

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUỐC TẾ HỒNG BÀNG
KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ



CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO
HỆ ĐẠI HỌC CHÍNH QUY

NGÀNH
CÔNG NGHỆ ĐIỆN ẢNH - TRUYỀN HÌNH

(Áp dụng từ năm học 2019 – 2020)

TP. HỒ CHÍ MINH, NĂM 2019

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(*Phê duyệt theo Quyết định số: 425/QĐ-HIU ngày 08 tháng 08 năm 2013*
của Hiệu Trưởng trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng)

Tên chương trình : **HOẠT HÌNH MANGA NHẬT BẢN, CARTOON MỸ-3D**
Trình độ đào tạo : **ĐẠI HỌC**
Ngành đào tạo : **CÔNG NGHỆ ĐIỆN ẢNH – TRUYỀN HÌNH**
Mã ngành : **7210302**
Hình thức đào tạo : **Chính Quy**

1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung

Đào tạo nguồn nhân lực chuyên ngành **Hoạt hình Manga, Cartoon - 3D trình độ đại học**, đảm bảo sau khi tốt nghiệp ra trường sinh viên có đủ kiến thức, năng lực tham gia vào thị trường lao động trong nước, khu vực và toàn cầu thuộc lĩnh vực Hoạt hình Manga, Cartoon - 3D. Sinh viên sẽ được chuẩn bị đầy đủ về kiến thức, kỹ năng nghề, đạo đức nghề nghiệp thiết kế, để có thể tham gia vào hoạt động nghề trong xã hội phát triển cao về khoa học kỹ thuật.

1.2. Chuẩn đầu ra

Trang bị cho sinh viên kiến thức chuyên môn và năng lực thực hành trong các công việc thuộc chuyên ngành Manga và Hoạt hình. Hoàn thành chương trình học, sinh viên có khả năng sáng tạo, ứng dụng kỹ thuật, công nghệ giải quyết các vấn đề liên quan đến chuyên ngành được đào tạo. Sinh viên có khả năng làm việc độc lập, tự kiểm soát bằng nghề đã học hoặc có khả năng tổ chức hành nghề theo nhóm. Người học trở thành người có đạo đức, có lương tâm nghề nghiệp, có ý thức tổ chức kỷ luật, có khả năng tự học hoặc tiếp tục học để nâng cao trình độ. Cụ thể chương trình sẽ trang bị các kiến thức và kỹ năng sau:

❖ Kiến thức:

Có kiến thức về thẩm mỹ học.

Có các kiến thức về sáng tạo và thiết kế phim hoạt hình 2D, 3D.

Có các kiến thức trong kỹ thuật xử lý background, vẽ diễn xuất 2D - 3D, thiết kế nhân vật, xử lý thu âm, thu thoại, hiệu ứng ánh sáng cho phim, kỹ xảo điện ảnh...

Nắm vững các kỹ thuật vẽ truyện tranh.

Đạt trình độ tiếng Anh B1.

❖ Kỹ năng:

Sử dụng, khai thác các phần mềm máy tính chuyên dụng (Adobe Illustrator,

Indesign, Photoshop, 3D Max, 3DMaya, After Effect, Adobe Premiere...).

Kỹ năng viết kịch bản trong ngành hoạt hình.

Kỹ năng sử dụng các phần mềm thiết kế về hoạt hình 2D-3D, truyện tranh.

Kỹ năng thuyết trình, trình bày ý tưởng đề tài dự án phim.

Kỹ năng làm việc độc lập, tổ chức điều hành làm việc theo nhóm.

Kỹ năng nắm được yếu tố tâm lý khách hàng.

Kỹ năng khởi nghiệp ngành hoạt hình.

❖ **Thái độ:**

Có đạo đức trong nghề nghiệp, liêm chính, sống công bằng, có tinh thần trách nhiệm với gia đình và xã hội.

Có sự đam mê sáng tạo và hoài bão trong lĩnh vực hoạt hình.

❖ **Vị trí sau khi tốt nghiệp:**

Chuyên gia thiết kế tại các Công ty sản xuất phim hoạt hình, Manga, truyện tranh, công ty Game... (phim quảng cáo, đài truyền hình, truyền thông thương hiệu).

Tổ chức thành lập Công ty sản xuất phim hoạt hình.

Làm việc với các vị trí thiết kế hoặc quản lý thiết kế phim hoạt hình tại các công ty trong và ngoài nước.

100% sinh viên tốt nghiệp được giới thiệu việc làm các công ty Nhật Bản, Hàn Quốc, Pháp, Mỹ.

❖ **Khả năng học tập, nâng cao trình độ sau khi tốt nghiệp:**

Có khả năng tiếp tục nâng cao trình độ chuyên môn và nhận học bổng theo học các bậc thạc sĩ, tiến sĩ tại Đại Học Quốc Tế Hồng Bàng, Nhật Bản, Hàn Quốc...

Có năng lực tự học tập, tự nghiên cứu các vấn đề một cách khoa học để nắm vững kiến thức và nâng cao trình độ chuyên môn.

2. Thời gian đào tạo: 4 năm.

3. Khối lượng kiến thức toàn khóa: 144 tín chỉ (Không tính TC môn GDQPAN và GDTC)

4. Đối tượng tuyển sinh: Học sinh đã tốt nghiệp trung học phổ thông.

5. Quy trình đào tạo, điều kiện tốt nghiệp: Theo Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy theo hệ thống tín chỉ (Ban hành kèm theo Quyết định số 43/2007/QĐ-BGDĐT, ngày 15 tháng 8 năm 2007 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo; văn bản số 17/VBHN-BGDĐT ngày 15/05/2014 về việc xác thực hợp nhất Quyết định số 43/2007/QĐ-BGDĐT và thông tư số 57/2012/TT-BGDĐT); Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy theo Quyết định số 435/2015/QĐ-DHB ngày 06 tháng 10 năm 2015 của Hiệu trưởng trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng.

6. Thang điểm: Theo Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy theo hệ thống tín chỉ (Ban hành kèm theo Quyết định số 43/2007/QĐ-BGDĐT, ngày 15 tháng 8 năm 2007 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo; văn bản số 17/VBHN-BGDĐT ngày 15/05/2014 về việc xác thực hợp nhất Quyết định số 43/2007/QĐ-

BGDĐT và thông tư 57/2012/TT-BGDĐT); Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy theo Quyết định số 435/2015/QĐ-DHB ngày 06 tháng 10 năm 2015 của Hiệu trưởng trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng.

7. Nội dung chương trình

TT	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
7.1 KHỐI KIẾN THỨC GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG			34	
7.1.1. Lý luận Mác-Lê nin và tư tưởng Hồ Chí Minh			11	
1	05068	Triết học Mác – Lê nin	3(3,0,6)	
2	05069	Kinh tế chính trị Mác – Lê nin	2(2,0,4)	
3	05070	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2(2,0,4)	
4	05071	Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam	2(2,0,4)	
4	00007	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2(2,0,4)	
7.1.2. Khoa học xã hội			7	
1	00042	Pháp luật đại cương	2(2,0,4)	
2	04598	Cơ sở văn hoá Việt Nam	2(2,0,4)	
3	04808	Tư duy biện luận	3(3,0,6)	
7.1.3. Tin học			2	
1	00008	Tin học đại cương	2(1,1,3)	
7.1.4. Ngoại ngữ			14	
1	02764	Intensive English-A1a	3(3,0,6)	
2	02765	Intensive English-A1b	4(4,0,8)	
3	02766	Intensive English-A2a	3(3,0,6)	
4	02767	Intensive English-A2b	4(4,0,8)	
7.1.5. Giáo dục thể chất			3	
1	00044	Giáo dục thể chất 1 (*)	1(0,1,1)	
2	00045	Giáo dục thể chất 2 (*)	1(0,1,1)	
3	03066	Giáo dục thể chất 3 (*)	1(0,1,1)	
7.1.6. Giáo dục quốc phòng			8	
1	02309	LT – Giáo dục quốc phòng – An ninh (*)	5(5,0,10)	
2	02310	TH – Giáo dục quốc phòng – An ninh (*)	3(0,3,3)	
7.2 KHỐI KIẾN THỨC GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP			110	
7.2.1 Kiến thức cơ sở ngành			28	
1	04463	Hình họa 1	2(0,2,2)	
2	04555	Hình họa 2	2(0,2,2)	

TT	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
3	04556	Trang trí 2	2(0,2,2)	
4	04464	Trang trí 1	2(0,2,2)	
5	04557	Nguyên lý thị giác	2(1,1,3)	
6	04558	Vẽ phối cảnh	2(1,1,3)	
7	04559	Phát triển ý tưởng thiết kế	2(2,0,4)	
8	04599	Nghệ thuật Nhiếp ảnh	2(1,1,3)	
9	04561	Lịch sử mỹ thuật	2(2,0,4)	
10	04560	Tin học chuyên ngành 1	2(1,1,3)	
11	04569	Tin học chuyên ngành 2	2(1,1,3)	
12	04600	Giải phẫu tạo hình	2(1,1,3)	
13	04601	Kịch bản phân cảnh bằng hình ảnh	2(0,2,2)	
14	00875	Lịch sử Điện ảnh và Hoạt hình	2(2,0,4)	
7.2.2 Kiến thức chuyên ngành			64	
1	04602	Nghệ thuật chữ	2(1,1,3)	
2	04603	Thiết kế nhân vật 2D	3(1,2,4)	
3	05440	Điều khắc kỹ thuật số 3D	3(1,2,4)	
4	04604	Thiết kế nhân vật 3D	3(1,2,4)	
5	04605	Thiết kế bối cảnh 2D	3(1,2,4)	
6	04606	Thiết kế bối cảnh 3D	3(1,2,4)	
7	04607	Hoạt hình 2D	4(1,3,5)	
8	04608	Hoạt hình 3D	4(1,3,5)	
9	04609	Kỹ thuật vẽ truyện tranh Comic	2(0,2,2)	
10	04610	Vẽ xen kẽ	3(1,2,4)	
11	04611	Animatic	3(1,2,4)	
12	04612	Biên tập phim ảnh kỹ thuật số	2(0,2,2)	
13	04613	Vẽ diễn xuất 2D	3(1,2,4)	
14	04614	Vẽ diễn xuất 3D	3(1,2,4)	
15	04615	Nghệ thuật hòa thanh	3(1,2,4)	
16	04616	Kỹ xảo hậu kỳ	2(0,2,2)	
17	04617	Thiết kế mô hình thực tế ảo VR	2(1,1,3)	
18	04618	Minh họa kỹ thuật số	3(1,2,4)	
19	04619	Đồ họa động	2(1,1,3)	
20	05025	Nghệ thuật ý niệm cho Games (Concept arts)	2(1,1,3)	
21	05026	Thiết kế Games tương tác	3(1,2,4)	

V
A
NG
OC
TE
BANG

TT	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
22	04620	Hồ sơ năng lực cá nhân – portfolio	2(1,1,3)	
23	04596	Thực tập tốt nghiệp	2(0,2,2)	
24	04621	Chuyên đề thiết kế tổng hợp	2(0,2,2)	
Các môn tự chọn			8	
1	04622	Phương pháp nghiên cứu trong thiết kế	2(2,0,4)	
2	04592	Kỹ năng giao tiếp khách hàng	2(1,1,3)	
3	04623	Nghệ thuật kỹ thuật số	2(1,1,3)	
4	04624	Điều khắc kỹ thuật số	2(1,1,3)	
5	04625	Khởi nghiệp chuyên ngành	2(1,1,3)	
6	04594	Quản lý dự án thiết kế	2(1,1,3)	
7	04626	Nghệ thuật Video	2(1,1,3)	
8	04627	Kỹ thuật Video	2(1,1,3)	
9	04628	Thiết kế Poster phim	2(1,1,3)	
10	04629	Chuyên đề nghiệp vụ đạo diễn, kịch bản...	2(1,1,3)	
11	04630	Tiếng Anh chuyên ngành	2(2,0,4)	
7.2.3 Đồ án tốt nghiệp			10	
1	04597	Đồ án tốt nghiệp	10(0,10,10)	
Tổng cộng toàn khóa			144	

8. Khung chương trình

8.1 Kế hoạch đào tạo

TT	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Ghi chú
Học kỳ 1 :			16	
1	02764	Intensive English-A1a	3(3,0,6)	
2	02765	Intensive English-A1b	4(4,0,8)	
3	04808	Tư duy biện luận	3(3,0,6)	
4	04463	Hình họa 1	2(0,2,2)	
5	04556	Trang trí 1	2(0,2,2)	
6	04561	Lịch sử mỹ thuật	2(2,0,4)	
Học kỳ 2 :			19	
1	02766	Intensive English-A2a	3(3,0,6)	

2	02767	Intensive English-A2b	4(4,0,8)	
3	04560	Tin học chuyên ngành 1	2(1,1,3)	
4	04559	Phát triển ý tưởng thiết kế	2(2,0,4)	
5	04555	Hình họa 2	2(0,2,2)	
6	04463	Trang trí 2	2(0,2,2)	
7	04558	Vẽ phối cảnh	2(1,1,3)	
8	04557	Nguyên lý thị giác	2(2,0,4)	
HỌC KỲ HÈ 1				
Dành cho sinh viên đăng ký học phần GDTC-ANQP, học lại, học vượt,...				
Học kỳ 3:			20	
1	00008	Tin học đại cương	2(1,1,3)	
2	00875	Lịch sử Điện ảnh và Hoạt hình	2(2,0,4)	
3	04569	Tin học chuyên ngành 2	2(1,1,3)	
4	04600	Giải phẫu tạo hình	2(2,0,4)	
5	04601	Kịch bản phân cảnh bằng hình ảnh	2(2,0,4)	
6	04610	Vẽ xen kẽ	3(1,2,4)	
7	04611	Animatic	3(1,2,4)	
8	04602	Nghệ thuật chữ	2(1,1,3)	
9	04599	Nghệ thuật nhiếp ảnh	2(1,1,3)	
Học kỳ 4:			19	
1	00042	Pháp luật đại cương	2(2,0,4)	
2	04603	Thiết kế nhân vật 2D	3(1,2,4)	
3	04605	Thiết kế bối cảnh 2D	3(1,2,4)	
4	04604	Thiết kế nhân vật 3D	3(1,2,4)	
5	04613	Vẽ diễn xuất 2D	3(1,2,4)	
6	04618	Minh họa kỹ thuật số	3(1,2,4)	
Tự chọn bắt buộc (chọn 1 trong 2 môn)			2	
7	04592	Kỹ năng giao tiếp khách hàng	2(1,1,3)	
	04630	Tiếng Anh chuyên ngành	2(2,0,4)	



HỌC KỲ HÈ 2			
Dành cho sinh viên đăng ký học phần GDTC-ANQP, học lại, học vượt,...			
Học kỳ 5:			19
1	05068	Triết học Mác - Lênin	3(3,0,6)
2	04606	Thiết kế bối cảnh 3D	3(1,2,4)
3	04615	Nghệ thuật hòa thanh	3(1,2,4)
4	04612	Biên tập phim ảnh kỹ thuật số	2(1,1,3)
5	04607	Hoạt hình 2D	4(1,3,5)
6	04609	Kỹ thuật vẽ truyện tranh comic	2(1,1,3)
Tự chọn bắt buộc (chọn 1 trong 2 môn)			2
7	04594	Quản lý dự án thiết kế	2(1,1,3)
	04622	Phương pháp nghiên cứu trong thiết kế	2(2,0,4)
Học kỳ 6:			19
1	05070	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2(2,0,4)
2	05069	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	2(2,0,4)
3	05440	Điêu khắc kỹ thuật số 3D	3(1,2,4)
4	04619	Đồ họa động	2(1,1,3)
5	04614	Vẽ diễn xuất 3D	3(1,2,4)
6	05025	Nghệ thuật ý niệm cho Games (Concept arts)	2(1,1,3)
7	05026	Thiết kế Games tương tác	3(1,2,4)
Tự chọn bắt buộc (chọn 1 trong 2 môn)			2
8	04625	Khởi nghiệp chuyên ngành	2(1,1,3)
	04629	Chuyên đề nghiệp vụ đạo diễn, kịch bản...	2(1,1,3)
HỌC KỲ HÈ 3			
Dành cho sinh viên đăng ký học phần GDTC-ANQP, học lại, học vượt,...			
Học kỳ 7:			18
1	05071	Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam	2(2,0,4)

2	00007	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2(2,0,4)	
3	04620	Hồ sơ năng lực cá nhân - Portfolio	2(0,2,2)	
4	04617	Thiết kế mô hình thực tế ảo VR	2(1,1,3)	
5	04616	Kỹ xảo hậu kỳ	2(1,1,3)	
6	04608	Hoạt hình 3D	4(1,3,5)	
7	04621	Chuyên đề thiết kế tổng hợp	2(0,2,2)	
Tự chọn bắt buộc (chọn 1 trong 2 môn)			2	
8	04626	Nghệ thuật Video	2(1,1,3)	
	04628	Thiết kế poster phim	2(1,1,3)	
Học kỳ 8:			14	
1	04598	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2(2,0,4)	
2	04596	Thực tập tốt nghiệp	2(0,2,2)	
3	04597	Đồ án tốt nghiệp	10(0,10,10)	
TỔNG CỘNG TOÀN KHÓA			144	

Ghi chú:

- Các học phần GDTC-ANQP sinh viên tự đăng ký học trong 3 năm đầu của khóa học.
- Các học kỳ hè: các Khoa chủ động cho sinh viên đăng ký trả nợ hoặc học vượt....

8.2. Hướng dẫn thực hiện chương trình

❖ Chương trình giáo dục đại học này được thiết kế dựa trên văn bản sau:

- Căn cứ Quyết định số 666/QĐ-TTg ngày 27 tháng 5 năm 2009 của Thủ tướng Chính Phủ về việc chuyển Trường Đại học Dân lập Hồng Bàng thành Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng;

- Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng theo hệ thống tín chỉ ban hành kèm theo Quyết định số 43/2007/QĐ-BGDĐT, ngày 15 tháng 8 năm 2007 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo; văn bản số 17/VBHN-BGDĐT ngày 15/05/2014 về việc xác thực hợp nhất Quyết định số 43/2007/QĐ-BGDĐT và thông tư 57/2012/TT-BGDĐT;

- Thông tư số 08/2011/TT-BGDĐT Ngày 17 tháng 2 năm 2011 Bộ Trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định điều kiện, hồ sơ, quy trình mở ngành đào tạo, đình chỉ, tuyển sinh, thu hồi quyết định mở ngành đào tạo trình độ đại học, trình độ cao đẳng;

- Quy chế đào tạo đại học và cao đẳng hệ chính quy theo Quyết định số 435/2015/QĐ-DHB ngày 06 tháng 10 năm 2015 của Hiệu trưởng trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng;

❖ Yêu cầu đối với sinh viên khoa và giáo viên khoa Mỹ Thuật Công Nghiệp:

- Chủ tịch Hội đồng Khoa học và Đào tạo Khoa Mỹ Thuật Công Nghiệp trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng có trách nhiệm theo dõi việc thực hiện đầy đủ các danh mục các học phần theo đúng quy định của khung chương trình đào tạo.

- Đề cương chi tiết học phần kèm theo chương trình này là cơ sở để theo dõi, kiểm tra việc thực hiện nề nếp; thực hiện nội dung giảng dạy và nội dung của các đề thi kết thúc học phần.

- Giảng viên giảng dạy mỗi học phần có trách nhiệm thực hiện đầy đủ và có chất lượng cao các nội dung dạy và học trong đề cương chi tiết môn học; đảm bảo chính xác phân phối tỷ lệ giờ: lý thuyết, thảo luận, bài tập thực hành, tự học.

- Lớp học mở theo đăng ký của sinh viên. Mỗi lớp học có ít nhất 20 sinh viên đăng ký trở lên.

- Thời gian cho sinh viên tích lũy đủ số tín chỉ là theo quy chế đào tạo của Trường. Khi tích lũy đủ số tín chỉ qui định trong khung chương trình đào tạo thì sinh viên mới được xét cấp bằng tốt nghiệp.

9. Mô tả tóm tắt các môn học

*** Triết học Mác - Lênin**

Nội dung ban hành tại Quyết định số 52/2008/QĐ-BGD&ĐT ngày 18/09/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành chương trình các môn Lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh.

*** Kinh tế chính trị Mác – Lênin**

Kinh tế chính trị học Marx-Lenin là một lý thuyết kinh tế và là môn khoa học về kinh tế chính trị do Marx, Engels và sau này là Lenin phát triển trong giai đoạn mới

*** Chủ nghĩa xã hội khoa học**

*** Lịch sử của Đảng Cộng sản Việt Nam**

Nội dung ban hành tại Quyết định số 52/2008/QĐ-BGD&ĐT ngày 18/09/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục Đào tạo về việc ban hành chương trình các môn Lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh.

*** Tư tưởng Hồ Chí Minh**

Nội dung ban hành tại Quyết định số 52/2008/QĐ-BGD&ĐT ngày 18/09/2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục Đào tạo về việc ban hành chương trình các môn Lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh.

*** Pháp luật đại cương**

Môn học trình bày được những nội dung cơ bản trong hệ thống pháp luật Việt Nam; Giải thích được các khái niệm, các thuật ngữ pháp lý cơ bản về hệ thống pháp luật Việt Nam. Sinh viên được nghiên cứu về luật bản quyền, đi sâu vào khía cạnh sở hữu trí tuệ và tác quyền của Việt Nam và quốc tế. Phân biệt được tính hợp pháp và không hợp pháp của các hành vi từ đó áp dụng các quy định của pháp luật vào đời sống, vào quá trình học tập và lao động. Thông qua môn học, sinh viên thể hiện ý thức công dân, tôn trọng pháp luật, rèn luyện tác phong sống, làm việc theo hiến pháp và pháp luật.

* Cơ sở Văn hóa Việt Nam

Môn học gồm những kiến thức cơ bản về Văn hóa học và văn hóa Việt Nam trong tiến trình phát triển của văn hóa Việt Nam qua các giai đoạn lịch sử; Sự biểu hiện của văn hóa Việt Nam thông qua các thành tố văn hóa: văn hóa nhận thức, văn hóa tổ chức đời sống cá nhân, văn hóa tổ chức đời sống cộng đồng, văn hóa ứng xử với môi trường tự nhiên, văn hóa ứng xử với môi trường xã hội của tộc người Việt giữ vai trò chủ thể và xác định rõ những đặc điểm của các vùng văn hóa ở Việt Nam.

* Critical thinking (Tu duy phản biện)

* Tin học đại cương

Cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về tin học và máy tính, có thể khai thác được các chương trình ứng dụng, các phần mềm đồ họa phục vụ các môn học chuyên môn khác. Sinh viên hiểu được tính năng và phương thức hoạt động cơ bản của máy tính, hệ điều hành và các thiết bị ngoại vi; Nắm được các kiến thức cơ bản về mạng và ứng dụng của mạng máy tính; Người học phải sử dụng được máy vi tính và các thiết bị ghép nối; Làm được các công việc cơ bản của tin học văn phòng. Qua đó, SV rèn luyện lòng yêu nghề, tư thế tác phong công nghiệp, tính kiên trì, sáng tạo, biết ứng dụng công nghệ kỹ thuật số trong quá trình thực hành nghệ thuật.

* Tiếng Anh

Môn học nhằm hình thành và phát triển các kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết tiếng Anh giúp cho người học phát triển năng lực sử dụng tiếng Anh đáp ứng yêu cầu đòi hỏi của thị trường lao động trong quá trình hội nhập quốc tế. Người học sau khi học môn học tiếng Anh phải đạt được các kỹ năng chủ yếu sau:

- Khả năng NÓI và diễn đạt để người khác hiểu được trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;
- Khả năng NGHE và hiểu thông tin người khác diễn đạt trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;
- Khả năng ĐỌC và hiểu thông tin trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc;
- Khả năng VIẾT và diễn đạt để người khác hiểu trong giao tiếp thông thường và trong môi trường làm việc.

* Giáo dục thể chất

Trang bị cho người học nghề một số kiến thức, kỹ năng thể dục thể thao cần thiết và phương pháp tập luyện nhằm bảo vệ và tăng cường sức khỏe, nâng cao thể lực chung và thể lực chuyên môn nghề nghiệp để học tập và tham gia lao động, sản xuất. Giáo dục cho người học nhân cách, phẩm chất, ý chí, tính tập thể, tinh thần vượt khó khăn. Người học sau khi học môn Giáo dục thể chất sẽ hiểu rõ vị trí, ý nghĩa, tác dụng của Giáo dục thể chất đối với con người nói chung; Nắm vững được một số kiến thức cơ bản và phương pháp tập luyện của các số môn thể dục thể thao được quy định trong chương trình, trên cơ sở đó tự rèn luyện sức khỏe trong quá trình học tập, lao động sản xuất. Thực hành được những kỹ thuật cơ bản của một số môn thể dục thể thao quy

định trong chương trình; Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để tự tập luyện nhằm tăng cường bảo vệ sức khỏe, phát triển tố chất thể lực chung và thể lực chuyên môn nghề nghiệp. Người học có thói quen vận động, tập luyện thể dục thể thao, rèn luyện sức khỏe thường xuyên.

* **Giáo dục Quốc phòng - An ninh**

Giáo dục cho học sinh lòng yêu nước, yêu chủ nghĩa xã hội, niềm tự hào và sự trân trọng đối với truyền thống dựng nước và giữ nước của dân tộc, của các lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam. Trang bị kiến thức, kỹ năng bảo vệ Tổ quốc trên lĩnh vực Quốc phòng – An ninh, làm cơ sở để học sinh thực hiện nhiệm vụ quân sự trong nhà trường, tham gia có hiệu quả trong sự nghiệp xây dựng, củng cố nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân.

Hiểu được những nội dung chính về xây dựng nền quốc phòng toàn dân, an ninh nhân dân. Nắm vững âm mưu thủ đoạn "diễn biến hòa bình" bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch với cách mạng Việt Nam.

Hiểu rõ truyền thống đấu tranh dựng nước và giữ nước của dân tộc, lịch sử truyền thống vẻ vang của các lực lượng vũ trang, làm tốt công tác quốc phòng, an ninh ở cơ sở và sẵn sàng tham gia lực lượng vũ trang.

Thành thạo đội ngũ từng người không có súng, các kỹ năng quân sự cần thiết, biết vận dụng vào phòng vệ cá nhân và tham gia bảo vệ an toàn đơn vị, cơ sở.

* **Hình họa 1**

Hình họa 1 là môn học nghiên cứu về những ứng dụng quy luật cơ bản của luật xa gần và sự tương tác của ánh sáng với hình khối các vật thể, phối hợp với bố cục để thể hiện bài vẽ tĩnh vật chất liệu chì. Nghiên cứu mẫu và thể hiện bài vẽ chì tại lớp. Mẫu là những hình khối từ đơn giản đến phức tạp, chi tiết mắt, mũi, miệng, tay chân đến tượng vạc mảng. Đồng thời nghiên cứu giải phẫu về tỷ lệ và hình thái chân dung người để thực hiện bài vẽ chân dung đầu tượng, rèn luyện kỹ năng cho các học phần Hình họa tiếp theo.

* **Hình họa 2**

Cung cấp kiến thức cơ bản về kỹ thuật sử dụng màu nước hoặc màu poster, màu bột để thực hiện những bài vẽ tĩnh vật đơn giản tại lớp và các bài tập phong cảnh thực tế từ đơn giản đến phức tạp. Giúp sinh viên vận dụng kiến thức môn học vào các đồ án chuyên ngành.

* **Trang trí 1**

Giúp cho sinh viên nắm vững những kiến thức cơ bản về phương pháp quan sát, ghi chép các đối tượng của tự nhiên như cây cỏ, hoa lá thực vật để thực hiện bài vẽ cách điệu, tạo nên các hoa văn và các bố cục hình cơ bản bằng đường nét, màu sắc. Sinh viên nghiên cứu và thể hiện bài vẽ tại lớp. Bên cạnh kiến thức về hoa văn và các phương pháp bố cục, môn học giúp các em hiểu biết căn bản về cách pha màu, sử dụng màu và cách điệu hóa các đối tượng trong tự nhiên.

* **Trang trí 2**

Vận dụng kiến thức căn bản về cách pha màu, sử dụng màu và cách điều hòa các đối tượng trong tự nhiên đã học ở Trang trí 1, các sinh viên tiếp tục nâng cao khả năng trang trí cách điệu hình và sử dụng màu cho một bố cục phong cảnh. Môn học giúp các em có ý thức về bố cục, mảng hình và cách dùng màu sắc để thể hiện ý tưởng của mình.

* Nguyên lý thị giác

Môn học cung cấp cho sinh viên những quy luật của Trường thị giác và những tín hiệu thị giác bao gồm: không gian, điểm, chấm, điểm nhấn, đường nét, hình khối, ánh sáng, màu sắc, chất liệu và họa tiết... Người học ứng dụng kiến thức chung về nguyên lý thị giác vào thiết kế. Qua đó, đánh giá đúng tầm quan trọng và vai trò của Nguyên lý thị giác trong nghệ thuật thị giác nói chung và nghệ thuật thiết kế nói riêng; yêu thích môn học, ngành học đang theo học; có thái độ nhiệt tình, tích cực trong học tập.

* Vẽ Phối cảnh

Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng về các phương pháp, quy luật của phối cảnh để diễn tả các sự vật, đối tượng, mẫu thiết kế trong không gian 3 chiều trên mặt phẳng 2 chiều.

* Phát triển ý tưởng thiết kế

Kiến thức đại cương về phương pháp sáng tạo; Cơ sở lý luận của nghiên cứu, sáng tạo; Phương pháp xử lý thông tin và vận dụng kết quả trong việc tìm kiếm và phát triển ý tưởng. Những kiến thức và phương pháp tìm ý tưởng, khả năng liên tưởng phân tích để giải quyết vấn đề xử lý thông tin một cách độc đáo, có cá tính và khoa học; Trình tự thực hiện đề tài và vận dụng nghiên cứu trong chuyên ngành. Phương pháp phát triển ý tưởng sáng tạo khi nghiên cứu đề tài, vận dụng tổng hợp kiến thức các môn học chung các môn cơ sở vào sự sáng tác kịch bản, phong cách trong phim hoạt hình theo mục tiêu đào tạo của chuyên ngành.

* Nghệ thuật Nhiếp ảnh

Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về các thiết bị và kỹ thuật nhiếp ảnh, nguyên lý hoạt động của máy ảnh, nắm vững các khái niệm cơ bản về khẩu độ, tốc độ để điều chỉnh phù hợp với ánh sáng bên ngoài, đồng thời vận dụng vào trong các tình huống cụ thể như: chụp chân dung, tĩnh vật, phong cảnh, bố cục sinh hoạt. Ngoài ra sinh viên nắm vững phương pháp bố cục xây dựng hình tượng theo chủ đề để phục vụ cho các đề án chuyên ngành.

* Tin học chuyên ngành 1 Photoshop

Nội dung: Adobe photoshop là phần mềm hết sức đa dạng nó thường được kết hợp dùng để xử lý hình ảnh, vẽ background, map và textures trong 2D, 3D.

* Lịch sử mỹ thuật

Lịch sử mỹ thuật cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về lịch sử mỹ thuật từ thời nguyên thủy cho đến hiện đại của Việt Nam và thế giới. Qua đó, người học hiểu thêm về con người, hiện vật, các tác phẩm nghệ thuật tạo hình... của từng giai

đoạn lịch sử để áp dụng vào việc phát triển ý tưởng cho lĩnh vực chuyên ngành

* Tin học chuyên ngành 2 **Illustrator**

Đào tạo cho sinh viên làm chủ phần mềm chuyên dụng để vẽ dưới dạng hình ảnh vector. Với những công cụ rất mạnh và tính năng đa dạng. Adobe Illustrator giúp sinh viên thiết kế dưới những dạng hình thức khác nhau như: trình bày sách báo, tạp chí, card, thiệp, poster phim,....

* **Giải phẫu tạo hình**

Nghiên cứu một cách hệ thống kết cấu bên trong và đặc trưng hình thức bên ngoài của cơ thể người, giải phẫu sinh lý và tạo hình nghệ thuật cơ thể. Trong quá trình SV nghiên cứu giải phẫu tạo hình cơ thể người, sẽ có hiểu biết đầy đủ và thành thạo kỹ năng đối với kết cấu cơ thể thì có thể sáng tạo ra các kiểu dáng, động thái vận động của cơ thể người, đặt nền tảng vững chắc để tạo ra các chân dung hoặc các nhân vật trong tác phẩm tạo hình của chính mình.

* **Kịch bản phân cảnh bằng hình ảnh**

Cung cấp những kiến thức cơ bản và cần thiết để thiết kế một kịch bản phân cảnh bằng hình ảnh (storyboard): dạng thức chung của storyboard, phương pháp thể hiện storyboard bằng tay và kết hợp các phần mềm hỗ trợ thiết kế storyboard: Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw... Cách diễn đạt các cảnh quay, góc quay, chuyển cảnh, hiệu ứng âm thanh, ánh sáng thông qua kỹ thuật vẽ storyboard.

* **Lịch sử Điện ảnh và hoạt hình**

Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Game, hoạt hình. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của ngành công nghệ điện ảnh truyền hình.

* **Nghệ thuật chữ**

Thông qua quá trình học tập, sinh viên hiểu được sự hình thành của chữ viết, các dạng font chữ cơ bản, chữ biến đổi, phương pháp ghép chữ, các thể loại chữ vi tính và ứng dụng chữ trong việc thiết kế quảng cáo, dàn trang... Ngoài ra, sinh viên hiểu rõ khả năng sáng tạo của chữ.

* **Thiết kế nhân vật 2D**

Học phần cung cấp những nguyên tắc, phương pháp xây dựng nhân vật hoạt hình 2 chiều: cách điệu, thể hiện tính cách, biểu hiện cảm xúc, động tác hoạt động, trang phục của nhân vật...; Quy trình thiết kế nhân vật: tìm ý, phác thảo nhân vật, thể hiện nhân vật trên máy vi tính bằng những phần mềm hỗ trợ: CorelDraw, Illustrator, Photoshop.

* **Điêu khắc kỹ thuật số 3D**

Cung cấp cho sinh viên môn học Zbrush, thiết kế điêu khắc kỹ thuật số 3D kết hợp dành cho ngành Game, hoạt hình.

* **Thiết kế nhân vật 3D**

Học phần cung cấp kiến thức và kỹ năng sử dụng phần mềm 3D Studio Max/ Maya để xây dựng nhân vật hoạt hình trong không gian 3 chiều. Quy trình thiết kế

nhân vật hoạt hình 3 chiều: phác thảo ý tưởng, dựng hình nhân vật 3 chiều trên máy vi tính, tạo chất liệu cho nhân vật, dựng phong cảnh nền cho nhân vật...

* **Thiết kế bối cảnh 2D**

Giúp SV sáng tạo các bối cảnh 2D trong quy trình sản xuất phim, công việc này cũng xuất hiện tương tự với sản xuất điện ảnh hoặc truyền hình. SV thiết kế và dàn dựng cảnh nhằm hỗ trợ mục đích nghệ thuật của phim. SV thực hiện các phương pháp vẽ thiết kế Background nhằm mô phỏng địa điểm và bối cảnh truyện bằng phần mềm Adobe Photoshop và Illustrator.

* **Thiết kế bối cảnh 3D**

Kiến thức cơ bản về thực tế ảo (virtual reality); Ứng dụng thực tế ảo trong thiết kế quảng cáo; Xây dựng môi trường không gian ảo trên máy tính bằng phần mềm hỗ trợ 3D Studio Max; Kỹ thuật đặt đèn, phối ánh sáng, gán chất liệu cho các đối tượng trong không gian ảo; Tạo vùng nhìn và di chuyển camera trong không gian ảo 3 chiều.

* **Hoạt hình 2D**

Kiến thức xây dựng phim hoạt hình 2 chiều; Kỹ thuật xây dựng cốt truyện phim hoạt hình; Vẽ và thể hiện kịch bản phân cảnh phim bằng hình ảnh; Phương pháp biên tập âm thanh, lời thoại phối hợp với hình vẽ trong phim hoạt hình; Sử dụng công cụ Flash/ After Effects để tạo ra những phim hoạt hình 2D.

* **Hoạt hình 3D**

Phương pháp xây dựng phim hoạt hình 3 chiều (có cốt truyện, kịch bản...), nâng cao phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm vi tính 3D Studio Max hoặc Maya, biên tập âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong clip hoạt hình 3 chiều; Kết xuất phim hoạt hình sang các định dạng video để tích hợp được với những phần mềm thiết kế; Biên tập clip hoạt hình 3 chiều bằng phần mềm Adobe AfterEffect và Premiere...

* **Kỹ thuật vẽ truyện tranh Comic**

Giúp cho sinh viên xây dựng kịch bản truyện hợp lý, hấp dẫn và đủ sức phân bố nội dung qua từng tập truyện. Phương thức tạo diễn xuất cho nhân vật, đặt “góc máy quay” cho từng khung hình trong truyện. trang bị cho sinh viên đủ kiến thức cả về hội họa (kỹ thuật vẽ phác thảo, kỹ thuật vẽ người, phối cảnh, background, giải phẫu học...), am hiểu nguyên lý thị giác, kỹ thuật chụp ảnh lẫn khả năng sáng tác kịch bản, xử lý tranh qua các phần mềm chuyên dụng và thiết kế bố cục hình ảnh từng trang truyện... Sinh viên sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thực hiện đồ án thiết kế.

* **Vẽ xen kẽ**

Nguyên tắc sóng, chuyển động mềm, chuyển động vòng cung trong phim hoạt hình. Tìm hiểu về hình chuyển tiếp và xen kẽ các bộ chuyển động; Hiểu và phân biệt được các khái niệm cơ bản về chuyển động. Môn học Vẽ xen giúp sinh viên hiểu rõ những quy luật của chuyển động để áp dụng vào việc vẽ phim hoạt hình.

* **Animatic**

Sinh viên hiểu viết về quy trình làm phim hoạt hình, trong đó animatic đóng vai

trò quan trọng trong việc hiện thực hóa Storyboard thành dạng animation khi đưa vào sản xuất phim. Những nguyên tắc hoạt hình, định thời gian (timing), phối hợp với âm thanh, thoại, hiệu ứng đặc biệt, thời gian cảnh quay... Thông qua đó, sinh viên biết cách làm việc nhóm trong các dự án hoạt hình. Sử dụng phần mềm Adobe Flash hoặc AfterEffects để thực hiện đồ án Animatic.

* **Biên tập phim ảnh kỹ thuật số**

Kiến thức cơ bản về cách biên tập phim - ảnh kỹ thuật số; Kỹ thuật sử dụng hiệu ứng và chuyển cảnh đơn giản trong phim; Ứng dụng kỹ thuật biên tập cơ bản trong Adobe Premiere để thể hiện những đồ án thiết kế quảng cáo và truyền thông đa phương tiện.

* **Vẽ diễn xuất 2D**

Nguyên lý hoạt hình truyền thống: cường điệu hóa, kéo dẫn và đàn hồi, quán tính, dự báo trước...; Phương pháp xử lý chuyển động dựa trên những tính năng hoạt hình của phần mềm Flash và After Effects; Xây dựng hoạt hình 2 chiều bằng diễn hoạt lớp hình ảnh (layers) trong Flash, After Effects; Phương pháp xử lý các đối tượng đồ họa trong Flash, After Effects.

* **Vẽ diễn xuất 3D**

Phương pháp xây dựng video clip hoạt hình 3 chiều; Thiết kế chuyển động trong không gian 3 chiều bằng phần mềm 3D Studio Max: xử lý tiến trình thời gian (timeline), thao tác với khung hình chủ (keyframe) trong 3D Max; Dụng khung xương cơ bản; Tạo chất liệu mới và áp dụng cho các đối tượng trong clip hoạt hình.

* **Nghệ thuật hòa thanh**

Tích hợp kiến thức của phân tích phim, lý thuyết điện ảnh và lịch sử điện ảnh. Ngôn ngữ phim; Framing, quay phim, chuyển động, dàn cảnh, dựng phim (không gian, thời gian, montage). Thực hành thu thoại và lồng tiếng, kỹ xảo âm thanh cho phim. Sinh viên sử dụng phần mềm Adobe Audition để hòa âm thanh.

* **Kỹ xảo hậu kỳ**

Phương pháp tạo kỹ xảo, hiệu ứng đặc biệt cho phần hậu kỳ của phim: kỹ thuật key hình ảnh, hòa trộn các video clip, mix âm thanh, xây dựng những hiệu ứng chuyển cảnh phức tạp; Kỹ thuật biên tập phim nâng cao; Tạo hiệu ứng đặc biệt và kết hợp với âm thanh, hình ảnh động. Kỹ thuật tích hợp các phần mềm vi tính để tạo ra những hiệu quả đặc biệt: Premiere, After Effect và Photoshop.

* **Thiết kế mô hình thực tế ảo VR (virtual reality – thực tế ảo)**

Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản và kỹ năng thiết kế mô hình 3D thực tế ảo đơn giản. Phương thức sử dụng công cụ thiết kế (Maya) để thiết kế môi trường thực tế ảo ứng dụng công nghệ số như game 3D, web 3D và một số ứng dụng khác có liên quan tới thực tế ảo.

* **Minh họa kỹ thuật số**

Sinh viên thực hành thiết kế minh họa truyện, báo, thơ, truyện tranh... theo các hình thức và thể loại minh họa khác nhau bằng Adobe Photoshop. Giúp cho sinh viên

có thể tạo ra những sản phẩm mang đậm cá tính và màu sắc riêng biệt thông qua bảng vẽ Digital; Cung cấp cho sinh viên những kiến thức tổng quan và nền tảng trong mảng minh họa kỹ thuật số. Sinh viên được thực hành trên nhiều bài tập mang tính ứng dụng thực tiễn, có cơ hội trao đổi và tìm hiểu sâu hơn kỹ thuật minh họa của các chuyên gia đầu ngành. Nâng cao khả năng phát triển ý tưởng thông qua các phương pháp làm việc hiệu quả.

* Đồ họa động

Phương pháp thiết kế đồ họa hình ảnh và tiêu đề chuyển động cho phim, demo quảng cáo hoặc hình hiệu. Những phương pháp tạo đồ họa, chữ và hiệu ứng chuyển động trong khung hình theo thời gian; Kỹ thuật xây dựng kịch bản cho đồ họa chuyển động cho các sản phẩm truyền thông phim ảnh... Hình dung tổng thể cách sử dụng các phần mềm vi tính và hiệu ứng trong việc diễn hoạt ảnh động làm slide chiếu, trình bày... trên máy tính. Vận dụng kiến thức Flash để diễn hoạt trong hoạt hình, banner, web động... Vận dụng và xử lý đúng các nguyên lý thiết kế đồ họa trong việc thiết kế. Thực hiện diễn hoạt hình ảnh động trên máy tính một cách chuyên nghiệp...

* Nghệ thuật ý niệm cho Games (Concept arts for Games)

Tạo cơ hội cho SV tiếp cận và tìm hiểu về Nghệ thuật ý niệm đang được ứng dụng rộng rãi trong ngành công nghiệp sáng tạo. SV được nghiên cứu chuyên sâu về thiết kế ý tưởng ứng dụng trong ngành công nghiệp sáng tạo Games. Sinh viên học được kiến thức thực tế trong ngành công nghiệp sáng tạo Games; Sử dụng thành thạo các công cụ phần mềm để xây dựng ý niệm cho game.; Phân tích và phê bình ứng dụng của “concept art” cho ngành công nghiệp sáng tạo Games....

* Thiết kế Games tương tác

Sinh viên hiểu được bản chất của thiết kế tương tác giữa con người- máy tính và sự phát triển của ngành thiết kế tương tác trong thiết kế Games tương tác, Quy trình thiết kế Games, Ứng dụng thiết kế tương tác trong thiết kế Games thông qua các công cụ thiết kế 2D (Flash, Photoshop), 3D (3D StudioMax, 3D Maya)...

* Hồ sơ năng lực cá nhân - Portfolio

Hồ sơ năng lực là thông điệp truyền tải nội dung về khả năng của sinh viên đến khách hàng. Sinh viên tập cách giới thiệu bản thân mình như một thương hiệu. Sinh viên xây dựng thương hiệu bản thân cũng chứng minh cho khách hàng là họ có khả năng xây dựng và duy trì một bản sắc thương hiệu cho chính mình.

* Thực tập tốt nghiệp

Thực tập tốt nghiệp được tiến hành sau khi kết thúc khối lượng các học phần, trước khi sinh viên nhận đề tài luận văn. Sinh viên được thực tập tại một công ty quảng cáo hoặc đơn vị hoạt động có liên quan đến chuyên ngành Mỹ thuật truyền thông đa phương tiện để tìm hiểu về ngành nghề, mô hình tổ chức, quản lý, công nghệ, quy trình sản xuất... và làm báo cáo thực tập.

* Chuyên đề thiết kế tổng hợp

Kỹ năng kết hợp phim hoạt hình 2 chiều và 3 chiều, kết hợp phim video nhân

vật là người thật với nhân vật hoạt hình dựng trên máy vi tính; Kỹ năng quản lý đồ án hoạt hình (đồ án nhóm); Xây dựng bộ phim hoạt hình một cách chuyên nghiệp và hoàn thiện.

* Phương pháp nghiên cứu trong thiết kế

Các phương pháp nghiên cứu đa phương tiện có trong thực tiễn để làm rõ bản chất và các quy luật của đối tượng. Sinh viên học cách quan sát khoa học, điều tra, khảo sát, thực nghiệm khoa học, phân tích tổng hợp, phương pháp chuyên gia... Sinh viên sử dụng các phương pháp nghiên cứu như là một trong những yếu tố tác động mạnh đến chất lượng của đề tài và cách chọn lựa phương pháp nghiên cứu trong suốt quá trình thực hiện đề tài chuyên ngành.

* Kỹ năng giao tiếp khách hàng

Tổng quan về giao tiếp thuộc bài giảng Kỹ năng giao tiếp và thuyết trình trang bị cho sinh viên những vấn đề lý luận cơ bản về giao tiếp thông thường và giao tiếp trong kinh doanh, nhận thức đúng về tầm quan trọng, vai trò của giao tiếp, rèn luyện kỹ năng nói - kỹ năng viết - kỹ năng lắng nghe - kỹ năng trình bày trước đám đông - kỹ năng phỏng vấn và trả lời phỏng vấn, có khả năng vận dụng những kiến thức, kỹ năng về giao tiếp trong cuộc sống, học tập, và công việc kinh doanh đạt hiệu quả hơn.

* Nghệ thuật kỹ thuật số

Trang bị kiến thức cho người học về kiến thức chung về ảnh số, các kỹ thuật biến đổi hình ảnh và các thao tác với ảnh số. Sử dụng thành thạo phần mềm xử lý. Biết cách vận dụng các kỹ năng xử lý ảnh, cắt ghép ảnh ứng dụng vào các bài tập thực hành chuyên ngành và thiết kế theo đơn đặt hàng phù hợp với nhu cầu thực tiễn. Sinh viên có khả năng xử lý ảnh độc lập hoặc làm việc theo nhóm; Biết quản lý dự án công việc, hướng dẫn, giám sát những người khác thực hiện công việc đã định sẵn; Đánh giá hoạt động của nhóm và kết quả thực hiện trong quá trình làm việc.

* Điều khắc kỹ thuật số

Cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về thiết kế trong môi trường 3D. Trên cơ sở những kiến thức về điêu khắc và hội họa mỹ thuật, SV sẽ xây dựng được nền tảng vững chắc để học 3DS Max/ Maya/ Z-Brush và tạo hình các mẫu 3D. SV có cơ hội ứng dụng 3D vào việc sản xuất game, phim ảnh, truyền hình và quảng cáo.

* Khởi nghiệp Chuyên ngành thiết kế

Các kiến thức chuyên môn về khởi sự một doanh nghiệp mới, giúp sinh viên biết được cách thức làm thế nào để bắt đầu trong một cái mảng công việc nào đấy từ tư vấn về dịch vụ đến thương mại.... Hướng dẫn tổng quan về kế hoạch kinh doanh, các giai đoạn của vòng đời kinh doanh, chức năng kinh doanh bao gồm các vấn đề cơ bản liên quan đến quản lý về tài chính, kế toán và thuế, luật và tiếp thị...

* Quản lý dự án thiết kế

Kiến thức, phương pháp và quy trình thực hiện dự án thiết kế mỹ thuật truyền thông đa phương tiện, cách tổ chức và làm việc theo nhóm. Học phần này trang bị

những kỹ năng cơ bản, những qui tắc và vai trò của người lãnh đạo nhóm trong việc quản lý dự án chuyên ngành truyền thông đa phương tiện.

* **Nghệ thuật Video**

Lý thuyết cơ bản về Video art; Kỹ thuật tìm ý tưởng và xây dựng kịch bản cho Video art ; Biên tập và tạo hiệu ứng đặc biệt cho Video art clip; Tích hợp các phần mềm xử lý phim và âm thanh: Premiere, AfterEffects, Photoshop, SoundBoot.

* **Kỹ thuật Video**

Những kiến thức cơ bản và nguyên lý hoạt động của các thiết bị quay phim và chụp ảnh kỹ thuật số; Kiến thức về quay phim và chụp ảnh theo thể loại: chân dung, tĩnh vật, phong cảnh, bố cục sinh hoạt; Cách thức chọn góc quay, động tác máy, cảnh quay; Phương pháp bố cục xây dựng hình tượng theo chủ đề. Thiết lập Input và Output cho các video, hình ảnh kỹ thuật số trong Adobe Premiere để phục vụ cho các đồ án chuyên ngành.

* **Thiết kế poster phim**

Hiểu biết cơ bản về cách thức trình bày poster QC - Biết cách sử dụng các phần mềm đồ họa, ứng dụng trong việc thực hiện thiết kế poster QC - Hiểu biết các sản phẩm đồ họa thuộc thiết kế poster QC. Sinh viên có khả năng hiểu rõ các tính chất, những tiêu chí cơ bản trong thiết kế poster QC - Cơ bản: Trình bày thiết kế poster phim trên tạp chí, trên trạm chờ xe buýt, poster quảng cáo phim ngoài trời. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thiết kế.

* **Chuyên đề nghiệp vụ đạo diễn, kịch bản**

* **Tiếng Anh chuyên ngành**

Phát triển những kỹ năng như: đọc hiểu, dịch các tài liệu tiếng Anh chuyên ngành về mỹ thuật. Đọc hiểu các bài viết về thiết kế mỹ thuật nói chung và mỹ thuật truyền thông đa phương tiện nói riêng. Đọc hiểu các tài liệu đọc thêm bằng tiếng Anh và tóm tắt nội dung chính của tài liệu. Nắm được vốn từ vựng và ngữ pháp cơ bản của tiếng Anh chuyên ngành mỹ thuật.

* **Đồ án Tốt nghiệp**

Sau khi hoàn tất phần thực tập sinh viên nhận đồ án tốt nghiệp và khóa luận tốt nghiệp. Sinh viên đăng ký đề tài, nghiên cứu tài liệu liên quan và thông qua đề cương đồ án. Nội dung đồ án tốt nghiệp phải đúng với đề thi tốt nghiệp được quy định trong chương trình đào tạo chuyên ngành; Giúp sinh viên nghiên cứu đề tài, tìm hiểu phân tích và tìm tư liệu chuyên đề tốt nghiệp. Thực hiện đồ án tốt nghiệp và khóa luận tốt nghiệp. Khóa luận là chuyên khóa mang tính tổng hợp thể nghiệm kết quả của khóa học. Trên cơ sở nghiên cứu sinh viên sẽ có cơ hội tìm tòi, khám phá, phát hiện những vấn đề khoa học thuộc lĩnh vực chuyên ngành.

