

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 THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
(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 8 năm 2019
của Hiệu Trưởng trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng)*

Tên chương trình : **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**
Trình độ đào tạo : **ĐẠI HỌC**
Ngành đào tạo : **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**
Mã ngành : **7210403**
Hình thức đào tạo : **Chính Quy**

1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung

Đào tạo nguồn nhân lực chuyên ngành Thiết kế đồ họa 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 mỹ thuật chuyên ngành Thiết kế đồ họa.

1.2. Chuẩn đầu ra

Trang bị cho người học kiến thức chuyên môn và năng lực thực hành trong các công việc thuộc ngành thiết kế đồ họa. Hoàn thành chương trình học, người học có khả năng sáng tạo, ứng dụng kỹ thuật, công nghệ giải quyết các vấn đề liên quan đến lĩnh vực thiết kế đồ họa.

Người học có khả năng làm việc độc lập, tự kiếm sống 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 nghề nghiệp sau:

❖ Kiến thức:

Có kiến thức cơ bản về nghệ thuật: mỹ thuật, hội họa, tin học ứng dụng văn phòng, nguyên lý thiết kế đồ họa. Sinh viên được trang bị kiến thức cơ bản, kiến thức chuyên sâu của ngành thiết kế đồ họa, có tư duy thẩm mỹ và tạo hình vững vàng; có khả năng sáng tạo các dạng thức đồ họa thuộc lĩnh vực quảng cáo, truyền thông; Trình bày được nguyên tắc, phương pháp để hoạch định, thiết kế,

thi công các công trình mỹ thuật ứng dụng; Phân tích, đánh giá, kiểm soát được mức độ thực hiện, thi công các công trình mỹ thuật và các biện pháp bảo vệ an toàn lao động trong hoạt động nghề nghiệp.

Nắm vững kiến thức về thiết kế nhận diện thương hiệu và sử dụng thành thạo các phần mềm thiết kế.

Có trình độ tiếng Anh tương đương B1.

❖ **Kỹ năng:**

Kỹ năng sử dụng các phần mềm hiện đại theo chuyên ngành: đồ họa truyền thông & đồ họa kỹ thuật số;

Kỹ năng thuyết trình, trình bày ý tưởng sản phẩm thiết kế;

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 đồ họa;

Kỹ năng giao tiếp và làm việc độc lập hoặc làm việc nhóm.

❖ **Thái độ:**

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

Có khả năng cập nhật kiến thức, sáng tạo, đam mê và hoài bão trong lĩnh vực đồ họa.

❖ **Vị trí sau khi tốt nghiệp:**

Chuyên gia thiết kế tại các công ty truyền thông, quảng cáo, nhà xuất bản, tạp chí...

Tổ chức thành lập doanh nghiệp chuyên về thiết kế đồ họa.

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

Bảo đảm có cơ hội việc làm 100% sau khi tốt nghiệp.

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

Có thể 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...

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: 140 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:

S T T	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)	
5	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)	

S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
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			106	
7.2.1 Kiến thức cơ sở ngành			36	
1	04463	Hình họa 1	2(0,2,2)	
2	04464	Trang trí 1	2(0,2,2)	
3	04555	Hình họa 2	2(0,2,2)	
4	04556	Trang trí 2	2(0,2,2)	
5	04557	Nguyên lý thị giác	2(1,1,3)	
6	04559	Phát triển ý tưởng thiết kế	2(2,0,4)	
7	04561	Lịch sử mỹ thuật	2(2,0,4)	
8	04599	Nghệ thuật Nhiếp ảnh	2(1,1,3)	
9	04558	Vẽ phối cảnh	2(1,1,3)	
10	04653	Tranh trang trí ứng dụng	2(1,1,3)	
11	04654	Cơ sở tạo hình mỹ thuật công nghiệp	2(1,1,3)	
12	04563	Lịch sử thiết kế chuyên ngành	2(2,0,4)	
13	04655	Phương tiện truyền thông mới	2(2,0,4)	
14	04560	Tin học chuyên ngành 1	2(1,1,3)	
15	04569	Tin học chuyên ngành 2	2(1,1,3)	
16	05027	3D căn bản	3(1,2,4)	
17	05028	3D nâng cao	3(1,2,4)	
7.2.2 Kiến thức chuyên ngành			60	
Kiến thức Bắt buộc			52	
1	04602	Nghệ thuật chữ	2(1,1,3)	

S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
2	04612	Biên tập phim ảnh kỹ thuật số	2(1,1,3)	
3	04656	Nguyên lý thiết kế đồ họa	2(2,0,4)	
4	03636	Kỹ thuật in	2(1,1,3)	
5	04659	Thiết kế Logo	2(1,1,3)	
6	04660	Thiết kế ấn phẩm văn phòng	2(1,1,3)	
7	04605	Thiết kế bối cảnh 2D	3(1,2,4)	
8	04661	Thiết kế tem nhãn sản phẩm	2(1,1,3)	
9	04662	Thiết kế bao bì	3(1,2,4)	
10	04663	Thiết kế dàn trang sách, tạp chí với Adobe InDesign	2(1,1,3)	
11	04664	Thiết kế dàn trang brochure, catalogue	2(1,1,3)	
12	04665	Thiết kế poster quảng cáo sản phẩm, dịch vụ	2(1,1,3)	
13	04666	Thiết kế poster chính trị - xã hội - môi trường	2(1,1,3)	
14	04657	Minh họa kỹ thuật số	2(1,1,3)	
16	04734	Đồ họa động	3(1,2,4)	
17	04667	Thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu	3(1,2,4)	
18	04733	Thiết kế tổ chức sự kiện	3(1,2,4)	
19	04669	Thiết kế giao diện người dùng	2(1,1,3)	
20	04670	Thiết kế đồ họa tương tác	2(1,1,3)	
21	04671	Thiết kế Quảng cáo động	3(1,2,4)	
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(1,1,3)	
Kiến thức tự chọn			8	
1	04592	Kỹ năng giao tiếp khách hàng	2(1,1,3)	
2	04594	Quản lý dự án thiết kế	2(0,2,2)	
3	04622	Phương pháp nghiên cứu trong thiết kế	2(2,0,4)	
4	04623	Nghệ thuật kỹ thuật số	2(1,1,3)	
5	04624	Điêu khắc kỹ thuật số	2(1,1,3)	

S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Học phần: học trước (a), tiên quyết(b), song hành (c)
6	04625	Khởi nghiệp chuyên ngành thiết kế	2(1,1,3)	
7	04626	Kỹ thuật Video	2(1,1,3)	
8	04630	Tiếng Anh chuyên ngành	2(2,0,4)	
9	04672	Phim Quảng cáo	2(1,1,3)	
10	04673	Nghệ thuật ý niệm trong minh họa	2(1,1,3)	
7.2.3 Đồ án tốt nghiệp			10	
1	04597	Đồ án tốt nghiệp	10(0,10,10)	
Tổng cộng toàn khóa			140	

8. Khung chương trình

8.1 Kế hoạch đào tạo

S T T	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	04464	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	04555	Hình họa 2	2(0,2,2)	
4	04556	Trang trí 2	2(0,2,2)	
5	04557	Nguyên lý thị giác	2(1,1,3)	
6	04559	Phát triển ý tưởng thiết kế	2(2,0,4)	
7	04558	Vẽ phối cảnh	2(1,1,3)	
8	04560	Tin học chuyên ngành 1	2(1,1,3)	

S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Ghi chú
HỌC KỲ HÈ 1				
Dành cho sinh viên đăng ký học phần GDTC-ANQP, học lại, học vượt, ...				
Học kỳ 3:			18	
1	00008	Tin học đại cương	2(1,1,3)	
2	04599	Nghệ thuật nhiếp ảnh	2(1,1,3)	
3	04602	Nghệ thuật chữ	2(1,1,3)	
4	04563	Lịch sử thiết kế chuyên ngành	2(2,0,4)	
5	04653	Tranh trang trí ứng dụng	2(0,2,2)	
6	04654	Cơ sở tạo hình mỹ thuật công nghiệp	2(1,1,3)	
7	04656	Nguyên lý thiết kế đồ họa	2(2,0,4)	
8	04663	Thiết kế dàn trang sách, tạp chí với Adobe InDesign	2(1,1,3)	
9	04569	Tin học chuyên ngành 2	2(1,1,3)	
Học kỳ 4:			19	
1	00042	Pháp luật đại cương	2(2,0,4)	
2	04659	Thiết kế logo	2(1,1,3)	
3	04660	Thiết kế ấn phẩm văn phòng	2(1,1,3)	
4	04667	Thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu	3(1,2,4)	
5	04657	Minh họa kỹ thuật số	2(1,1,3)	
6	05027	3D căn bản	3(1,2,4)	
7	04605	Thiết kế bối cảnh 2D	3(1,2,4)	
Tự chọn (chọn 1 trong 2 môn)			2	
9	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:			17	



S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Ghi chú
1	05068	Triết học Mác - Lênin	3(3,0,6)	
2	04670	Thiết kế đồ họa tương tác	2(1,1,3)	
3	04664	Thiết kế dàn trang brochure, catalogue	2(1,1,3)	
4	04733	Thiết kế tổ chức sự kiện	3(1,2,4)	
5	04612	Biên tập phim ảnh kỹ thuật số	2(1,1,3)	
6	05028	3D nâng cao	3(1,2,4)	
Tự chọn (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(1,1,3)	
Học kỳ 6			18	
1	05069	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	2(2,0,4)	
2	05070	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2(2,0,4)	
3	04666	Thiết kế poster chính trị, xã hội, môi trường	2(1,1,3)	
4	04661	Thiết kế tem nhãn sản phẩm	2(1,1,3)	
5	04662	Thiết kế bao bì	3(1,2,4)	
6	03636	Kỹ thuật in	2(1,1,3)	
7	04734	Đồ họa động	3(1,2,4)	
Tự chọn (chọn 1 trong 2 môn)			2	
7	04625	Khởi nghiệp chuyên ngành thiết kế	2(1,1,3)	
	04673	Nghệ thuật ý niệm trong minh họa	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:			19	
1	05071	Lịch sử Đảng Cộng Sản Việt Nam	2(2,0,4)	
2	00007	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2(2,0,4)	

S T T	Mã HP	Tên Học Phần	Số TC	Ghi chú
3	04620	Hồ sơ năng lực cá nhân - Portfolio	2(1,1,3)	
4	04621	Chuyên đề thiết kế tổng hợp	2(1,1,3)	
5	04655	Phương tiện truyền thông mới	2(2,0,4)	
6	04669	Thiết kế giao diện người dùng	2(1,1,3)	
7	04665	Thiết kế poster quảng cáo sản phẩm, dịch vụ	2(1,1,3)	
8	04671	Thiết kế quảng cáo động	3(1,2,4)	
Tự chọn (chọn 1 trong 2 môn)			2	
9	04626	Kỹ thuật Video	2(1,1,3)	
	04623	Nghệ thuật kỹ thuật số	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			140	

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.

*** 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, sinh viên 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.

*** 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.

*** 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.

*** 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 2**

Vận dụng kiến thức căn bản về cách pha màu, sử dụng màu và cách điệu hóa 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.

*** 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.

*** 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.

*** 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

TR
ĐÀ
QU
HỒN

hoạt. Ngoài ra sinh viên nắm vững phương pháp bố cục xây dựng hình tượng theo chủ đề để phục vụ cho các đồ án chuyên ngành.

*** 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.

*** 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.

*** Tranh trang trí ứng dụng**

Là một thể loại đặc biệt dành cho sinh viên mỹ thuật công nghiệp để xây dựng từ phương pháp tạo hình phối hợp màu sắc, phối hợp các vật liệu tự nhiên hoặc vật liệu công nghiệp để đưa vào tác phẩm mang tính chất ứng dụng cao, tùy vào chất liệu có thể sử dụng ngoài trời và trong nhà.

*** Cơ sở tạo hình mỹ thuật công nghiệp**

Nắm được khái niệm chung, thuật ngữ chung, các yếu tố tạo hình, ngôn ngữ tạo hình, phương pháp bố cục tạo hình. Nguyên lý tạo hình cho sản phẩm có nhiều yếu tố: công năng, thẩm mỹ, ứng dụng... Sau khi học xong môn học này, sinh viên biết được các quy luật bố cục trên mặt phẳng và bố cục hình khối trong không gian. Có khả năng ứng dụng kiến thức chung về cơ sở bố cục tạo hình vào thiết kế. Qua đó, đánh giá đúng tầm quan trọng và vai trò của Cơ sở bố cục tạo hình trong nghệ thuật thiết kế; yêu thích môn học, ngành học mà sinh viên đang theo học; có thái độ nhiệt tình, tích cực trong học tập.

*** Lịch sử thiết kế chuyên ngành**

Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công.

*** Phương tiện Truyền thông mới**

Kiến thức lịch sử phát minh phương tiện truyền thông trên thế giới về phát triển ngành thiết kế nói chung và thiết kế Mỹ thuật đa phương tiện nói riêng qua các giai đoạn. Sự hình thành các phong cách, trường phái thiết kế thông qua những sản phẩm

truyền thông đa phương tiện nổi tiếng. Qua đó đã tạo nên những phong cách sáng tác, thể loại phương tiện truyền thông mới trong từng giai đoạn.

*** Tin học chuyên ngành Đồ họa 1**

Học phần trang bị cho sinh viên có được cái nhìn tổng quan về tầm quan trọng và việc sử dụng các phần mềm tin học chuyên ngành trong nghệ thuật thiết kế nói chung và trong thiết kế đồ họa nói riêng. Cung cấp kiến thức về những ứng dụng và nguyên tắc sử dụng cơ bản của các phần mềm tin học chuyên ngành hỗ trợ cho lĩnh vực thiết kế đồ họa như Adobe Illustrator và Photoshop kết hợp với khả năng sáng tạo nhằm thực hiện và hoàn thiện tác phẩm. Sinh viên nắm vững được cách thức sử dụng, khai thác linh hoạt các ngôn ngữ đồ họa trong nghệ thuật thiết kế thông qua công cụ phần mềm để phát phát triển tối đa khả năng tìm tòi, tự nghiên cứu sáng tạo và thực hiện bài tập chuyên ngành.

*** Tin học chuyên ngành Đồ họa 2**

Sinh viên truyền tải thông tin bằng hình ảnh phác họa trên giấy thông qua các phần mềm đồ họa Ai và Ps với các công cụ nâng cao để người thiết kế thể hiện chúng bằng những ngôn ngữ đồ họa cao cấp hơn – file vector hoặc file hình ảnh, phối hợp với các ngôn ngữ thiết kế khác như: điểm, đường nét, mảng, hình khối, màu sắc trong quy trình thiết kế chuyên ngành mỹ thuật công nghiệp – thiết kế đồ họa. Từ đó giúp người thiết kế dễ dàng hơn trong xử lý các thao tác thiết kế, thể hiện phong phú hơn các ý tưởng của mình và có khả năng sử dụng file đã thiết kế để in ấn hàng loạt, có tính chất quan trọng cho sự thành công của một tác phẩm trong lĩnh vực nghệ thuật thiết kế chuyên nghiệp: vẽ minh họa, thiết kế quảng cáo, tạo mẫu..., cho đến các dự án lớn và phức tạp. Sinh viên không chỉ học riêng một ứng dụng thiết kế riêng biệt, mà còn được phát triển để phối hợp cực kỳ linh hoạt với hàng loạt các phần mềm thiết kế khác của Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effect, Amuse...)

*** 3D căn bản**

Môn học hướng dẫn sinh viên làm quen với 3D để có cái nhìn tổng quát nhất về phần mềm thiết kế 3D, trình bày các khái niệm về mô hình, chuyển động, chất liệu, ánh sáng và render (kết xuất). Sinh viên nắm vững và sử dụng thành thạo các công cụ cơ bản trong phần mềm ứng dụng vẽ 3D, kết hợp với các lệnh vẽ 2D để xây dựng các hình khối, các dạng phủ bề mặt khác nhau, phối hợp lại thành mẫu mô hình 3D, hoàn chỉnh một bản vẽ thiết kế sản phẩm theo yêu cầu, chủ động trong chiếu sáng và diễn đạt từng chất liệu của các chi tiết có trong mô hình.

*** 3D nâng cao**

Sinh viên nghiên cứu và thiết kế không gian 3 chiều phục vụ cho quảng cáo sản phẩm. Kết hợp kiến thức bố cục 2 chiều trên mặt phẳng và trong không gian 3 chiều; kỹ thuật thể hiện chất liệu, phối màu, ánh sáng, họa tiết và tương tác với người dùng/khách hàng... Trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm 3D ở mức độ nâng cao. Ứng dụng trong lĩnh vực như đồ họa, quảng cáo, sân khấu, gian hàng sự kiện giới thiệu sản phẩm, truyền thông đa phương tiện (multimedia). Sinh viên nghiên cứu và thiết kế không gian 3 chiều phục vụ cho quảng cáo sản phẩm. Kết hợp kiến thức bố cục 2 chiều trên mặt phẳng và trong không gian 3 chiều; kỹ thuật thể hiện chất liệu, phối màu, ánh sáng, họa tiết và tương tác người dùng...

*** Thiết kế và Biên tập phim ảnh kỹ thuật số**

Môn học trang bị kiến thức cho người học về kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính, 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 thông qua phần mềm Adobe Photoshop, Adobe Premiere. Sinh viên có khả năng xử lý ảnh độc lập hoặc làm việc theo nhóm và chịu trách nhiệm cá nhân và trách nhiệm đối với 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.

*** Nguyên lý thiết kế đồ họa**

Hướng dẫn cho sinh viên biết những khái niệm cơ bản và nền tảng của ngành thiết kế đồ họa. Phân tích những nguyên lý cơ bản trong thiết kế nhằm áp dụng chúng trong những mẫu thiết kế.

*** Kỹ thuật in**

Nội dung học phần là kiến thức cơ bản về công nghệ, kỹ thuật in trong quá trình sản xuất hàng loạt của thiết kế đồ họa thực tế ở nhà in. Hướng dẫn người học về các quy trình, kỹ thuật hoàn thiện file thiết kế trước và sau khi in, giúp nâng cao được chất lượng sản phẩm thiết kế trong việc thực hiện đồ án của chương trình học và thực tế công việc của nghề thiết kế đồ họa, có thể tiếp cận với những yếu tố đồ họa chuyên biệt của in ấn: chữ, giấy, mực in, ... để biết cách thiết kế, phối màu các loại ấn phẩm, chế bản cho phù hợp với từng công nghệ in khác nhau như: In Lụa, In Offset, Kỹ In Flexo, In ống đồng, In Kỹ Thuật Số...

*** 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 Logo**

Sinh viên hiểu rõ hình thức, phương thức thiết kế logo; những nguyên lý thiết kế biểu trưng, biểu tượng, logo thương hiệu cho các cơ quan, tổ chức. Sinh viên tạo ra những mẫu logo độc đáo, sáng tạo và phù hợp với chủ thể quảng cáo. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator để thiết kế.

* **Thiết kế ấn phẩm văn phòng**

Thiết kế bộ ấn phẩm văn phòng: Letter Head, Name card, Documents holder, Leaflet,... Sinh viên có khả năng sử dụng thành thạo các công cụ thiết kế và dàn trang cơ bản; ứng dụng các hình thức bố cục chữ, hình mảng, màu sắc để duy trì hệ thống định vị thương hiệu thông qua bộ ấn phẩm văn phòng. Sinh viên sử dụng phần mềm CorelDraw và Adobe Illustrator để thiết kế.

* **Thiết kế tem nhãn sản phẩm**

Thiết kế Nhãn hiệu bảo vệ quyền sử dụng thiết kế xác định hàng hóa hoặc dịch vụ của doanh nghiệp. Quy trình, phương thức đăng ký nhãn hiệu thiết kế logo, nhãn hoặc bao bì sản phẩm. Những kiến thức về bảo vệ nhãn hiệu bằng cách sử dụng thiết kế trong kinh doanh... Sinh viên tích lũy những kiến thức thiết kế nhằm đáp ứng các tiêu chuẩn về tính độc đáo và có tính thẩm mỹ cao. Sử dụng phần mềm CorelDraw để thiết kế tem nhãn sản phẩm.

* **Thiết kế bao bì**

Trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản và quy chuẩn khi tạo mẫu bao bì nhãn hiệu hàng hoá đáp ứng được yêu cầu của thị trường và công nghệ in ấn phù hợp. Dùng kiến thức thẩm mỹ đã học, tư duy và ứng dụng kỹ năng sáng tạo, hiệu ứng đồ họa để sáng tác hệ thống bao bì nhãn hiệu hàng hoá đạt tính thẩm mỹ cao công nghiệp hiện đại. Sinh viên có khả năng sáng tạo, ứng dụng kỹ thuật, công nghệ, giải quyết các vấn đề liên quan đến thiết kế đồ họa. Người học có khả năng làm việc độc lập, tự kiểm soát bằng nghề đã học hoặc có khả năng tổ chức hành nghề theo nhóm. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thiết kế.

* **Thiết kế dàn trang sách, tạp chí với Adobe InDesign**

Hiểu biết cơ bản về cách thức trình bày báo và tạp chí. Biết cách sử dụng InDesign, một phần mềm hữu dụng trong việc thiết kế và trình bày báo, tạo bố cục, văn bản, hình ảnh đồ họa chất lượng cao. Hiểu biết sơ lược về quy trình in ấn các sản



phẩm báo và tạp chí. Sinh viên có khả năng hiểu rõ các tính chất, những tiêu chí cơ bản trong thiết kế dàn trang báo, tạp chí; Cơ bản: tái lập các trang báo hiện hành, trình bày các trang trong của báo và tạp chí, trang nhất báo, trang bìa tạp chí; Nâng cao: thiết kế sổ tay phong cách trình bày cho một ấn phẩm báo chí, cải tiến thiết kế của một số tờ báo đang lưu hành; Nắm vững phương pháp, các quy trình trong thiết kế báo, tạp chí như: nội dung, ý tưởng, bố cục, màu sắc, từ ngữ,... Người học có kỹ năng phân tích, đánh giá những ưu điểm, khuyết điểm trong những mẫu thiết kế dàn trang báo, tạp chí.

*** Thiết kế dàn trang brochure, catalogue**

Môn học giúp cho sinh viên hiểu rõ nội dung cơ bản về thiết kế dàn trang những ấn phẩm đồ họa thông dụng trong hệ thống đồ họa quảng cáo như: lịch, catalogue, brochure... khái niệm, lịch sử hình thành, đặt trưng, chức năng, phân loại, vai trò của từng thể loại đồ họa trong đồ họa quảng cáo. Sinh viên nắm chắc nội dung liên quan đến thiết kế như: phương pháp, kỹ năng, quy trình thiết kế nói chung và vận dụng được khối lượng kiến thức tổng hợp vào các bài thực hành thiết kế và thiết kế theo đơn đặt hàng phù hợp với nhu cầu thực tiễn. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thiết kế.

*** Thiết kế poster quảng cáo sản phẩm, dịch vụ**

Hiểu biết cơ bản về cách thức trình bày poster quảng cáo - Biết cách sử dụng các phần mềm đồ họa, ứng dụng trong việc thực hiện thiết kế poster quảng cáo - Hiểu biết các sản phẩm đồ họa thuộc thiết kế poster quảng cáo. Sinh viên có khả năng hiểu rõ các tính chất, những tiêu chí cơ bản trong thiết kế poster quảng cáo - Cơ bản: Trình bày các thiết kế poster trong quảng cáo trên tạp chí, poster quảng cáo trên trạm chờ xe buýt, poster quảng cáo ngoài trời - Nâng cao: khả năng thiết kế với xu hướng hiện nay - Nắm vững phương pháp, các quy trình trong thiết kế poster như: nội dung, ý tưởng, bố cục, màu sắc, chữ,... Người học có kỹ năng phân tích, đánh giá những ưu điểm, khuyết điểm trong những mẫu thiết kế poster quảng cáo. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thiết kế.

*** Thiết kế poster chính trị - xã hội - môi trường**

Giúp cho sinh viên có được những hiểu biết cơ bản về cách thức trình bày poster chính trị - xã hội; cách sử dụng các phần mềm đồ họa, ứng dụng trong việc thực hiện poster chính trị - xã hội; Nắm vững phương pháp, các quy trình trong thiết kế poster chính trị - xã hội. như: nội dung, ý tưởng, bố cục, màu sắc, chữ,... có kỹ năng phân tích, đánh giá những ưu điểm, khuyết điểm trong những mẫu thiết kế poster chính trị - xã hội. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để thiết kế.

* 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. 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. Sử dụng phần mềm Adobe Illustrator và Photoshop để minh họa.

* 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...

* Thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu

Hiểu rõ nội dung cơ bản về hệ thống nhận diện thương hiệu như: khái niệm, lịch sử hình thành, đặt trung, chức năng, phân loại, vai trò của hệ thống nhận diện thương hiệu trong mỹ thuật ứng dụng; Những nguyên lý, phương pháp thiết kế hệ thống nhận dạng thương hiệu giúp cho khách hàng/ người tiêu dùng nhận ra thương hiệu ngay lập tức. Môn học giới thiệu cách thức tìm kiếm ngôn ngữ đồ họa tạo nên thương hiệu của nhà sản xuất với sản phẩm hoặc dịch vụ và nhận dạng mối liên kết với khách hàng, tạo nên sự khác biệt với tất cả các thương hiệu khác.

* Thiết kế tổ chức sự kiện

Giúp sinh viên hiểu rõ nội dung cơ bản về thiết kế sự kiện khái niệm, vai trò, các loại hình, những hạng mục, quy trình tổ chức sự kiện; Nắm chắc nội dung liên quan đến thiết kế sự kiện. Ngoài ra, sinh viên còn có khả năng hiểu rõ các tính chất, những tiêu chí cơ bản trong thiết kế tổ chức sự kiện; có kỹ năng phân tích, đánh giá những ưu điểm và khuyết điểm trong thiết kế tổ chức sự kiện; phương pháp, các quy trình trong thiết kế tổ chức sự kiện: nội dung, ý tưởng, những nguyên tắc, quy trình thiết kế tổ chức sự kiện; vận dụng được khối lượng kiến thức tổng hợp vào các bài thực hành thiết kế và thiết kế theo đơn đặt hàng phù hợp với nhu cầu thực tiễn.



*** Thiết kế giao diện người dùng**

Cung cấp cho sinh viên những kiến thức thiết kế đồ họa trên máy tính nhằm tạo nên những Màn hình hấp dẫn, dễ dàng điều hướng và các công nghệ thú vị kích thích người dùng sử dụng thiết bị kỹ thuật số. Giới thiệu các phương thức giúp công ty gắn kết với khách hàng của họ bằng những cách sáng tạo và cung cấp một cách giao tiếp thuận tiện, thu thập thông tin và giao dịch mà không có bất kỳ sự phức tạp nào đối với người dùng. Sinh viên sử dụng phần mềm Adobe Flash để thiết kế.

*** Thiết kế đồ họa tương tác**

Sinh viên hiểu được bản chất của thiết kế tương tác giữa con người- máy tính và sự phát triển phần mềm. Ứng dụng thiết kế tương tác giữa các sản phẩm kỹ thuật số, môi trường, hệ thống, các dịch vụ... Thiết kế tương tác tập trung chủ yếu vào thỏa mãn nhu cầu và mong muốn của phần lớn những đối tượng sẽ dùng sản phẩm, nghiên cứu phần mềm cụ thể, tập trung chủ yếu vào một nhóm đối tượng cụ thể. Sinh viên sử dụng phần mềm Adobe Flash và Dreamweaver để thiết kế.

*** Thiết kế Quảng cáo động**

Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website... Sau khi học xong sinh viên có khả năng: kiểm soát ngôn ngữ đồ họa, nắm bắt một cách cơ bản các kỹ thuật phần mềm thiết kế liên quan tới lĩnh vực media. Giới thiệu quảng bá những sản phẩm thương mại của doanh nghiệp đến với người tiêu dùng. Xây dựng hình ảnh của thương hiệu trong lòng người tiêu dùng. Tạo ra thị trường khách hàng tiềm năng, thông qua khối lượng đông đảo, khán giả theo dõi truyền hình. Sử dụng phần mềm Adobe Premiere và AfterEffects để thiết kế.

*** 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 thực tập tại một công ty quảng cáo hoặc đơn vị hoạt động có liên quan đến chuyên ngành thiết kế đồ họa 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 nhiều kiến thức, kỹ năng chuyên ngành, kết hợp xây dựng hệ thống nhận diện thương hiệu với tổ chức sự kiện, truyền thông quảng bá hình ảnh; Kỹ năng quản lý đồ án xây dựng hệ thống nhận diện thương hiệu (đồ án nhóm); Xây dựng hệ thống nhận diện thương hiệu cho một công ty, tổ chức một cách chuyên nghiệp và hoàn thiện.

*** 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.

*** 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, thiết kế đồ họa, cách tổ chức và làm việc theo nhóm. Học phần 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.

*** Phương pháp nghiên cứu trong thiết kế**

Các phương pháp nghiên cứu đồ họa 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.

*** 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 điều khắc và hội họa mỹ thuật, sinh viên sẽ xây dựng được nền tảng vững chắc để học 3DS Max/ Maya/ Z-Brush và tạo hình các mẫu 3D. Sinh viên có cơ hội ứng dụng 3D vào việc sản xuất games, phim ảnh, truyền hình, quảng cáo và những đồ án chuyên ngành.

*** 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...

*** 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 phục vụ cho các đồ án chuyên ngành.

*** 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 thiết kế đồ họa, mỹ thuật truyền thông 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.

*** Phim quảng cáo**

Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực thiết kế và dựng phim quảng cáo (TVC). Các thiết kế này được ứng dụng ở những nơi như: phát sóng trên truyền hình, trên phát thanh, Internet, trên các màn hình ở siêu thị, sân bay, cửa thang máy của các tòa nhà.... Sau khi học xong sinh viên có khả năng: Lên ý tưởng, viết kịch bản phân cảnh chi tiết, vẽ Storyboard, tìm bối cảnh, quay phim, đọc lời thoại, dựng phim... Sử dụng phần mềm Adobe Premiere và AfterEffects, Photoshop, Audition, sound forge để thiết kế.

*** Nghệ thuật Ý niệm trong minh họa**

Tạo cơ hội cho sinh viên tiếp cận và tìm hiểu về Nghệ thuật ý niệm đang được ứng dụng rộng rãi trong ngành công nghiệp sáng tạo. Sinh viên được nghiên cứu

chuyên sâu về vẽ phác thảo đồ họa kỹ thuật số ứng dụng trong ngành công nghiệp sáng tạo (game, film, graphic design...). Sinh viên có được kiến thức thực tế và khả năng trong việc sử dụng cho ngành công nghiệp sáng tạo; Sử dụng thành thạo các công cụ phần mềm để xây dựng bối cảnh cho film, game và báo chí; Phân tích và phê bình ứng dụng của “concept art” cho ngành công nghiệp sáng tạo. Sinh viên sử dụng Adobe Photoshop để thiết kế minh họa.

*** 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.

