không thể sử dụng phòng lab với máy tính cấu hình cao, màn hình calibrate màu chính xác hay bảng vẽ chuyên dụng. Việc demo phần mềm qua chia sẻ màn hình thường bị lag, mờ hoặc không hiển thị chi tiết thao tác nhanh, dẫn đến SV khó nắm bắt kỹ thuật tinh tế như brush custom hay pen tool curve. Nhiều bạn gặp khó khăn trong dự án cuối kỳ đòi hỏi render nặng hoặc in ấn thử nghiệm, vì tại nhà thiếu thiết bị. Vấn đề kỹ thuật như kết nối mạng không ổn định gây gián đoạn thường xuyên, đặc biệt ở khu vực nông thôn hoặc ký túc xá, làm giảm sự tập trung và bỏ lỡ phần hướng dẫn quan trọng. Tương tác giảm sút là hạn chế khác: các buổi Zoom thiếu không khí lớp học sôi động, SV ngại

bật mic/camera, dẫn đến thảo luận nhóm kém hiệu quả và thiếu phản biện ý tưởng - yếu tố then chốt nuôi dưỡng sáng tạo. Phản hồi bài tập chậm trễ hoặc thiếu chiều sâu vì GV khó sửa trực tiếp trên file chia sẻ. Động lực học tập suy giảm do môi trường nhà dễ phân tâm (tiếng ồn, mạng xã hội), dẫn đến procrastination và chất lượng bài tập thấp hơn. Một số SV gặp vấn đề sức khỏe như mỏi mắt, đau cổ do ngồi máy tính lâu mà không có tư thế ergonomics đúng [7, tr. 16]. Hạn chế về đánh giá công bằng cũng tồn tại, khi khó giám sát gian lận trong thi online hoặc đánh giá kỹ năng thực hành qua file nộp. Cuối cùng, khoảng cách số giữa SV giàu-nghèo làm gia tăng bất bình đẳng, với những bạn thiếu thiết bị tốt bị thiệt thòi rõ rệt. Những hạn chế này không chỉ làm giảm điểm số mà còn ảnh hưởng lâu dài đến khả năng cạnh tranh việc làm, khi nhà tuyển dụng ưu tiên portfolio thực hành chất lượng cao.

***2.3. Đề xuất một số kiến nghị, giải pháp***

Để khắc phục những hạn chế đã được chỉ ra và đồng thời phát huy tối đa các điểm tích cực của học trực tuyến trong môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến cần triển khai một hệ thống các giải pháp đồng bộ, dài hạn và khả thi, tập trung vào ba trụ cột chính: mô hình giảng dạy, hạ tầng công nghệ và con người (GV - SV).

Việc áp dụng rộng rãi mô hình blended learning (học tập kết hợp) là giải pháp cốt lõi và cấp thiết nhất. Thay vì duy trì hoàn toàn trực tuyến hoặc hoàn toàn trực tiếp, nhà trường nên thiết kế tỷ lệ hợp lý khoảng 50-70% nội dung lý thuyết và bài tập cơ bản thực hiện trực tuyến, trong khi dành 30-50% thời lượng cho các buổi thực hành trực tiếp định kỳ tại phòng lab. Các buổi trực tiếp này cần ưu tiên cho những nội dung đòi hỏi thao tác tay cao như thực hành pen tool, masking phức tạp, chỉnh màu chuyên sâu hoặc in ấn thử nghiệm. Mô hình này không chỉ giúp SV duy trì kỹ năng thực hành thực tế mà còn giữ được lợi thế linh hoạt của trực tuyến, đặc biệt phù hợp với SV có lịch làm thêm hoặc ở xa trường [8, tr. 19].

Nhà trường cần mạnh dạn đầu tư hạ tầng công nghệ để thu hẹp khoảng cách số. Cụ thể, nên ký kết hợp tác với Adobe để cung cấp tài khoản Adobe Creative Cloud bản quyền miễn phí hoặc giá ưu đãi cho toàn bộ SV ngành Thiết kế Đồ họa. Đồng thời, xây dựng hệ thống phòng lab ảo cho phép SV truy cập từ xa (remote access) vào các máy tính cấu hình cao của trường, cài đặt đầy đủ phần mềm chuyên dụng và màn hình calibrate màu chuẩn. Đối với SV có hoàn cảnh khó khăn, nhà trường có thể triển khai chương trình hỗ trợ vay hoặc cho mượn thiết bị như laptop đồ họa, bảng vẽ Wacom, màn hình phụ. Ngoài ra, việc nâng cấp băng thông internet toàn trường và khuyến khích SV sử dụng các công cụ cloud-based như Figma, Canva for Education, Procreate (phiên bản web nếu có) sẽ giúp giảm tải cho thiết bị cá nhân và tăng tính đồng bộ trong làm việc nhóm.

Đào tạo và nâng cao năng lực cho GV là yếu tố quyết định thành công của học trực tuyến chất lượng cao. Nhà trường nên tổ chức các khóa bồi dưỡng định kỳ về phương pháp sư phạm trực tuyến (online pedagogy), tập trung vào cách thiết kế bài giảng tương tác, sử dụng hiệu quả các công cụ như Mentimeter, PollEverywhere, Kahoot để lấy ý kiến tức thì hoặc virtual whiteboard (Miro, Jamboard, FigJam) để GV và SV cùng vẽ, chỉnh sửa ý tưởng realtime. GV cũng cần được hướng dẫn cách tích hợp trí tuệ nhân tạo hỗ trợ giảng dạy như Adobe Sensei (tự động gợi ý chỉnh sửa ảnh), Midjourney hoặc Stable Diffusion để minh họa ý tưởng sáng tạo hoặc các plugin AI trong Photoshop giúp SV thử nghiệm nhanh các hiệu ứng phức tạp.

Để tăng tính thực tiễn và duy trì động lực học tập, nhà trường nên tăng cường kết nối với doanh nghiệp thông qua các chương trình thực tập trực tuyến (online internship), dự án thực tế (live project) với khách hàng thật, và tổ chức các cuộc thi thiết kế trực tuyến định kỳ (school contest, national contest trên Behance hoặc Dribbble). Những hoạt động này không chỉ giúp SV xây dựng portfolio chuyên nghiệp mà còn tạo động lực cạnh tranh lành mạnh, bù đắp phần nào sự thiếu hụt tương tác trực tiếp [9].

Việc xây dựng cộng đồng học tập trực tuyến bền vững là không thể thiếu. Trường có thể lập server Discord chính thức của khoa Thiết kế Đồ họa với các channel riêng cho từng môn, nhóm năm học, chia

sẻ tài nguyên, critique bài tập lẫn nhau. Kết hợp với diễn đàn nội bộ trên LMS hoặc nhóm Facebook kín, cộng đồng này sẽ trở thành nơi SV hỗ trợ nhau 24/7, tổ chức buổi share kinh nghiệm, mời cựu SV giao lưu, từ đó giảm cảm giác cô lập thường gặp trong học trực tuyến.

Như vậy, các giải pháp trên cần được triển khai đồng bộ, có lộ trình rõ ràng và đánh giá hiệu quả định kỳ qua khảo sát SV và phân tích điểm số. Chỉ khi kết hợp hài hòa giữa công nghệ, con người và mô hình giảng dạy phù hợp, môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến mới có thể vượt qua hạn chế của học trực tuyến, phát huy tối đa tiềm năng sáng tạo của SV trong kỷ nguyên số.

**3. Kết luận**

Qua phân tích dữ liệu điểm số, khảo sát và thực tiễn giảng dạy những năm qua có thể khẳng định rằng học trực tuyến đã mang lại những thay đổi sâu sắc và đa chiều đến kết quả học tập môn Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến. Ở khía cạnh tích cực, hình thức này đem lại sự linh hoạt chưa từng có về thời gian, không gian, thúc đẩy mạnh mẽ kỹ năng tự học, quản lý thời gian và tiếp cận tài nguyên số toàn cầu - những năng lực thiết yếu của một nhà thiết kế trong thời đại công nghiệp sáng tạo 4.0. Tuy nhiên, những hạn chế nghiêm trọng về thực hành thực tế, tương tác sư phạm, động lực học tập và bất bình đẳng tiếp cận công nghệ đã khiến chất lượng đào tạo chưa đạt được mức tối ưu như giai đoạn học trực tiếp truyền thống. Trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam đang bước vào giai đoạn hậu Covid-19 với sự chuyển dịch không thể đảo ngược sang số hóa, việc duy trì học trực tuyến thuần túy sẽ không còn phù hợp với đặc thù của các môn học thực hành cao như Thiết kế Đồ họa. Thay vào đó, mô hình học tập kết hợp (blended learning) kết hợp với đầu tư mạnh mẽ vào hạ tầng công nghệ, đào tạo GV và xây dựng cộng đồng học tập sẽ là chìa khóa then chốt để nâng cao chất lượng đào tạo. Chỉ khi thực hiện đồng bộ các giải pháp này, SV ngành Thiết kế Đồ họa tại Trường Đại học Văn Hiến mới có thể sở hữu đầy đủ cả kỹ năng kỹ thuật chuyên sâu lẫn tư duy sáng tạo linh hoạt, tự tin đáp ứng yêu cầu khắt khe của thị trường lao động sáng tạo số đang phát triển mạnh mẽ tại Việt Nam và khu vực. Đây không chỉ là trách nhiệm của nhà trường mà còn là định hướng chiến lược để đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, góp phần vào sự phát triển bền vững của ngành Công nghiệp thiết kế Việt Nam trong tương lai.

**Tài liệu tham khảo**

[1] Bùi Quang Dũng, Nguyễn Thị Hoài Phương, Trương Thị Xuân Nhi (2021). *Một số khó khăn của sinh viên khi học trực tuyến trong bối cảnh* đại dịch Covid-19. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế, số 5.

[2] Huỳnh Thị Giao, Nguyễn Ngọc Lân (2023). *Thực trạng học trực tuyến tại Việt Nam*. Tạp chí Khoa học Xã hội, số 06.

[3] Lê Thị Nguyệt Nga, Phan Doãn Cường (2021). *Nghiên cứu học trực tuyến trong đại dịch tại các trường đại học*. Tạp chí Giáo dục, kỳ 01 tháng 8.

[4] Nguyễn Thị Thúy Hằng, Đoàn Hải Anh (2023). *Giáo dục trực tuyến tại các trường đại học Việt Nam trong đại dịch Covid-19: Thách thức và cơ hội*. Tạp chí Giáo dục, tập 23, số đặc biệt 10, tháng 10.

[5] Nguyễn Thị Thanh Thủy (2022). *Yếu tố ảnh hưởng đến dạy học trực tuyến của giáo viên tại Việt Nam*. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, tập 18, số 02.

[6] Nguyễn Thị Kim Thoa (2023). *Ảnh hưởng của công nghệ đến giáo dục trực tuyến*. Tạp chí Y Dược học, tháng 10.

[7] Nguyễn Đình Thọ, Trần Văn Hòa (2022). *Chấp nhận công nghệ trong giáo dục trực tuyến đại học Việt Nam*. Tạp chí Khoa học và Công nghệ, số 10 tháng 10.

[8] Phạm Văn Hoàn (2023). *Chất lượng đào tạo trực tuyến tại các trường đại học Việt Nam hậu Covid-19*. Tạp chí Công thương, số 13 tháng 5.

[9] Tạ Thanh Trung (2022). *Tác động của học trực tuyến đến hứng thú học tập của sinh viên trong bối cảnh Covid-19*. Tạp chí Khoa học Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh, 17(2), 49-67.