

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH



**BẢN MÔ TẢ
CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

**NGÀNH
THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ**

Mã ngành 7210403

Trình độ đại học

(Ban hành kèm theo Quyết định số 120/QĐ-NTT ngày 31 tháng 8 năm 2022
của Hiệu trưởng Trường Đại học Nguyễn Tất Thành)

TP. HỒ CHÍ MINH, NĂM 2022

MỤC LỤC

1. MÔ TẢ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO	4
1.1 Giới thiệu chương trình đào tạo	4
1.2 Thông tin chung	5
1.3 Tầm nhìn, sứ mạng, mục tiêu chiến lược của Trường	6
1.3.1 Tầm nhìn	6
1.3.2 Sứ mạng	6
1.3.3 Mục tiêu chiến lược	6
1.4 Triết lý giáo dục của Trường	6
1.5 Tầm nhìn, sứ mạng của Khoa	7
1.5.1 Tầm nhìn	7
1.5.2. Sứ mạng	7
1.6 Mục tiêu của chương trình đào tạo (PEOs).....	7
1.6.1 Mục tiêu chung	7
1.6.2 Mục tiêu cụ thể	8
1.7 Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (PLOs).....	8
1.7.1 Chuẩn đầu ra	8
1.7.2 Mối liên hệ giữa chuẩn đầu ra với mục tiêu của CTĐT	11
1.8 Cơ hội việc làm và học tập sau khi tốt nghiệp.....	12
1.8.1 Cơ hội việc làm.....	12
1.8.2 Cơ hội học tập, nâng cao trình độ	12
1.9 Các tiêu chí tuyển sinh, quá trình đào tạo và điều kiện tốt nghiệp	12
1.9.1 Các tiêu chí tuyển sinh.....	12
1.9.2 Quá trình đào tạo	13
1.9.3 Điều kiện tốt nghiệp.....	13
1.10. Chiến lược giảng dạy - học tập	14
1.10.1 Các chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập.....	14

1.10.2 Liên hệ giữa chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập với chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo.....	16
1.11 Phương pháp đánh giá.....	17
1.11.1 Các phương pháp đánh giá	17
1.11.2 Công cụ, tiêu chí đánh giá (Rubrics)	18
1.11.3 Hệ thống tính điểm	19
1.11.4 Mối liên hệ giữa các phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra CTĐT	19
1.12 Cơ chế kiểm soát việc đạt được chuẩn đầu ra của CTĐT	20
1.13 Môi trường học tập.....	20
1.13.1 Các cơ sở đào tạo của Trường (Bảng 6)	20
1.13.2 Các khu vực học tập và hệ thống phòng học (Bảng 7)	21
1.13.3 Thông tin thư viện (Bảng 8)	22
1.13.4 Hệ thống phòng thực hành phục vụ ngành học (Bảng 9)	23
1.13.5 Danh sách các phần mềm đào tạo sử dụng cho ngành học (Bảng 10)	23
1.13.6 Cơ sở dữ liệu điện tử (Bảng 11)	23
1.14 Dịch vụ hỗ trợ sinh viên (Bảng 12).....	24
2. MÔ TẢ CHƯƠNG TRÌNH GIẢNG DẠY	26
2.1 Tóm tắt cấu trúc chương trình giảng dạy	26
2.2 Danh sách các học phần (Bảng 15).....	27
2.3 Ma trận thể hiện sự đóng góp của các học phần vào chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Bảng 16)	36
2.4 Sơ đồ hóa lộ trình học tập (Hình 1).....	50
2.5 Kế hoạch giảng dạy (Bảng 17).....	51
2.6 Mô tả tóm tắt nội dung các học phần/môn học	55
2.6.1 Các học phần thuộc khối kiến thức tổng quát	55
2.6.2 Các học phần thuộc khối kiến thức cơ sở ngành	59
2.6.3 Các học phần thuộc khối kiến thức ngành/ chuyên ngành/ cốt lõi ngành	62
3 ĐỐI SÁNH CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO.....	69

3.1 Đổi sánh chuẩn đầu ra (Bảng 18).....	69
3.2 Đổi sánh chương trình đào tạo (Bảng 19).....	76
3.2.1 Đổi sánh các chương trình đào tạo	76
3.2.2 Đổi sánh cùng chương trình đào tạo với các phiên bản trước đó (Bảng 20)	84
4. ĐỀ CƯƠNG HỌC PHẦN CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO	87
5. TÀI LIỆU THAM KHẢO XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO	87

1. MÔ TẢ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1.1 Giới thiệu chương trình đào tạo

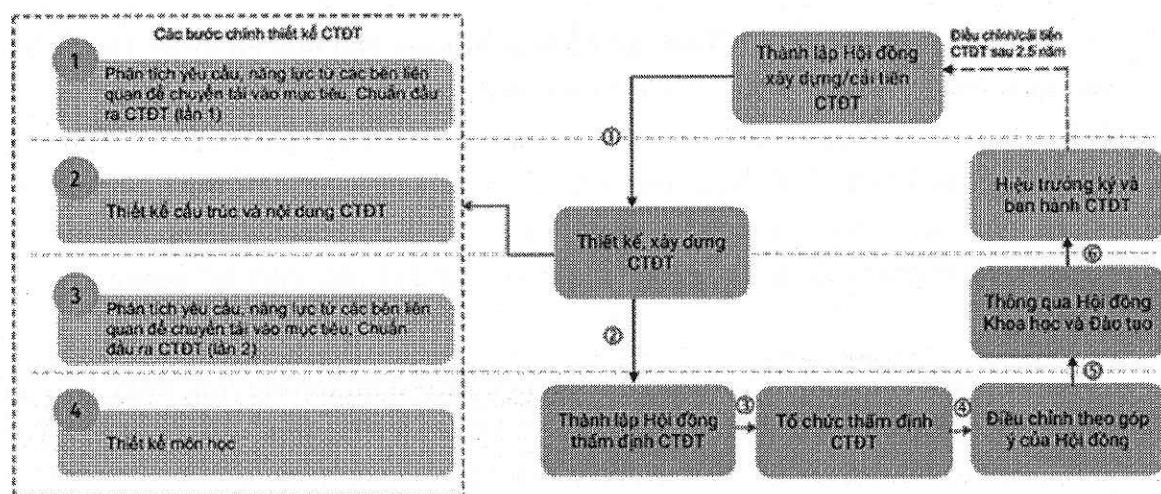
Chương trình cử nhân Thiết kế đồ họa Trường Đại học Nguyễn Tất Thành được mở vào năm 2012, đến nay đã có 7 khoá tốt nghiệp. Chương trình được xây dựng trên tiêu chí ứng dụng thực tiễn, gắn kết với nhu cầu nhân sự thiết kế của doanh nghiệp. Sinh viên tốt nghiệp ngành Thiết kế đồ họa, nắm vững kiến thức nền tảng về thiết kế đồ họa số; có khả năng thực hiện công việc của nhà thiết kế minh họa (Illustration), nhà thiết kế đồ họa (Graphic Designer), đồng thời có thể làm việc như là nhà thiết kế quảng cáo (Advertising Designer).

Nói cách khác, khi hoàn thành khoá học theo định hướng ứng dụng của nhà Trường, là sinh viên đã có một nền tảng kiến thức và kỹ năng thiết kế đồ họa số đi đôi với ứng dụng thực tiễn qua những đồ án thiết kế mang tính khả thi cao. Đây là sự tích lũy kiến thức và kỹ năng chuyên nghiệp mà một nhà thiết kế đồ họa phải có, và nó hoàn toàn đáp ứng nhu cầu làm việc của cá nhân hay quy trình làm việc nhóm trong các công ty thiết kế.

Chương trình cử nhân Thiết kế đồ họa Trường Đại học Nguyễn Tất Thành, đúc kết nên những nhà thiết kế chuyên nghiệp đáp ứng các nhu cầu cao về nguồn nhân lực sáng tạo, mà các nhà tuyển dụng, doanh nghiệp, công ty mong muốn. Và trở thành chuyên gia thiết kế trong các công ty thiết kế xây dựng thương hiệu hay doanh nghiệp sản xuất sản phẩm, hoặc hoạt động trong các tổ chức xã hội, nhà văn hoá, đài truyền hình, nhà máy in ấn, nhà xuất bản... Trình độ văn bằng của chương trình được xác định rõ ràng và phổ biến đến người học, đáp ứng các yêu cầu của Khung trình độ quốc gia Việt Nam đối với đào tạo đại học và tương thích với các chương trình cùng ngành của các nước trong khu vực.

- Chương trình xác định rõ ràng khối lượng học tập của SV thể hiện qua số tín chỉ. Khối lượng này đáp ứng qui định của Bộ GD&ĐT.
- Cấu trúc và nội dung chương trình được thiết kế tương thích kiến tạo với CDR.
- CDR và Chương trình được đối sánh quốc gia và quốc tế. Việc lựa chọn các CDR và các chương trình đối sánh dựa trên các tiêu chí rõ ràng và phù hợp. Mỗi môn học được thiết kế dựa trên sự lựa chọn và tinh lọc từ các môn học của các chương trình có uy tín trong và ngoài nước. Mức độ đóng góp cho CDR của mỗi môn học được xác định rõ ràng.
- Tính mạch lạc và sự gắn kết giữa các môn học đảm bảo cho tiến trình học tập của SV diễn ra hợp lý.
- Lộ trình học tập của SV được xác định rõ ràng. Các môn học triển khai kế hoạch dạy, học và đánh giá với các yêu cầu về khối lượng làm việc hợp lý đối với SV.
- Chương trình được sự xem xét và phê duyệt của Khoa và Trường.
- CDR của chương trình được chuyển tải vào CDR của các môn học. Đề cương môn học bao gồm phương pháp giảng dạy (PPGD), phương pháp đánh giá (PPĐG), Nội dung và cấu trúc được thiết kế một cách tương thích kiến tạo với CDR môn học.
- Mức độ đạt được CDR của môn học và của toàn bộ chương trình được theo dõi, đánh giá.

- Chương trình được cải tiến liên tục, tự đánh giá theo định kỳ và kiểm định theo các tiêu chuẩn quốc gia và khu vực.



Các bước xây dựng và ban hành CTDT

1.2 Thông tin chung

Các thông tin chung về chương trình đào tạo được thể hiện ở Bảng 1

Bảng 1. Thông tin chung về chương trình đào tạo

1. Tên ngành đào tạo	Thiết kế đồ họa
2. Trình độ đào tạo/ Bậc	Đại học/ Bậc 6/8
3. Văn bằng tốt nghiệp	Cử nhân Thiết kế đồ họa
4. Loại hình đào tạo	Chính quy
5. Thời gian đào tạo (dự kiến)	4
6. Số tín chỉ	150 (Chưa bao gồm Giáo dục thể chất và Giáo dục Quốc phòng)
7. Khóa áp dụng	Từ khóa: 2022
8. Ngôn ngữ	Tiếng Việt
9. Thông tin Khoa	<ul style="list-style-type: none"> + Khoa Kiến Trúc – NỘI thất – Mỹ Thuật Ứng Dụng + Địa chỉ văn phòng: 331 Quốc lộ 1A, phường An Phú Đông, Quận 12, TP.HCM. + Website: https://kientrucdesign.ntt.edu.vn/ + Điện thoại liên lạc: (028) 62565690-224 + Facebook: https://www.facebook.com/KTNTMTUDNTTU
10. Ban hành	2022

1.3 Tầm nhìn, sứ mạng, mục tiêu chiến lược của Trường

1.3.1 Tầm nhìn

Đến năm 2035, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành trở thành đại học ứng dụng đa ngành, đa lĩnh vực có tính hội nhập cao, đào tạo nguồn nhân lực gắn với nhu cầu trong và ngoài nước, đáp ứng cách mạng công nghiệp 4.0, đạt chuẩn khu vực và quốc tế.

1.3.2 Sứ mạng

Trường Đại học Nguyễn Tất Thành cung cấp nguồn nhân lực có năng lực khởi nghiệp, đổi mới sáng tạo, hội nhập, có sức cạnh tranh cao trong thị trường lao động trong và ngoài nước thông qua hoạt động đào tạo, nghiên cứu ứng dụng, chuyển giao công nghệ, và phục vụ cộng đồng, xã hội dựa trên liên minh chiến lược gắn kết với các doanh nghiệp và các viện nghiên cứu.

1.3.3 Mục tiêu chiến lược

Chiến lược ĐBCL của Trường Đại học Nguyễn Tất Thành đến năm 2025 được triển khai dựa trên việc phát triển và phân bổ nguồn lực trong toàn trường. Các chiến lược ĐBCL nêu rõ các mục tiêu chất lượng. Các mục tiêu này được chuyển tải vào mục tiêu và kế hoạch hành động của mỗi đơn vị để thực hiện. Chiến lược ĐBCL của Trường Đại học Nguyễn Tất Thành gồm các mục tiêu sau:

Mục tiêu 1: Cải tiến hệ thống quản lý chất lượng tổng thể;

Mục tiêu 2: Nghiên cứu nội bộ (Institutional research) nhằm thúc đẩy quá trình ra quyết định về đảm bảo chất lượng dựa trên dữ liệu;

Mục tiêu 3: Kiểm định chất lượng giáo dục đạt chuẩn theo các Bộ tiêu chuẩn trong nước, khu vực;

Mục tiêu 4: Khẳng định vị thế của Nhà trường trong nước, khu vực, quốc tế thông qua hoạt động gắn sao, và xếp hạng.

1.4 Triết lý giáo dục của Trường

- Nhà trường theo quan điểm lấy người học làm trung tâm, từ đó nêu ra triết lý giáo dục của trường là “Thực học - Thực hành - Thực danh - Thực nghiệp”.

+ A: Thực học: Người học hình thành năng lực thông qua môi trường học thuật được tạo lập và gắn kết với doanh nghiệp trong các hoạt động nghiên cứu, ứng dụng, phục vụ cộng đồng.

+ B: Thực hành: Người học được ứng dụng kiến thức và phát triển kỹ năng thông qua quá trình trải nghiệm thực tiễn trong môi trường doanh nghiệp.

+ C: Thực danh: Người học khẳng định bản thân, hình ảnh nhân cách và đạo đức nghề nghiệp, góp phần nâng cao thương hiệu của Nhà trường.

+ D: Thực nghiệp: Nhà trường tạo điều kiện tốt nhất cho sinh viên phát triển nghề nghiệp và thăng tiến.

- Triết lý giáo dục của Trường được chuyển tải cụ thể vào CTĐT ngành Thiết kế đồ họa được thể hiện tại Bảng 2.

Bảng 2. Mối liên hệ giữa Triết lý giáo dục với chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa

Chương trình đào tạo ngành		Triết lý giáo dục của Trường			
		A	B	C	D
Thiết kế đồ họa	Giáo dục đại cương	x	x	x	
	Khoa học cơ bản	x	x	x	
Khối kiến thức cơ sở ngành		x	x	x	x
Khối kiến thức ngành/ chuyên ngành/ cốt lõi/ chuyên sâu		x	x	x	x
Khối kiến thức tốt nghiệp		x	x	x	x

1.5 Tầm nhìn, sứ mạng của Khoa

1.5.1 Tầm nhìn

Đến năm 2025, Khoa Kiến trúc – Nội thất – MTUD, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành trở thành đơn vị đào tạo nguồn nhân lực ngành Kiến trúc, Nội thất, MTUD có chất lượng, uy tín, đáp ứng nhu cầu phát triển của địa phương, quốc gia và khu vực:

Là địa chỉ đào tạo tin cậy - uy tín trong lĩnh vực KT; CTĐT có khả năng liên kết với các trường Đại học trong khu vực;

Cung cấp cho Doanh nghiệp và xã hội nguồn nhân lực chất lượng cao, là các kiến trúc sư, cử nhân thiết kế nội thất, cử nhân đồ họa có kiến thức sâu rộng, có trình độ kỹ thuật và quản lý, có khả năng sử dụng Tin học và Ngoại ngữ, có đạo đức nghề nghiệp và thái độ lao động đáp ứng yêu cầu hội nhập.

1.5.2. Sứ mạng

Khoa Khoa Kiến trúc – Nội thất – MTUD, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành là cơ sở giáo dục Đại học cung cấp các kiến thức lý thuyết và ứng dụng thực tiễn về thiết kế kiến trúc các công trình dân dụng và công nghiệp, thiết kế nội thất, đồ họa ứng dụng đảm bảo cho người học có kiến thức, kỹ năng và đạo đức nghề nghiệp, làm việc hiệu quả trong các tổ chức, Doanh nghiệp trong nước và quốc tế.

1.6 Mục tiêu của chương trình đào tạo (PEOs)

1.6.1 Mục tiêu chung

Đào tạo nguồn nhân lực có chất lượng cao, đáp ứng nhu cầu thị trường lao động. Sinh viên tốt nghiệp có khả năng làm việc thiết kế đồ họa chuyên nghiệp, nắm vững kiến thức nền tảng về thiết kế đồ họa số; có khả năng thực hiện công việc của nhà thiết kế minh họa (Illustration), nhà thiết kế đồ họa (Graphic Designer), đồng thời có thể làm việc như là nhà thiết kế quảng cáo (Advertising Designer). Có đạo đức nghề nghiệp và trách nhiệm xã hội, có năng lực học tập suốt đời.

Mục tiêu chung của chương trình đào tạo đáp ứng với khung năng lực quốc gia, đáp ứng tầm nhìn, sứ mệnh của Trường của Khoa.

1.6.2 Mục tiêu cụ thể

PEO1: Cử nhân Thiết kế đồ họa có hiểu biết cơ bản và bao quát về thể chế chính trị – xã hội và đường lối chính sách của Đảng và Nhà nước, có sức khỏe tốt, có nhận thức đầy đủ về trách nhiệm công dân đối với an ninh quốc phòng và sẵn sàng bảo vệ tổ quốc.

PEO2: Cử nhân Thiết kế đồ họa có kiến thức về khoa học cơ bản, có kiến thức cơ sở ngành và chuyên ngành. Hiểu biết rõ về mối liên hệ giữa các khối kiến thức này trong ngành Thiết kế đồ họa.

PEO3: Cử nhân Thiết kế đồ họa biết sử dụng các phần mềm chuyên ngành và ứng dụng công nghệ thông tin và ngoại ngữ vào công việc; Có khả năng vẽ tay, vẽ trang trí mỹ thuật; Minh họa kỹ thuật số; Thiết kế đồ họa ứng dụng với nhận thức đầy đủ về các tác động đến văn hóa - xã hội – kinh tế.

Cử nhân Thiết kế đồ họa có kỹ năng tư duy sáng tạo đồ họa ứng dụng; Kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả; Kỹ năng giao tiếp và thuyết trình thuyết phục.

PEO4: Cử nhân Thiết kế đồ họa có năng lực nghiên cứu, khảo sát thị trường sản phẩm; Có năng lực triển khai và quản lý, giám sát dự án thiết kế đồ họa, dự án truyền thông quảng cáo và các dự án liên quan chuyên ngành.

PEO5: Cử nhân Thiết kế đồ họa có khả năng học tập, nâng cao trình độ, theo đuổi việc học suốt đời để làm việc hiệu quả trong bối cảnh công nghệ mới liên tục xuất hiện và thay đổi

1.7 Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (PLOs)

1.7.1 Chuẩn đầu ra

Sinh viên tốt nghiệp (SVTN) ngành TKĐH có:

a) Kiến thức

Kiến thức tổng quát

PLO1 (K₁)	Vận dụng hiệu quả các kiến thức khoa học tự nhiên, khoa học xã hội; kiến thức công nghệ thông tin và kiến thức về chính trị, pháp luật, văn hoá trong thực tế công việc ngành nghề.	PPC-K1.1	Vận dụng các kiến thức khoa học tự nhiên vào việc giải quyết các vấn đề của ngành.
		PPC-K1.2	Vận dụng các kiến thức khoa học xã hội vào việc giải quyết các vấn đề của ngành.
		PPC-K1.3	Vận dụng các kiến thức công nghệ thông tin vào việc giải quyết các vấn đề của ngành.
		PPC-K1.4	Vận dụng các kiến thức về chính trị, pháp luật, xã hội và sự hiểu biết các vấn đề đương đại vào việc giải quyết các vấn đề của ngành.

Kiến thức chuyên môn

PLO2 (K₂)	Vận dụng hiệu quả kiến thức cơ sở ngành, kiến thức chuyên ngành: hình thành ý tưởng thiết kế; Lập kế hoạch thiết kế; Triển khai thiết kế; Quản lý và giám sát dự án thiết kế đồ họa đáp ứng các yêu cầu thực tiễn ngành nghề.	PPC-K2.1	Vận dụng kiến thức cơ sở ngành Thiết kế đồ họa trong thực tế công việc.
		PPC-K2.2	Vận dụng kiến thức chuyên ngành Thiết kế đồ họa vào dự án thiết kế ứng dụng thực tế.
		PPC-K2.3	Vận dụng kiến thức để thiết kế và quản lý, giám sát dự án liên quan đến chuyên ngành Thiết kế đồ họa một cách đầy đủ chính xác.

b) Kỹ năng

Kỹ năng tổng quát

PLO3		PPC-S1.1	Giao tiếp lịch sự bằng lời nói, văn bản, đa phương tiện.
-------------	--	-----------------	---

(S1)	Giao tiếp trong bối cảnh thực tiễn đa dạng với nhiều phương thức khác nhau	PPC-S1.2	Ứng xử tôn trọng sự khác biệt, sự đa văn hóa đối với cá nhân, tổ chức liên quan trong môi trường giao tiếp đa dạng.
------	--	----------	---

Kỹ năng chuyên môn

PLO4 (S2)	Vận dụng tốt ngoại ngữ và công nghệ thông tin các phần mềm chuyên ngành và ứng dụng công nghệ kỹ thuật số, phục vụ công tác thiết kế, nghiên cứu trong hoạt động nghề nghiệp đáp ứng các yêu cầu của ngành thiết kế đồ họa.	PPC-S2.1	Vận dụng tốt ngoại ngữ chuyên ngành để phục vụ công tác thiết kế, và hoạt động nghề nghiệp đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế
		PPC-S2.2	Vận dụng tốt công nghệ thông tin các phần mềm chuyên ngành đồ họa và ứng dụng công nghệ kỹ thuật số, phục vụ công tác thiết kế, và hoạt động nghề nghiệp đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
PLO5 (S3)	Thực hiện các bản vẽ tay trang trí Thiết kế đồ họa; bản vẽ minh họa kỹ thuật số Thiết kế đồ họa; bản vẽ ứng dụng Thiết kế đồ họa và có khả năng tư duy sáng tạo trong quá trình hành nghề.	PPC-S3.1	Thực hiện các bản vẽ tay trang trí Thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
		PPC-S3.2	Thực hiện các bản vẽ minh họa kỹ thuật số Thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
		PPC-S3.3	Thực hiện các bản vẽ ứng dụng Thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
PLO6 (S4)	Phân tích thị trường ứng dụng Thiết kế đồ họa; triển khai thiết kế và quản lý, giám sát dự án thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu thực tiễn.	PPC-S4.1	Phân tích thị trường ứng dụng Thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
		PPC-S4.2	Thực hiện triển khai thiết kế: Thiết kế xây dựng thương hiệu; Thiết kế bao bì sản phẩm; Thiết kế sự kiện; Thiết kế quảng cáo; Thiết kế dàn trang đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.

		PPC-S4.3	Thực hiện quản lý, giám sát các dự án thiết kế đồ họa ứng dụng đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế.
c) Mức tự chủ và trách nhiệm			
PLO7 (A1)	Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội	PPC-A1.1	Thực hiện các quy định của pháp luật, kỷ luật lao động và trách nhiệm xã hội.
		PPC-A1.2	Chia sẻ với đồng nghiệp về các quy định liên quan tới pháp luật, kỷ luật lao động, đạo đức nghề nghiệp để hướng tới sự phát triển chung
PLO8 (A2)	Thích ứng với sự thay đổi trong nhiều bối cảnh, định hướng tương lai rõ ràng, thể hiện động cơ khởi nghiệp và học tập suốt đời.	PPC-A2.1	Xác định năng lực của bản thân trong nhiều bối cảnh nghề nghiệp
		PPC-A2.2	Chủ động tham gia học tập, bồi dưỡng kiến thức để đáp ứng yêu cầu công việc
		PPC-A2.3	Đề ra các ý tưởng khởi nghiệp

1.7.2 Mối liên hệ giữa chuẩn đầu ra với mục tiêu của CTĐT

Mối liên hệ giữa mục tiêu và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo được thể hiện tại Bảng 3.

Bảng 3. Mối liên hệ giữa mục tiêu và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

Mục tiêu của CTĐT (PEOs)	Chuẩn đầu ra của CTĐT (PLOs)							
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
PEO1	✓					✓	✓	✓
PEO2		✓	✓	✓	✓	✓		
PEO3		✓	✓	✓	✓	✓		
PEO4		✓	✓	✓	✓	✓		
PEO5	✓		✓		✓	✓	✓	✓

1.8 Cơ hội việc làm và học tập sau khi tốt nghiệp

1.8.1 Cơ hội việc làm

- Minh họa kỹ thuật số (minh họa sách, báo, truyện tranh, minh họa sản phẩm, thiết kế nhân vật số...)
- Thiết kế đồ họa - designer (Thiết kế xây dựng thương hiệu, Thiết kế bao bì sản phẩm, Thiết kế thành phẩm đồ họa in ấn...)
- Thiết kế quảng cáo (Thiết kế quảng cáo, Thiết kế đồ họa sự kiện công cộng, sự kiện quảng bá sản phẩm...)
- Triển khai, giám sát và quản lý dự án thiết kế đồ họa, dự án truyền thông quảng cáo, và các dự án liên quan chuyên ngành Thiết kế đồ họa

1.8.2 Cơ hội học tập, nâng cao trình độ

Có thể tham gia học tập các chương trình đào tạo Thạc sĩ, Tiến sĩ theo quy chế của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Sau khi tốt nghiệp, có khả năng tiếp tục học tập và nghiên cứu ở trình độ cao học ở các trường:

a. Đại học Mỹ thuật Việt Nam:

- Chuyên ngành Mỹ thuật tạo hình (Hội họa).
- Chuyên ngành Mỹ thuật tạo hình (Đồ họa).
- Chuyên ngành Mỹ thuật tạo hình (Điêu khắc).

b. Đại học Mỹ thuật TP.HCM:

- Chuyên ngành Mỹ thuật tạo hình (Hội họa, Đồ họa, Điêu khắc).
- Chuyên ngành Lý luận và Lịch sử mỹ thuật.

c. Trường đại học Văn Hoá TP.HCM:

- Chuyên ngành Quản lý văn hóa.

d. Trường đại học Tôn Đức Thắng:

- Chuyên ngành “Mỹ thuật ứng dụng”.

e. Đại học Mỹ thuật công nghiệp:

- Chuyên ngành Thiết kế Mỹ thuật Công nghiệp.

1.9 Các tiêu chí tuyển sinh, quá trình đào tạo và điều kiện tốt nghiệp

1.9.1 Các tiêu chí tuyển sinh

Tiêu chí tuyển sinh, tổ hợp môn tuyển:

Phương thức 1: Xét kết quả Kỳ thi Trung học phổ thông quốc gia là điểm cộng 03 môn thi theo tổ hợp môn xét tuyển đạt ngưỡng đảm bảo chất lượng đầu vào đại học tối thiểu theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo 2022.

Các tổ hợp môn xét tuyển:

V00: Toán – Ngữ văn – Vẽ mỹ thuật 2 (Tĩnh vật chí)

V01: Toán – Anh văn – Vẽ mỹ thuật 2 (Tĩnh vật chí)

H00: Ngữ văn – Vẽ mỹ thuật 1 (Trang trí màu) – Vẽ mỹ thuật 2 (Tĩnh vật chí);

H01: Toán – Vẽ mỹ thuật 1 (Trang trí màu) – Vẽ mỹ thuật 2 (Tĩnh vật chí)

Phương thức 2: Tổng ĐTB 1 HK lớp 10+ ĐTB 1 HK lớp 11+ ĐTB 1 HK lớp 12 đạt từ 18 trở lên (được chọn điểm cao nhất trong 2 HK của mỗi năm học)

Tổng điểm trung bình 5 HK: ĐTB_HK1 lớp 10 + ĐTB_HK2 lớp 10 + ĐTB_HK1 lớp 11 + ĐTB_HK2 lớp 11 + ĐTB_HK1 lớp 12 đạt từ 30 trở lên.

Điểm tổ hợp các môn xét tuyển lớp 12 đạt từ 18 trở lên.

Điểm Trung bình cả năm lớp 12 đạt từ 6.0 trở lên

Phương thức 3: Xét tuyển kết quả bài thi kiểm tra đánh giá năng lực của Đại học Quốc gia TP. HCM.

Phương thức 4: Xét tuyển thẳng, ưu tiên xét tuyển các thí sinh đạt giải kỳ thi học sinh giỏi quốc gia, cuộc thi Khoa học kỹ thuật quốc gia, Kỳ thi tay nghề Asean và quốc tế; xét tuyển các thí sinh người nước ngoài đủ điều kiện học tập hoặc theo diện cử tuyển.

Đối với môn năng khiếu, lấy kết quả thi của các trường khác hoặc kết quả do Trường Nguyễn Tất Thành tổ chức thi.

1.9.2 Quá trình đào tạo

- Thời gian đào tạo (dự kiến): 4 năm
- Số học kỳ trong chương trình: 12
- Năm đầu tiên học đại cương và các kiến thức khoa học cơ bản.
- Năm thứ hai đến năm thứ ba học các kiến thức chuyên ngành.
- Năm thứ tư dùng để tập trung cho đề cương tốt nghiệp, thực tập tốt nghiệp và đồ án tốt nghiệp.

1.9.3 Điều kiện tốt nghiệp

Sinh viên được xét và công nhận tốt nghiệp khi có đủ các điều kiện sau:

- Tích lũy đủ học phần (HP), số tín chỉ quy định;
- Hoàn thành các nội dung bắt buộc khác theo yêu cầu của chương trình đào tạo, đạt chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo;
- Điểm trung bình tích lũy của toàn khóa học đạt từ trung bình trở lên;

- Tại thời điểm xét tốt nghiệp không bị truy cứu trách nhiệm hình sự hoặc không đang trong thời gian bị kỷ luật ở mức đình chỉ học tập;
- Hoàn thành các học phần Giáo dục Quốc phòng - An ninh, Giáo dục thể chất;
- Ngoại ngữ: Có năng lực ngoại ngữ bậc 3/6 Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam (đối với các CTĐT đào tạo cấp bằng cử nhân)
- Đạt chứng chỉ Tin học văn phòng (MOS) về các nội dung: Word (W), Excel (E) và Powerpoint (P)
- Đạt các chứng chỉ kỹ năng nghề: Kỹ năng giải quyết vấn đề; Kỹ năng quản lý thời gian; Kỹ năng tìm kiếm công việc; Kỹ năng soạn thảo văn bản.

1.10. Chiến lược giảng dạy - học tập

Giảng viên chuẩn bị chiến lược và phương pháp dạy học phù hợp theo từng nội dung, từng học phần và từng đối tượng người học. Giảng viên có thể lựa chọn, kết hợp sử dụng các phương pháp dạy học.

1.10.1 Các chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập

Các phương pháp giảng dạy:

- **Chiến lược dạy học trực tiếp**

a. *Phương pháp thuyết trình*: giáo viên sử dụng ngôn ngữ và phi ngôn ngữ để truyền đạt cho người học hệ thống thông tin về nội dung học tập.

b. *Phương pháp diễn trình*: giáo viên trình bày các thao tác với đồ dùng dạy học (dụng cụ, mô hình...) để người học quan sát, nhằm nhận thức đúng đắn sự vật, hiện tượng, các thí nghiệm... hoặc các thao tác thuộc kỹ năng, kỹ xảo nghề nghiệp, qua đó người học nhận thức, ghi nhớ và làm theo các thao tác mẫu.

c. *Phương pháp dạy thực hành*: giáo viên làm mẫu và thực hành tự lực của người học dưới sự hướng dẫn của giáo viên thể hiện bằng lời nói, câu hỏi hay bài tập thực hành, nhằm giúp cho người học rèn luyện kỹ năng thực hành.

d. *Giải thích cụ thể (Explicit Teaching)*: giáo viên hướng dẫn và giải thích chi tiết cụ thể các nội dung liên quan đến bài học, giúp cho sinh viên đạt được mục tiêu dạy học về kiến thức và kỹ năng.

- **Chiến lược dạy học gián tiếp**

- *Câu hỏi gợi mở (Inquiry)*: Giáo viên sử dụng các câu hỏi gợi mở hay các vấn đề, và hướng dẫn giúp sinh viên từng bước trả lời câu hỏi. Sinh viên có thể tham gia thảo luận theo nhóm để cùng nhau giải quyết bài toán, vấn đề đặt ra.

- *Giải quyết vấn đề (Problem Solving)*: Trong tiến trình dạy và học, người học làm việc với vấn đề được đặt ra và học được những kiến thức mới thông qua việc đổi

mặt với vấn đề cần giải quyết. Thông qua quá trình tìm giải pháp cho vấn đề đặt ra, sinh viên đạt được kiến thức và kỹ năng theo yêu cầu của môn học.

- **Chiến lược dạy học trải nghiệm**

- **Mô hình (Models):** là phương pháp dạy học trong đó, sinh viên thông qua việc quan sát và quá trình xây dựng, thiết kế mô hình mà giáo viên yêu cầu để đạt được nội dung kiến thức và kỹ năng được đặt ra.
- **Thực tập, thực tế (Field Trip):** Thông qua các hoạt động tham quan, thực tập, đi thực tế tại công trường và các công ty để giúp sinh viên hiểu được môi trường làm việc thực tế của ngành đào tạo sau khi tốt nghiệp, học hỏi các công nghệ đang được áp dụng trong lĩnh vực ngành đào tạo, hình thành kỹ năng nghề nghiệp và văn hóa làm việc trong công ty. Phương pháp này không những giúp sinh viên hình thành kiến thức kỹ năng mà còn tạo cơ hội nghề nghiệp cho sinh viên sau khi tốt nghiệp.

- **Chiến lược dạy học tương tác**

- **Tranh luận (Debates):** là tiến trình dạy học trong đó giáo viên đưa ra một vấn đề liên quan đến nội dung bài học, sinh viên với các quan điểm trái ngược nhau về vấn đề đó phải phân tích, lý giải, thuyết phục người nghe ủng hộ quan điểm của mình. Thông qua hoạt động dạy học này, sinh viên hình thành các kỹ năng như tư duy phản biện, thương lượng và đưa ra quyết định hay kỹ năng nói trước đám đông.
- **Thảo luận (Discussion):** Là phương pháp dạy học trong đó sinh viên được chia thành các nhóm và tham gia thảo luận về những quan điểm cho một vấn đề nào đó được giáo viên đặt ra. Khác với phương pháp tranh luận, trong phương pháp thảo luận, người học với cùng quan điểm mục tiêu chung và tìm cách bổ sung để hoàn thiện quan điểm, giải pháp của mình.
- **Học nhóm (Pear Learning):** Sinh viên được tổ chức thành các nhóm nhỏ để cùng nhau giải quyết các vấn đề được đặt ra và trình bày kết quả của nhóm thông qua báo cáo hay thuyết trình trước các nhóm khác và giảng viên.

- **Chiến lược tự học**

Bài tập ở nhà (Work Assigment): Theo phương pháp này, sinh viên được giao nhiệm vụ làm việc ở nhà với những nội dung và yêu cầu do giáo viên đặt ra. Thông qua việc hoàn thành các nhiệm vụ được giao ở nhà này, sinh viên học được cách tự học, cũng như đạt được những nội dung về kiến thức cũng như kỹ năng theo yêu cầu.

1.10.2 Liên hệ giữa chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập với chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

Liên hệ giữa chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập nêu trên giúp người học đạt CDR của CTĐT ngành Thiết kế đồ họa thể hiện tại Bảng 4.

Bảng 4. Mối liên hệ giữa chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập với CDR của CTĐT ngành Thiết kế đồ họa

Chiến lược và phương pháp giảng dạy - học tập	Chuẩn đầu ra của CTĐT (PLOs)							
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
Chiến lược dạy học trực tiếp								
- Phương pháp Thuyết trình	x	x	x			x	x	x
- Phương pháp diễn trình	x	x	x		x	x	x	
- Phương pháp dạy thực hành		x	x	x	x	x		x
- Phương pháp giải thích cụ thể			x	x	x	x		
Chiến lược dạy học gián tiếp								
- Phương pháp câu hỏi gợi mở		x		x	x	x	x	x
- Phương pháp giải quyết vấn đề		x	x	x	x	x	x	
Chiến lược dạy học trải nghiệm								
- Mô hình	x	x		x	x	x		
- Thực tập, thực tế		x	x	x	x	x		x
Chiến lược dạy học tương tác								
- Tranh luận	x	x	x		x	x	x	x
- Thảo luận	x	x	x			x	x	x
- Học nhóm			x	x	x	x	x	x
- Chiến lược tự học	x	x		x	x	x		
- Bài tập ở nhà				x	x	x	x	x

1.11 Phương pháp đánh giá

1.11.1 Các phương pháp đánh giá

STT	Phương pháp đánh giá	Mục đích
I	Đánh giá tiến trình	
1	Đánh giá chuyên cần	Ngoài thời gian tự học, sự tham gia thường xuyên của sinh viên cũng như những đóng góp của sinh viên trong khóa học cũng phản ánh thái độ học tập của họ đối với khóa học. Việc đánh giá chuyên cần được thực hiện theo Rubric tùy thuộc vào học phần lý thuyết hay đồ án
2	Đánh giá bài tập	Người học được yêu cầu thực hiện một số nội dung liên quan đến bài học trong giờ học hoặc sau giờ học trên lớp. Các bài tập này có thể được thực hiện bởi cá nhân hoặc nhóm và được đánh giá theo các tiêu chí cụ thể trong Rubric
3	Đánh giá thuyết trình	Trong một số môn học thuộc chương trình đào tạo, sinh viên được yêu cầu yêu làm việc theo nhóm để giải quyết một vấn đề, tình huống hay nội dung liên quan đến bài học và trình bày kết quả của nhóm mình trước các nhóm khác. Hoạt động này không những giúp sinh viên đạt được những kiến thức chuyên ngành mà còn giúp sinh viên phát triển các kỹ năng như kỹ năng giao tiếp, thương lượng, làm việc nhóm.
II	Đánh giá tổng kết	
4	Đánh giá thuyết trình	Phương pháp đánh giá này hoàn toàn giống với phương pháp đánh giá thuyết trình trong loại đánh giá tiến trình theo Rubric. Đánh giá được thực hiện theo định kỳ (giữa kỳ, cuối kỳ, hay cuối khóa).
5	Đánh giá làm việc nhóm	Đánh giá làm việc nhóm được áp dụng khi triển khai hoạt động dạy học theo nhóm và được dùng để đánh giá kỹ năng làm việc nhóm của sinh viên. Tiêu chí đánh giá cụ thể theo Rubric
6	Đánh giá bài tập lớn	Đánh giá làm việc nhóm được áp dụng khi triển khai hoạt động dạy học theo nhóm và được dùng để đánh giá kỹ năng làm việc nhóm của sinh viên. Tiêu chí đánh giá cụ thể theo Rubric

1.11.2 Công cụ, tiêu chí đánh giá (Rubrics)

STT	Mã	Phương pháp đánh giá	Công cụ đánh giá
I	Đánh giá quá trình		
1	AM1	Đánh giá chuyên cần	1. Rubric đánh giá chuyên cần.
2	AM2	Đánh giá bài tập	2. Rubric đánh giá
3	AM3	Đánh giá thảo luận nhóm	3. Rubric đánh giá thảo luận nhóm.
4	AM4	Đánh giá thuyết trình	4a. Rubric đánh giá thuyết trình cá nhân 4b. Rubric đánh giá thuyết trình theo nhóm.
5	AM5	Đánh giá cá nhân trong làm việc nhóm	5. Rubric đánh giá cá nhân trong làm việc nhóm
II	Đánh giá tổng kết, định kỳ		
6	AM6	Đánh giá báo cáo chuyên đề Semina (bài làm theo nhóm)	6. Rubric đánh giá báo cáo chuyên đề Semina (bài làm theo nhóm).
7	AM4	Đánh giá thuyết trình	4a. Rubric đánh giá thuyết trình cá nhân 4b. Rubric đánh giá thuyết trình theo nhóm.
8	AM7	Đánh giá bài tập thực hành	7. Rubric đánh giá bài tập thực hành.
9	AM8	Đánh giá đi thực tế (Field Trip)	8. Rubric đánh giá đi thực tế (Field Trip).
10	AM9	Đánh giá thực tập nghề nghiệp	9a. Rubric đánh giá thực tập nghề nghiệp dành cho GVHD tại cơ sở 9b. Rubric đánh giá Báo cáo thực tập nghề nghiệp
11	AM10	Đánh giá Project	10. Rubric đánh giá Project
12	AM15	Báo cáo khóa luận	Rubric đánh giá khóa luận.

1.11.3 Hệ thống tính điểm

a) Điểm đánh giá bộ phận và điểm kết thúc học phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10) và được làm tròn đến một chữ số thập phân.

b) Điểm học phần được tính từ tổng các điểm thành phần nhân với trọng số tương ứng, được làm tròn tới một chữ số thập phân và xếp loại điểm chữ như dưới đây, trừ các trường hợp được nêu tại điểm b₄) khoản này.

b₁) Loại đạt có phân mực, áp dụng cho các học phần được tính vào điểm trung bình học tập, bao gồm:

A: từ 8,5 đến 10

B: từ 7,0 đến 8,4

C: từ 5,5 đến 6,9

D: từ 4,0 đến 5,4

b₂) Loại đạt không phân mực, áp dụng cho các học phần chỉ yêu cầu đạt, không tính vào điểm trung bình học tập:

P: từ 5,0 trở lên.

b₃) Loại không đạt:

F: dưới 4,0.

b₄) Một số trường hợp đặc biệt sử dụng các điểm chữ xếp loại, không được tính vào điểm trung bình học tập:

I: Điểm chưa hoàn thiện do được phép hoãn thi, kiểm tra;

X: Điểm chưa hoàn thiện do chưa đủ dữ liệu;

R: Điểm học phần được miễn học và công nhận tín chỉ.

1.11.4 Mối liên hệ giữa các phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra CTĐT

Liên hệ giữa các phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra của CTĐT ngành Thiết kế đồ họa được thể hiện tại Bảng 5.

Bảng 5. Mối liên hệ giữa các phương pháp đánh giá với chuẩn đầu ra CTĐT
ngành Thiết kế đồ họa

STT	Phương pháp đánh giá	Chuẩn đầu ra của CTĐT (PLOs)							
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
I	Đánh giá tiến trình								
1	Đánh giá chuyên cần	x						x	x
2	Đánh giá bài tập			x	x	x	x	x	
3	Đánh giá thuyết trình	x	x	x			x	x	x

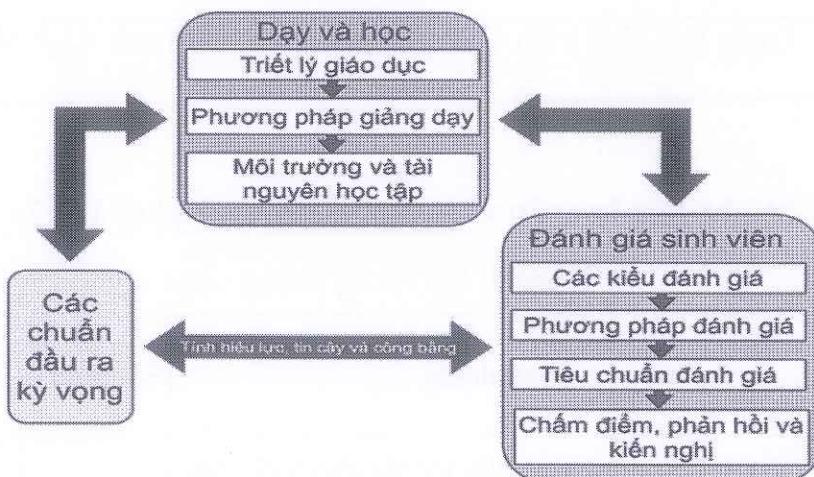
STT	Phương pháp đánh giá	Chuẩn đầu ra của CTĐT (PLOs)							
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
II	Đánh giá tổng kết								
4	Đánh giá thuyết trình	x				x	x	x	x
5	Đánh giá làm việc nhóm	x	x	x			x	x	x
6	Đánh giá bài tập lớn	x	x	x	x	x	x	x	x

1.12 Cơ chế kiểm soát việc đạt được chuẩn đầu ra của CTĐT

Đảm bảo qui trình thiết kế môn học để chuẩn đầu ra của môn học (CLOs) tương thích với chuẩn đầu ra CTĐT (PLOs)

Đảm bảo chất lượng trong lượng giá học tập theo CLOs qua

1. Đánh giá chính thức (formal assessment): Bài kiểm tra Bài tập về nhà Bài tập Trắc nghiệm Đánh giá hoạt động trong lớp Các báo cáo, chuyên đề Thảo luận, bài tập nhóm.
2. Đánh giá không chính thức (informal assessment): - Đố vui - Phát biểu trong giờ học - Các kỹ thuật học tích cực như: Think-pair-share; Concept mapping, Pause procedure - “Muddiest Point”, “Polling the class”, “One Minute Papers”, “Application Cards”, “Reaction Papers”.
3. Phản hồi (feedback/survey) – từ các khảo sát của người học, nhà tuyển dụng lao động, các đánh giá viên bên ngoài, đánh giá của các cơ quan/tổ chức chuyên môn
4. Đảm bảo sự kết nối giữa đánh giá kết quả học tập người học với phương pháp dạy – học và đạt được CLOs theo mô hình sau:



1.13 Môi trường học tập

1.13.1 Các cơ sở đào tạo của Trường (Bảng 6)

Bảng 6. Diện tích sàn xây dựng phục vụ đào tạo

TT	Tên, địa chỉ cơ sở	Diện tích sàn (m ²)
1	Trụ sở chính 300A Nguyễn Tất Thành	8,634
2	298A Nguyễn Tất Thành	7,928
3	27A Nguyễn Oanh	1,296
4	331 - An Phú Đông Q.12	31,082
5	1165- An Phú Đông Q.12	9,286
6	Cơ sở Quận 7 458/3F Nguyễn Hữu Thọ	7,913
7	38 Tôn Thất Thuyết	3,015.00
8	Cơ sở bệnh viện nhi đồng II	144
9	Cơ sở 109, Đường Võ Thị Thùa, khu phố 3, phường An Phú Đông, quận 12	1,040
10	Bệnh viện Quân y 175	668.00
11	Bệnh viện 1A.	546.00
12	Cơ sở Nguyễn Lương Bằng	332.10
13	Cơ sở Hoàng Diệu	360.19
14	Trung tâm phát triển CNC ĐH Nguyễn Tất Thành Khối N1:	15,820

1.13.2 Các khu vực học tập và hệ thống phòng học (Bảng 7)

Bảng 7. Hệ thống phòng phục vụ đào tạo

STT	Loại phòng	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Ghi chú
1	Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu	297	22656 m ²	
1.1	Hội trường, phòng học lớn trên 200 chỗ	6	5938 m ²	
1.2	Phòng học từ 100 - 200 chỗ	8	5,015 m ²	
1.3	Phòng học từ 50 - 100 chỗ	142	13,294 m ²	
1.4	Phòng học dưới 50 chỗ	136	6,227 m ²	

STT	Loại phòng	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Ghi chú
1.5	Phòng học đa phương tiện	34	2,589 m ²	
1.6	Phòng máy tính	19	1,007 m ²	
1.7	Phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên toàn thời gian	136	5,158 m ²	
2	Phòng chức năng			
2.1	Xưởng, phòng thực hành, thực tập, luyện tập	88	8,225 m ²	
2.2	Phòng thí nghiệm/thực nghiệm	55	5,583 m ²	
2.3	Phòng tập thể thao đa năng	2	345 m ²	
2.4	Văn phòng làm việc	100	3,416 m ²	
3	Các khu vực khác			
3.1	Ký túc xá	62	3,378 m ²	
3.2	Sân vận động	1	1,250 m ²	

1.13.3 Thông tin thư viện (Bảng 8)

Bảng 8. Thông tin thư viện

STT	Tên phòng	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Ghi chú
1	Phòng đọc sách			
2	Phòng nghiên cứu			
3	Phòng hội nghị			
4	Phòng tập gym		4,814 m ²	
5	Khu tự học			
6	Phòng học nhóm			
7	Nhà sách			
8	Phòng đa phương tiện			
9	Phòng nghiên cứu khoa học			
10	Văn phòng thư viện			
11	Kho			

1.13.4 Hệ thống phòng thực hành phục vụ ngành học (Bảng 9)

Bảng 9. Hệ thống phòng thực hành phục vụ ngành Thiết kế đồ họa

TT	Tên phòng	Chức năng	Học phần sử dụng
1	Phòng Vi tính	Học các môn Phần mềm chuyên ngành	Illustrator; Photoshop; Indesign

1.13.5 Danh sách các phần mềm đào tạo sử dụng cho ngành học (Bảng 10)

Bảng 10. Phần mềm đào tạo sử dụng cho ngành Thiết kế đồ họa

TT	Tên phần mềm	Học phần sử dụng
1	Illustrator	Tin học chuyên ngành 1
2	Photoshop	Tin học chuyên ngành 2
3	Indesign	Tin học chuyên ngành 4

1.13.6 Cơ sở dữ liệu điện tử (Bảng 11)

Bảng 11. Cơ sở dữ liệu điện tử

TT	Cơ sở dữ liệu	Hướng dẫn đăng nhập
1	ProQuest	Truy cập theo địa chỉ IP của NTTU
2	SpringerLink	Đăng nhập tài khoản
3	IEEE Xplore	Đăng nhập tài khoản
4	ScienceDirect	Đăng nhập tài khoản
5	Scopus	Đăng nhập tài khoản
6	SAGE e-Journals Collection	Đăng nhập tài khoản
7	Emerald e-Journals Collection	Đăng nhập tài khoản
8	Springer Nature	Truy cập theo địa chỉ IP của NTTU
9	IG Publishing eBooks Collection	Đăng nhập tài khoản
10	Directory of Open Access Book	Truy cập không cần đăng nhập
11	Directory of Open Access Journal	Truy cập không cần đăng nhập
12	Open Textbook Library	Truy cập không cần đăng nhập
13	BCCampus Open Textbook	Truy cập không cần đăng nhập
14	Credo Reference	Truy cập theo địa chỉ IP của NTTU
15	Spinger eBooks Collection	Đăng nhập tài khoản
16	Elsevier eBooks Collection	Đăng nhập tài khoản

17	Bộ Cơ sở dữ liệu Kinh tế - Tài chính – Vĩ mô của FiinPro (Gồm dữ liệu của 3200 doanh nghiệp, trong đó có 1700 doanh nghiệp đã niêm yết, 1500 doanh nghiệp đại chúng chưa niêm yết)	Truy cập tại NTTU
----	--	-------------------

1.14 Dịch vụ hỗ trợ sinh viên (Bảng 12)

Bảng 12. Thông tin dịch vụ hỗ trợ sinh viên

TT	Lĩnh vực	Dịch vụ hỗ trợ sinh viên	
		Cấp Trường	Cấp Khoa/ Viện
1	Học thuật	<p>Phòng Quản lý đào tạo cung cấp thông tin về CTĐT, quy chế đào tạo;</p> <p>Hỗ trợ đăng ký học, cung cấp thời khóa biểu, lịch thi;</p> <p>Lưu trữ, quản lý và bảo mật kết quả học tập của sinh viên và cung cấp bảng điểm cho sinh viên;</p> <p>Cảnh báo học vụ khi sinh viên có kết quả học tập kém, đăng ký học phần quá ít, có nguy cơ không thể tốt nghiệp, không thể tốt nghiệp đúng hạn;</p> <p>Cấp bằng cho sinh viên tốt nghiệp;</p>	<p>Cung cấp thông tin về CTĐT, đề cương chi tiết học phần, quy chế đào tạo;</p> <p>Hỗ trợ đăng ký học phần, cung cấp thời khóa biểu, lịch thi;</p> <p>Lưu trữ, quản lý và bảo mật kết quả học tập của sinh viên và cung cấp bảng điểm cho sinh viên;</p> <p>Tư vấn cho sinh viên về việc học, định hướng nghề nghiệp, các vấn đề và khó khăn trong cuộc sống;</p> <p>Theo dõi tình hình học tập của sinh viên và thông báo đến sinh viên các vấn đề liên quan;</p> <p>Hướng dẫn sinh viên liên hệ các đơn vị chức năng để giải quyết các vấn đề liên quan;</p>
		<p>Phòng Khoa học công nghệ</p> <p>Hỗ trợ sinh viên đăng ký các đề tài nghiên cứu khoa học;</p> <p>Giới thiệu cho sinh viên các cơ hội và quỹ tài trợ cho các dự án nghiên cứu khoa học;</p> <p>Hướng dẫn cách thức công bố các công trình nghiên cứu khoa học trong nước và quốc tế;</p>	<p>Hỗ trợ đăng ký và Hướng dẫn sinh viên nghiên cứu các đề tài khoa học;</p> <p>Giới thiệu cho sinh viên các cơ hội và quỹ tài trợ cho các dự án nghiên cứu khoa học; tham gia các cuộc thi chuyên ngành trong và ngoài nước.</p>

TT	Lĩnh vực	Dịch vụ hỗ trợ sinh viên	
		Cấp Trường	Cấp Khoa/ Viện
		Phòng Công tác sinh viên Ban hành và phổ biến Sổ tay sinh viên; Hỗ trợ sinh viên các thủ tục về miễn giảm học phí, xác nhận sinh viên để vay vốn ngân hàng, chính sách học bổng; Quản lý các câu lạc bộ, đội, nhóm học thuật và phi học thuật;	Phổ biến Sổ tay sinh viên; Hướng dẫn sinh viên các thủ tục về miễn giảm học phí, xác nhận sinh viên để vay vốn ngân hàng, chính sách học bổng; Tư vấn SV trong các câu lạc bộ, đội, nhóm học thuật và phi học thuật;
		Viện đào tạo elearning Hướng dẫn sinh viên về kỹ thuật học tập trực tuyến; Hỗ trợ sinh viên trong quá trình sinh viên học tập trực tuyến;	Hướng dẫn sinh viên về kỹ thuật học tập trực tuyến; Hướng dẫn sinh viên trong quá trình sinh viên học tập trực tuyến;
2	Tài chính và học bổng	Phòng Công tác sinh viên Thông tin, tiếp nhận hồ sơ và giải quyết các hồ sơ liên quan đến chính sách miễn giảm học phí cho sinh viên; Cấp học bổng học tập cho sinh viên theo quy định;	Thông báo các Thông tin liên quan đến chính sách miễn giảm học phí cho sinh viên; và học bổng học tập cho sinh viên theo quy định;
3	Định hướng nghề nghiệp và khởi nghiệp	Phòng Quan hệ doanh nghiệp và việc làm sinh viên Hỗ trợ sinh viên tìm việc làm và kết nối với doanh nghiệp; Tổ chức các ngày hội tuyển dụng; Tìm kiếm các đơn vị tài trợ học bổng cho sinh viên; Tổ chức các khóa học khởi nghiệp, các cuộc thi khởi nghiệp, hỗ trợ sinh viên tham gia các dự án khởi nghiệp;	Hỗ trợ sinh viên tìm việc làm và kết nối với doanh nghiệp; Thông báo cho SV về các ngày hội tuyển dụng; Tìm kiếm các đơn vị tài trợ học bổng cho sinh viên;
4	Ký túc xá	Phòng Công tác sinh viên Hỗ trợ sinh viên tìm kiếm nhà trọ;	Hỗ trợ, hướng dẫn sinh viên tìm kiếm nhà trọ;
5	Dịch vụ tư vấn	Phòng Công tác sinh viên Tổ chức tuần sinh hoạt công dân đầu khóa; Tư vấn và chăm sóc sức khỏe sinh viên; Tổ chức các hoạt động chăm sóc sức	Tổ chức tuần sinh hoạt công dân đầu khóa;

TT	Lĩnh vực	Dịch vụ hỗ trợ sinh viên			
		Cấp Trường		Cấp Khoa/ Viện	
		khôe sinh viên: vệ sinh trường học, phòng ngừa dịch bệnh, khám sức khỏe định kỳ;			
6	Thư viện	Quản lý và cung cấp giáo trình, tài liệu tham khảo, nguồn học liệu; Hỗ trợ sinh viên mượn tài liệu học tập; Cung cấp dịch vụ thư viện điện tử; cơ sở dữ liệu quốc tế;		Hướng dẫn sinh viên mượn tài liệu học tập và dịch vụ thư viện điện tử; cơ sở dữ liệu quốc tế;	
7	Hỗ trợ sinh viên quốc tế	Trung tâm hỗ trợ sinh viên quốc tế Hỗ trợ sinh viên làm hồ sơ visa, hồ sơ đăng ký học tập và tạm trú tại Việt Nam; Phối hợp với khoa, Phòng Quản lý Đào tạo, Phòng Công tác sinh viên hỗ trợ sinh viên học tập và giải quyết các vấn đề học vụ, đời sống trong quá trình học tập tại trường; Thường xuyên tổ chức các hoạt động giao lưu văn hóa;		Phối hợp với Phòng Quản lý Đào tạo, Phòng Công tác sinh viên hỗ trợ sinh viên học tập và giải quyết các vấn đề học vụ, đời sống trong quá trình học tập tại trường; Thông báo cho SV thường xuyên về các hoạt động giao lưu văn hóa và các sự kiện văn hóa cho sinh viên quốc tế;	

2. MÔ TẢ CHƯƠNG TRÌNH GIẢNG DẠY

2.1 Tóm tắt cấu trúc chương trình giảng dạy

- Kiến thức toàn khóa học: 150 tín chỉ (chưa bao gồm giáo dục thể chất và Giáo dục Quốc phòng)

- Các khái kiến thức trong chương trình đào tạo được thể hiện ở Bảng 13.

Bảng 13. Các khái kiến thức và tín chỉ trong chương trình đào tạo

TT	Khái kiến thức	Tín chỉ		Tổng	Số tiết lý thuyết	Số tiết thực hành	Tỉ lệ lý thuyết/ Thực hành	
		Bắt buộc	Tự chọn					
I	Khái kiến thức tổng quát	Giáo dục đại cương	13	0	13	195	0	195/0
		Khoa học cơ bản	20	2	22	270	150	270/150

TT	Khối kiến thức	Tín chỉ		Tổng	Số tiết lý thuyết	Số tiết thực hành	Tỉ lệ lý thuyết/ Thực hành
		Bắt buộc	Tự chọn				
II	Khối kiến thức cơ sở ngành	37	4	41	180	810	180/810
III	Khối kiến thức ngành/ chuyên ngành/ cốt lõi/ chuyên sâu	57	4	61	225	1320	225/1320
IV	Khối kiến thức tốt nghiệp	6	7	13	0	450	0/450
	Tổng cộng	133	17	150			

Các khối kiến thức được thiết kế đáp ứng chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo, thể hiện ở Bảng 14.

Bảng 14. Ma trận kết nối giữa các khối kiến thức với chuẩn đầu ra

Khối kiến thức	Số tín chỉ	Tỷ lệ (%)	Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo							
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
Khối kiến thức tổng quát	35		x	x			x		x	x
Khối kiến thức cơ sở ngành	41			x	x	x	x	x		x
Khối kiến thức ngành/chuyên ngành/cốt lõi	59			x	x	x	x	x	x	x
Khối kiến thức tốt nghiệp	15		x	x	x	x	x	x	x	x

2.2 Danh sách các học phần (Bảng 15)

Bảng 15. Danh sách các học phần thuộc CTĐT ngành Thiết kế đồ họa

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
I	KIẾN THỨC GIÁO DỤC		13						

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
ĐẠI CƯƠNG									
1	075580	Triết học Mác - Lê nin	3	45	0	90		Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
2	075581	Kinh tế Chính trị Mác - Lê nin	2	30	0	60	075580(a)	Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
3	075582	Chủ nghĩa Xã hội khoa học	2	30	0	60	075580(a) 075581(a)	Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
4	075583	Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam	2	30	0	60	075580(a) 075584(a)	Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
5	075584	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2	30	0	60	075580(a) 075581(a) 075582(a)	Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
6	070011	Pháp luật đại cương	2	30	0	60		Thuyết giảng/E-learning	Bài thi tự luận
7	070023	Giáo dục thể chất	5	15	90	--		Mô phỏng/ thực hành	Bài thi thực hành

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
8	076580	Giáo dục quốc phòng và an ninh	8	77	72	--		Mô phỏng/ thực hành	Bài thi thực hành
II		KIẾN THỨC KHOA HỌC CƠ BẢN	22						
		Bắt buộc	20						
9	070006	Kỹ năng giao tiếp	2	30	0	60		Thuyết giảng (TG) & thực hành (TH)	
10	070007	Kỹ năng giao tiếp (HP2)	2	30	0	60	070006(a)	TG&TH	
11	073513	Khởi nghiệp	2	30	0	60		TG&TH	
12	074920	Nhập môn Internet và E - learning	2	30	0	60		TG&TH	
13	076721	Anh văn cấp độ 1	3	30	30	90		TG&TH	
14	076722	Anh văn cấp độ 2	3	30	30	90	076721(a)	TG&TH	
15	076723	Anh văn cấp độ 3	3	30	30	90	076722(a)	TG&TH	

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
16	076724	Anh văn cấp độ 4	3	30	30	90	076723(a)	TG&TH	
		Tự chọn:	2						
17	071642	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2	30	0	60		TG	
18	076625	Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo	2	15	30	60		TG&TH	
III	KIẾN THỨC GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP			115					
III. 1	Kiến thức cơ sở ngành			41					
	Bắt buộc:			37					
19	073470	Nhập môn nghệ thuật thiết kế đồ họa	2	15	30	60		TG và TH	Bài thi thực hành (BTTH)
20	077216	Hình họa cơ bản 1	3	15	60	90		TG&TH	BTTH
21	077217	Hình họa cơ bản 2	3	15	60	90	077216 (a)	TG&TH	BTTH
22	077218	Hình họa chuyên ngành	3	15	60	90	077217 (a)	TG&TH	BTTH

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
23	077219	Cơ sở tạo hình 1 (màu sắc & cách điệu hoa lá, động vật)	3	15	60	90		TG&TH	BTTH
24	077221	Cơ sở tạo hình 2 (tạo hình biểu tượng)	3	15	60	90	077219 (a)	TG&TH	BTTH
25	077220	Cơ sở tạo hình 3 (tạo hình kỹ thuật số cơ bản)	3	15	60	90	077221 (a)	TG&TH	BTTH
26	070544	Nguyên lý thiết kế đồ họa	3	15	60	90		TG&TH	BTTH
27	077222	Thực tế (ký họa phong cảnh, kiến trúc)	2	0	60	60		TH	Bài tập lớn (BLT)
28	077223	Nghệ thuật chữ (calligraphy)	2	0	60	60			BTTH
29	073277	Nhiếp ảnh	3	15	60	90		TH	BTTH
30	077224	Nghệ thuật minh họa	3	15	60	90	077220(a)	TH	BTTH
31	077225	Marketing và thương hiệu	2	15	30	60		TG&TH	BTTH
32	077226	Tư duy sáng tạo trong thiết kế	2	30	0	60		TG&TH	BTTH
	Tự chọn:		4						

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
33	071950	Mỹ Thuật học	2	30	0	60		TG	BTTH
34	070669	Lịch sử văn minh thế giới	2	30	0	60		TG	
35	077228	Kỹ thuật in chuyên ngành	2	0	60	60		TH	BTTH
36	071949	Kỹ thuật đồ họa	2	0	60	60		TH	BTTH
III .2	Kiến thức chuyên ngành		59						
	Bắt buộc:		55						
37	070548	Tin học chuyên ngành 1 (AI)	3	15	60	90		TG&TH	BTTH
38	070549	Tin học chuyên ngành 2 (PS căn bản)	3	15	60	90		TG&TH	BTTH
39	070550	Tin học chuyên ngành 3 (PS nâng cao)	3	15	60	90	070549(a)	TG&TH	BTTH
40	077863	Tin học chuyên ngành 4 (Indesign)	3	15	60	90	070550(a)	TG&TH	BTTH
41	077229	Tin học chuyên ngành 5 (Thiết kế giao diện Web)	3	15	60	90			BTTH
42	077230	Vẽ kỹ thuật số (Digital painting)	2	0	60	60	070549(a)	TG&TH	BTTH

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
43	077231	Tiếng Anh chuyên ngành	2	15	30	60		TG&TH	BTTH
44	077232	Ý tưởng thiết kế	2	0	60	60		TG&TH	BTTH
45	077233	Thiết kế tên thương hiệu (Brandname)	2	0	60	60		TH	BTTH
46	077234	Thiết kế Catalogue và Brochure	2	0	60	60		TH	BTTH
47	077243	Thiết kế linh vật	2	0	60	90	077230(a)	TH	BTTH
48	077244	Thiết kế quảng cáo	2	0	60	90	070550(a)	TH	BTTH
49	077235	Minh họa phân cảnh quảng cáo	2	0	60	60		TH	BTTH
50	073851	Hồ sơ năng lực thiết kế	2	15	30	60		TH	BTTH
51	077236	Đồ án chuyên ngành 1 (minh họa sách, truyện)	3	15	60	90		TH	BTL
52	077273	Đồ án chuyên ngành 2 (Thiết kế Poster & printad)	3	15	60	90	070550(a)	TH	BTL
53	077107	Đồ án chuyên ngành 3 (Thiết kế nhân vật)	3	15	60	90	077230(a)	TH	BTL

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
54	077237	Đồ án chuyên ngành 4 (Thiết kế Logo & hệ thống nhận diện)	3	15	60	90		TH	BTL
55	077272	Đồ án chuyên ngành 5 (Thiết kế bao bì sản phẩm)	3	15	60	90		TH	BTL
56	077238	Đồ án chuyên ngành 6 (Thiết kế tạp chí; artbook)	3	15	60	90		TH	BTL
57	077239	Đồ án chuyên ngành 7 (Thiết kế đồ họa sự kiện)	3	15	60	90		TH	BTL
58	077240	Đồ án chuyên ngành 8 (Tiền tốt nghiệp - CIP)	3	0	90	90		TH	BTL
59	074111	Đề cương tốt nghiệp	2	15	30	60		TG&TH	BTL
	Tự chọn:			2					
60	077241	Thiết kế lịch và thiệp	2	0	60	60	077230(a)	TH	BTTH
61	077242	Thiết kế tranh cổ động	2	0	60	60	077230(a)	TH	BTTH
IV	TỐT NGHIỆP			13					
62	077108	Thực tập nhận thức nghề	2	0	60	60		TH	BTL
63	077905	Thực tập tốt nghiệp	4	0	120	120		TH	BTL

TT	Mã số	Tên học phần (HP)	Tín chỉ	Số tiết			HP học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)	Phương pháp giảng dạy	Phương pháp đánh giá
				LT	TH	Tự học			
64	077245	Đồ án tốt nghiệp	7	0	210	210		TH	BTL

2.3 Ma trận thể hiện sự đóng góp của các học phần vào chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Bảng 16)

I (Introduce): học phần dạy kiến thức và/hay kỹ năng cho người học ở mức cơ bản hay đơn giản làm cơ sở cho việc đạt được chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo;

P (Practice): học phần dạy kiến thức và/hay kỹ năng cho người học ở mức cơ bản hay nâng cao;

M (Master): học phần dạy kiến thức và/hay kỹ năng cho người học ở mức nâng cao, đóng góp quan trọng cho việc đạt được chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo.

Bảng 16. Ma trận thể hiện sự đóng góp của các học phần vào chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát				Kiến thức chuyên môn				Kỹ năng tổng quát				Kỹ năng chuyên môn				Mức độ tự chủ trách nhiệm					
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)							
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2	PPC A2.1	PPC A2.2	PPC A2.3
1	073470	Nhập môn nghệ thuật thiết kế đồ họa	2(1, 1)	HK1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I			

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tông quát				Kỹ năng chuyên môn				Mức độ tự chủ trách nhiệm			
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)	
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1
		hoa																		
2	070548	Tin học chuyên ngành 1 (AI)	3(1,2)	HK1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	077216	Hình họa cơ bản 1	3(1,2)	HK1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
4	077219	Cơ sở tạo hình 1 (màu sắc & cách điệu hoa lá,...)	3(1,2)	HK1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
5	076721	Anh văn cấp độ 1 (AV1)	3(2, 1)	HK1	I														I	I
6	074920	Nhập môn Internet và E-learning	2(2, 0)	HK1															I	I
7	076580	Giáo dục quốc	8(6, 2)	HK1														I	I	

BMI2_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TB)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm											
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)					
					K1.1	K1.2	K1.3	K1.4	K2.1	K2.2	K2.3	S1.1	S1.2	S2.1	S2.2	S3.1	S3.2	S4.1	S4.2	S4.3	A1.1	A1.2	A2.1	A2.2
HỌC KỲ 2																								
1	076722	Anh văn cấp độ 2 (AV2)	3(2, 1)	KH2		I						I	I							I	I	I	I	I
2	075580	Triết học Mác - Lê nin	3(3, 0)	HK2					I			I	I						I	I	I	I	I	
3	077217	Hình họa cơ bản 2	3(1, 2)	HK2	I	I				I		I	I	I	I				I	I	I	I	I	
4	077221	Cơ sở tạo hình 2 (tạo hình biểu tượng)	3(1, 2)	HK2	I	I				I		I	I	I	I				I	I	I	I	I	
5	070544	Nguyên lý thiết kế đồ họa	3(1, 2)	HK2	I	I	I			I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	

BMI2_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm									
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)			
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2
6	070006	Kỹ năng giao tiếp	2(2, 0)	HK2	I							I	I						I	I		
HỌC KỲ 3																						
1	070007	Kỹ năng giao tiếp (HP2)	2(2, 0)	HK3	P							P	P						P	P		
2	075581	Kinh tế Chính trị Mác - Lê nin	2(2, 0)	HK3						I			I	I					I	I		
3	070549	Tin học chuyên ngành 2 (PS cẩn bản)	3(1, 2)	HK3					I		I		I	I	I	I			I	I		
4	077220	Cơ sở tạo hình 3 (tạo hình KTS cơ bản)	3(1, 2)	HK3	I	I					I		I	I	I	I			I	I		

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát				Kỹ năng chuyên môn				Mức độ tự chủ trách nhiệm				
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)		
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	
5	073501	Anh văn cấp độ 3 (AV2)	3(2, 1)	HK3	P													A1.1	A1.2	A2.1	A2.3
6	077218	Hình họa chuyên ngành	3(1, 2)	HK3	I	I	P						I	I	P	P		P	P		
7	070023	Giáo dục thể chất (*)	5(1, 4)	HK3	I								I	I			I	I			
HỌC KỲ 4																					
1	073502	Anh văn cấp độ 4 (AV2)	3(2, 1)	HK4	P										P	P		P	P		
2	075582	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2(2, 0)	HK4									P	P			P	P			

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm						
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)
					PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC	PPC
3	077224	Nghệ thuật minh họa	3(1, 2)	HK4	I	I	P	P	I	I	I	P	P	P	P	I	I	I	A1.2
4	077222	Thực tế (kỹ họa phong cảnh, kiến trúc)	2(0, 2)	HK4	P	P	P	P	I	I	P	P	P	P	I	I	I	I	A2.3
5	077223	Nghệ thuật chữ (Calligraphy)	2(0, 2)	HK4	I	I	P	P	I	I	I	P	P	P	P	I	I	I	A2.2
TỰ CHỌN																			
6	076625	Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo	2(1, 1)	HK4												P	P	P	P
	070669	Lịch sử văn minh thế giới	2(2, 0)	HK4												I	I	I	I
HỌC KỲ 5																			

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm							
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)	
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1
1	075583	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	2(2, 0)	HK5	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
2	077236	Đồ án chuyên ngành 1 (minh họa sách, truyện)	3(1, 2)	HK5	P	P	P	P	M	M	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M
3	077230	Vẽ kỹ thuật số (digital painting)	3(1, 2)	HK5	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
4	070550	Tin học chuyên ngành 3 (PS nâng cao)	3(1, 2)	HK5	P	P	P	P	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
TỰ CHỌN																				
5	071950	Mỹ Thuật học	2(2, 0)	HK5	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tin chi (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát				Kỹ năng chuyên môn				Mức độ tự chủ trách nhiệm					
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)			
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2	PPC A2.1
	071642	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2(2, 0)	HK5	I				I	I									I	I	I	I
HỌC KỲ 6																						
1	075584	Tư tưởng HCM	2(2, 0)	HK6					P					P	P						P	P
2	073277	Nhiếp ảnh	3(1, 2)	HK6	I	I	I	I	P	P				I	I	P			P	I	I	I
3	077273	Đồ án chuyên ngành 2 (Thiết kế Poster & printad)	3(1, 2)	HK6	P	P	P	P	M	M	P	P	P	M	M	M	M	M	P	P	P	P
4	077226	Tư duy sáng tạo trong thiết kế	2(2, 0)	HK6	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
5	077235	Minh họa phân cảnh quảng cáo	2(0, 2)	HK6	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	I	I	I	I

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TR	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm												
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)						
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2	PPC A2.1	PPC A2.2
TỰ CHỌN																									
6	077241	Thiết kế lịch và thiệp	2(0, 2)	HK6	I	I	I	I	P	P	P	I	I	P	P	P	P	P	I	I	I	I			
	077242	Thiết kế tranh cỏ động	2(0, 2)	HK6	I	I	I	I	P	P	I	I	I	P	P	P	P	P	I	I	I	I			
HỌC KỲ 7																									
1	077863	Tìm học chuyên ngành 4 (indesign)	3(1, 2)	HK7					P	P	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I			
2	077231	Tiếng Anh chuyên ngành	2(0, 2)	HK7									I	I	P				I	I					
3	077107	Đồ án chuyên ngành 3 (thiết kế nhân vật)	3(1, 2)	HK7	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P				

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tin chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm									
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)			
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2
4	077234	Thiết kế Catalogue và Brochure	2(0, 2)	HK7	I	I	I	I	P	P	I	I	P	P	P	P	P	I	I	I	I	I
5	077243	Thiết kế linh vật	2(0, 2)	HK7	I	I	I	I	P	P	I	I	P	P	P	P	P	I	I	I	I	I
HỌC KỲ 8																						
1	077232	Ý tưởng thiết kế	2(0, 2)	HK8	I	I	I	I	P	P					P	P	P	P	P	P	P	P
2	077237	Đồ án chuyên ngành 4 (Thiết kế Logo & hệ thống nhận diện)	3(1, 2)	HK8	P	P	M	M	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
3	073513	Khởi nghiệp	2(2, 0)	HK8	I										I	I				I	I	I



BMI2_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TĐH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm							
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)	
					K1.1	K1.2	K1.3	K1.4	K2.1	K2.2	K2.3	S1.1	S1.2	S2.1	S2.2	S3.1	S3.2	S4.1	S4.2	S4.3
4	077225	Marketing và thương hiệu	2(2, 0)	HK8	P	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	P	P	P	P	PPC
TỰ CHỌN																				
5	071949	Kỹ thuật đồ họa	2(0, 2)	HK8				I				I	I	P	P	I	P	P	I	I
	077228	Kỹ thuật in chuyên ngành	2(0, 2)	HK8				I				I	I	P	P	I	P	P	I	I
HỌC KỲ 9																				
1	077233	Thiết kế tên thương hiệu – Brandname	2(0, 2)	HK9	I	I	I	I	P	P	I	I	P	P	P	I	I	P	P	
2	077272	Đồ án chuyên ngành 5 (Thiết kế bao bì)	3(1, 2)	HK9	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P	P	

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TR	Mã phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm										
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)				
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2	PPC A2.1
3	077244	Thiết kế quảng cáo	2(0, 2)	HK9	I	I	I	I	P	P	I	I	P	P	P	P	P	P	I	I	I	I	I
4	070559	Tin học chuyên ngành 5 (Thiết kế giao diện Web)	3(1, 2)	HK9					P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	I	I	I	I
5	070011	Pháp luật đại cương	2(2,0)	HK9	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	P	P	P	P	P
					HỌC KỲ 10																		
1	077108	Thực tập nhận thức nghề	2(0, 2)	HK10	P	P	P	M	M	M	P	P	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P	P
2	077238	Đồ án chuyên ngành 6 (Báo chí - Artbook)	3(1, 2)	HK10	P	P	P	M	M	M	P	P	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P	P

BMI2_XDCT_Chương trình đào tạo

TR	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm										
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)				
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S3.3	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1	PPC A1.2
3	077239	Đồ án chuyên ngành 7 (Thiết kế sự kiện, triển lãm)	3(1, 2)	HK10	P	P	P	P	M	M	M	P	P	M	M	M	M	M	M	P	P	P	P
4	073851	Hỗ trợ năng lực thiết kế	2(1, 1)	HK10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	
HỌC KỲ 11																							
1	071094	Thực tập nghiệp	tốt	4(0, 4)	HK11	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P
2	077240	Đồ án chuyên nghiệp - CIP	tốt	3(0, 3)	HK11	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P
3	074111	Đề cương nghiệp	tốt	2(1, 1)	HK11	P	P	P	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	P

BMI2_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Tín chỉ (LT-TH)	Lộ trình học tập	Kiến thức tổng quát		Kiến thức chuyên môn		Kỹ năng tổng quát		Kỹ năng chuyên môn		Mức độ tự chủ trách nhiệm								
					PLO1 (K1)		PLO2 (K2)		PLO3 (S1)		PLO4 (S2)		PLO5 (S3)		PLO6 (S4)		PLO7 (A1)		PLO8 (A2)		
					PPC K1.1	PPC K1.2	PPC K1.3	PPC K1.4	PPC K2.1	PPC K2.2	PPC K2.3	PPC S1.1	PPC S1.2	PPC S2.1	PPC S2.2	PPC S3.1	PPC S3.2	PPC S4.1	PPC S4.2	PPC S4.3	PPC A1.1
		HỌC KỲ 12																			
1	077245	Đồ án tốt nghiệp	7(0,7)	HK12	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	



2.4 Sơ đồ hóa lật trình học tập (Hình 1)



2.5 Kế hoạch giảng dạy (Bảng 17)

Bảng 17. Kế hoạch học tập

TT	MÃ SỐ	TÊN HỌC PHẦN	TÍN CHỈ	MÃ MÔN HỌC trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)
HỌC KỲ 1				16
1	073470	Nhập môn nghệ thuật thiết kế đồ họa	2	
2	070548	Tin học chuyên ngành 1 (AI)	3	
3	077216	Hình họa cơ bản 1	3	
4	077219	Cơ sở tạo hình 1 (màu sắc & cách điệu hoa lá, động vật)	3	
5	076721	Anh văn cấp độ 1	3	
6	074920	Nhập môn Internet và E - learning	2	
7	076580	Giáo dục quốc phòng và an ninh	8	
HỌC KỲ 2				17
1	076722	Anh văn cấp độ 2	3	076721 (a)
2	075580	Triết học Mác - Lê nin	3	
3	077217	Hình họa cơ bản 2	3	077216 (a)
4	077221	Cơ sở tạo hình 2 (tạo hình biểu tượng)	3	077219 (a)
5	070544	Nguyên lý thiết kế đồ họa	3	
6	070006	Kỹ năng giao tiếp	2	
HỌC KỲ 3				16
1	070007	Kỹ năng giao tiếp (HP2)	2	070006 (a)
2	075581	Kinh tế Chính trị Mác - Lê nin	2	075580 (a)
3	070549	Tin học chuyên ngành 2 (PS căn bản)	3	
4	077220	Cơ sở tạo hình 3 (tạo hình kỹ thuật số cơ bản)	3	077221 (a)
5	076723	Anh văn cấp độ 3	3	076722 (a)

BM12_XDCT Chương trình đào tạo

TT	MÃ SỐ	TÊN HỌC PHẦN	Tín chỉ	Mã môn học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)
6	077218	Hình họa chuyên ngành	3	077217 (a)
7	070023	Giáo dục thể chất	5	
HỌC KỲ 4			14	
1	076724	Anh văn cấp độ 4	3	076723 (a)
2	075582	Chủ nghĩa Xã hội khoa học	2	075580(a) 075581(a)
3	077224	Nghệ thuật minh họa	3	077220 (a)
4	077222	Thực tế (ký họa phong cảnh, kiến trúc)	2	
5	077223	Nghệ thuật chữ (Calligraphy)	2	
6	<i>Tự chọn</i>			2
	076625	Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo	2	
	070669	Lịch sử văn minh thế giới	2	
HỌC KỲ 5			12	
1	075583	Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam	2	075580(a) 075584(a)
2	077236	Đồ án chuyên ngành 1 (Minh họa sách, truyện)	3	
3	077230	Vẽ kỹ thuật số (Digital painting)	2	070549 (a)
4	070550	Tin học chuyên ngành 3 (PS nâng cao)	3	070549 (a)
5	<i>Tự chọn</i>			2
	071950	Mỹ Thuật học	2	
	071642	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2	
HỌC KỲ 6			14	

BM12_XDCT Chương trình đào tạo

TT	MÃ SỐ	TÊN HỌC PHẦN	Tín chỉ	Mã môn học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)
1	075584	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2	075580(a) 075581(a) 075582(a)
2	073277	Nhiếp ảnh	3	
3	077273	Đồ án chuyên ngành 2 (Thiết kế Poster & printad)	3	070550(a)
4	077226	Tư duy sáng tạo trong thiết kế	2	
5	077235	Minh họa phân cảnh quảng cáo	2	
6	Tự chọn			2
	077241	Thiết kế Lịch và Thiệp	2	077230(a)
	077242	Thiết kế tranh cổ động	2	077230(a)
HỌC KỲ 7			12	
1	077863	Tin học chuyên ngành 4 (In Design)	3	070550(a)
2	077231	Tiếng Anh chuyên ngành	2	
3	077243	Thiết kế linh vật	2	077230(a)
4	077107	Đồ án chuyên ngành 3 (Thiết kế nhân vật)	3	077230(a)
5	077234	Thiết kế Catalogue và Brochure	2	
HỌC KỲ 8			11	
1	077232	Ý tưởng thiết kế	2	
2	077237	Đồ án chuyên ngành 4 (Thiết kế Logo & hệ thống nhận diện)	3	
3	073513	Khởi nghiệp	2	
4	077225	Marketing và thương hiệu	2	
5	Tự chọn			2

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

TT	MÃ SỐ	TÊN HỌC PHẦN	Tín chỉ	Mã môn học trước (a), song hành (c), tiên quyết (b)
	077228	Kỹ thuật in chuyên ngành	2	
	071949	Kỹ thuật đồ họa	2	
HỌC KỲ 9			12	
1	077233	Thiết kế tên thương hiệu (Brandname)	2	
2	077272	Đồ án chuyên ngành 5 (Thiết kế bao bì)	3	
3	077244	Thiết kế quảng cáo	2	070550(a)
4	077229	Tin học chuyên ngành 5 (Thiết kế giao diện Web)	3	
5	070011	Pháp luật đại cương	2	
HỌC KỲ 10			10	
1	077108	Thực tập nhận thức nghề	2	
2	077238	Đồ án chuyên ngành 6 (Thiết kế tạp chí; Artbook)	3	
3	077239	Đồ án chuyên ngành 7 (Thiết kế đồ họa sự kiện)	3	
4	073851	Hồ sơ năng lực thiết kế	2	
HỌC KỲ 11			9	
1	077905	Thực tập tốt nghiệp	4	
2	077240	Đồ án chuyên ngành 8 (Tiền tốt nghiệp - CIP)	3	
3	074111	Đề cương tốt nghiệp	2	
HỌC KỲ 12			7	
1	077245	Đồ án tốt nghiệp	7	

Lưu ý: Tiến độ học tập theo phân bổ này có định hướng để sinh viên lập kế hoạch học tập. Thực tế sinh viên có thể lựa chọn đăng ký học phần học tập theo nhu cầu cá nhân trên cơ sở đáp ứng các điều kiện học phần theo quy định.

2.6 Mô tả tóm tắt nội dung các học phần/môn học

2.6.1 Các học phần thuộc khối kiến thức tổng quát

1. Triết học Mác - Lê nin: 3 tín chỉ

Nội dung: Học phần nghiên cứu hệ thống quan điểm và học thuyết khoa học của C. Mác, Ph. Ăngghen và V.I. Lênin về triết học, một trong ba bộ phận cấu thành của chủ nghĩa Mác - Lênin. Nội dung học phần được cấu trúc thành ba phần, tương ứng với sáu bài học. Phần mở đầu khái lược về triết học, Triết học Mác - Lênin và vai trò của triết học Mác - Lênin trong đời sống xã hội; Phần thứ hai: Chủ nghĩa duy vật biện chứng; Phần thứ ba: Chủ nghĩa duy vật lịch sử.

2. Kinh tế chính trị Mác – Lênin: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần Kinh tế chính trị Mác - Lênin được xây dựng với 6 chương. Trong đó, chương 1 trình bày đối tượng, phương pháp nghiên cứu và các chức năng của kinh tế chính trị Mác - Lênin; chương 2, 3, 4, trình bày các vấn đề về hàng hóa và thị trường, sản xuất giá trị thặng dư, cạnh tranh và độc quyền trong nền kinh tế thị trường; chương 5, chương 6 gồm kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa; công nghiệp hóa, hiện đại hóa và hội nhập kinh tế quốc tế ở Việt Nam trong thời kỳ quá độ.

3. Chủ nghĩa Xã hội khoa học: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần Chủ nghĩa xã hội khoa học được xây dựng với 7 chương: Chương 1 trình bày những vấn đề cơ bản có tính nhập môn của chủ nghĩa xã hội khoa học (quá trình hình thành, phát triển của chủ nghĩa xã hội khoa học). Từ chương 2 đến chương 7 trình bày những nội dung của chủ nghĩa xã hội khoa học theo mục tiêu học phần.

4. Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần cung cấp cho sinh viên, học viên những hiểu biết cơ bản có hệ thống về sự ra đời của Đảng (1920-1930), quá trình Đảng lãnh đạo cuộc đấu tranh giành chính quyền (1930-1945), lãnh đạo hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược, hoàn thành giải phóng dân tộc, thống nhất đất nước (1945-1975), lãnh đạo cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội và tiến hành công cuộc đổi mới (1975-2018). Qua đó khẳng định các thành công, nêu lên những hạn chế, tổng kết những kinh nghiệm về sự lãnh đạo cách mạng của Đảng để giúp người học nâng cao nhận thức, niềm tin đối với Đảng và khả năng vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn công tác, góp phần xây dựng và bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa.

5. Tư tưởng Hồ Chí Minh: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần Tư tưởng Hồ Chí Minh bao gồm 6 chương học trình bày các kiến thức tổng quan về đối tượng, phương pháp nghiên cứu cũng nhu khái niệm, nguồn gốc hình thành tư tưởng Hồ Chí Minh; tư tưởng Hồ Chí Minh về vấn đề dân tộc và chủ nghĩa xã hội, tư tưởng Hồ Chí Minh về Đảng Cộng sản và nhà nước Việt Nam, về đại đoàn kết dân tộc và đoàn kết quốc tế, về văn hoá, đạo đức con người.

6. Pháp luật đại cương: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần cung cấp cho sinh viên với các kiến thức cơ bản về Nhà nước và pháp luật, tổ chức bộ máy nhà nước Việt Nam và kiến thức nền tảng về các ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam. Nội dung học phần được thiết kế thành 6 chương, bao gồm: Một số vấn đề cơ bản về Nhà nước; Một số vấn đề cơ bản về pháp luật; Luật hiến pháp – Luật hành chính; Luật dân sự - Luật tố tụng dân sự; Luật lao động – Luật hôn nhân và gia đình; Luật hình sự - Luật tố tụng hình sự - Luật phòng chống tham nhũng. Bên cạnh đó, môn học tích hợp giảng dạy các kỹ năng như tư duy phản biện và sáng tạo. Thông qua môn học, sinh viên còn có thể rèn luyện về ý thức tuân thủ pháp luật trong công việc và cuộc sống.

7. Kỹ năng giao tiếp: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần “Kỹ năng giao tiếp” cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về tư duy giao tiếp xã hội và kỹ năng giao tiếp cơ bản trong hoạt động nghề nghiệp xã hội. Người học nắm vững những vấn đề khoa học cơ bản về tâm lý giao tiếp và nguyên tắc giao tiếp có hiệu quả trong hoạt động thuyết trình, phỏng vấn xin việc làm chuyên nghiệp, phân tích đánh giá bản thân, để hình thành tính chủ động, năng động, tự tin trong quá trình lập nghiệp và học tập suốt đời. Biết vận dụng có hiệu quả các kỹ năng lắng nghe, ứng xử, điều hành, giải quyết vấn đề và kỹ năng sống trong giao tiếp khách hàng, đồng nghiệp thông qua các yếu tố ngôn ngữ nói, viết và ngôn ngữ cơ thể phù hợp với chuẩn mực đạo đức xã hội và môi trường xung quanh.

8. Kỹ năng giao tiếp (HP2): 2 tín chỉ

Nội dung: Cung cấp những kiến thức về giao tiếp trong cuộc sống nói chung và công việc nói riêng. Học phần Kỹ năng Giao tiếp giới thiệu cho sinh viên những nguyên lý giao tiếp hiệu quả, để từ đó ứng dụng các nguyên lý này vào các kỹ năng viết và nói. Cụ thể sinh viên sẽ biết vận dụng các nguyên lý giao tiếp hiệu quả vào việc đón tiếp khách, trực tiếp hay qua điện thoại, biết soạn email hay các loại thư giao dịch. Sinh viên cũng sẽ biết làm việc theo nhóm, biết chuẩn bị một bài thuyết trình và biết thuyết trình trước lớp. Sinh viên cũng sẽ học chuẩn bị một bộ hồ sơ xin việc hiệu quả.

9. Khởi nghiệp: 2 tín chỉ

Nội dung: Cung cấp cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng xây dựng động cơ khởi nghiệp tích cực, khám phá ý tưởng và xây dựng kế hoạch khởi nghiệp. Nhận diện được khó khăn và cách thức vượt khó để phát triển công ty khởi nghiệp

10.Giáo dục thể chất: 5 tín chỉ

Nội dung:

Học phần GDTC 1: Bóng Chuyền

Môn Bóng Chuyền giúp cho người học nắm vững kiến thức kỹ thuật cơ bản trong quá trình tập luyện

Toàn bộ chương trình được cấu trúc gồm lý thuyết chung, lý thuyết môn học và nội dung thực hành cung cấp những kiến thức, kỹ năng cơ bản cho sinh viên cụ thể là:

- Lý thuyết: những tri thức cơ bản của môn Bóng Chuyền, luật Bóng Chuyền, các giai đoạn trong một trận đấu, phương pháp giảng dạy môn Bóng Chuyền
- Thực hành: phân tích các kỹ thuật cơ bản như: chuyền bóng (cao tay, thấp tay), phát bóng (cao tay, thấp tay), đập bóng đấu tập với nhau.
- Thi kết thúc môn học

Học phần GDTC II: Bóng Đá

Môn Bóng Đá giúp cho người học nắm vững kiến thức kỹ thuật cơ bản trong quá trình tập luyện

Toàn bộ chương trình được cấu trúc gồm lý thuyết chung, lý thuyết môn học và nội dung thực hành cung cấp những kiến thức, kỹ năng cơ bản cho sinh viên cụ thể là:

- Lý thuyết: những tri thức cơ bản của môn Bóng Đá, luật Bóng Đá, các giai đoạn trong một trận đấu, phương pháp giảng dạy môn Bóng Đá
- Thực hành: phân tích các kỹ thuật cơ bản như: Đá bóng bằng lòng bàn chân, đá bóng bằng mu bàn chân, các hoạt động có bóng và không bóng
- Thi kết thúc môn học

11. Giáo dục quốc phòng và an ninh: 8 tín chỉ - 165 tiết

Nội dung:

- * HỌC PHẦN 1: Đường lối quốc phòng và an ninh của Đảng Cộng sản Việt Nam
- * HỌC PHẦN 2: Công tác quốc phòng và an ninh
- * HỌC PHẦN 3: Quân sự chung
- * HỌC PHẦN 4: Kỹ thuật chiến đấu bộ binh và chiến thuật

12. Nhập môn Internet và Elearning: 2 tín chỉ

Nội dung: Môn học "Nhập môn Internet và E-Learning" trang bị cho người học các kiến thức và kỹ năng về Internet, cách thức sử dụng các dịch vụ trên internet để phục vụ cho công tác học tập, nghiên cứu và tự học. Qua môn học này người học hiểu và vận dụng được hình thức học tập trực tuyến (E-Learning) để phục vụ cho việc tự học và tham gia các loại hình đào tạo qua môi trường Internet. Môn học này cũng cung cấp cho sinh viên những kiến

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo
thức cơ bản của Luật An ninh mạng của Nhà nước nhằm trang bị cho sinh viên sự hiểu biết về Luật An Ninh Mạng để hạn chế việc vi phạm trong quá trình học tập nghiên cứu qua môi trường Internet.

13. Anh văn Cấp độ 1: 3 tín chỉ

Nội dung: Anh văn Cấp độ 1 được giảng dạy cho sinh viên hệ Anh văn không chuyên gồm 06 bài của giáo trình Personal Best A2 Book A (60 tiết) và học online với nội dung do Trung tâm ngoại ngữ biên soạn. Cấp học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức tiếng Anh ở trình độ dưới trung cấp thông qua việc tổ chức các hoạt động dạy và học khác nhau mang tính tương tác cao, giúp sinh viên rèn luyện 4 nhóm kỹ năng nghe, nói, đọc, viết để giao tiếp tự tin ở các tình huống giao tiếp thông thường theo định hướng TOEIC nhằm đáp ứng chuẩn đầu ra theo yêu cầu nhà trường.

14. Anh văn Cấp độ 2: 3 tín chỉ

Nội dung: Anh văn Cấp độ 2 được giảng dạy cho sinh viên hệ Anh văn không chuyên gồm 06 bài của giáo trình Personal Best A2 Book B (60 tiết) và học online với nội dung do Trung tâm ngoại ngữ biên soạn. Cấp học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức tiếng Anh ở trình độ dưới trung cấp thông qua việc tổ chức các hoạt động dạy và học khác nhau mang tính tương tác cao, giúp sinh viên rèn luyện 4 nhóm kỹ năng nghe, nói, đọc, viết để giao tiếp tự tin ở các tình huống giao tiếp thông thường theo định hướng TOEIC nhằm đáp ứng chuẩn đầu ra theo yêu cầu nhà trường.

15. Anh văn Cấp độ 3: 3 tín chỉ

Nội dung: Anh văn Cấp độ 3 được giảng dạy cho sinh viên hệ Anh văn không chuyên gồm 06 bài của giáo trình Personal Best B1 Book A (60 tiết) và học online với nội dung do Trung tâm ngoại ngữ biên soạn. Cấp học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức tiếng Anh ở trình độ trung cấp thông qua việc tổ chức các hoạt động dạy và học khác nhau mang tính tương tác cao, giúp sinh viên rèn luyện 4 nhóm kỹ năng nghe, nói, đọc, viết để giao tiếp tự tin ở các tình huống giao tiếp thông thường theo định hướng TOEIC nhằm đáp ứng chuẩn đầu ra theo yêu cầu nhà trường.

16. Anh văn Cấp độ 4: 3 tín chỉ

Nội dung: Anh văn Cấp độ 4 được giảng dạy cho sinh viên hệ Anh văn không chuyên gồm 06 bài của giáo trình Personal Best B1 Book B (60 tiết) và học online với nội dung do Trung tâm Ngoại ngữ biên soạn. Cấp học này cung cấp cho sinh viên những kiến thức tiếng Anh ở trình độ trung cấp thông qua việc tổ chức các hoạt động dạy và học khác nhau mang tính tương tác cao, giúp sinh viên rèn luyện 4 nhóm kỹ năng nghe, nói, đọc, viết để giao tiếp tự tin ở các tình huống giao tiếp thông thường theo định hướng TOEIC nhằm đáp ứng chuẩn đầu ra theo yêu cầu nhà trường.

17. Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo là học phần giới thiệu tổng quan về các kỹ năng về công nghệ thông tin như kỹ thuật đa phương tiện gồm website, hình ảnh, video, các chuẩn dữ liệu đảm bảo chất lượng truyền thông, ứng dụng tương tác qua công nghệ số, chia sẻ, tham gia, quản lý kỹ năng số, mạng công cộng. Bên cạnh đó, ứng dụng kỹ năng số vào đổi mới sáng tạo là công cụ thiết yếu để cập nhật sự phát triển các công nghệ phù hợp cho sự phát triển của xã hội ngày nay.

18. Cơ sở văn hóa Việt Nam: 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần cơ sở văn hóa Việt Nam cung cấp những khái niệm cơ bản về văn hóa, đặc trưng văn hóa, nhận diện được các vùng văn hóa trên lãnh thổ Việt Nam; tiến trình lịch sử của văn hóa Việt Nam từ xưa cho đến nay. Tìm hiểu các thành tố văn hóa: văn hóa nhận thức và văn hóa tổ chức cộng đồng; văn hóa giao tiếp ứng xử với môi trường tự nhiên và xã hội. Tìm hiểu sự giao lưu ảnh hưởng của văn hóa Việt Nam với văn hóa Ấn Độ, Trung Quốc và văn hóa phương Tây.

19. Lịch sử văn minh thế giới: 2 tín chỉ

Giúp người học có những kiến thức cơ bản về lịch sử văn minh thế giới trước khi tiếp cận các môn chuyên ngành Luật. Nội dung học phần cung cấp cho người học có thể có đó được những kiến thức cơ bản về quá trình hình thành, phát triển của các trung tâm văn minh tiêu biểu trên thế giới. Qua đó, người học cũng có thể hiểu sâu hơn một số khái niệm liên quan đến học phần; nắm vững về cơ sở hình thành và những thành tựu nổi bật của một số trung tâm văn minh trên thế giới; tìm hiểu về phương pháp tiếp cận và nghiên cứu một nền văn minh, từ đó rút ra một số quy luật chung về quá trình hình thành, phát triển của văn minh nhân loại.

Mặt khác, nghiên cứu lịch sử không chỉ tìm hiểu về quá khứ của, mà trên cơ sở đó để hiểu biết sâu sắc hơn về hiện tại, hành động tích cực trong hiện tại và tiên đoán sự phát triển của tương lai. Từ đó, môn Lịch sử văn minh thế giới góp phần xây dựng quan điểm nhân văn, nhân sinh quan đúng đắn, nâng cao lòng tự hào, biết trân trọng những giá trị tinh thần, vật chất của văn minh loài người, biết vận dụng một cách hữu ích vào công việc, đời sống; nhận thức rõ được những yếu tố cần kế thừa, phát huy hay loại trừ trong bối cảnh hội nhập thế giới, phục vụ cho công cuộc xây dựng đất nước theo đường lối công nghiệp hóa - hiện đại hóa, với mục tiêu dân giàu, nước mạnh, xã hội công bằng, dân chủ, văn minh và giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc.

2.6.2 Các học phần thuộc khối kiến thức cơ sở ngành**1. Mỹ thuật học: 2 tín chỉ**

Nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên kiến thức tổng quát chung những đặc trưng cơ bản của nghệ thuật nói chung và mỹ thuật nói riêng; các loại hình nghệ thuật, đặc trưng

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo
hình tượng nghệ thuật, đặc trưng và vai trò xã hội của các thể loại nghệ thuật tạo hình: hội họa, điêu khắc, đồ họa.... Vị trí và vai trò của mỹ thuật trong cuộc sống.

2. Nhập môn nghệ thuật thiết kế đồ họa: 2 tín chỉ

Nội dung: Môn học trang bị cho sinh viên những hiểu biết cơ bản, khái niệm về ngành học, khái quát lịch sử ra đời và phát triển ngành Thiết Kế đồ họa. Sinh viên bước vào làm quen các thuật ngữ chuyên ngành và các mối liên kết đa ngành cơ bản. Trang bị phương pháp cơ bản trong tiếp cận, nghiên cứu, phân tích, đánh giá và ứng dụng các thông tin có liên quan đến lĩnh vực Thiết Kế đồ họa

3. Hình họa cơ bản 1: 3 tín chỉ

Nội dung: Kiến thức mỹ thuật tạo hình và các phương pháp nghiên cứu, kỹ thuật vẽ diễn tả đối tượng từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Giúp sinh viên nắm được phương pháp vẽ cơ bản: Dựng hình, diễn tả khối, tả chất và không gian; hiểu rõ được tỷ lệ, cấu trúc, phối cảnh của các sự vật, hình khối và cấu trúc cơ bản khuôn mặt người; Nắm vững kỹ năng vẽ chì và phương pháp sử dụng màu nước.

4. Hình họa cơ bản 2: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên những kiến thức về giải phẫu học cơ bản, phương pháp quan sát, phân tích, nhận diện đặc điểm chân dung người mẫu. Trang bị khả năng nắm bắt đặc điểm, tỷ lệ, cấu trúc khuôn mặt người, định vị đúng các đường trực, vị trí, hình dáng các bộ phận trên khuôn mặt trong quy trình vẽ nhân vật. Nâng cao khả năng sử dụng màu trong diễn tả chân dung người.

5. Hình họa chuyên ngành: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên kiến thức về giải phẫu học chuyên sâu cơ thể người, nắm vững các tương quan tỷ lệ, cấu trúc cơ thể học, các cơ xương chính, các cơ xương cánh tay, cổ tay..., các đặc điểm về giới tính, lứa tuổi. Phương pháp vẽ nghiên cứu toàn thân nam và nữ bằng bút chì, bút sắt, màu nước.

6. Cơ sở tạo hình mỹ thuật: 3 tín chỉ

Nội dung: Trình bày các kiến thức tổng quan trong nghệ thuật trang trí, nguyên lý cơ bản của thiết kế trang trí mỹ thuật (Sự lặp đi lặp lại, sự xen kẽ, sự đảo ngược, sự đăng đối - đối xứng, sự đan chéo, sự song song... và các sơ đồ bố cục cơ bản). Hướng dẫn các quy luật hòa sắc căn bản và phương pháp vẽ cơ bản như ký họa, ghi chép hoa lá, động vật trong tự nhiên. Hướng dẫn sinh viên phương pháp nghiên cứu cấu trúc từ thiên nhiên và cách chắt lọc các đặc điểm của mẫu vật vào bài học thiết kế. Rèn luyện kỹ năng vẽ tay, kỹ thuật tạo hình mỹ thuật và sử dụng thành thạo các công cụ vẽ.

7. Cơ sở tạo hình đồ họa 1: 3 tín chỉ

Nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên và các quy luật cơ bản, các phương pháp trang trí cách điệu, lược giản sự vật được vận dụng trong thiết kế đồ họa (như quy luật tối giản,

quy luật tỉ lệ vàng...). Nắm bắt quá trình lược nét, đơn giản hóa lá, con vật... phục vụ cho việc thiết kế các biểu tượng đồ họa có giá trị ứng dụng cao trong đời sống.

8. Cơ sở tạo hình đồ họa 2: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị kiến thức, quy trình sáng tác trang trí đồ họa truyền thông thị giác. Từ nghiên cứu, khảo sát thực tế khách quan của xã hội, các nền văn hóa... đến ý tưởng sáng tạo theo góc nhìn của người thiết kế đồ họa. Phương pháp cách điệu và sáng tạo các hình tượng nhân vật dựa trên sự nghiên cứu cơ thể và cảm xúc của con người.

9. Nguyên lý thiết kế đồ họa: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên kiến thức tổng quát, những nguyên lý đặc trưng cơ bản của ngành thiết kế đồ họa nói riêng và của lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng nói chung. Đó là các quy tắc, quy luật đặc trưng được vận dụng trong quá trình thiết kế ở các môn học chuyên ngành của thiết kế đồ họa. Ngoài ra, các quy luật này còn được vận dụng thực tiễn trong các lĩnh vực, ngành nghề khác nhau trong xã hội.

10. Thực tế (ký họa phong cảnh, kiến trúc): 2 tín chỉ

Nội dung: Học phần gồm 2 phần:

Phần thứ nhất, tập trung vào kiến thức mỹ thuật về bố cục phong cảnh, luật phối cảnh, phương pháp và kỹ thuật vẽ ngoài trời... được vận dụng trong nghệ thuật tạo hình. Sinh viên hiểu rõ các chất liệu cơ bản của hội họa.

Phần thứ hai thực tế, sinh viên sẽ tiếp cận các góc nhìn thị giác tự nhiên trong quá trình đi thực tế bên ngoài. Qua đó sinh viên sẽ vẽ ký họa, ghi chép lại phong cảnh, sự vật, nhà phố... theo góc nhìn cảm xúc của mình bằng bút chì, bút sắc và màu nước.

11. Kỹ thuật in chuyên ngành: 2 tín chỉ

Nội dung: Cung cấp đầy đủ các phương pháp và kiến thức cơ bản cho sinh viên về kỹ thuật in ấn, từ bản thiết kế đồ họa đến phương pháp, thủ thuật xuất file, định dạng đuôi cho tài liệu, cách thức thực hiện một quy trình thiết kế từ lúc bắt đầu đến khi xuất file in thành phẩm.

Nâng cao kiến thức đồ họa và chủ động trong quá trình thiết kế. Phân tích được những khía cạnh khác nhau của kỹ thuật in, chế bản in... nhằm tạo ra sự hoàn thiện tối ưu cho mẫu thiết kế.

12. Nhiếp ảnh: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị kiến thức về máy ảnh kỹ thuật số, cách sử dụng máy ảnh và phương pháp sử dụng ống kính, dùng phòng tối, xử lý ảnh màu và ảnh đen trắng... sinh viên hiểu rõ vai trò, tính ứng dụng của nghệ thuật nhiếp ảnh trong quy trình thiết kế đồ họa. Trên cơ sở nắm vững kỹ thuật ảnh số, sinh viên có thêm nhiều lựa chọn, ứng dụng cho các ý tưởng thiết kế chuyên ngành.

13. Nghệ thuật chữ: 2 tín chỉ

Nội dung: Phần một: Trang bị kiến thức về Typography. Cung cấp các kiến thức lịch sử ra đời của chữ viết, các kiểu chữ, quy tắc và cấu trúc, kiểu dáng hình thành nên các kiểu chữ phổ biến trong các văn hóa.

Phần hai: Nghệ thuật sáng tác thiết kế chữ, vai trò thẩm mỹ của các mẫu chữ viết tay đối với đời sống và trong lĩnh vực thiết kế đồ họa. Kỹ năng thiết kế các kiểu chữ, khoảng âm dương và nhịp điệu trong các con chữ... vận dụng cho việc thiết kế logo, thiết kế biểu tượng bằng chữ, hay dàn trang layout văn bản trong các thiết kế đồ họa chuyên ngành.

14. Ý tưởng thiết kế: 2 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên kiến thức, những nguyên lý sáng tạo và cách thức vận hành hệ thống ý tưởng trong quá trình thiết kế đồ họa. Qua kiến thức chuyên môn, bao gồm cả tính thời đại và thuộc tính văn hóa các dân tộc, sinh viên có được góc nhìn khách quan hơn về quy trình sáng tạo, các bước cơ bản trong thiết kế: Từ ý tưởng đến thực hiện bản thiết kế ra thành phẩm in ấn, hay quá trình vận hành.

15. Tiếng Anh chuyên ngành: 2 tín chỉ

Nhằm trang bị cho học viên những kiến thức và kỹ năng cơ bản trong giao tiếp với thuật ngữ chuyên ngành chính xác nhôm từ, cách diễn đạt và câu. Làm cơ sở phát triển năng lực ngoại ngữ: Có thể xác định được chủ đề của các hội thoại; hiểu và giao tiếp, nắm được ý chính liên quan đến các chủ đề chuyên ngành: Mô tả hình khối, màu sắc, kiểu dáng; vẽ phác thảo, ý tưởng trong chuyên ngành Thiết kế đồ họa, Mỹ thuật ứng dụng; Có thể hiểu các đoạn văn bản về các chủ đề chuyên ngành quen thuộc và cụ thể, sử dụng những từ, cụm từ chuyên ngành trong công việc và xác định thông tin cụ thể trong các văn bản, thư từ trao đổi, hay tờ thông tin và các bài báo ngắn mô tả sự kiện

2.6.3 Các học phần thuộc khối kiến thức ngành/ chuyên ngành/ cốt lõi ngành

1. Tin học chuyên ngành 1: 3 tín chỉ

Nội dung: Phần mềm đồ họa Adobe Illustrator phổ biến tại Việt Nam nhờ tính ưu việt trong các kỹ thuật vận hành, sử dụng trong thiết kế đồ họa. Qua các bài giảng lý thuyết và thực hành sinh động theo thang độ từ cơ bản đến nâng cao. Sinh viên có được kiến thức về chuyên ngành và kỹ năng sử dụng thành thạo chương trình vẽ đồ họa số từ đơn giản đến phức tạp nhằm phục vụ trong các môn thiết kế chuyên ngành và trong công việc chế bản in ấn.

2. Tin học chuyên ngành 2: 3 tín chỉ

Nội dung: Phần mềm xử lý ảnh Adobe Photoshop là một chương trình vượt trội so với rất nhiều các chương trình xử lý hình ảnh khác, nó là nền tảng quan trọng nhất cho quá trình thiết kế đồ họa kỹ thuật số. Qua các bài học lý thuyết và thực hành từ cơ bản đến chuyên ngành, sinh viên sẽ dần làm chủ công nghệ hình ảnh photoshop. Sinh viên có kiến thức, có

kỹ năng thực hiện việc chỉnh sửa, thay đổi chi tiết hay màu sắc của một bức hình từ đơn giản đến phức tạp. Đáp ứng cho các yêu cầu thiết kế sáng tạo chuyên môn thiết kế layout.

3. Tin học chuyên ngành 3: 3 tín chỉ

Nội dung: Qua các bài giảng lý thuyết và thực hành, sinh viên sẽ làm chủ công nghệ số xử lý hình ảnh photoshop với các hiệu ứng đồ họa đặc biệt. Sinh viên có kiến thức và kỹ năng thực hiện việc chỉnh sửa, tạo hiệu ứng chi tiết và đặc biệt trong quá trình sáng tạo hình ảnh kỹ thuật số ở các thiết kế chuyên ngành. Đạt được sự chính xác cao trong công việc thiết kế đồ họa, trong việc chế bản cho ngành in.

4. Tin học chuyên ngành 4: 3 tín chỉ

Nội dung: Điểm nổi bật của Adobe InDesign chính là tính đa dạng, tiện dụng và cách trình bày khoa học giúp cho việc truy cập, dàn trang thiết kế một cách thuận tiện và nhanh chóng. Sinh viên có kiến thức về Adobe InDesign là nắm bắt được tính kế thừa các công cụ và phương pháp kết hợp các phần mềm như Illustrator và Photoshop hay các định dạng file khác như Microsoft Word, hay file PDF vào InDesign. Kiến thức và kỹ năng chuyên ngành InDesign hỗ trợ sinh viên trong việc thiết kế dàn trang sách, báo chí... một cách hiệu quả, tạo nên các bản final chuyên nghiệp trong quy trình chế bản in ấn thành phẩm

5. Tin học chuyên ngành 5: 3 tín chỉ

Nội dung: Cung cấp cho sinh viên các kiến thức cơ bản về công nghệ truyền thông, và các nền tảng chính của dữ liệu số. Sinh viên học về layout, thiết kế giao diện web, các hệ màu và quy chuẩn trong vận hành và truyền dữ liệu kỹ thuật số

6. Kỹ thuật in & chế bản: 2 tín chỉ

Nội dung: Cung cấp đầy đủ các phương pháp và kiến thức cơ bản cho sinh viên về kỹ thuật in ấn, từ bản thiết kế đồ họa đến phương pháp, thủ thuật xuất file, định dạng đuôi cho tài liệu, cách thức thực hiện một quy trình thiết kế từ lúc bắt đầu đến khi xuất file in thành phẩm.

Nâng cao kiến thức đồ họa và chủ động trong quá trình thiết kế. Phân tích được những khía cạnh khác nhau của kỹ thuật in, chế bản in... nhằm tạo ra sự hoàn thiện tối ưu cho mẫu thiết kế.

7. Nhiếp ảnh: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị kiến thức về máy ảnh kỹ thuật số, cách sử dụng máy ảnh và phương pháp sử dụng ống kính, dùng phòng tối, xử lý ảnh màu và ảnh đen trắng... sinh viên hiểu rõ vai trò, tính ứng dụng của nghệ thuật nhiếp ảnh trong quy trình thiết kế đồ họa. Trên cơ sở nắm vững kỹ thuật ảnh số, sinh viên có thêm nhiều lựa chọn, ứng dụng cho các ý tưởng thiết kế chuyên ngành.

8. Nghệ thuật chữ: 2 tín chỉ

Nội dung: Phần một: Trang bị kiến thức về Typography. Cung cấp các kiến thức lịch sử ra đời của chữ viết, các kiểu chữ, quy tắc và cấu trúc, kiểu dáng hình thành nên các kiểu chữ phổ biến trong các văn hóa.

Phần hai: Nghệ thuật sáng tác thiết kế chữ, vai trò thẩm mỹ của các mẫu chữ viết tay đối với đời sống và trong lĩnh vực thiết kế đồ họa. Kỹ năng thiết kế các kiểu chữ, khoảng âm dương và nhịp điệu trong các con chữ... vận dụng cho việc thiết kế logo, thiết kế biểu tượng bằng chữ, hay dàn trang layout văn bản trong các thiết kế đồ họa chuyên ngành.

9. Ý tưởng thiết kế: 2 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên kiến thức, những nguyên lý sáng tạo và cách thức vận hành hệ thống ý tưởng trong quá trình thiết kế đồ họa. Qua kiến thức chuyên môn, bao gồm cả tính thời đại và thuộc tính văn hóa các dân tộc, sinh viên có được góc nhìn khách quan hơn về quy trình sáng tạo, các bước cơ bản trong thiết kế: Từ ý tưởng đến thực hiện bản thiết kế ra thành phẩm in ấn, hay quá trình vận hành.

10. Vẽ kỹ thuật số (digital painting): 3 tín chỉ

Nội dung: Vẽ kỹ thuật số là nền tảng, liên kết quan trọng trong quá trình hoàn thiện ý tưởng thiết kế đồ họa. Sinh viên được trang bị các kiến thức đồ họa kỹ thuật số, các kỹ năng vẽ kỹ thuật số và các quy trình phối hợp, liên kết trong thiết kế công nghệ số - digital painting để vận dụng trong công việc thiết kế đồ họa, hoàn thiện bản thiết kế từ khâu ý tưởng đến final, thành phẩm theo đúng quy chuẩn đồ họa.

11. Minh họa sách, truyện tranh: 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên các kiến thức cơ bản đến chuyên sâu trong lĩnh vực thiết kế minh họa sách, truyện tranh. Ứng dụng các thiết kế này trong các lĩnh vực xuất bản. Sinh viên được có được kỹ năng vẽ minh họa nhân vật, minh họa theo nội dung tác phẩm và kiểm soát tốt ngôn ngữ tạo hình đồ họa kỹ thuật số, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế hỗ trợ.

12. Thiết kế lịch và Thiệp: 2 tín chỉ

Nội dung: Khái niệm về Lịch – Thiệp & Sơ nét về lịch sử ra đời. Vai trò và công năng của các loại Lịch – Thiệp; Xu hướng thiết kế các loại Lịch – Thiệp, cùng các hình thức sáng tạo, các quy định và phương pháp thiết kế các loại Lịch – Thiệp. Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng trong thiết kế bộ lịch trang trí, lịch cho sản phẩm hay lịch cho các sự kiện đặc biệt. Sinh viên có khả năng kiểm soát tốt ngôn ngữ tạo hình đồ họa kỹ thuật số, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế hỗ trợ.

13. Marketing và Thương hiệu: 2 tín chỉ

Nội dung: Xây dựng thương hiệu là quá trình lựa chọn và kết hợp các thuộc tính hữu hình cũng như vô hình để định hướng vị thế vai trò, giá trị khác biệt của sản phẩm, dịch vụ hoặc tập đoàn. Kiến thức về marketing giữ vai trò quan trọng định hình nên mục đích và ý nghĩa



BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

của thương hiệu, góp phần lớn cho sự phát triển bền vững, dài hạn của doanh nghiệp. Sinh viên năm được các kiến thức cơ bản trong vận hành thương hiệu như: Xác định cấu trúc nền móng thương hiệu; Định vị thương hiệu; Xây dựng chiến lược thương hiệu; Xây dựng chiến lược truyền thông; Đo lường và hiệu chỉnh

14. Thiết kế linh vật: 3 tín chỉ

Nội dung: Trong lĩnh vực thiết kế đồ họa và quảng cáo, kỹ năng vẽ tạo hình phác triển các ý tưởng sáng tạo là yếu tố quyết định. Thiết kế linh vật, được sử dụng như một biểu tượng riêng của doanh nghiệp trong thiết kế thương hiệu, hay xây dựng sản phẩm mới. Môn học giúp cho sinh viên nắm vững các kỹ năng sáng tác tạo hình linh vật từ giai đoạn bắt đầu ý tưởng, phác thảo và hoàn thiện nhân vật trong quy trình thiết kế đồ họa. Sinh viên được có được kỹ năng vẽ nhân vật và kiểm soát tốt ngôn ngữ tạo hình đồ họa kỹ thuật số, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế hỗ trợ.

15. Đồ án chuyên ngành 1 (Minh họa): 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên các kiến thức trong lĩnh vực minh họa. Minh họa dưới góc nhìn nghệ thuật và minh họa ứng dụng trong thiết kế trang trí sản phẩm, thiết kế minh họa trong lĩnh vực sản xuất bao bì, quảng cáo. Sinh viên được có được kỹ năng vẽ minh họa và kiểm soát tốt ngôn ngữ tạo hình đồ họa kỹ thuật số, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế hỗ trợ.

16. Đồ án chuyên ngành 2 (Thiết kế Poster & printad): 3 tín chỉ

Nội dung: Kiến thức về nghệ thuật quảng cáo, vai trò, giá trị và tầm ảnh hưởng của quảng cáo trong xã hội hiện đại. Sinh viên có kiến thức về thiết kế quảng cáo và nhận biết được sự khác nhau giữa các loại hình truyền thông thị giác. Có kỹ năng chuyên sâu về thiết kế đồ họa thị giác kỹ thuật số bằng những hình ảnh và chữ viết cô đọng, nhằm truyền đạt thông điệp, cỗ động, quảng cáo ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống.

17. Đồ án chuyên ngành 3 (Thiết kế nhân vật): 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên các kiến thức trong lĩnh vực thiết kế nhân vật số, dưới góc nhìn nghệ thuật và ứng dụng trong thiết kế phim, game, trò chơi giải trí và thiết kế nhân vật minh họa trong lĩnh vực sản xuất bao bì, quảng cáo. Sinh viên được có được kỹ năng vẽ thiết kế nhân vật và kiểm soát tốt ngôn ngữ tạo hình đồ họa kỹ thuật số, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế hỗ trợ.

18. Thiết kế Catalogue và Brochure: 2 tín chỉ

Nội dung: kiến thức về truyền thông quảng cáo. Phân tích các đặc điểm để chọn lựa phương cách bố cục, hình ảnh minh họa, chữ... cho phù hợp, đảm bảo thông tin trong quá trình thiết kế Catalogue, Brochure, Flyer, Leaflet và in ấn. Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng chuyên môn thiết kế. Ứng dụng các thiết kế này trong lĩnh vực xuất bản ấn phẩm.



Sinh viên có khả năng kiểm soát ngôn ngữ thiết kế đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế.

19. Đồ án chuyên ngành 4 (thiết kế logo & hệ thống nhận diện): 3 tín chỉ

Nội dung: cung cấp cho sinh viên những kiến thức, khái niệm về biểu trưng - logo, biểu tượng, ký hiệu, huy hiệu, phù hiệu, linh vật... các đặc điểm, tính chất, vai trò, vị trí của Logo. Trang bị cho sinh viên phương pháp và quy trình nghiên cứu, thiết kế các loại logo, biểu trưng. Thiết kế bộ giấy tờ văn phòng: giấy viết thư (Letterhead), danh thiếp (Name card), bao thư (Envelop), biểu mẫu cho Fax...Trang bị cho sinh viên cách vận dụng thiết kế logo để ứng dụng vào một thương hiệu giả lập hay có thật trên thị trường.

20. Thiết kế thương hiệu - Brand: 3 tín chỉ

Nội dung: Thiết kế thương hiệu là bộ mặt trong quy trình thiết kế sản phẩm mới (brandbuilding). Vận dụng kiến thức môn typography sự hiểu biết sâu sắc các đặc trưng về kiểu chữ, cấu trúc, kiểu dáng... Sinh viên thực hành kỹ năng sáng tạo ứng dụng vào thực tiễn, để thiết kế tên nhãn hàng, tên sản phẩm mới. Qua môn học sinh viên có được kỹ năng thiết kế đồ họa ứng dụng và nắm rõ được quy trình xây dựng một sản phẩm mới.

21. Đồ án chuyên ngành 5 (Thiết kế bao bì): 3 tín chỉ

Nội dung: Sự liên kết giữa 2 môn, thiết kế thương hiệu tên sản phẩm mới áp dụng vào thiết kế bao bì sản phẩm. Sinh viên thực hiện các bài tập dựa trên cơ sở bài giảng về cấu trúc, thể loại bao bì, hộp đựng... tham khảo, nghiên cứu nhau mac của bao bì và phần thể tích chứa đựng của sản phẩm trên thị trường. Sinh viên dựa trên nền tảng các sản phẩm có mặt trên thị trường để áp dụng vào thiết kế bài học, với kích thước và thành phẩm hoàn toàn như thật.

22. Đồ án chuyên ngành 6 (thiết kế Artbook): 3 tín chỉ

Nội dung: Kiến thức, khái niệm về nghệ thuật truyền thông cộng đồng hay thuật ngữ báo chí, tạp chí... vai trò của báo chí, tạp chí trong muôn mặt thông tin xã hội, trong nhiều lĩnh vực của cuộc sống, và quy trình, phương pháp thiết kế minh họa báo chí, tạp chí. Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng chuyên ngành trong lĩnh vực thiết kế đồ họa truyền thông báo chí và xuất bản.

23. Minh họa phân cảnh quảng cáo: 2 tín chỉ

Nội dung: Dựa trên nội dung kịch bản cụ thể, theo từng phân đoạn, người thiết kế sẽ chuyển thể những kịch bản viết đó ra thành những phác họa hình ảnh như một cuốn truyện tranh, vừa hội tụ đầy đủ góc máy, khung hình... vai trò của StoryBoard được xem như một kịch bản bằng hình, thể hiện bối cảnh, nhân vật trong câu chuyện và trạng thái cảm xúc của từng nhân vật trong mỗi cảnh quay.

24. Đồ án chuyên ngành 7 (Thiết kế đồ họa triển lãm & sự kiện): 3 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên các kiến thức chuyên môn trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông, công cộng. Ứng dụng học phần thiết kế này trong các lĩnh vực như: tổ chức sự kiện, hội chợ, quảng bá sản phẩm mới...

Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm thiết kế

25. Đồ án chuyên ngành 8 (tiền tốt nghiệp - CIP): 3 tín chỉ

Nội dung: cung cấp cho sinh viên những nhận thức về các đặc điểm, tính chất, vai trò, vị trí của Logo và hệ thống nhận diện thương hiệu (Corporate Identity System = CI hay Corporate Identity Programs = CIP), vai trò của nó trong đời sống kinh tế, thương mại. Hệ thống nhận diện thương hiệu là hệ thống chuẩn mực, là quy chuẩn về hình ảnh, kích thước, nguyên tắc sử dụng Logo, Slogan, các hạng mục văn phòng, quan hệ công chúng, thương mại điện tử, đồ họa ngoài trời... của doanh nghiệp. Qua môn học, sinh viên có kiến thức và khả năng thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu cho các công ty, doanh nghiệp.

26. Hồ sơ năng lực thiết kế: 2 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên phương pháp thiết kế profile cá nhân, giới thiệu khả năng và năng lực bản thân trước nhà tuyển dụng, hay giới thiệu trình bày các ý tưởng trước đối tác, khách hàng. Sinh viên xẽ tiếp cận được các phương pháp tìm ý tưởng riêng, thiết lập hệ thống ý tưởng, xác định khối lượng, quy mô của đồ án, phong cách thiết kế hợp với tinh thần của cá nhân hay đê tài và sự đảm bảo khả năng thông tin tốt, ý tưởng độc đáo, tính thẩm mỹ đồ họa cao.

27. Đề cương tốt nghiệp: 2 tín chỉ

Nội dung: Trang bị cho sinh viên phương pháp từ việc chọn đề tài, tư duy, viết đề cương, tìm ý tưởng riêng, thiết lập hệ thống ý tưởng, xác định khối lượng, quy mô của đồ án, phong cách thiết kế hợp với tinh thần của đê tài và đảm bảo khả năng trình bày thông tin tốt. Đặc biệt là trang bị cho sinh viên khả năng phân tích, đánh giá, phản biện cho từng phương án thể hiện của chính mình qua các tài liệu – tư liệu được thu thập trong thời gian thực tập có liên quan đến sản phẩm hay công ty mà sinh viên lựa chọn cho chủ đề tốt nghiệp. Dựa trên các tài liệu này sinh viên hoàn thiện đề cương tốt nghiệp với các hạng mục thiết kế đầy đủ, để chuẩn bị cho quá trình thực hiện và hoàn thiện đồ án trong giai đoạn Tốt nghiệp.

28. Thực tập nhận thức: 3 tín chỉ

Nội dung: Sinh viên đi thực tập tại một công ty cụ thể, có các hoạt động thiết kế đồ họa hay sản xuất sản phẩm đa dạng phục các lợi ích khác nhau của xã hội. Trong thời gian thực tập, sinh viên thực hành nghiên cứu, khảo sát và thiết kế theo yêu cầu của công ty, nhằm có trải nghiệm môi trường làm việc trực quan.

29. Thực tập tốt nghiệp: 5 tín chỉ

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

Nội dung: Sinh viên đi thực tập tại một công ty cụ thể, có các hoạt động sản xuất đa dạng phục các lợi ích khác nhau của xã hội. Trong thời gian thực tập, sinh viên thu thập các tài liệu – tư liệu dưới dạng: hình ảnh, ký họa, ghi chép, sưu tầm tư liệu, các đoạn video clip, âm thanh... Tất cả các tài liệu trên đều phải liên quan và có giá trị sử dụng cho đề cương tốt nghiệp và làm nền tảng cơ sở cho đồ án tốt nghiệp

30. Đồ án tốt nghiệp: 7 tín chỉ

Nội dung: Sinh viên dựa trên đề cương TN– Thiết kế hệ thống đồ họa cho một công ty hay thiết kế sản phẩm. Qua đó sinh viên thiết lập ý tưởng cho từng hạng mục thiết kế, theo đúng quy trình, đạt yêu cầu về thẩm mỹ đồ họa và có giá trị ứng dụng cao. Sinh viên hoàn thành mẫu sản phẩm của các hạng mục thiết kế, quy hoạch gian trưng bày đồ án.

3 ĐỐI SÁNH CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

3.1 Đối sánh chuẩn đầu ra (Bảng 18)

Bảng 18. Bảng đối sánh chuẩn đầu ra

	Chuẩn đầu ra CTDT ngành TKDH của Trường ĐH Nguyễn Tất Thành	Chuẩn đầu ra CTDT ngành TKDH - Trường DH Hòa sen TP.HCM	Chuẩn đầu ra CTDT ngành TKDH - của LCI Melbourne University, Singapore (Australia)	Chuẩn đầu ra CTDT ngành TKDH - của LCI Melbourne University, Singapore (Australia)
K	<ul style="list-style-type: none"> Kiến thức khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, công nghệ Kiến thức xã hội, chính trị, pháp luật. 	<ul style="list-style-type: none"> Kiến thức khoa học công nghệ Kiến thức xã hội, chính trị, pháp luật. 	<ul style="list-style-type: none"> Kiến thức và sự hiểu biết về các vấn đề đương đại trong lĩnh vực ngành nghề. Kiến thức xã hội, chính trị, pháp luật. 	<p>NTTU thiên về thực hành, và đáp ứng khối kiến thức CDR của nhiều trường có kinh nghiệm liên ngành. Được nâng cao bằng các đồ án nghiên cứu phù hợp.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hiểu và vận dụng tốt kiến thức trong chuyên ngành và trong liên ngành. Vai trò của ngành TKDH trong thiết kế sản phẩm.

<p>sản phẩm và quảng cáo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và vận dụng thành thạo các thể loại thiết kế đồ họa trong lĩnh vực thiết kế thương hiệu, thiết kế bao bì sản phẩm, thiết kế truyền thông quảng cáo. 	<p>TKĐH trong thiết kế sản phẩm và quảng cáo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và vận dụng thành thạo các thể loại Thiết kế đồ họa trong lĩnh vực thiết kế thương hiệu, thiết kế bao bì sản phẩm, thiết kế truyền thông quảng cáo. 	<p>thiết kế sản phẩm và quảng cáo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và vận dụng thành thạo các thể loại Thiết kế đồ họa trong lĩnh vực thiết kế thương hiệu, thiết kế bao bì sản phẩm, thiết kế truyền thông quảng cáo. <p>• Thực hiện khảo sát những vấn đề sâu rộng trên cơ sở vận dụng các tiêu chuẩn, nguyên lý thiết kế, cơ sở dữ liệu, kết hợp với kiểm chứng thực nghiệm</p>	<p>phẩm và quảng cáo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và vận dụng tốt kiêm thức trong chuyên ngành và trong liên ngành. <p>Được nâng cao bằng các đồ án nghiên cứu phù hợp, đi đôi với việc tự tìm tòi kiến thức mới dưới góc nhìn toàn cầu hay như đặc trưng riêng của Châu Á</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thực hiện khảo sát những vấn đề sâu rộng trên cơ sở vận dụng các tiêu chuẩn, nguyên lý thiết kế, cơ sở dữ liệu, kết hợp với kiểm chứng thực nghiệm. 	<p>• Vận dụng hiệu quả kiến thức chuyên ngành được trang bị, đi đôi với việc tự tìm tòi kiến thức mới.</p> <p>Năm vững quy trình thiết kế đạt được kết quả thiết kế chuyên nghiệp.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thực hiện khảo sát những vấn đề sâu rộng trên cơ sở vận dụng các tiêu chuẩn, nguyên lý thiết kế, cơ sở dữ liệu, kết hợp với kiểm chứng thực nghiệm.
--	--	---	---	--

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

<ul style="list-style-type: none">• Kiến thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế.	<ul style="list-style-type: none">kết hợp với kiểm chứng thực nghiệmchứng nghiệm	<ul style="list-style-type: none">Kiến thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế.	<ul style="list-style-type: none">chứng thựcthực nghiệm	<ul style="list-style-type: none">Kiến thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế.	<ul style="list-style-type: none">kiểm chứngkỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế.
---	---	---	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng nhận thức và sáng tạo để thực hiện tư duy phê phán và phân xét trong việc xác định và giải quyết các vấn đề Thiết kế đồ họa. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng tìm kiếm và biết xử lý các thông tin có liên quan đến lĩnh vực thiết kế. Có kỹ năng phản biện và giải quyết vấn đề. 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng nhận thức và sáng tạo để thực hiện tư duy phê phán và phân xét trong việc xác định và giải quyết các vấn đề Thiết kế đồ họa. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng tìm kiếm và biết xử lý các thông tin có liên quan đến lĩnh vực thiết kế. 	<ul style="list-style-type: none"> Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng sáng tạo, linh hoạt kiến thức đã học vào thực tế sáng tạo. Tự tìm tòi kiến thức mới vào những đồ án mang tính chất nhóm hoặc cá nhân. 	<ul style="list-style-type: none"> Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng sáng tạo, linh hoạt kiến thức đã học vào thực tế sáng tạo. Tự tìm tòi kiến thức mới vào những đồ án mang tính chất nhóm hoặc cá nhân.
S	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng nhận thức và sáng tạo để thực hiện tư duy phê phán và phân xét trong việc xác định và giải quyết các vấn đề Thiết kế đồ họa. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng tìm kiếm và biết xử lý các thông tin có liên quan đến lĩnh vực thiết kế. Có kỹ năng phản biện và giải quyết vấn đề. 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng nhận thức và sáng tạo để thực hiện tư duy phê phán và phân xét trong việc xác định và giải quyết các vấn đề Thiết kế đồ họa. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng tìm kiếm và biết xử lý các thông tin có liên quan đến lĩnh vực thiết kế. 	<ul style="list-style-type: none"> Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng sáng tạo, linh hoạt kiến thức đã học vào thực tế sáng tạo. Tự tìm tòi kiến thức mới vào những đồ án mang tính chất nhóm hoặc cá nhân. 	<ul style="list-style-type: none"> Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn Thiết kế đồ họa ứng dụng. Kỹ năng sử dụng thành thao các thiết bị kỹ thuật số hiện địa, và phần mềm theo chuyên ngành. Kỹ năng sáng tạo, linh hoạt kiến thức đã học vào thực tế sáng tạo. Tự tìm tòi kiến thức mới vào những đồ án mang tính chất nhóm hoặc cá nhân.

	<ul style="list-style-type: none"> Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm; Thiết kế truyền thông quảng cáo; Thiết kế dàn trang in ấn thành phẩm. 	<ul style="list-style-type: none"> Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm; Thiết kế truyền thông quảng cáo; Thiết kế dàn trang in ấn thành phẩm. 	<ul style="list-style-type: none"> Có kỹ năng phản biện và giải quyết vấn đề. Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm; Thiết kế truyền thông quảng cáo; Thiết kế dàn trang in ấn thành phẩm. 	<ul style="list-style-type: none"> Có kỹ năng phản biện và giải quyết vấn đề. Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm; Thiết kế truyền thông quảng cáo; Thiết kế dàn trang in ấn thành phẩm. 	<ul style="list-style-type: none"> Có kỹ năng phản biện và giải quyết vấn đề. Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm; Thiết kế truyền thông quảng cáo; Thiết kế dàn trang in ấn thành phẩm.
	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng làm việc nhóm: Hoạt động hiệu quả khi làm việc nhóm với vai trò thành viên hoặc lãnh đạo, để đạt mục tiêu chung. 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng làm việc nhóm: Hoạt động hiệu quả khi làm việc nhóm với vai trò thành viên hoặc lãnh đạo, để đạt mục tiêu chung. 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng làm việc nhóm: Hoạt động hiệu quả khi làm việc nhóm với vai trò thành viên hoặc lãnh đạo, để đạt mục tiêu chung. 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng làm việc nhóm: Hoạt động hiệu quả khi làm việc nhóm với vai trò thành viên hoặc lãnh đạo, để đạt mục tiêu chung. Giao tiếp hiệu quả với cộng đồng kỹ thuật và với xã hội, thể hiện qua kỹ năng hiểu và viết báo cáo, thể hiện qua 	<ul style="list-style-type: none"> Kỹ năng làm việc nhóm: Hoạt động hiệu quả khi làm việc nhóm với vai trò thành viên hoặc lãnh đạo, để đạt mục tiêu chung. Giao tiếp hiệu quả với cộng đồng kỹ thuật và với xã hội, thể hiện qua kỹ năng hiểu và viết báo cáo, thể hiện qua

	<p>thể hiện hồ sơ thiết kế và kỹ năng thuyết trình.</p> <ul style="list-style-type: none"> Trình độ tiếng Anh tối thiểu đạt 4/6 khung trình độ quốc gia Việt Nam hoặc các chứng chỉ quốc tế tương đương. 	<ul style="list-style-type: none"> hồ sơ thiết kế và kỹ năng thuyết trình. Trình độ tiếng Anh tối thiểu đạt TOEIC 600 hoặc các chứng chỉ quốc tế tương đương. Nâng cao kỹ năng giao tiếp tiếng Anh hoặc tiếng nước ngoài khác (Đức, Ý, TBN, ...) thông qua thực tập ở nước ngoài. 	<ul style="list-style-type: none"> viết báo cáo, thể hiện hồ sơ thiết kế và kỹ năng thuyết trình. Trình độ tiếng Anh tối thiểu đạt TOEIC 600 hoặc các chứng chỉ quốc tế tương đương. Nâng cao kỹ năng giao tiếp tiếng Anh hoặc tiếng nước ngoài khác (Đức, Ý, Tây Ban Nha,...) thông qua thực tập ở nước ngoài. 	<ul style="list-style-type: none"> Trình độ tiếng Anh tối thiểu đạt TOEIC 600 hoặc các chứng chỉ quốc tế tương đương. Nâng cao kỹ năng giao tiếp tiếng Anh hoặc tiếng nước ngoài khác (Đức, Ý, Tây Ban Nha,...) thông qua thực tập ở nước ngoài.
A	<ul style="list-style-type: none"> Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội 		<ul style="list-style-type: none"> Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội 	<ul style="list-style-type: none"> Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội



	sinh hoạt ngoại khoá, hoạt động hội nhóm.	sinh hoạt ngoại khoá, hoạt động hội nhóm.	khoa, hoạt động hội nhóm.	ngoại khoá, hoạt động hội nhóm.	thể - mỹ, sinh hoạt ngoại khoá, hoạt động hội nhóm.
			<ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và ý thức sâu sắc về những vấn đề liên quan đến an toàn lao động, tính pháp lý trong công việc hành nghề. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và ý thức sâu sắc về những vấn đề liên quan đến an toàn lao động, tính pháp lý trong công việc hành nghề. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hiểu và ý thức sâu sắc về những vấn đề liên quan đến an toàn lao động, tính pháp lý trong công việc hành nghề.

1.2 Đối sánh chương trình đào tạo (Bảng 19)

1.2.1 Đối sánh các chương trình đào tạo

Bảng 19. Bảng đối sánh các chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa

Nội dung đối sánh	CTDT ngành Thiết kế đồ họa của Trường ĐH Nguyễn Tất Thành	CTDT ngành Thiết kế đồ họa của Trường ĐH Hoa Sen Tp HCM	CTDT ngành Thiết kế đồ họa của Trường ĐH Văn Lang	CTDT ngành Thiết kế đồ họa của Raffle University, Singapore	CTDT ngành Thiết kế đồ họa của LCI Melbourne University, Australia
Tổng tín chỉ	150 TC	143 TC	131 TC	105 TC	107 TC

Cấu trúc chương trình:	Tín chỉ	Tín chỉ	Tín chỉ	Modules	Modules
- Hoc phan dai cuong	35 TC 1. Triết học Mác - Lê nin 2. Kinh tế Chính trị Mác - Lê nin 3. Chủ nghĩa Xã hội khoa học 4. Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam 5. Tư tưởng Hồ Chí Minh 6. Pháp luật đại cương 7. Khởi nghiệp 8. Kỹ năng giao tiếp (HP1)	42TC 1. Những NLCB của CN Mac Lenin 1 2. Những NLCB của CN Mac Lenin 2 3. Triết học Mác - Lê nin 4. Kinh tế chính trị Mác - Lê nin 5. Chủ nghĩa Xã hội khoa học 6. Tư tưởng HCM 7. Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam 8. Đường lối CM của Đảng CSVN 9. Tư tưởng HCM 10. Anh văn giao tiếp quốc tế 3	38 TC 1. Những NLCB của CN Mac Lenin 2. Đường lối CM của Đảng CSVN 3. Tư tưởng HCM 4. Pháp luật đại cương 5. Chuyên đề pháp luật chuyên ngành 6. Phương pháp sáng tạo 7. Cơ sở văn hóa Việt Nam 8. Nghệ thuật học 9. Lịch sử mỹ thuật 10. Anh văn 1 11. Anh văn 2	16 TC 5. English I 6. English II 7. English III 8. English IV	16 TC 5. English I 6. English II 7. English III 8. English IV



	9. Kỹ năng giao tiếp (HP2)	11. Anh văn giao tiếp quốc tế 4	12. Anh văn 3
10.Tiếng Anh tổng quát 1	12. Anh văn giao tiếp quốc tế 5	13. Anh văn 4	Tin học căn bản
11.Tiếng Anh tổng quát 2	13. Anh văn giao tiếp quốc tế 6	14. Tin học ứng dụng	Tin học ứng dụng
12.Tiếng Anh giao tiếp quốc tế 1	14. Phưong pháp học đại học	15. Tu duy phản biện	Giáo dục thể chất
13.Tiếng Anh giao tiếp quốc tế 2	15. Tu duy phản biện	16. Giáo dục thể chất	Giáo dục quốc phòng
14.Giáo dục thể chất 1	16. Giáo dục thể chất	17. Giáo dục quốc phòng	
15.Giáo dục quốc phòng 2	17. Giáo dục quốc phòng		
Tự chọn:			
2. Logic học			
3. Xã hội học đại cương			
4.Kỹ năng số và đổi mới sáng tạo			

	39 TC	42 TC	39 TC	1. Giải phẫu học	MODULES (34 TC)	NTTU thiên về thực hành, không xa rời xu hướng CDR của nhiều trường có kinh nghiệm trong đào tạo ngành KT.
	1. Nhập môn nghệ thuật thiết kế đồ họa	1. Hình họa mỹ thuật	2. Cơ sở tạo hình mỹ thuật	2. Cơ sở tạo hình mỹ thuật	1.3D Techniques	2. The Rise of Visual Culture
	2. Hình họa cơ bản 1	2. Hình họa mỹ thuật	3. Cơ sở tạo hình mỹ thuật 1	3. Trang trí cơ bản	2.Design Workshop 1	3. Design Workshop 1
	3. Hình họa cơ bản 2		4. Cơ sở tạo hình mỹ thuật 1	4. Luật xa gần	4. Design Workshop 2	4. Design Workshop 2
- Hoc	4. Hình họa chuyên ngành		4. Cơ sở tạo hình mỹ thuật 2	5. Hình họa 1		
phân	5. Cơ sở tạo hình mỹ thuật		5. Cơ sở tạo hình đồ họa	6. Hình họa 2		
sô	6. Cơ sở tạo hình đồ họa 1		5. Cơ sở tạo hình đồ họa	7. Hình họa 3		
ngành	7. Cơ sở tạo hình đồ họa 2		6. Minh họa	8. Hình họa 4		
	7. Truyền thông đại cương		7. Truyền thông đại cương	9. Mẫu sắc và trang trí trên máy tính	5.Digital Illustration Process	FOUNDATION
	8. Tin học chuyên ngành 1		8. Tin học chuyên ngành 1	10. Nghệ thuật chữ	6.Digital Photography	1.Design Laboratory 1
	9. Tin học chuyên ngành 2		9. Tin học chuyên ngành 2	11. Trang trí cơ sở ngành đồ họa	7.Drawing Fundament	2. Major Practic 1
	10.Tin học chuyên ngành 1		10.Tin học chuyên ngành 3	12. Trang trí chuyên ngành đồ họa	8.Type and Layout	3. Visual Literacy 1
	11.Tin học chuyên ngành 2		11. Nghệ thuật chữ 1			4. Analysing Visual Culture
			12.Nghệ thuật chữ 2			
			13. Nhiếp ảnh	13. Cơ sở thiết kế đồ họa		

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

12.Tin học chuyên ngành 3 13.Tin học chuyên ngành 4 14.Tin học chuyên ngành 5 15.Kỹ thuật in chuyên ngành 16.Nhiếp ảnh 17.Nghệ thuật chữ 18.Tư duy sáng tạo trong thiết kế 19.Marketting và thương hiệu 20.Tiếng Anh chuyên ngành 21.Mỹ Thuật học	14. Đồ họa thông tin 14. Nghiên cứu lịch sử đồ họa 15. Nghệ thuật chữ 16. Xử lý hình ảnh trên máy tính		trung thiết kế hơn các trường khác.
- Học phần	61 TC	48 TC 1. Triết lý thiết kế	MODULS (48 TC) MODULS (49 TC)



BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

chuyên ngành	1. Ý tưởng thiết kế 2. Nghệ thuật minh họa	2. Quản lý dự án 3. Đồ họa dàn trang 4. Đồ họa nhận diện thương hiệu	1. Thiết kế bìa sách 2. Tranh khắc 3. Kỹ thuật và vật liệu in	1. Academic and Communicationk Skill 2. Advertising Skill 3. Design Studio 1 & 2	ISSUES	rời xu hướng CDR của nhiều trường có kinh nghiệm trong đào tạo ngành TKĐH.
3. Thiết kế linh vật - Thiết kế nhân vật	5. Đồ họa truyền thông	4. Nghiên cứu vốn cỗ dân tộc	4. Nghiên cứu bìa sách	3. Design Studio 1 & 2	2. Sub Major Study 1	- Điểm riêng của NTTU
4. Thiết kế minh họa sách, truyện	6. Kỹ thuật in	5. Nhiếp ảnh	5. Nhiếp ảnh	3. History of Visual Communication	3. Professional Practice 1	thiên về thiết kế ứng dụng thị
5. Thiết kế lịch và thiệp	7. Đồ họa minh họa sách	6. Marketing	6. Marketing	4. Major Project	4. Visual Thinking	theo thị trường marketing,
6. Thiết kế Logo	8. Đồ họa bao bì	7. Thiết kế poster	7. Thiết kế quảng cáo	5. Motion Graphic and Effects 1	1. Design Laboratory 3	các môn học chuyên ngành có hệ thống
7. Thiết kế Poster 1	9. Đồ họa web	10. Đồ họa động	11. Kịch bản và xây dựng kịch bản	9. In ấn đồ họa truyền thông	2. Professional Elective 1	
8. Thiết kế Poster 2	12. Hồ sơ năng lực	12. Hồ sơ năng lực thiết kế	12. Hồ sơ năng lực thiết kế	10. Thiết kế dàn trang	3. Design and Culture	
9. Thiết kế Brochure & Catalogue				11. Thiết kế lịch	7. Portfolio Design	
10. Thiết kế đồ họa sự kiện				12. Thiết kế logo và ánh văn phòng	8. Print Media and Production	
11. Thiết kế thương hiệu – Brand				9. Publication Design	1. Design Laboratory 4	

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

12. Thiết kế nhãn hàng, bao bì sản phẩm	13. Thiết kế báo, tạp chí	10. Semiotics and image Making	2. Business Communication 1	liên kết, hình thành đồ án lớn.		
13. Thiết kế giao diện Web	14. Thiết kế giao diện web	11. Semiotics and Mark Making	3. Visual Communication 1			
14. Thiết kế minh họa phân cảnh quảng cáo	15. Đồ họa chiến dịch truyền thông	12. Typography 1 & 2	SELF			
15. Thiết kế báo chí và tạp chí nghệ thuật	16. Nhận diện thương hiệu	13. Visual Identity System	1. Design Laboratory 5			
16. Thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu (CIP)	17. Nghiên cứu chuyên đề	14. Web Design 1 - Choose 1:	2. Professional Practice 2			
17. Hồ sơ năng lực thiết kế	18. Cụm đồ án tốt nghiệp	1. Industrial Attachment	3. Visual Communication 2			
18. Đề cương tốt nghiệp		2. Industry and Community Engagement				
- Học phần tốt nghiệp	8 TC Đồ án tốt nghiệp	8 TC Đồ án tốt nghiệp	10 TC Đồ án tốt nghiệp	10 TC Đồ án tốt nghiệp	10 TC Đồ án tốt nghiệp	Khả tương đồng về thời gian và hình

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

			thực thi thực hiện đồ án Tốt nghiệp ở NTT và các trường trong nước.
Các chuyên ngành hép	Không		<ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên làm việc cá nhân, làm việc nhóm trong các học phần. - Sinh viên học lý thuyết kết hợp với thực hành qua đồ án hoặc thực tập. - Giảng viên hỗ trợ và hướng dẫn Sinh viên tiếp thu kiến thức <ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên làm việc cá nhân, làm việc nhóm trong các học phần. - Sinh viên học lý thuyết kết hợp với thực hành qua đồ án hoặc thực tập. - Giảng viên hỗ trợ và hướng dẫn Sinh viên tiếp thu kiến thức <ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên làm việc cá nhân, làm việc nhóm trong các học phần. - Sinh viên học lý thuyết kết hợp với thực hành qua đồ án hoặc thực tập. - Giảng viên hỗ trợ và hướng dẫn Sinh viên tiếp thu kiến thức <ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên làm việc cá nhân, làm việc nhóm trong các học phần. - Sinh viên học lý thuyết kết hợp với thực hành qua đồ án hoặc thực tập. - Giảng viên hỗ trợ và hướng dẫn Sinh viên tiếp thu kiến thức

BMT2_XDCT_Chương trình đào tạo

		Nội dung đổi sánh	Nhận xét
	Khóa 2017	Khóa hiện tại	(Cần nêu rõ phần nào được cải tiến, các điểm khác biệt của chương trình hiện tại)
Khoa học cơ bản	23	20	22
Cơ sở ngành	36	29	41
Chuyên ngành/cốt lõi ngành/chuyên sâu	59	75	61
Tốt nghiệp	12	12	13
Các chuyên ngành hép của ngành đào tạo (nếu có)			

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

thức trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.	trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.	trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.	thức trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.	Sinh viên tiếp thu kiến thức trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.
--	---	---	--	--

4.2.1 Đổi sánh cùng chương trình đào tạo với các phiên bản trước đó (Bảng 20)

Bảng 20: Bảng đổi sánh các phiên bản khác của cùng chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa

Nội dung đổi sánh	Khóa 2017	Khóa 2021	Nhận xét (Cần nêu rõ phần nào được cải tiến, các điểm khác biệt của chương trình hiện tại)	Sinh viên tiếp thu kiến thức trong giờ lên lớp và mở rộng kiến thức ngoài giờ lên lớp.	
				Tổng số tín chỉ	Cấu trúc chương trình: (số lượng môn/tín chỉ)
Đại cương	13	13		143	150

BM12_XDCT_Chương trình đào tạo

Nội dung đối sánh	Khóa 2017	Khóa 2021	Nhận xét (Cần nêu rõ phần nào được cải tiến, các diểm khác biệt của chương trình hiện tại)
Phương pháp giảng dạy/học tập	<ul style="list-style-type: none"> - Phương pháp thuyết trình - Phương pháp diễn trình - Phương pháp dạy thực hành 	<ul style="list-style-type: none"> - Phương pháp thuyết trình - Phương pháp diễn trình - Phương pháp dạy thực hành 	<ul style="list-style-type: none"> - Phương pháp thuyết trình - Phương pháp diễn trình - Phương pháp dạy thực hành
Phương pháp đánh giá	<ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá tiến trình - Đánh giá tổng kết/ định kỳ 	<ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá tiến trình - Đánh giá tổng kết/ định kỳ 	<ul style="list-style-type: none"> - Đánh giá tiến trình - Đánh giá tổng kết/ định kỳ
Các đối sánh khác (nếu có)			



4. ĐỀ CƯƠNG HỌC PHẦN CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Bộ đề cương học phần của chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa được ban hành kèm theo chương trình đào tạo này.

5. TÀI LIỆU THAM KHẢO XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

- Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT.
- Khung trình độ quốc gia 1982/QĐ-TTg.
- Thang Bloom (Bloom's Taxonomy).
- Báo cáo Kết quả khảo sát Năng lực nghề 2020 và Chuẩn đầu ra 2022 của Khoa KT NT MTUD.
- Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa trường Đại học Hoa Sen HCM, trường Đại học Văn Lang, trường Raffle University, Singapore và LCI Melbourne University, Australia.

HIỆU TRƯỞNG *phun*

(Ký tên và đóng dấu)



TS. Trần Ái Cầm

TRƯỞNG KHOA

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

PGS.TS. Nguyễn Thị Hạnh Nguyễn