

KẾT QUẢ HỌC TẬP MONG ĐỢI/CHUẨN ĐẦU RA

NGÀNH: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

MÃ NGÀNH: 7210403

*(Ban hành kèm theo Quyết định số 243/QĐ-NTT ngày 08 tháng 05 năm 2020
của Hiệu trưởng Trường Đại học Nguyễn Tất Thành)*

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Tên ngành đào tạo

- Tên tiếng Anh: Graphic Design
- Tên tiếng Việt: Thiết kế đồ họa

2. Trình độ đào tạo: Đại học

3. Loại hình đào tạo: Chính quy tập trung

4. Khóa học áp dụng: 2020

5. Thời gian đào tạo: 3,5 năm

6. Tổng số tín chỉ/ khóa: 150 (Không tính GDTC và GDQP)

II. XÁC ĐỊNH NĂNG LỰC CẦN ĐẠT CỦA SINH VIÊN TỐT NGHIỆP, MỤC TIÊU VÀ KẾT QUẢ HỌC TẬP MONG ĐỢI CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Xác định các năng lực cần đạt của sinh viên tốt nghiệp (Graduate Attributes - GAs)

- GA1: Khả năng vẽ thiết kế trang trí mỹ thuật.
- GA2: Khả năng ứng dụng khoa học công nghệ và kỹ thuật số vào ngành thiết kế đồ họa.

- **GA3:** Năng lực nghiên cứu, khảo sát thị trường sản phẩm đồ họa ứng dụng.
- **GA4:** Khả năng lý luận chuyên ngành thiết kế đồ họa.
- **GA5:** Khả năng thiết kế trang trí mỹ thuật ứng dụng, thiết kế minh họa, thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế sản phẩm, thiết kế in ấn, thiết kế quảng cáo.
- **GA6:** Khả năng quản lý, giám sát dự án thiết kế đồ họa, dự án truyền thông quảng cáo.

2. Mục tiêu đào tạo của chương trình (Programe Educational Objectives – PEOs)

- PEO1:** Người thiết kế 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:** Người thiết kế có kiến thức về khoa học cơ bản, có kiến thức cơ sở ngành và chuyên ngành TKĐH, và hiểu biết rõ ràng về mối liên hệ hỗ trợ giữa các khối kiến thức này.
- PEO3:** Người thiết kế biết sử dụng máy tính, các công cụ kỹ thuật số, mạng internet và ngoại ngữ vào công việc; có kỹ năng giao tiếp hiệu quả; có kỹ năng nghiên cứu, khảo sát thị trường sản phẩm đồ họa ứng dụng.
- PEO4:** Người thiết kế có năng lực thiết kế đồ họa xây dựng thương hiệu, sản phẩm; thiết kế quảng cáo; thiết kế in ấn; có năng lực quản lý, giám sát dự án thiết kế đồ họa, dự án truyền thông quảng cáo; có khả năng làm việc trong các nhóm đa ngành.
- PEO5:** Người thiết kế 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.

3. Kết quả học tập mong đợi/ Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Program learning outcomes - ELOs)

3.1. Các điều kiện về ngoại ngữ, tin học và kỹ năng mềm để xét tốt nghiệp

TT	Tên chứng chỉ
1	Tiếng Anh TOEIC QT 400
2	Các chứng chỉ kỹ năng mềm: - Kỹ năng giải quyết vấn đề. - Kỹ năng quản lý thời gian. - Kỹ năng tìm kiếm công việc. - Kỹ năng soạn thảo văn bản.

3.2. Kết quả học tập mong đợi/ Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Program learning outcomes - ELOs)

Sinh viên tốt nghiệp (SVTN) ngành Thiết kế đồ họa có:

Kiến thức

ELO1 (K1)	Vận dụng kiến thức khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, công nghệ, văn hóa, chính trị, pháp luật, và sự hiểu biết về các vấn đề đương đại trong thực tế lĩnh vực ngành nghề.
ELO2 (K2)	Áp dụng kiến thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong học tập và ứng dụng thực tế ngành TKĐH.
ELO3 (K3)	Vận dụng được kiến thức chuyên ngành TKĐH trong nghiên cứu, khảo sát thị trường và trong công tác nghiên cứu, kiểm tra chất lượng mẫu mã, thành phẩm trong quy trình in ấn sản xuất.
ELO4 (K4)	Vận dụng hiệu quả kiến thức chuyên ngành TKĐH tư duy ý tưởng sáng tạo trong lĩnh vực chuyên môn; trong tư vấn, giám sát dự án thiết kế xây dựng thương hiệu, quảng cáo sản phẩm.

ELO5 (K5)	Thiết kế trang trí mỹ thuật ứng dụng; thiết kế minh họa; thiết kế xây dựng thương hiệu; thiết kế sản phẩm; thiết kế in ấn; thiết kế quảng cáo.
------------------	--

Kỹ năng

ELO6 (S1)	Sáng tạo, linh hoạt trong giải quyết vấn đề.
ELO7 (S2)	Giao tiếp hiệu quả trong các bối cảnh với nhiều phương thức khác nhau.
ELO8 (S3)	Vẽ mỹ thuật và vẽ kỹ thuật số bản thiết kế đồ họa ứng dụng đúng tiêu chuẩn chất lượng, đưa ra giải pháp, lựa chọn tối ưu trong thiết kế đồ họa in ấn, sản xuất thành phẩm.
ELO9 (S4)	Thiết kế sáng tạo có tính thẩm mỹ ứng dụng phù hợp nhu cầu thiết kế thực tế và tổ chức thi công thiết kế đồ họa ứng dụng.

Thái độ

ELO10 (A1)	Tuân thủ pháp luật, thể hiện sự hiểu biết về các chuẩn mực đạo đức và trách nhiệm xã hội.
ELO11 (A2)	Thích ứng sự thay đổi trong nhiều bối cảnh, định hướng tương lai rõ ràng, thể hiện động cơ khởi nghiệp và học tập suốt đời.
ELO12 (A3)	Đam mê nghề nghiệp, tôn trọng và hỗ trợ đồng nghiệp. Tinh thần phát triển chuyên ngành và nghiên cứu khoa học.

4. Mối liên hệ giữa Năng lực cần đạt của sinh viên tốt nghiệp (Graduate Attributes -GAs) với Mục tiêu (Programme Educational Objectives – PEOs) và Kết quả học tập mong đợi của chương trình đào tạo (Program Expected Learning Outcomes – ELOs)

4.1. Mối liên hệ giữa năng lực cần đạt của sinh viên tốt nghiệp với mục tiêu và kết quả học tập mong đợi của chương trình đào tạo

Năng lực cần đạt của SVTN (GAs)	Mục tiêu của CTĐT (PEOs)					Kết quả học tập mong đợi/Chuẩn đầu ra của CTĐT (ELOs)											
	PEO1	PEO2	PEO3	PEO4	PEO5	ELO1	ELO2	ELO3	ELO4	ELO5	ELO6	ELO7	ELO8	ELO9	ELO10	ELO11	ELO12
GA1	✓	✓		✓		✓	✓		✓	✓			✓	✓			✓
GA2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GA3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GA4	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
GA5	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GA6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

4.2. Mối liên hệ giữa mục tiêu và kết quả học tập mong đợi của chương trình đào tạo

Mục tiêu của CTĐT (PEOs)	Kết quả học tập mong đợi/Chuẩn đầu ra của CTĐT (ELOs)											
	ELO1	ELO2	ELO3	ELO4	ELO5	ELO6	ELO7	ELO8	ELO9	ELO10	ELO11	ELO12
PEO1	✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
PEO2	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
PEO3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
PEO4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PEO5	✓	✓				✓	✓			✓	✓	✓

5. Đối sánh chuẩn đầu ra/kết quả học tập mong đợi của chương trình đào tạo

TT	KQHTMD Chương trình đào tạo ngành Thiết kế Đồ họa của Trường ĐH Nguyễn Tất Thành	KQHTMD Chương trình đào tạo ngành Thiết kế Đồ họa của Trường ĐH Hoa sen TpHCM	KQHTMD Chương trình đào tạo Thiết kế Đồ họa của Trường ĐH Văn lang TpHCM	KQHTMD Chương trình đào tạo Đồ họa của Trường ĐH Raffle (Singapore)	KQHTMD Chương trình đào tạo Thiết kế Đồ họa của Trường ĐH LCI Melbourne (Australia)	Nhận xét
K	Hiểu kiến thức mỹ thuật ứng dụng làm nền	Hiểu kiến thức mỹ thuật cơ bản, nắm rõ vị trí, vai	Kiến thức mỹ thuật các nguyên lý và	Hiểu kiến thức chuyên ngành và được nâng cao bằng	- Hiểu kiến thức chuyên ngành. - Hiểu và vận	NTTU thiên về

tăng cho học tập và nghiên cứu chuyên môn. • Hiểu và vận dụng kiến thức cơ sở ngành, kiến thức chuyên ngành TKĐH vào lĩnh vực thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế bao bì sản phẩm, thiết kế quảng cáo. • Hiểu và vận dụng kiến thức ngành TKĐH trong nghiên cứu khảo sát thực tế • Áp dụng kiến	trò của ngành TKĐH trong thiết kế sản phẩm và quảng cáo. • Nắm vững các kiến thức cơ bản và chuyên sâu về ngành TKĐH. • Hiểu và vận dụng thành thạo các thể loại thiết kế đồ họa trong lĩnh vực thiết kế dàn trang, phát triển thương hiệu, quảng cáo. • Ứng dụng kỹ thuật công nghệ trong việc chuyển tải ý tưởng.	quy tắc thiết kế tạo hình, các quan hệ về màu sắc. • Kiến thức mỹ học, trình độ nhận thức về thẩm mỹ, văn hóa, nhận thức về thị trường. • Nắm vững kiến thức chuyên môn về Mỹ thuật công nghiệp, kiến thức thực tế về ngành TKĐH. • Kiến thức cơ sở ngành, kiến thức chuyên ngành TKĐH,	cách vận dụng viết học thuật phù hợp. • Vận dụng hiệu quả kiến thức chuyên ngành vào các xu hướng thiết kế. • Vận dụng hiệu quả kiến thức chuyên ngành trong góc nhìn toàn cầu cũng như đặc trưng riêng của Châu Á. • Áp dụng kiến thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế. • Vận dụng được phương pháp tư duy sáng tạo trong	dụng kiến thức chuyên ngành trong liên ngành. • Kiến thức đầy đủ về các công cụ kỹ thuật số hàng đầu. • Nắm vững quy trình thiết kế đạt được kết quả thiết kế công phu chuyên nghiệp.	thực hành, không xa rời xu hướng CDR của nhiều trường có kinh nghiệm trong đào tạo ngành TKĐH.
--	--	--	---	---	---

	thức công nghệ thông tin và kỹ thuật số trong nghiên cứu, phát triển và truyền tải ý tưởng thiết kế. Vận dụng được phương pháp tư duy sáng tạo trong chuyên môn thiết kế đồ họa ứng dụng và nghiên cứu.	Vận dụng ý tưởng sáng tạo trong chuyên môn thiết kế đồ và nghiên cứu.	áp dụng các nguyên lý, quy tắc thiết kế tạo hình. Khả năng tiếp nhận về khoa học kỹ thuật mới, công nghệ thông tin ứng dụng vào sáng tác thiết kế, đáp ứng vào thực tế cuộc sống.	chuyên môn thiết kế đồ họa ứng dụng và nghiên cứu.	
--	--	---	--	--	--

S	- Vẽ mỹ thuật, trang trí. - Vẽ kỹ thuật số minh họa sách, minh họa ứng dụng. - Vẽ kỹ thuật số bản thiết kế tiêu chuẩn cho dự án đồ họa ứng dụng. - Sử dụng thành thạo các thiết bị, phần mềm chuyên ngành thiết kế đồ họa và đồ họa kỹ thuật số. - Phân tích đưa ra giải pháp, lựa chọn tối ưu	- Kỹ năng nhận thức và sáng tạo để thực hiện tư duy phê phán và phán xét trong việc xác định và giải quyết các vấn đề thiết kế đồ họa. - Kỹ năng sử dụng thành thạo các thiết bị, phần mềm hiện đại theo chuyên ngành. - Kỹ năng nhận thức và trình độ kỹ thuật để đánh giá các nguyên tắc thiết kế tôn trọng yếu tố phát	- Kỹ năng tạo hình, biết cách xử lý màu sắc giữa phần bên trong và ngoại quan, giữa các chất liệu. - Kỹ năng vận dụng sáng tạo thành quả của tiến bộ khoa học kỹ thuật, công nghệ thông tin ứng dụng vào lĩnh vực thiết kế sản phẩm phù hợp yêu cầu của mọi người. - Có tư duy sáng tạo thiết kế,	- Tự tìm tòi kiến thức mới vào những đồ án mang tính chất nhóm hoặc cá nhân. - Kỹ năng sử dụng thành thạo các thiết bị kỹ thuật số, phần mềm hiện đại theo chuyên ngành. - Vẽ kỹ thuật số minh họa sách, minh họa ứng dụng. - Kỹ năng sáng tạo, phê bình, phản xạ, và kỹ thuật được phát triển trong phòng studio. - Khả năng thích ứng và phát triển trong việc thay đổi môi trường trí tuệ,	- Kỹ năng sử dụng thành thạo các thiết bị kỹ thuật số hàng đầu. - Vẽ kỹ thuật số minh họa sách, minh họa ứng dụng. - Kỹ năng sáng tạo thông qua một chuyên ngành khác từ thiết kế truyền thông hoặc một trong các ngành sáng tạo khác. - Thiết kế sáng tạo có tính thẩm mỹ, đạt được kết quả thiết kế công phu.
---	--	---	---	---	--

	trong thiết kế in ấn, sản xuất thành phẩm. • Phân tích đưa ra ý tưởng thiết kế giải quyết các vấn đề TKĐH. • Thiết kế sáng tạo có tính thẩm mỹ ứng dụng phù hợp, kinh tế đáp ứng nhu cầu người dùng. • Giám sát, tư vấn thi công thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế quảng cáo. • Có kỹ năng trình bày, thuyết minh	triển bên vững và áp dụng các nguyên tắc này vào những kiến thức, lĩnh vực mới.	phát hiện vấn đề và đề xuất vấn đề về truyền thông. • Thành thạo ngôn ngữ thiết kế hình tượng, ký hiệu, diễn đạt ý đồ thiết kế, hiệu quả về mảng kỹ thuật số.	chuyên nghiệp và kỹ thuật.	• Xây dựng những mối liên hệ ngành công nghiệp thông qua việc làm chuyên nghiệp và những cơ hội trao đổi quốc tế.	
--	---	--	--	-----------------------------------	---	--

	các vấn đề chuyên môn.				
	• Có kỹ năng làm việc độc lập và làm việc theo nhóm trong các dự án chuyên ngành và liên ngành.				
A	• Đam mê nghề nghiệp, tôn trọng và hỗ trợ đồng nghiệp. • Có tinh thần phát triển chuyên ngành và nghiên cứu khoa học. • Nhận thức được	• Phối hợp và cộng tác khi làm việc nhóm với vai trò người lãnh đạo cũng như thành viên của nhóm. • Tự học, tự tìm tòi các xu hướng thẩm mỹ và xu hướng phát triển	• Yêu nghề, có ý thức phấn đấu. • Tự tu dưỡng về mọi mặt để vươn tới trình độ cao trong ngành. • Sẵn sàng phục vụ xã hội.	• Linh hoạt và nhanh nhạy và quan trọng hơn là sẵn sàng cho ngành công nghiệp. • Nhận thức được sự cần thiết của việc học tập suốt đời.	• Tinh thần làm chuyên nghiệp và sẵn sàng cho những cơ hội trao đổi quốc tế. • Có tinh thần phát triển và nâng cao các kỹ năng sáng tạo thông qua một chuyên

	sự cần thiết của việc học tập suốt đời. Có ý thức công dân, hiểu biết và tôn trọng luật pháp.	của công nghệ số. - Rèn luyện, nâng cao kỹ năng nghiệp vụ chuyên môn, tiếp tục theo học nâng cao nghiệp vụ chuyên môn và quản lý. - Phân tích, so sánh và tôn trọng sự khác biệt, tính đa dạng của các nền văn hóa khác nhau.			ngành khác từ thiết kế truyền thông. Nhận thức được sự cần thiết của việc học tập những mối liên hệ liên ngành.	
--	--	---	--	--	--	--

III. NHỮNG VỊ TRÍ VIỆC LÀM MÀ NGƯỜI HỌC SAU KHI TỐT NGHIỆP CÓ THỂ LÀM ĐƯỢC

Người tốt nghiệp ngành Thiết kế đồ họa có thể đảm nhận các vị trí:

- Thiết kế xây dựng thương hiệu, thiết kế bao bì, thiết kế quảng cáo.
- Thiết kế báo – tạp chí, thiết kế minh họa sách – truyện, minh họa ứng dụng.
- Thiết kế sự kiện công cộng, quảng bá sản phẩm.
- Giám sát in ấn bao bì, thành phẩm đồ họa.
- Quản lý, tư vấn thiết kế và giám sát dự án thiết kế.
- Làm việc trong các đơn vị nhà nước, nhà văn hóa, phòng thông tin. Mở rộng hơn, người tốt nghiệp có thể làm việc chuyên môn ở môi trường quốc tế hoặc hoạt động ở các vị trí, lĩnh vực liên ngành, lĩnh vực có liên quan như các công ty, xí nghiệp in ấn, sản xuất sản phẩm tiêu dùng, hay các hãng phim, đài truyền hình, các công ty truyền thông giải trí.

IV. KHẢ NĂNG HỌC TẬP NÂNG CAO TRÌNH ĐỘ SAU KHI TỐT NGHIỆP

Sau khi tốt nghiệp, kỹ sư ngành Thiết kế đồ họa có thể có thể tham gia học tập các chương trình đào tạo Thạc sỹ các ngành mỹ thuật tạo hình, mỹ thuật ứng dụng, truyền thông đa phương tiện, lý luận phê bình mỹ thuật vv... trong nước hoặc quốc tế.

V. CÁC VĂN BẢN VỀ CHUẨN ĐẦU RA/KẾT QUẢ HỌC TẬP MONG ĐỢI ĐÃ THAM KHẢO

- CDIO Lyllabus.
- Bộ tiêu chuẩn đánh giá chương trình đào tạo của AUN.
- CTĐT ngành Thiết kế đồ họa của Trường Đại học Hoa sen TpHCM.
- CTĐT ngành Thiết kế đồ họa của Trường Đại học Văn Lang TpHCM.
- CTĐT ngành Thiết kế đồ họa của Trường Đại học Raffle (Singapore).
- CTĐT ngành Thiết kế đồ họa của Trường Đại học LCI Melbourne (Australia).

KT HIỆU TRƯỞNG *thc*
PHÓ HIỆU TRƯỞNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC
NGUYỄN TẤT THÀNH
TS. Trần Ái Cẩm

TRƯỜNG KHOA

Nguyễn Việt Tuấn
TS. Nguyễn Việt Tuấn