

TRƯỜNG ĐHSP NGHỆ THUẬT TW

KHOA THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

THÔNG TIN KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Nghiên cứu ngôn ngữ đồ họa trong phim hoạt hình Vùng đất linh hồn của hãng phim Ghibli
- Mã số: 2022 -04
- Chủ nhiệm: Trần Khánh Sơn
- Giảng viên hướng dẫn: TS. Phạm Phương Linh
- Cơ quan chủ trì: Trường ĐHSP Nghệ thuật TW
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 09/2022 đến tháng 05/2023

2. Mục tiêu:

Nghiên cứu về ngôn ngữ đồ họa trong phim hoạt hình “Vùng đất linh hồn” của hãng phim Ghibli để nâng cao kiến thức cho sinh viên ngành Thiết kế đồ họa ở Trường ĐHSP Nghệ thuật TW, giúp sinh viên có thể vận dụng kiến thức trong các học phần minh họa.

3.Tính mới và sáng tạo:

Nghiên cứu về ngôn ngữ đồ họa trong phim hoạt hình “Vùng đất linh hồn” của hãng phim Ghibli nhằm nâng cao kỹ năng và phương pháp học hiệu quả cho sinh viên.

4. Kết quả nghiên cứu:

Thấy được tầm quan trọng của việc học hỏi việc sử dụng ngôn ngữ đồ họa trong việc làm phim hoạt hình, cụ thể ngôn ngữ đồ họa trong phim "Vùng đất linh hồn" của hãng phim Ghibli nổi tiếng, giúp cho sinh viên có cái nhìn mới mẻ, cách tiếp cận và học tập sáng tạo, áp dụng vào những sản phẩm của mình, khơi

dậy tư duy sáng tạo không chỉ ở việc minh họa mà còn các sản phẩm khác, nhằm tạo ra những sản phẩm có hiệu quả thiết kế cao. Tìm ra các ngôn ngữ đồ họa trong phim hoạt hình mang tính thời đại, đem lại giá trị tốt nhất cho thiết kế và làm tài liệu tham khảo cho sinh viên thiết kế đồ họa nói riêng và những người theo đuổi thiết kế ứng dụng nói chung.

5. Sản phẩm:

Báo cáo tổng kết đề tài

6. Hiệu quả, phương thức chuyển giao kết quả nghiên cứu và khả năng áp dụng:

- Đề tài giúp cho chúng ta hiểu biết về cách sử dụng ngôn ngữ đồ họa trong phim hoạt hình. Đây là một trong những kiến thức, kỹ năng quan trọng của sinh viên. Là những nhà thiết kế trong tương lai cũng như các nhà thiết kế chuyên nghiệp để có cái nhìn, phát hiện định hướng thẩm mỹ trong thiết kế.
- Giúp sinh viên Khoa Thiết kế đồ họa Trường ĐHSP Nghệ thuật TW nhận thức rõ được sự cần thiết của việc học hỏi cách thức thiết kế, sử dụng ngôn ngữ đồ họa của các nhà làm phim hoạt hình nổi tiếng qua các tác phẩm của họ
- Làm tài liệu tham khảo cho sinh viên Trường ĐHSP Nghệ thuật TW, các trường đại học, cao đẳng và các cơ sở đào tạo sinh viên khác trên toàn quốc.\

Ngày 20 tháng 6 năm 2023

HỘI ĐỒNG KHOA HỌC	Giảng viên hướng dẫn	Chủ nhiệm đề tài
CẤP KHOA		(ký, họ và tên)
		
Nguyễn Duy Quốc Tuấn	Phạm Phương Linh	Trần Khánh Sơn