

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Ban hành theo quyết định số 196 ngày 07 tháng 02 năm 2024 của Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghiệp Dệt May Hà Nội.)

Tên chương trình (tiếng Việt):	THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
Tên chương trình (tiếng Anh):	GRAPHIC DESIGN
Trình độ đào tạo:	Đại học
Mã chương trình:	D.CCM1301
Ngành đào tạo (tiếng Việt):	THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
Ngành đào tạo (tiếng Anh):	GRAPHIC DESIGN
Mã ngành:	7210403
Loại hình đào tạo:	Chính quy

1. Mục tiêu đào tạo (Program Objectives – PO)

1.1. Mục tiêu chung

Đào tạo cử nhân thiết kế đồ họa (TKĐH), phát triển toàn diện về đức, trí, thể, mỹ; có trách nhiệm với xã hội, niềm say mê nghề nghiệp; nắm vững nguyên lý, quy luật tự nhiên - xã hội; bảo đảm quốc phòng an ninh và hội nhập quốc tế; nắm vững kiến thức và kỹ năng chuyên sâu về thiết kế đồ họa, có năng lực sáng tạo, hiểu biết về công nghệ thông tin và đa phương tiện để tạo ra các sản phẩm thiết kế đồ họa hiệu quả.

Đào tạo cử nhân TKĐH theo định hướng ứng dụng, có kiến thức cơ bản và chuyên môn sâu, có năng lực thực hành tốt; có khả năng phân tích, giải quyết vấn đề và đánh giá các giải pháp mỹ thuật, có năng lực xây dựng và quản trị doanh nghiệp thiết kế, có kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm, có thái độ nghề nghiệp phù hợp với yêu cầu của ngành và xã hội; có khả năng thích nghi với sự biến động của nền kinh tế thị trường và hội nhập vào nền công nghệ tiên tiến trong khu vực và trên thế giới: có một trình độ vững chắc để có thể tiếp tục học tập và nghiên cứu ở bậc học cao hơn.

1.2. Mục tiêu cụ thể

PO1. Vận dụng sáng tạo các thành quả của tiến bộ khoa học kỹ thuật, công nghệ thông tin, chính trị, pháp luật, khoa học xã hội, ngoại ngữ, nghệ thuật, văn hóa, kỹ thuật... vào lĩnh vực sáng tác, thiết kế để tạo ra các sản phẩm thiết kế đồ họa, thời trang chất lượng và đáp ứng được nhu cầu của thị trường.

PO2. Thực hiện được các kỹ năng chuyên môn đáp ứng nhu cầu thực tiễn của xã hội về lĩnh vực thiết kế đồ họa: nghiên cứu, khảo sát thị trường, quy trình triển khai và quản lý, giám sát dự án truyền thông quảng cáo và các dự án liên quan chuyên ngành đồ họa và thời trang; sử dụng các phần mềm chuyên ngành, ứng dụng công nghệ thông tin và ngoại ngữ vào công việc; có khả năng vẽ bằng 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 hoá - xã hội - kinh tế; có kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả; kỹ năng giao tiếp và thuyết trình thuyết phục.

PO3. Có phẩm chất đạo đức nghề nghiệp; có trách nhiệm với xã hội và cộng đồng; có tinh thần khởi nghiệp; có tư duy sáng tạo trong thiết kế, phát triển sản phẩm bền vững; nhận thức đúng đắn vai trò của nhà thiết kế trong việc tạo ra các sản phẩm đồ họa ứng dụng có giá trị thẩm mỹ, giá trị văn hóa, góp phần thúc đẩy sự phát triển kinh tế; tuân thủ các quy định, pháp luật về bản quyền; có ý thức phấn đấu nâng cao trình độ học tập, theo

đuổi việc học suốt đời, làm việc hiệu quả trong bối cảnh công nghệ mới luôn thay đổi không ngừng theo sự phát triển của kinh tế - xã hội.

2. Chuẩn đầu ra (Program Learning Outcomes – PLO)

Mã chuẩn đầu ra	Nội dung chuẩn đầu ra	Mức độ
2.1. Kiến thức		
PLO1	Vận dụng hiệu quả các kiến thức khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, chính trị, pháp luật,... làm nền tảng phục vụ cho việc phát triển kiến thức chuyên môn thiết kế đồ họa;	3
PLO2	Vận dụng những kiến thức cơ sở ngành vào các lĩnh vực: xuất bản ấn phẩm, truyền thông, quảng cáo điện tử và in ấn;	3
PLO3	Vận dụng hiệu quả kiến thức chuyên ngành trong: 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;	3
PLO4	Vận dụng linh hoạt các kiến thức tiếng Anh, tin học trong thiết kế đồ họa, và hoạt động nghề nghiệp đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế;	3
PLO5	Phân tích được quy trình thiết kế, nguyên lý thiết kế, kỹ thuật in ấn, chế bản trong thiết kế và sản xuất các sản phẩm đồ họa;	4
PLO6	Phân tích được thị trường, nhu cầu khách hàng, xu hướng thẩm mỹ, tìm kiếm và phát triển ý tưởng mới tạo ra giải pháp thiết kế phù hợp;	4
PLO7	Phân tích được dự án thiết kế đồ họa để lựa chọn giải pháp tối ưu đạt hiệu quả theo các tiêu chí về mục tiêu, tiến độ, nhân sự, tài chính...	4
2.2. Kỹ năng		
PLO8	Ứng dụng linh hoạt những kiến thức về giáo dục đại cương, nghiên cứu khoa học, cơ sở thẩm mỹ vào lĩnh vực: xuất bản ấn phẩm, truyền thông, quảng cáo điện tử và in ấn;	3
PLO9	Sử dụng thành thạo các phần mềm thiết kế 2D, 3D, công nghệ thông tin, kỹ thuật số phục vụ công việc nghiên cứu, thiết kế, đáp ứng các yêu cầu của ngành thiết kế đồ họa;	3
PLO10	Thiết kế được sản phẩm đồ họa đảm bảo các yêu cầu về kỹ thuật, mỹ thuật và chất liệu thân thiện với môi trường theo nhu cầu thị trường;	3
PLO11	Xây dựng được ý tưởng và triển khai thiết kế: minh họa kỹ thuật số, thiết kế đồ họa - designer, thiết kế quảng cáo, truyền thông sản phẩm theo nhu cầu khách hàng và thị trường;	4
PLO12	Lập được kế hoạch, điều phối, quản lý, giám sát các dự án thiết kế đồ họa ứng dụng đáp ứng yêu cầu ngành nghề trong thực tế;	4
PLO13	Xử lý được các dữ liệu trong quá trình nghiên cứu, thiết kế các sản phẩm đồ họa ứng dụng;	3
PLO14	Soạn thảo được các tài liệu kỹ thuật, tài liệu thiết kế, bài thuyết trình, báo cáo, thuyết minh đồ án trên máy vi tính. Đạt chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin cơ bản theo Thông tư 03/2014/TT- BTTTT ban hành 11/03/2014 của Bộ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông;	3
PLO15	Đọc hiểu tài liệu bằng tiếng Anh của chuyên ngành thiết kế đồ họa; giao tiếp với khách hàng để xử lý các tình huống thông thường; viết được các báo cáo, thư điện tử đơn giản liên quan đến chuyên môn. Đạt chuẩn đầu ra bậc 3 khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc Việt Nam	3

Mã chuẩn đầu ra	Nội dung chuẩn đầu ra	Mức độ
	theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo do Trường ĐHCN Dệt May Hà Nội kiểm tra đánh giá.	
2.3. Năng lực tự chủ và trách nhiệm		
PLO16	Tuân thủ các nguyên tắc đạo đức và luật lệ trong ngành thiết kế đồ họa, bao gồm việc tôn trọng quyền sở hữu trí tuệ, kỷ luật lao động và trách nhiệm xã hội, có tinh thần hợp tác, làm việc độc lập và làm việc theo nhóm trong môi trường toàn cầu, thường xuyên thay đổi, chịu được áp lực cao trong công việc;	2
PLO17	Có khả năng: thuyết trình các vấn đề về chuyên môn được đào tạo; giao tiếp giữa các cá nhân hiệu quả bằng các phương tiện khác nhau (trực tiếp, văn bản, phương tiện điện tử, truyền thông); kiểm soát quỹ thời gian, xây dựng kế hoạch và tổ chức công việc hiệu quả; tổ chức, hướng dẫn, giám sát và tương tác trong hoạt động nhóm chuyên môn nghề nghiệp.	3

2.4. Mối quan hệ chuẩn đầu ra với mục tiêu của chương trình

Mục tiêu (PO)	Chuẩn đầu ra (PLO)																
	Kiến thức							Kỹ năng									Năng lực tự chủ và trách nhiệm
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14	PLO15	PLO16	PLO17
PO1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓										
PO2								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
PO3																✓	✓

2.5. Vị trí làm việc của người học sau khi tốt nghiệp

- **Đảm nhận được các công việc:** Sinh viên tốt nghiệp chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa sẽ trở thành nhà thiết kế (Designer) đảm nhận các công việc:

+ Chuyên viên minh họa kỹ thuật số (minh họa sách, báo, truyện tranh, minh họa sản phẩm, thiết kế nhân vật số...);

+ Chuyên viên 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...);

+ Chuyên viên thiết kế quảng cáo (Thiết kế quảng cáo, Thiết kế đồ họa sự kiện công cộng, sự kiện quảng bá sản phẩm...);

+ Chuyên viên 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;

+ Chuyên viên tư vấn sáng tạo;

+ Trưởng phòng thiết kế, trưởng nhóm thiết kế;

+ Khởi nghiệp trong lĩnh vực thiết kế đồ họa;

+ Tham gia giảng dạy ở các trung tâm, học viện, các trường Cao Đẳng, Đại học chuyên ngành Thiết kế đồ họa.

- **Có thể làm được các công việc:** Tạo lập công ty hoặc quản lý công ty, thiết kế, dịch vụ studio hoặc tư vấn.

2.6. Khả năng học tập, nâng cao trình độ sau khi ra trường

Sau khi tốt nghiệp, sinh viên có thể tiếp tục học tập nâng cao trình độ ở bậc sau đại học chuyên ngành Thiết kế đồ họa.

2.7. Các chương trình, tài liệu, chuẩn quốc tế mà chương trình tham khảo

* Trong nước

- Chương trình đại học ngành Thiết kế đồ họa Trường Đại học kiến trúc Hà Nội (2022);

- Chương trình đại học ngành Thiết kế đồ họa Trường Đại học Kiến trúc - TP. Hồ Chí Minh (2020).

* Quốc tế

- Chương trình đào tạo cử nhân thiết kế đồ họa của Swinburne University of Technology, Malaysia (<https://www.swinburne.edu.my/courses/bachelor-of-design-graphic-design.php#content-course-details>)

- Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa của LCI Melbourne University, Australia (<https://www.lcimelbourne.edu.au/diplomas/graphic-design-diploma>).

3. Thời gian đào tạo: 04 năm.

4. Khối lượng kiến thức và cấu trúc của chương trình

4.1. Khối lượng kiến thức toàn khoá: 135 tín chỉ.

Không tính số tín chỉ của 02 học phần: Giáo dục thể chất (3TC) và Giáo dục quốc phòng – An ninh (8TC).

4.2. Cấu trúc của chương trình

Khối kiến thức		Số tín chỉ			Ghi chú
		Tổng	Bắt buộc	Tự chọn	
1	Kiến thức giáo dục đại cương và khoa học cơ bản	32	32	0	Đã bao gồm 11 TC GDQP, GDTC
2	Kiến thức cơ sở và cốt lõi ngành	88	73	15	
	<i>Kiến thức cơ sở ngành</i>	35	35		
	<i>Kiến thức cốt lõi ngành</i>	53	38	15	
3	Thực tập và trải nghiệm	10	10	0	
4	Nghiên cứu khoa học	16	16	0	
Tổng cộng		146	131	15	

5. Đối tượng tuyển sinh

- **Tiêu chí tuyển sinh:** căn cứ theo quy định của Bộ giáo dục và Đào tạo, đề án tuyển sinh của Trường.

- **Hình thức tuyển sinh:**

1. Xét tuyển kết quả thi tốt nghiệp THPT của các môn trong tổ hợp xét tuyển;
2. Xét tuyển kết quả học tập theo học bạ THPT;
3. Xét tuyển điểm bài thi đánh giá năng lực của Đại học Quốc gia Hà Nội (ĐGNL);
4. Xét tuyển thẳng theo phương án riêng;
5. Xét kết quả thi tốt nghiệp THPT và điểm thi năng khiếu được tổ chức tại trường Đại học Công nghiệp Dệt May Hà Nội;

6. Xét kết quả học tập THPT và điểm thi năng khiếu được tổ chức tại trường Đại học Công nghiệp Dệt May Hà Nội.

- **Vùng tuyển sinh:** cả nước.

- **Đối tượng tuyển sinh:** đã tốt nghiệp THPT (theo hình thức giáo dục chính quy hoặc giáo dục thường xuyên).

6. Quy trình đào tạo, điều kiện tốt nghiệp

- **Quy trình, phương thức tổ chức đào tạo:** đào tạo theo học chế tín chỉ theo quy định đào tạo trình độ đại học hiện hành.

- Điều kiện 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;

+ Tích lũy đủ số học phần, số tín chỉ và 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;

+ Có chứng chỉ Giáo dục quốc phòng - an ninh và hoàn thành học phần Giáo dục thể chất;

+ Có chứng nhận tiếng Anh theo quy định của Trường.

7. Cách thức đánh giá

7.1. Đánh giá học phần

Sinh viên được đánh giá qua các điểm thành phần theo thang điểm 10. Số lượng điểm thành phần, phương pháp đánh giá, hình thức đánh giá và trọng số của mỗi điểm thành phần được quy định trong đề cương chi tiết của mỗi học phần và đảm bảo các yêu cầu của quy định đào tạo trình độ đại học hiện hành.

7.2. Đánh giá kết quả học tập

Kết quả học tập của sinh viên được đánh giá sau từng học kỳ hoặc sau từng năm học theo thang điểm 4, dựa trên kết quả các học phần nằm trong yêu cầu của chương trình đào tạo.

8. Nội dung chương trình

TT	MHP	Tên học phần	Tín chỉ			Mã học phần tiên quyết/học trước
			TS	LT	TH/TN	
8.1		Kiến thức giáo dục đại cương và khoa học cơ bản Basic Subject Knowledge	32	28	4	
1	O.D.CT.0006.3	Triết học Mác – Lênin Marxist -Leninist philosophy	3	3	0	Không
2	O.D.CT.0007.2	Kinh tế chính trị Mác - Lênin Marxist -Leninist politics and economics	2	2	0	O.D.CT.0006.3
3	O.D.CT.0008.2	Chủ nghĩa xã hội khoa học Scientific socialism	2	2	0	O.D.CT.0007.2
4	O.D.CT.0009.2	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam The history of the Vietnamese communist party	2	2	0	D.CT.0002.2
5	O.D.CT.0002.2	Tư tưởng Hồ Chí Minh Ho Chi Minh's Ideology	2	2	0	O.D.CT.0006.3
6	O.D.CT.0004.2	Pháp luật Laws	2	2	0	Không
7	O.D.NN.0000.5	Tiếng Anh cơ bản	5	4	1	Tiếng Anh A1*

TT	MHP	Tên học phần	Tín chỉ			Mã học phần tiên quyết/học trước
			TS	LT	TH/ TN	
		General English				
8	O.D.TH.0000.3	Tin học đại cương Introduction to informatics	3	2	1	Không
9	O.D.CT.0005.3	Giáo dục thể chất Physical Education	3	1	2	Không
10	O.D.QP.0000.8	Giáo dục quốc phòng - An ninh National Defense and Security Education	8	8	0	Không
8.2		Kiến thức cơ sở và cốt lõi ngành Basic professional knowledge and specialized knowledge	88	39	49	
8.2.1		Kiến thức cơ sở ngành Basic Professional knowledge	35	22	13	
11	O.D.DH.1300.2	Nhập môn thiết kế đồ họa Introduction to Graphic Design	2	2	0	Không
12	O.D.T1.1300.3	Lịch sử mỹ thuật ứng dụng History of applied fine arts	3	3	0	Không
13	O.D.T1.0523.2	Cơ sở văn hóa Việt Nam Vietnamese Culture	2	2	0	Không
14	O.D.DH.1301.2	Nghiên cứu thiên nhiên Research on the Nature	2	1	1	Không
15	O.D.T1.1301.3	Bố cục màu Color Arrangement	3	1	2	Không
16	O.D.T1.1302.4	Hình họa cơ bản Figures drawing	4	1	3	Không
17	O.D.T1.1303.3	Hình họa nâng cao Advanced figure drawing	3	1	2	O.D.T1.1302.4
18	O.D.DH.1302.3	Nghệ thuật chữ Typography	3	1	2	Không
19	O.D.DH.1332.3	Marketing và thương hiệu Marketing and Branding	3	2	1	Không
20	O.D.CT.1300.2	Luật sở hữu trí tuệ Law on interlecture property	2	2	0	O.D.CT.0004.2
21	O.D.DH.1303.2	Nhiếp ảnh chuyên ngành Photography	2	1	1	Không
22	O.D.DH.1304.2	Nguyên lý thị giác Theory of Visuality	2	2	0	Không
23	O.D.DH.1333.2	Quản lý dự án thiết kế Design project management	2	2	0	Không
24	O.D.DH.1305.2	Tư duy thiết kế Design Thinking Mindset	2	1	1	O.D.DH.1301.2
8.2.2		Kiến thức cốt lõi ngành Core Specialized Knowledge	53	17	36	
8.2.2.1		Kiến thức cốt lõi ngành (bắt buộc) Compulsory modules	38	13	25	
25	O.D.DH.1306.3	Thiết kế đồ họa vector Vector graphic design	3	1	2	O.D.DH.1305.2 O.D.DH.1310.3
26	O.D.DH.1307.4	Xử lý ảnh Image Processing	4	1	3	O.D.DH.1303.2

TT	MHP	Tên học phần	Tín chỉ			Mã học phần tiền quyết/học trước
			TS	LT	TH/ TN	
27	O.D.DH.1308.3	Thiết kế 3D Max 3D Max Design	3	1	2	O.D.DH.1307.4 O.D.DH.1306.3
28	O.D.TH.1300.3	Thiết kế trải nghiệm người dùng User experiencing design	3	1	2	O.D.TH.0000.3 O.D.DH.1305.2
29	O.D.DH.1309.3	Thiết kế bao bì, nhãn mác Package and Label Design	3	1	2	O.D.DH.1301.2 O.D.DH.1310.3
30	O.D.DH.1310.3	Vật liệu và công nghệ in Materials and printing technology	3	1	2	Không
31	O.D.DH.1311.4	Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội Social Media Graphic Design	4	1	3	O.D.DH.1308.3 O.D.HD.1332.3
32	O.D.DH.1312.4	Đồ họa dàn trang Layout Design	4	1	3	O.D.DH.1302.3
33	O.D.DH.1313.3	Vẽ minh họa kỹ thuật số Digital Illustration	3	1	2	O.D.DH.1308.3
34	O.D.DH.1314.5	Thiết kế nhận diện thương hiệu Brand identity design	5	2	3	O.D.DH.1332.3
35	O.D.NN.1300.3	Tiếng Anh chuyên ngành thiết kế đồ họa English for graphic design	3	2	1	O.D.NN.0000.5*
8.2.2.2		Kiến thức cốt lõi ngành (chọn 1 trong 2 nhóm) Core Specialied Knowledge - optional (Choosing 1 of 2 subject groups)	15	4	11	
		<i>Nhóm chuyên ngành 1. Thiết kế đồ họa truyền thông</i> <i>Specialized group 1.</i> <i>Communication graphic design</i>	15	4	11	
36.1	O.D.TH.1301.3	Thiết kế giao diện web và ứng dụng Design of Webs and Applications	3	1	2	O.D.TH.0000.3
37.1	O.D.DH.1315.3	Thiết kế đồ họa sự kiện Graphic design for Events	3	1	2	O.D.DH.1332.3 O.D.DH.1314.5
38.1	O.D.DH.1316.3	Tổ chức sản xuất các ấn phẩm truyền thông Communication Publicity Production	3	1	2	O.D.DH.1314.5
39.1	O.D.DH.1317.3	Thiết kế in ấn quảng cáo Advertising Printing Design	3	1	2	O.D.DH.1332.3 O.D.DH.1310.3
40.1	O.D.DH.1318.3	Dự án thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông Project Design of Communication Graphic Products	3	0	3	O.D.DH.1333.2 O.D.DH.1327.2
		<i>Nhóm chuyên ngành 2. Thiết kế đồ họa kỹ thuật số</i> <i>Specialized group 2. Digital graphic design</i>	15	4	11	
36.2	O.D.DH.1319.3	Thiết kế đồ họa chuyển động 2D 2D Motion Graphic Design	3	1	2	O.D.DH.1313.3 O.D.DH.1304.2
37.2	O.D.DH.1320.3	Thiết kế quảng cáo 3D 3D advertising design	3	1	2	O.D.DH.1308.3 O.D.DH.1311.4

TT	MHP	Tên học phần	Tín chỉ			Mã học phần tiên quyết/học trước
			TS	LT	TH/TN	
38.2	O.D.DH.1321.3	Thiết kế hình ảnh, âm thanh số Design of Digital Videos and Audios	3	1	2	O.D.DH.1308.3
39.2	O.D.DH.1322.3	Dựng phim quảng cáo Advertising filming	3	1	2	O.D.DH.1311.4
40.2	O.D.DH.1323.3	Dự án thiết kế đồ họa kỹ thuật số Project Design of Digital Graphics	3	0	3	O.D.DH.1333.2 O.D.DH.1328.2
8.3		Thực tập và trải nghiệm Practice and experience	10	0	10	
41	O.D.DH.1324.2	Thực tập nhiếp ảnh Photography Practice	2	0	2	O.D.DH.1303.2
42	O.D.DH.1325.2	Trải nghiệm thực tế tại các làng nghề truyền thống Experiencing traditional craft villages	2	0	2	O.D.DH.1314.5
43	O.D.DH.1326.6	Thực tập tốt nghiệp Graduation Internship	6	0	6	O.D.DH.1327.2 O.D.DH.1328.2
8.4		Nghiên cứu khoa học Scientific research	16	2	14	
44	O.D.T1.0524.2	Phương pháp nghiên cứu khoa học Scientific research method	2	2	0	O.D.DH.1306.3
45	O.D.DH.1327.2	Đồ án thiết kế minh họa Porfolio of Illustrative design	2	0	2	O.D.DH.1314.5
46	O.D.DH.1328.2	Đồ án dựng phim kỹ thuật số Digital filming porfolio	2	0	2	O.D.DH.1311.4 O.D.DH.1313.3
47	O.D.DH.1329.10	Khóa luận tốt nghiệp hoặc chọn đề án tốt nghiệp thay thế Graduate dissertation	10	0	10	O.D.T1.0524.2 O.D.DH.1326.6
48	O.D.DH.1330.10	Đồ án tốt nghiệp Graduation porfolios	10	0	10	O.D.T1.0524.2 O.D.DH.1326.6
		TỔNG	146	69	77	

9. Kế hoạch giảng dạy

9.1. Khung thời gian đào tạo

Năm học	Học		Thi		Hè	Tết	Lễ	Khai bẻ giảng	Dự phòng	Cộng
	LT	TH	HK	KLTN						
I	17	11	6		8	3	2	1	4	52
II	10	21	6		8	3	2		2	52
III	10	20	6		8	3	2		3	52
IV	3	15	6	10	8	3	2	1	4	52
Cộng	40	67	24	10	32	12	8	2	13	208

9.2. Kế hoạch giảng dạy theo học kỳ

TT	Tên học phần	Tín chỉ	Học kỳ								Khoa giảng dạy				
			1	2	3	4	5	6	7	8					
			146	20	23	20	16	20	17	17		13			
1	Triết học Mác - Lênin	3	3												KHCB
2	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	2			3										KHCB
3	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2					2								KHCB
4	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	2				2									KHCB
5	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2		2											KHCB
6	Pháp luật	2	2												KHCB
7	Tiếng Anh cơ bản	5			5										THNN
8	Tin học đại cương	3	3												THNN
9	Giáo dục thể chất	3						3							KHCB
10	Giáo dục quốc phòng - An ninh	8		8											KHCB
11	Nhập môn thiết kế đồ họa	2	2												Khoa TT
12	Lịch sử mỹ thuật ứng dụng	3		3											Khoa TT
13	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2	2												Khoa TT
14	Nghiên cứu thiên nhiên	2	2												Khoa TT
15	Bố cục màu	3		3											Khoa TT
16	Hình họa cơ bản	4	4												Khoa TT
17	Hình họa nâng cao	3			3										Khoa TT
18	Nghệ thuật chữ	3			3										Khoa TT
19	Marketing và thương hiệu	3				3									Khoa TT
20	Luật sở hữu trí tuệ	2						2							KHCB
21	Nhiếp ảnh chuyên ngành	2		2											Khoa TT
22	Nguyên lý thị giác	2	2												Khoa TT
23	Quản lý dự án thiết kế	2						2							Khoa TT
24	Tư duy thiết kế	2		2											Khoa TT
25	Thiết kế đồ họa vector	3			3										Khoa TT
26	Xử lý ảnh	4			4										Khoa TT
27	Thiết kế 3D Max	3				3									Khoa TT
28	Thiết kế trải nghiệm người dùng	3				3									THNN
29	Thiết kế bao bì, nhãn mác	3				3									Khoa TT
30	Vật liệu và công nghệ in	3		3											Khoa TT
31	Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội	4							4						Khoa TT
32	Đồ họa dàn trang	4						4							Khoa TT
33	Vẽ minh họa kỹ thuật số	3							3						Khoa TT
34	Thiết kế nhận diện thương hiệu	5						5							Khoa TT
35	Tiếng Anh chuyên ngành thiết kế đồ họa	3							3						THNN
36.1	Thiết kế giao diện web và ứng dụng	3							3						THNN
37.1	Thiết kế đồ họa sự kiện	3									3				Khoa TT

TT	Tên học phần	Tín chỉ	Học kỳ								Khoa giảng dạy	
			1	2	3	4	5	6	7	8		
			146	20	23	20	16	20	17	17		13
38.1	Tổ chức sản xuất các ấn phẩm truyền thông	3								3		Khoa TT
39.1	Thiết kế in ấn quảng cáo	3								3		Khoa TT
40.1	Dự án thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông	3									3	Khoa TT
36.2	Thiết kế đồ họa chuyển động 2D	3							3			Khoa TT
37.2	Thiết kế quảng cáo 3D	3								3		Khoa TT
38.2	Thiết kế hình ảnh, âm thanh số	3								3		Khoa TT
39.2	Dựng phim quảng cáo	3								3		Khoa TT
40.2	Dự án thiết kế đồ họa kỹ thuật số	3									3	Khoa TT
41	Thực tập nhiếp ảnh	2				2						Khoa TT
42	Trải nghiệm thực tế tại các làng nghề truyền thống	2							2			Khoa TT
43	Thực tập tốt nghiệp	6								6		Khoa TT
44	Phương pháp nghiên cứu khoa học	2						2				Khoa TT
45	Đồ án thiết kế minh họa	2							2			Khoa TT
46	Đồ án dựng phim kỹ thuật số	2								2		Khoa TT
47	Khóa luận tốt nghiệp	10									10	Khoa TT
48	Đồ án tốt nghiệp	10									10	Khoa TT

10. Mô tả tóm tắt nội dung học phần

10.1. Triết học Mác – Lênin: (3,3,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần gồm những kiến thức về thế giới quan và phương pháp luận của chủ nghĩa Mác - Lênin đó là thế giới quan duy vật, những quy luật và nguyên lý phổ biến, vấn đề thực tiễn và con đường nhận thức chân lý; quy luật vận động và phát triển của xã hội, vấn đề giai cấp, dân tộc và con người. Từ đó có thể giới quan duy vật biện chứng và cách nhìn khoa học, khách quan đối với các vấn đề tự nhiên, xã hội, con người; hiểu được cơ sở phương pháp luận và tin tưởng vào đường lối, chính sách đúng đắn của Đảng, Nhà nước Việt Nam.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.2. Kinh tế chính trị Mác – Lênin: (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần gồm kiến thức cơ bản về quy luật về vận động và phát triển của phương thức sản xuất tư bản chủ nghĩa đó là quy luật giá trị, quy luật giá trị thặng dư, vai trò lịch sử của chủ nghĩa tư bản; về nền kinh tế thị trường nói chung và kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa ở Việt Nam; công nghiệp hóa hiện đại hóa và hội nhập kinh tế quốc tế ở Việt Nam trong giai đoạn hiện nay. Từ đó, sinh viên vận dụng kiến thức vào giải quyết các mối quan hệ kinh tế trong hoạt động thực tiễn sản xuất, góp phần xây dựng trách nhiệm xã hội của bản thân phù hợp với vị trí việc làm

trong tương lai, có ý thức trách nhiệm thực hiện đúng đường lối của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước về kinh tế.

Điều kiện tiên quyết: Không.

Đã học: Triết học Mác- Lênin.

10.3. Chủ nghĩa xã hội khoa học: (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Nhập môn chủ nghĩa xã hội khoa học; sứ mệnh lịch sử của giai cấp công nhân; chủ nghĩa xã hội và thời kì quá độ lên chủ nghĩa xã hội; dân chủ xã hội chủ nghĩa và nhà nước xã hội chủ nghĩa; cơ cấu xã hội – giai cấp và liên minh giai cấp, tầng lớp trong thời kì quá độ lên chủ nghĩa xã hội; vấn đề dân tộc và tôn giáo trong thời kỳ quá độ lên chủ nghĩa xã hội; vấn đề gia đình trong thời kỳ quá độ lên chủ nghĩa xã hội.

Điều kiện tiên quyết: Không.

Đã học: Kinh tế chính trị Mác – Lênin.

10.4. Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam: (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Đối tượng, chức năng, nhiệm vụ, nội dung và phương pháp nghiên cứu, học tập lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam; Đảng cộng sản Việt Nam ra đời và lãnh đạo đấu tranh giành chính quyền (1930 - 1945); Đảng lãnh đạo hai cuộc kháng chiến, hoàn thành giải phóng dân tộc, thống nhất đất nước (1945 - 1975); Đảng lãnh đạo cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội và tiến hành công cuộc đổi mới (1975 – đến nay).

Điều kiện tiên quyết: Không.

Đã học: Tư tưởng Hồ Chí Minh.

10.5. Tư tưởng Hồ Chí Minh: (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Khái niệm, đối tượng, phương pháp nghiên cứu và ý nghĩa học tập môn tư tưởng Hồ Chí Minh; cơ sở, quá trình hình thành và phát triển tư tưởng Hồ Chí Minh; tư tưởng Hồ Chí Minh về độc lập dân tộc và chủ nghĩa xã hội; tư tưởng Hồ Chí Minh về Đảng cộng sản Việt Nam và nhà nước của nhân dân, do nhân dân, vì nhân dân; Tư tưởng Hồ Chí Minh về đoàn kết dân tộc và đoàn kết quốc tế; Tư tưởng Hồ Chí Minh về văn hoá, đạo đức và con người.

Điều kiện tiên quyết: Không.

Đã học: Triết học Mác- Lênin.

10.6. Pháp luật (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần pháp luật trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về Nhà nước, pháp luật và một số ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam như luật Hiến pháp; luật Hành chính; luật Hình sự; luật Dân sự; luật Lao động; luật phòng chống tham nhũng; pháp luật tố tụng

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.7. Tiếng Anh cơ bản (5,4,1)

Nội dung học phần bao gồm: Phần một cung cấp các kiến thức về từ vựng, ngữ pháp: các thì, cấu trúc câu (các kiểu câu điều kiện, cấu trúc đề nghị, nêu ý kiến quan điểm), từ loại... được sử dụng thường xuyên trong giao tiếp cơ bản, trong công việc như gặp gỡ khách hàng, lập kế hoạch cho cuộc họp, đi công tác, thuyết trình, báo cáo, nêu vấn đề và giải quyết vấn đề, tiếp đãi khách hàng, xin việc, phỏng vấn xin việc, khởi nghiệp,... Ngoài ra, các hoạt động thực hành 4 kỹ năng giao tiếp nghe, nói, đọc, viết gắn với thực tiễn công việc. Phần hai cung cấp những kiến thức cơ bản về bài thi TOEIC theo từng chủ điểm ngữ pháp và các dạng bài liên quan.

Điều kiện tiên quyết: Đạt tiếng Anh trình độ A1.

10.8. Tin học đại cương (3,2,1)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần bao gồm các kiến thức cơ bản về máy tính và mạng máy tính, các ứng dụng của công nghệ thông tin-truyền thông, an toàn lao động và an toàn thông tin khi làm việc với máy tính; Các hiểu biết cơ bản để làm việc với máy tính như hệ điều hành, quản lý thư mục, tệp tin, một số phần mềm tiện ích, sử dụng tiếng Việt, máy in; Các kiến thức cơ bản về văn bản như soạn thảo và xử lý văn bản, định dạng văn bản, nhúng các đối tượng vào văn bản, kết xuất và phân phối văn bản, soạn thông điệp và văn bản hành chính; Các kiến thức cơ bản về bảng tính, sử dụng phần mềm bảng tính như thao tác đối với ô, trang tính, biểu thức và hàm, vẽ biểu đồ, kết xuất và phân phối trang tính, bảng tính; Các kiến thức cơ bản về bài thuyết trình và trình chiếu; sử dụng phần mềm trình chiếu để xây dựng nội dung bài thuyết trình, vẽ biểu đồ, sơ đồ, các đối tượng đồ họa chèn hình ảnh, bảng vào trong trang thuyết trình, chuẩn bị trình chiếu và in bài thuyết trình; Các kiến thức cơ bản về Internet; sử dụng trình duyệt Web, sử dụng thư điện tử.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.9. Giáo dục thể chất (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần giới thiệu nguồn gốc ra đời, lịch sử phát triển và luật thi đấu của hai môn thể thao là Bóng chuyền và Cầu lông. Qua học phần, sinh viên được học và luyện tập các kỹ thuật cơ bản của hai môn thể thao này, đồng thời được giáo dục phương pháp rèn luyện nâng cao thể lực thông qua các giờ thực hành trên lớp và các giáo án thi đấu, ngoại khóa.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.10. Giáo dục Quốc phòng - An ninh (8,8,0)

Nội dung học phần bao gồm: chủ trương, đường lối, quan điểm của Đảng và Nhà nước về quốc phòng - an ninh trong tình hình hiện nay; đồng thời trang bị cho sinh viên một số kiến thức, kỹ năng cơ bản trên chiến trường. Từ đó, người học có thể tham gia vào các lực lượng dân quân, tự vệ của địa phương hoặc nơi công tác hoặc khi chiến tranh xảy ra có thể được huy động tham gia chiến đấu bảo vệ Tổ quốc.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.11. Nhập môn thiết kế đồ họa (2,2,0)

Nội dung: Học phần gồm 2 chương

Chương 1: *Tổng quan về thiết kế đồ họa* trang bị cho sinh viên những kiến thức tổng quát về các loại hình, ngôn ngữ và phân loại thiết kế đồ họa;

Chương 2: *Nguyên lý thiết kế đồ họa* 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 như cân bằng, nhịp điệu, nhấn mạnh, đồng nhất, đơn giản, tương phản, sự lặp lại. Từ đó người học có thể vận dụng nguyên lý thiết kế đồ họa trong quá trình thiết kế, nâng cao giá trị thẩm mỹ bản thiết kế, nhằm truyền đạt ý tưởng, thông điệp trong bản thiết kế đồ họa một cách hiệu quả nhất.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.12. Lịch sử mỹ thuật ứng dụng (3,3,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp kiến thức về sự ra đời, đặc điểm, phong cách của các trường phái, các trào lưu và các nền nghệ thuật trong tiến trình lịch sử của thế giới (nghệ thuật phương Tây, phương Đông) và lịch sử mỹ thuật Việt Nam. Đồng thời, học phần cung cấp sự ra đời và phát triển của Design qua các thời kỳ từ thời cổ đại đến đương đại.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.13. Cơ sở văn hóa Việt Nam (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Văn hóa học đại cương; Cơ sở văn hóa Việt Nam; Các nội dung chủ yếu của văn hóa Việt Nam như văn hóa nhận thức, tổ chức đời sống cộng đồng và cá nhân, ứng xử với môi trường tự nhiên trong đó có văn hóa mặc, giao lưu văn hóa.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.14. Nghiên cứu thiên nhiên (2,1,1)

Nội dung học phần bao gồm: Tìm kiếm đối tượng tự nhiên là hoa, lá hoặc động vật. nghiên cứu sâu về cấu trúc, đặc điểm của đối tượng. Chọn bố cục, góc nhìn tinh giản sao cho phát huy được tốt tạo hình vốn có và nhận diện đặc trưng của đối tượng. Thể hiện qua ký họa thâm diễn bút chì. Từ đó sinh viên chuyển hóa đối tượng sang trạng thái khác nhau là chấm t-ram, nét và mảng. Môn học giúp sinh viên có thêm kỹ năng và kiến thức đồ họa cơ bản làm nền tảng cho kiến thức thiết kế đồ họa tiếp theo.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.15. Bố cục màu (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: các quy luật cơ bản và sự phát triển của hình khối bằng phân tích các yếu tố mỹ thuật, các nguyên lý thị giác trong bố cục tạo hình. Màu sắc và phương pháp sử dụng màu sắc; bố cục trang trí. Sinh viên được thực hành vẽ màu cơ bản, thang sắc độ, hòa sắc, bố cục trang trí các hình cơ bản theo các dạng hòa sắc khác nhau.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.16. Hình họa cơ bản (4,1,3)

Nội dung học phần bao gồm: Các vấn đề cơ bản về hình họa, phương pháp vẽ hình họa bằng chất liệu chì. Từ đó vẽ tả thực được các hình khối, đầu tượng chân dung đúng tỷ lệ, đúng thần thái mẫu để làm cơ sở trong chuyên ngành thiết kế đồ họa.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.17. Hình họa nâng cao (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Vẽ tả thực, ký họa: tượng toàn thân nam, nữ; người mẫu nam, nữ; phong cảnh với các phương pháp, chất liệu nâng cao: than, bột màu, bút sắt và màu nước.

Đã học: Hình họa cơ bản.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.18. Nghệ thuật chữ (3,1,2)

Học phần bao gồm 2 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 (Typeface), 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.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.19. Marketing và thương hiệu (3,2,1)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần này cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về marketing và các hoạt động marketing mix trong việc phát triển thị trường mục tiêu, hiểu và phân tích nhu cầu thị trường, định vị sản phẩm. Và cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về thương hiệu, chiến lược thương hiệu, các đặc tính và hình ảnh thương hiệu, và bảo vệ thương hiệu trong quá trình cạnh tranh.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.20. Luật sở hữu trí tuệ (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp cho sinh viên những quy định của pháp luật về sở hữu trí tuệ bao gồm: Tổng quan về quyền sở hữu trí tuệ, quyền tác giả và quyền liên quan, quyền sở hữu công nghiệp. Từ đó, người học có kiến thức khái quát và hệ thống về đối tượng bảo hộ, điều kiện bảo hộ, cơ chế xác lập quyền, chủ thể và nội dung quyền, chuyển giao quyền sở hữu trí tuệ, đăng ký, bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ. Học phần giúp sinh viên có kiến thức và kỹ năng bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ đối với tác phẩm thiết kế đồ họa theo quy định của pháp luật Việt Nam.

Đã học: Pháp luật.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.21. Nhiếp ảnh chuyên ngành(2,1,1)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp cho sinh viên các kiến thức tổng quan về nhiếp ảnh nói chung và nhiếp ảnh nghệ thuật nói riêng: giúp sinh viên hiểu được chủ đề, ý nghĩa mục đích các thể loại ảnh và có khả năng triển khai thực hành, phát huy tối đa khả năng sáng tạo và tập trung vào ý tưởng xây dựng chủ đề theo từng thể loại. Sinh viên được cập nhật các phong cách, trào lưu, cũng như các thiết bị kỹ thuật hỗ trợ kết hợp với quy trình thích hợp để tạo được những bộ ảnh sản phẩm theo yêu cầu.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.22. Nguyên lý thị giác (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Trang bị cho sinh viên một số kiến thức về thiết kế thị giác – phương pháp tạo hình như hình thể, màu sắc, sáng tối, chất liệu để biểu đạt các quy luật thị giác có tính thẩm mỹ hướng tới cái đẹp trong thiết kế cho người học chuyên ngành mỹ thuật ứng dụng. Sử dụng nguyên lý thị giác để dễ dàng tiếp cận người dùng, người xem, giúp họ cảm nhận được sự tinh tế, nội dung thông điệp truyền tải của mỗi sản phẩm. Ngoài ra nguyên lý thị giác còn được coi là thước đo chiều sâu tâm lý của mỗi tác phẩm nghệ thuật. Từ đó sinh viên có thể vận dụng trong quá trình thiết kế, nâng cao giá trị thẩm mỹ bản thiết kế, nhằm truyền đạt ý tưởng, thông điệp trong các sản phẩm thiết kế đồ họa một cách hiệu quả nhất. Thái độ học tập nghiêm túc, chủ động nghiên cứu, tìm tòi sáng tạo.

Điều kiện tiên quyết: Không

10.23. Quản lý dự án thiết kế (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần gồm những nội dung cơ bản: Một số vấn đề lý luận chung về đầu tư, dự án đầu tư; trình tự, nội dung nghiên cứu và công tác tổ chức soạn thảo dự án đầu tư; nghiên cứu các căn cứ chủ yếu hình thành dự án đầu tư; nghiên cứu khía cạnh kỹ thuật của dự án; nghiên cứu khía cạnh tổ chức quản lý và nhân sự dự án đầu tư; phân tích tài chính dự án đầu tư; phân tích khía cạnh kinh tế - xã hội dự án đầu tư; so sánh lựa chọn phương án đầu tư.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.24. Tư duy thiết kế (2,1,1)

Nội dung học phần bao gồm: Trang bị cho sinh viên kiến thức tổng quát cơ bản về thiết kế và tư duy thiết kế quảng cáo. Đó là các nguyên lý thiết kế, bố cục thiết kế, quy trình sáng tạo và định giá sản phẩm thiết kế. Từ đó sinh viên có thể vận dụng trong quá trình thiết kế, nâng cao giá trị thẩm mỹ bản thiết kế, nhằm truyền đạt ý tưởng, thông điệp trong bản thiết kế đồ họa một cách hiệu quả nhất.

Đã học: Nghiên cứu thiên nhiên

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.25. Thiết kế đồ họa vector (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần trang bị cho sinh viên có khả năng sử dụng phần mềm Adobe Illustrator vào việc xử lý kỹ thuật đồ họa vector, phương pháp tạo hình dạng cơ bản thông qua công cụ sao chép tô vẽ đối tượng, kết hợp đối tượng để tạo hình dạng mới, hiệu ứng để vẽ các hình khối, xử lý các hình ảnh liên quan đến công việc thiết kế sản phẩm. Sinh viên có được kiến thức về chuyên ngành và kỹ năng vẽ đồ họa số cơ bản, thiết kế được các sản phẩm đồ họa nhằm phục vụ trong các môn thiết kế chuyên ngành và trong công việc chế bản in ấn.

Đã học: Tư duy thiết kế, Vật liệu và công nghệ in.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.26. Xử lý ảnh (4,1,3)

Nội dung học phần bao gồm: kiến thức và kỹ năng xử lý ảnh bằng phần mềm 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.

Đã học: Nhiếp ảnh chuyên ngành.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.27. Thiết kế 3D Max (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức nền tảng trong việc mô phỏng từ vật thể, cách sử dụng ánh sáng, bố cục, vật liệu,... một cách chân thực và sống động. Các công cụ của 3DS Max tối ưu trong việc mô phỏng các đối tượng 3D trong không gian ảo, và xuất các hình ảnh 3D đó như một máy ảnh chuyên nghiệp, ứng dụng trong nhiều lĩnh vực như phim ảnh, thiết kế kỹ thuật, nghệ thuật, kiến trúc, tạo ra những không gian 3 chiều đẹp mắt, từ đó cụ thể hóa những ý tưởng và giúp tiếp cận khách hàng một cách tốt nhất. Sinh viên sẽ được thực hành tạo mô hình từ các hình ảnh thực tế, tạo các cảnh quang cảnh, làm việc với vật liệu và ánh sáng, sử dụng các phương pháp render nâng cao và tạo các đối tượng hoạt hình chuyển động phức tạp hơn.

Đã học: Xử lý ảnh, Thiết kế đồ họa vector.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.28. Thiết kế trải nghiệm người dùng (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Sau khi hoàn tất các yêu cầu trong học phần, sinh viên có thể đánh giá và nghiên cứu thói quen sử dụng ứng dụng của người dùng, thiết lập các thao tác, tính năng và sự vận hành của ứng dụng, quy trình phát triển và thiết kế UI/UX cho ứng dụng. Nắm vững kiến thức về thiết kế cho mobile và website, bố cục, màu sắc, nguyên tắc thiết kế. Tư duy quy trình thiết kế từ khi nhận yêu cầu tới hoàn thiện sản phẩm. Sử dụng các hệ thống lưới, các loại font chữ để vẽ wireframe, workflow, các giải pháp giúp người dùng sử dụng sản phẩm. Sử dụng các phần mềm để thiết kế giao diện ứng dụng.

Đã học: Tư duy thiết kế, Tin học đại cương

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.29. Thiết kế bao bì, nhãn mác (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về thiết kế bao bì, tem nhãn hàng hóa như: phân tích về thị trường bao bì của các thương hiệu, đánh giá yêu cầu từ khách hàng, đối tượng và thị trường mục tiêu, lập kế

hoạch và triển khai thiết kế theo quy trình khoa học vững chắc. Sáng tạo mẫu mã bao bì với các cấp độ khác nhau, từ kiểu dáng cho đến nhãn mác, đảm bảo yêu cầu về công năng, thẩm mỹ, kinh tế, kỹ thuật,... Các kỹ năng thể hiện ý tưởng đa dạng, linh hoạt từ phác thảo cho đến mô hình sản phẩm thiết kế (mockup). Đồng thời, học phân cũng cung cấp cho sinh viên kinh nghiệm thực tiễn, khắc phục các khó khăn, hạn chế trong quá trình thiết kế bao bì và thực hiện file in ấn, thành phẩm hoàn chỉnh.

Đã học: Nghiên cứu thiên nhiên, Vật liệu và công nghệ in
Điều kiện tiên quyết: Không.

10.30. Vật liệu và công nghệ in (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: 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 đầu 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.

Điều kiện tiên quyết: Không

10.31. Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội (4,1,3)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng về cách tạo ra các sản phẩm quảng cáo đa phương tiện phù hợp và hiệu quả trên các nền tảng truyền thông xã hội như Website, Facebook, TikTok và Instagram,... Sinh viên sẽ học cách tối ưu hóa yếu tố đồ họa và truyền thông để thu hút và tương tác với đối tượng khán giả mục tiêu trên mỗi nền tảng.

Đã học: Thiết kế 3D Max, Marketing và thương hiệu.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.32. Đồ họa dàn trang (5,2,3)

Nội dung học phần bao gồm: Điểm nổi bật của Adobe Indesign chính là tính đa dạng, tiện dụng và cách trình bày khoa học giúp cho 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, tạp chí, bộ lịch... một cách hiệu quả, tạo nên các bản final chuyên nghiệp trong quy trình chế bản in ấn thành phẩm.

Đã học: Nghệ thuật chữ.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.33. Vẽ minh họa kỹ thuật số (4,1,3)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần giới thiệu các công cụ phần mềm vẽ minh họa kỹ thuật số phổ biến như Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, ibisPaint để tạo ra các sản phẩm minh họa và hình ảnh số. Sinh viên được học các kỹ thuật vẽ cơ bản như sử dụng bút vẽ, cọ, gradient, đổ bóng và các hiệu ứng khác; Sử dụng các nguyên lý, bố cục, tư duy tạo hình, kỹ thuật để vẽ hình minh họa cho sách, báo, truyện tranh, quảng cáo và trang web.....Sinh viên sáng tạo trong học tập, chủ động đánh giá bài tập của các thành viên trong lớp; chủ động cập nhật xu hướng kỹ thuật số, chuẩn bị cho các công việc trong lĩnh vực nghệ thuật số và thiết kế.

Đã học: Thiết kế 3D Max

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.34. Thiết kế nhận diện thương hiệu (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về thương hiệu và hệ thống nhận diện thương hiệu. Sinh viên hiểu được các chiến lược nhằm sáng tạo và phân biệt hình ảnh, sản phẩm, dịch vụ của doanh nghiệp với đối thủ cạnh tranh. Vận dụng sáng tạo kiến thức trước đó để thiết kế bộ đồ họa nhận diện thương hiệu cơ bản cho một thương hiệu cụ thể trên thị trường bằng các thủ pháp thiết kế, kỹ năng vẽ tay kết hợp các phần mềm đồ họa. Từ đó xây dựng và phát triển thương hiệu bao gồm việc gắn thương hiệu với các mục tiêu kinh doanh, đưa thương hiệu đến thị trường mục tiêu và cập nhật/củng cố thương hiệu khi cần.

Đã học: Marketing và thương hiệu

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.35. Tiếng Anh chuyên ngành thiết kế đồ họa (3,2,1)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần Anh văn chuyên ngành thiết kế đồ họa bao gồm các kỹ năng ngôn ngữ và từ vựng về thiết kế logo, kiểu chữ, bảng màu và thư viện hình ảnh đại diện cho thương hiệu sản phẩm trong ngành thiết kế đồ họa. Ngoài ra mỗi bài học còn cung cấp hệ thống bài tập giúp củng cố, rèn luyện và nâng cao các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết, dịch, tạo điều kiện cho sinh viên có khả năng đọc hiểu tài liệu chuyên ngành thiết kế đồ họa; giao tiếp với khách hàng và đồng nghiệp trong các tình huống thông thường liên quan đến chuyên môn.

Điều kiện tiên quyết: Tiếng anh cơ bản

10.36.1. Thiết kế giao diện web và ứng dụng (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần giúp sinh viên hiểu tổng quan về web và ngôn ngữ HTML, sử dụng các công cụ thiết kế giao diện Web HTML, CSS và JavaScript để thiết kế được giao diện web cơ bản cho một số ngành nghề, phối hợp những kiến thức đã học về, bố cục, màu sắc, nhiếp ảnh, vào việc thiết kế giao diện web.

Đã học: Tin học đại cương.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.37.1. Thiết kế đồ họa sự kiện (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Thiết kế tổ chức sự kiện là học phần nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về kỹ năng thiết kế bộ nhận diện sự kiện và quy cách tổ chức sự kiện. Học phần cung cấp những khái niệm, các loại hình tổ chức sự kiện và các loại hình sản phẩm đồ họa sự kiện, sơ lược thị trường tổ chức sự kiện ở Việt Nam; Quy trình thiết kế tổ chức sự kiện; Các hạng mục sản xuất các sản phẩm thực hiện tổ chức sự kiện; Thiết kế bộ đồ họa nhận diện sự kiện để xây dựng các hình ảnh đồ họa cho sự kiện.

Đã học: Thiết kế nhận diện thương hiệu, Marketing và thương hiệu.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.38.1. Tổ chức sản xuất các ấn phẩm truyền thông (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần trang bị các kiến thức về quá trình lên kế hoạch, quy trình thiết kế, sản xuất và quản lý các ấn phẩm truyền thông như: poster, tờ rơi, brochure, tạp chí, sách, và các ấn phẩm truyền thông khác. Từ đó, sinh viên thực hiện tổ chức sản xuất các ấn phẩm truyền thông cụ thể. Hình thành kỹ năng làm việc theo nhóm, trình bày một báo cáo nghiên cứu dự án.

Đã học: Thiết kế nhận diện thương hiệu

Điều kiện tiên quyết: Không

10.39.1. Thiết kế in ấn quảng cáo (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Thiết kế in ấn quảng cáo là học phần nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về hoạt động in ấn quảng cáo và kỹ năng thiết kế sản phẩm in ấn quảng cáo. Học phần cung cấp kiến thức tổng quan về thiết kế in ấn quảng cáo; Các nguyên tắc thiết kế in ấn quảng cáo; Quy tắc sử dụng phông chữ và văn bản trong thiết

kế in ấn quảng cáo; Quy trình thiết kế in ấn quảng cáo; Thiết kế in ấn quảng cáo theo yêu cầu của khách hàng; Quy trình sản xuất in ấn.

Đã học: Marketing và thương hiệu, Vật liệu và công nghệ in.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.40.1. Dự án thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông (3,0,3)

Nội dung học phần bao gồm: Trang bị cho sinh viên lập kế hoạch triển khai dự án thiết kế chuyên ngành TKĐH truyền thông, đặc biệt là cách thức lựa chọn phương pháp nghiên cứu, phân tích, lập luận ý tưởng nội dung trong chiến lược truyền thông hình ảnh đồ họa, đề ra giải pháp thiết kế đồ họa có tính mới phù hợp với mục tiêu thiết kế truyền thông. Dự án giúp sinh viên hệ thống và vận dụng các kiến thức liên ngành và chuyên ngành TKĐH để tìm kiếm ý tưởng trong các thao tác nghiên cứu thử nghiệm thiết kế và lập kế hoạch cho một dự án thiết kế, hệ thống kết quả theo cấu trúc hồ sơ nghiên cứu thiết kế.

Đã học: Quản lý dự án, Đồ án thiết kế minh họa.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.36.2. Thiết kế đồ họa chuyển động 2D (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về tổng quan về thiết kế đồ họa chuyển động 2D, công cụ phần mềm thiết kế chuyển động 2D (Adobe After Effects), hiểu về các nguyên lý chuyển động, kịch bản chuyển động, tạo hình trong chuyển động và vận dụng các nguyên lý thị giác, nguyên lý thiết kế để xây dựng các ý tưởng thiết kế sản phẩm 2D chuyển động trong các hoạt động quảng cáo, thương hiệu... trên nền tảng số.

Đã học: Vẽ minh họa kỹ thuật số, Nguyên lý thị giác

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.37.2. Thiết kế quảng cáo 3D (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần này cung cấp một cơ sở vững chắc về các nguyên lý và kỹ thuật thiết kế quảng cáo 3D, từ các khái niệm cơ bản như ánh sáng, màu sắc và chất liệu đến các kỹ thuật nâng cao như mô hình hóa, texture mapping và rendering. Thông qua các bài giảng lý thuyết kết hợp với thực hành trên các phần mềm chuyên ngành như Blender, Autodesk Maya và Cinema 4D, 3ds Max,... sinh viên sẽ có cơ hội áp dụng những kiến thức được học vào việc tạo ra các sản phẩm quảng cáo 3D thực tế.

Đã học: Thiết kế 3D Max, Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.38.2. Thiết kế hình ảnh, âm thanh số (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Thiết kế hình ảnh và âm thanh số là học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về việc ứng dụng phần mềm chỉnh sửa âm thanh như Adobe Audition hoặc Pro Tools, mix và master âm thanh để thiết kế sáng tạo những sản phẩm có tính tương tác và tích hợp đa phương tiện gồm văn bản (text), đồ họa (graphics), hoạt hình (animation), ảnh (images), âm thanh (sound), phim (video)... phục vụ các lĩnh vực truyền thông, quảng cáo, giáo dục và giải trí. Học phần đồng thời cung cấp những khái niệm về các nguyên lý thị giác và tương tác của người xem trên nền tảng số.

Đã học: Thiết kế 3D Max

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.39.2. Dựng phim quảng cáo (3,1,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần "Thiết kế Phim Quảng cáo" (TVC) trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để sản xuất TVC hiệu quả. Sinh viên hiểu rõ vai trò của TVC trong lĩnh vực truyền thông và quảng cáo. Họ sẽ khám phá quy trình từ việc tạo ý tưởng và viết kịch bản đến quay phim và chỉnh sửa TVC. Chương trình nhấn

manh vào khả năng sáng tạo, hiểu biết sâu sắc về đối tượng khán giả và kỹ năng thuyết phục trong thiết kế TVC.

Đã học: Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.40.2. Dự án thiết kế thiết kế đồ họa kỹ thuật số (3,0,3)

Nội dung học phần bao gồm: Dự án thiết kế đồ họa kỹ thuật số là học phần nhằm trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về tổ chức dự án thiết kế và kỹ năng thiết kế trên nền tảng kỹ thuật số. Học phần cung cấp nhưng khái niệm, đặc điểm của nền tảng số và các loại hình thiết kế đa phương tiện. Sinh viên phát triển từ việc xác định ý tưởng cần thể hiện thông qua nguyên lý thiết kế bao gồm màu sắc, font chữ, bố cục, hình ảnh... để xây dựng các sản phẩm đa phương tiện trên nền tảng số.

Đã học: Quản lý dự án, Đồ án dựng phim kỹ thuật số.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.41. Thực tập nhiếp ảnh chuyên ngành (2,0,2)

Nội dung học phần bao gồm: Thực tập tại studio có chuyên môn về nhiếp ảnh và đồ họa với các nội dung như: nghiên cứu thị trường, xu hướng cũng như các cách chụp hình. Lên ý tưởng chụp hình cũng như bố trí ánh sáng phù hợp với bối cảnh đó. Thực hiện chỉnh sửa ảnh theo yêu cầu của doanh nghiệp, studio đã đề ra.

Đã học: Nhiếp ảnh chuyên ngành.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.42. Trải nghiệm thực tế tại các làng nghề truyền thống (2,0,2)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần nhằm củng cố, xâu chuỗi những kiến thức chuyên ngành thiết kế đồ họa từ chương trình đào tạo để ứng dụng vào dự án nghiên cứu quảng bá các sản phẩm và thương hiệu làng nghề truyền thống. Đây là học phần tạo cơ hội giúp cho sinh viên có thêm những trải nghiệm thực tế, từ đó làm cơ sở để thực hành thiết kế bộ nhận diện sản phẩm và thương hiệu làng nghề truyền thống. Đồng thời, giúp cho sinh viên thêm cơ hội rèn luyện kỹ năng mềm, thực hành một số phương pháp nghiên cứu khoa học, nâng cao năng lực tự chủ và ý thức trách nhiệm để tự tin hòa nhập hoặc định hướng việc làm sau khi tốt nghiệp ra trường.

Đã học: Thiết kế nhận diện thương hiệu

Điều kiện tiên quyết: Không

10.43. Thực tập tốt nghiệp (6,0,6)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần nhằm củng cố, xâu chuỗi những kiến thức chuyên ngành thiết kế đồ họa từ chương trình đào tạo đến môi trường thiết kế bên ngoài Nhà trường. Đây là học phần tạo cơ hội giúp cho sinh viên có thêm những trải nghiệm, đúc kết thêm kinh nghiệm thực hành trong định hướng lựa chọn và thực hiện đề tài tốt nghiệp. Đồng thời, giúp cho sinh viên thêm cơ hội rèn luyện kỹ năng mềm, năng lực tự chủ và ý thức trách nhiệm để tự tin hòa nhập hoặc định hướng việc làm sau khi tốt nghiệp ra trường.

Đã học: Đồ án minh họa sách, đồ án dựng phim kỹ thuật số

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.44. Phương pháp nghiên cứu khoa học (2,2,0)

Nội dung học phần bao gồm: Học phần cung cấp các kiến thức nền tảng về nghiên cứu khoa học và phương pháp nghiên cứu khoa học; Lựa chọn vấn đề nghiên cứu và xây dựng tổng quan tài liệu; Xây dựng giả thuyết/câu hỏi và đề cương nghiên cứu; Phương pháp thu thập dữ liệu; Phương pháp phân tích dữ liệu; Phương pháp viết báo cáo và báo cáo kết quả nghiên cứu. Ngoài ra sinh viên được thực hiện một nghiên cứu khoa học về lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng.

Đã học: Thiết kế đồ họa vector

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.45. Đồ án thiết kế minh họa (2,0,2)

Nội dung học phần bao gồm: Đồ án cung cấp cho sinh viên kiến thức tổng quan về thiết kế sách, tạp chí, catalogue/bộ nhận diện thương hiệu. Đồng thời, sinh viên khai thác được khả năng sáng tạo mẫu mã sách, tạp chí, catalogue/bộ nhận diện thương hiệu với các cấp độ khác nhau, từ hình thức cho đến ý nghĩa và chất lượng sản phẩm, đạt được các tiêu chí cần thiết về công năng, thẩm mỹ, kinh tế, kỹ thuật,... Thông qua việc rèn luyện các kỹ năng thể hiện ý tưởng đa dạng, linh hoạt từ bản thảo cho đến mô hình sản phẩm thiết kế (mockup). Đồng thời, học phần cũng cung cấp cho sinh viên kinh nghiệm thực tiễn, khắc phục các khó khăn, hạn chế trong quá trình thiết kế sách, tạp chí, catalogue/bộ nhận diện thương hiệu và thực hiện file in ấn, thành phẩm hoàn chỉnh.

Đã học: Thiết kế nhận diện thương hiệu.

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.46. Đồ án dựng phim kỹ thuật số (2,0,2)

Nội dung học phần bao gồm: Đồ án trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để sản xuất dựng phim kỹ thuật số hiệu quả. Sinh viên hiểu rõ vai trò của dựng phim KTS trong lĩnh vực truyền thông và quảng cáo. Họ sẽ khám phá quy trình từ việc tạo ý tưởng và viết kịch bản đến quay phim và chỉnh sửa phim. Chương trình nhấn mạnh vào khả năng sáng tạo, hiểu biết sâu sắc về đối tượng khán giả và kỹ năng thuyết phục trong thiết kế.

Đã học: Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội, Vẽ minh họa kỹ thuật số

Điều kiện tiên quyết: Không.

10.47. Khóa luận tốt nghiệp (10,0,10)

Nội dung học phần bao gồm: Khóa luận tốt nghiệp (KLTN) là học phần cuối cùng của khung chương trình đào tạo chuyên ngành Thiết kế Đồ họa. Trên cơ sở nội dung, thời lượng, khối lượng quy định, sinh viên xác định hướng nghiên cứu, mục tiêu thiết kế sao cho vừa đảm bảo được tính chuyên môn học thuật vừa đáp ứng nhu cầu thực tiễn của xã hội, đồng thời làm sáng rõ được ý tưởng và tính mới của KLTN. Với khóa luận tốt nghiệp, sinh viên sẽ được làm quen và rèn luyện nhiều kỹ năng, đặc biệt là kỹ năng lên kế hoạch, tổ chức, thực hiện một dự án thiết kế với quy mô lớn, đòi hỏi tính đồng bộ, hệ thống và có tính ứng dụng cao. KLTN bao gồm: quyền báo cáo thuyết minh và bộ sản phẩm mẫu của các hạng mục thiết kế. Sinh viên vận dụng các kỹ năng mềm để tổ chức trưng bày và báo cáo bảo vệ khóa luận trước hội đồng.

Điều kiện tiên quyết: có điểm tích lũy hết học kỳ VI $\geq 2,5$

10.48. Đồ án tốt nghiệp (10,0,10)

Nội dung học phần bao gồm: Đồ án cung cấp các kiến thức từ tổng thể đến chi tiết của việc thực hiện một bộ sản phẩm thiết kế đồ họa hoàn chỉnh, từ các bước nghiên cứu tài liệu, tư duy phân tích mở rộng, tìm ý tưởng, triển khai giải pháp tối ưu nhất cho đến việc thiết kế toàn bộ các hạng mục đưa vào sản xuất. KLTN bao gồm: quyền báo cáo thuyết minh và bộ sản phẩm mẫu của các hạng mục thiết kế. Sinh viên vận dụng các kỹ năng mềm để tổ chức trưng bày và báo cáo bảo vệ khóa luận trước hội đồng.

Đã học: Phương pháp nghiên cứu khoa học, Thực tập tốt nghiệp.

Điều kiện tiên quyết: Không.

11. Hướng dẫn thực hiện chương trình

*** Hướng dẫn thực hiện kế hoạch đào tạo**

- Đối với các học phần lý thuyết: bố trí rải đều trong kỳ.
- Đối với các học phần thực hành: bố trí rải đều trong kỳ.

- Thực hiện giờ học
- + Thời gian học lý thuyết: 25 -30 tiết/tuần;
- + Thời gian học thực hành: 30 tiết/tuần;
- + Thời gian thực tập: 45 giờ/tuần.

*** Hướng dẫn bố trí học tập với các học phần đặc thù như giảng dạy tích hợp/thực hành/đồ án/khoá luận; học phần có trải nghiệm/thực tế....**

- Đối với các học phần thuộc khối kiến thức cơ sở và cốt lõi ngành: bố trí dạy tích hợp tại phòng học chuyên ngành, mỗi nhóm không quá 30 sinh viên;

- Đối với các học phần có 4 tín chỉ (1LT + 3TH) bố trí giảng dạy tích hợp 6 tiết/buổi/tuần, từ tuần 1 - tuần 12, tuần 13 – tuần 15 bố trí 11 tiết/2 buổi/tuần.

- Đối với học phần Vật liệu và công nghệ in: bố trí học lý thuyết từ tuần 1- 5 tại trường, học thực hành tại doanh nghiệp (Bố trí liên tục trong 1 tuần, mỗi ngày 6 tiết), thời gian còn lại sinh viên sẽ thực hành tại phòng học chuyên ngành.

- Đối với các học phần thực tập và trải nghiệm: bố trí thực hiện tại các doanh nghiệp và các làng nghề truyền thống;

- Đối với các học phần tự chọn: Từ học kỳ 6 sinh viên sẽ chọn 1 trong 2 nhóm chuyên ngành:

- + Nhóm chuyên ngành thiết kế đồ họa truyền thông ;
- + Nhóm chuyên ngành thiết kế đồ họa kỹ thuật số;

- Đối với học phần đồ án, khóa luận tốt nghiệp:

+ Sinh viên chủ động liên hệ giảng viên hướng dẫn để đăng ký nội dung và duyệt khóa luận;

+ Điều kiện sinh viên được làm khóa luận: có điểm tích lũy hết học kỳ VI $\geq 2,5$; Điểm trung bình các môn chuyên ngành của 6 kỳ đạt từ 2,5 trở lên, lấy điểm chính thức của học phần; Sinh viên xếp trình độ năm thứ 3.

+ Nếu sinh viên không đủ điều kiện làm khóa luận tốt nghiệp thì làm đồ án tốt nghiệp với thời lượng là 10 tín chỉ.

- Mỗi năm học có 2 học kỳ chính với tổng số tối thiểu 30 tuần lên lớp. Ngoài các học kỳ chính căn cứ điều kiện thực tế hàng năm, Trường có thể tổ chức thêm 1 học kỳ phụ để sinh viên được đăng ký học lại, học cải thiện hoặc học vượt.

*** Cấp bậc về quá trình tư duy xác định mức độ chuẩn đầu ra:**

- Về kiến thức: sử dụng thang đo Bloom;
- Về kỹ năng: sử dụng thang đo Harrow;
- Về năng lực tự chủ, tự chịu trách nhiệm: sử dụng thang đo Krathwohl.

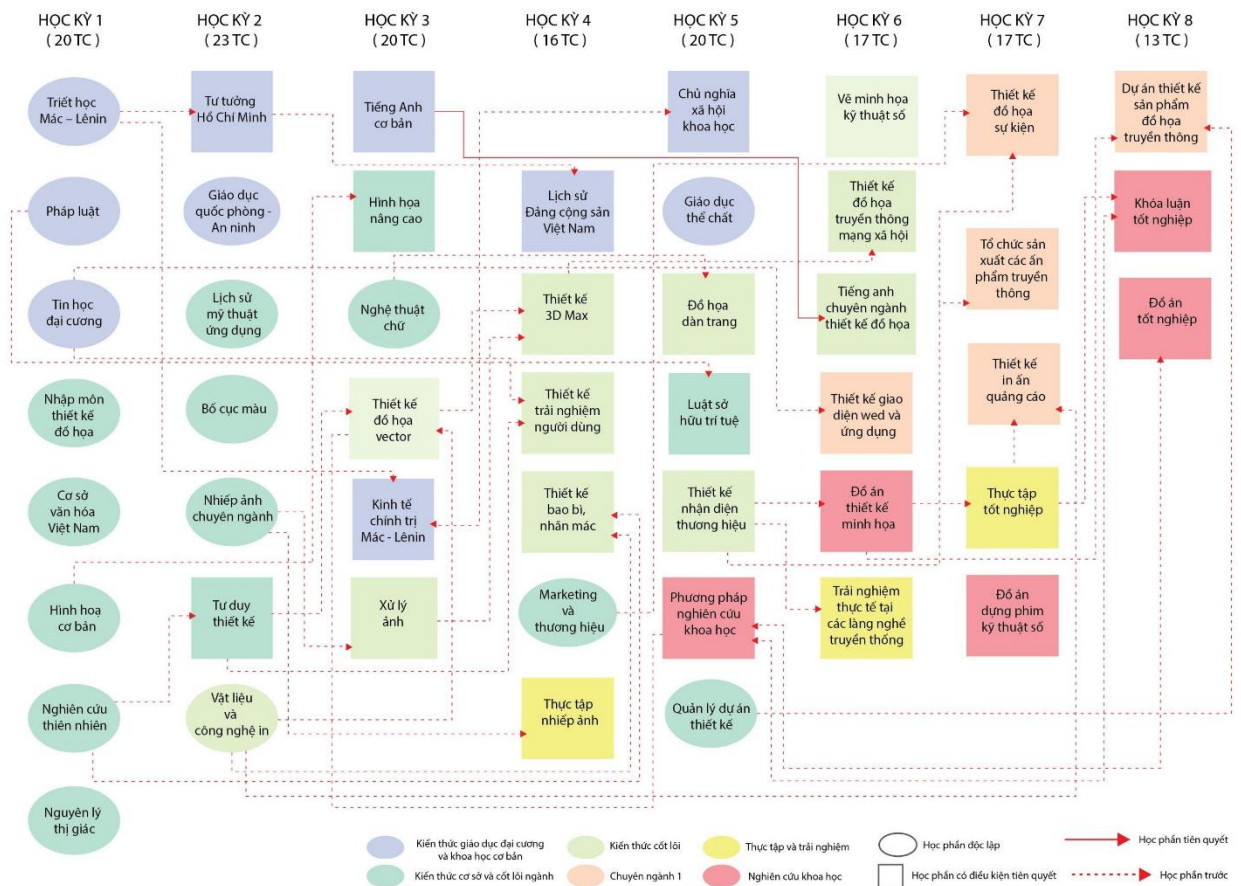
12. Ma trận đóng góp của các học phần với chuẩn đầu ra

TT	Tên học phần	Kiến thức							Kỹ năng							Năng lực chủ và trách nhiệm		
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14	PLO15	P9O16	PLO17
1	Triết học Mác - Lênin	✓							✓								✓	
2	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	✓							✓								✓	
3	Chủ nghĩa xã hội khoa học	✓							✓								✓	
4	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	✓							✓								✓	
5	Tư tưởng Hồ Chí Minh	✓							✓								✓	
6	Pháp luật	✓							✓								✓	
7	Tiếng Anh cơ bản				✓											✓	✓	
8	Tin học đại cương				✓										✓		✓	
9	Giáo dục thể chất	✓															✓	
10	Giáo dục quốc phòng - An ninh	✓															✓	
11	Nhập môn thiết kế đồ họa		✓						✓								✓	
12	Lịch sử mỹ thuật ứng dụng		✓						✓								✓	
13	Cơ sở văn hóa Việt Nam		✓						✓								✓	
14	Nghiên cứu thiên nhiên		✓						✓								✓	
15	Bố cục màu		✓						✓								✓	
16	Hình họa cơ bản		✓						✓								✓	
17	Hình họa nâng cao		✓						✓								✓	
18	Nghệ thuật chữ		✓						✓								✓	
19	Marketing và thương hiệu						✓				✓						✓	
20	Luật sở hữu trí tuệ	✓							✓								✓	
21	Nhiếp ảnh chuyên ngành		✓								✓						✓	
22	Nguyên lý thị giác		✓							✓							✓	
23	Quản lý dự án thiết kế			✓								✓					✓	
24	Tư duy thiết kế		✓							✓								✓
25	Thiết kế đồ họa vector				✓					✓								✓
26	Xử lý ảnh			✓						✓								✓
27	Thiết kế 3D Max			✓						✓								✓
28	Thiết kế trải nghiệm người dùng				✓					✓								✓
29	Thiết kế bao bì, nhãn mác			✓							✓							✓
30	Vật liệu và công nghệ in					✓				✓							✓	
31	Thiết kế đồ họa truyền thông mạng xã hội							✓				✓						✓
32	Đồ họa dân trang			✓							✓							✓
33	Vẽ minh họa kỹ thuật số					✓					✓							✓
34	Thiết kế nhận diện thương hiệu						✓				✓							✓

TT	Tên học phần	Kiến thức							Kỹ năng							Năng lực tự chủ và trách nhiệm		
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13	PLO14	PLO15	PLO16	PLO17
35	Tiếng Anh chuyên ngành thiết kế đồ họa				✓											✓		✓
36.1	Thiết kế giao diện web và ứng dụng				✓					✓								✓
37.1	Thiết kế đồ họa sự kiện						✓				✓							✓
38.1	Tổ chức sản xuất các ấn phẩm truyền thông						✓			✓								✓
39.1	Thiết kế in ấn quảng cáo						✓				✓							✓
40.1	Dự án thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông							✓				✓	✓					✓
36.2	Thiết kế đồ họa chuyển động 2D						✓			✓								✓
37.2	Thiết kế quảng cáo 3D							✓			✓					✓		
38.2	Thiết kế hình ảnh, âm thanh số						✓			✓								✓
39.2	Dựng phim quảng cáo							✓			✓							✓
40.2	Dự án thiết kế đồ họa kỹ thuật số							✓				✓	✓					✓
41	Thực tập nhiếp ảnh						✓						✓					✓
42	Trải nghiệm thực tế tại các làng nghề truyền thống							✓				✓						✓
43	Thực tập tốt nghiệp							✓				✓	✓					✓
44	Phương pháp nghiên cứu khoa học	✓							✓								✓	
45	Đồ án thiết kế minh họa					✓				✓								✓
46	Đồ án dựng phim kỹ thuật số							✓			✓						✓	
47	Khóa luận tốt nghiệp							✓			✓							✓
48	Đồ án tốt nghiệp							✓			✓							✓

SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ GIỮA CÁC HỌC PHẦN TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Trình độ đào tạo: Đại học Tên chương trình: Thiết kế đồ họa Nhóm chuyên ngành 1



SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ GIỮA CÁC HỌC PHẦN TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Trình độ đào tạo: Đại học Tên chương trình: Thiết kế đồ họa Nhóm chuyên ngành 2

