

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 496/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 25 tháng 11 năm 2023
của Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai)*

Tên chương trình: Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Thiết kế đồ họa

Mã số: 7210403

Loại hình đào tạo: Chính quy tập trung

Tên văn bằng tốt nghiệp: Cử nhân Thiết kế đồ họa

PHẦN A. THÔNG TIN CHUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Mục tiêu chương trình đào tạo (PO)

1.1. Mục tiêu chung

Mục tiêu của Chương trình đào tạo cử nhân ngành Thiết kế đồ họa là cung cấp cho người học nắm vững nguyên lý thiết kế, ngôn ngữ đồ họa, phương pháp sáng tạo, lý luận chính trị, hiểu rõ mối quan hệ giữa đồ họa và quản trị thương hiệu sản phẩm, thành thạo kỹ năng và kiến thức phần mềm công nghệ, tạo hình đối tượng và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong sáng tạo, thiết kế, sản xuất sản phẩm đồ họa in ấn và đồ họa truyền thông. Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa được kết hợp lý thuyết, thực hành và tư duy sáng tạo, phương pháp làm việc nhóm thông qua dự án thực tiễn. Sinh viên tốt nghiệp từ chương trình đào tạo này sẽ có kiến thức, kỹ năng và phương pháp triển khai các dự án chuyên ngành: sáng tạo, thiết kế các dự án nhận diện thương hiệu cho các công ty, đơn vị sự nghiệp; thiết kế và xây dựng chương trình đồ họa truyền thông; phân tích mối quan hệ giữa thiết kế và thị trường sản phẩm để đánh giá xu hướng phát triển của doanh nghiệp, ... Qua đó, thúc đẩy tinh thần sáng tạo, thể hiện bản thân, học tập suốt đời và làm việc trong môi trường đa văn hóa.

1.2. Mục tiêu cụ thể của CTĐT

Mục tiêu cụ thể (POs)	Nội dung
PO1	Người học được trang bị kiến thức lý thuyết về nguyên lý thiết kế, phương pháp sáng tạo, ngôn ngữ tạo hình, quan hệ giữa đồ họa nhận diện thương hiệu và marketing sản phẩm, lý luận chính trị, ... để áp dụng trong quá trình thiết kế, sản xuất sản phẩm đồ họa in ấn và truyền thông.
PO2	Người học đạt được các kỹ năng về phần mềm công nghệ, trí tuệ nhân tạo (AI), có khả năng đề xuất các ý tưởng, có tư duy hệ thống và các kỹ năng sáng tạo cần thiết khác để giải quyết vấn đề trong lĩnh vực thiết kế, in ấn, quản trị thương hiệu và các lĩnh vực có liên quan trong bối cảnh đa dạng của toàn cầu hóa.

PO3	Người học tinh thần học tập suốt đời, có tác phong và thái độ ứng xử chuyên nghiệp trong môi trường đa quốc gia, có ý thức trách nhiệm với bản thân, cộng đồng xã hội trong quá trình phát triển và hội nhập quốc tế của đất nước.
-----	--

★ **Bảng đối sánh Mục tiêu CTĐT với Sứ mạng, Tầm nhìn của Trường và Khung trình độ quốc gia Việt Nam.**

Bảng đối sánh mục tiêu CTĐT (PO) với sứ mạng, tầm nhìn của Trường

Sứ mạng, tầm nhìn của trường	PO1	PO2	PO3
Sứ mạng tóm tắt: Đào tạo nguồn nhân lực chất lượng dựa trên nền tảng công nghệ và trải nghiệm; nghiên cứu ứng dụng khoa học và chuyển giao tri thức đáp ứng nhu cầu xã hội, hội nhập quốc tế và phát triển bền vững.	x	x	x
Tầm nhìn: Đến năm 2035, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai trở thành Trường Đại học nghiên cứu ứng dụng có uy tín ở trong nước và khu vực, với môi trường giáo dục hiện đại tất cả vì người học và phục vụ cộng đồng.	x	x	x

Bảng đối sánh mục tiêu CTĐT (PO) với Khung trình độ Quốc gia Việt Nam

Mục tiêu CTĐT (PO)	Khung trình độ Quốc gia Việt Nam														
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	3.1	3.2	3.3	3.4
PO1	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
PO2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x
PO3	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Khung trình độ Quốc gia Việt Nam

Ký hiệu	Kiến thức	Ký hiệu	Kỹ năng	Ký hiệu	Mức tự chủ và trách nhiệm
1.1	Kiến thức thực tế vững chắc, kiến thức lý thuyết sâu, rộng trong phạm vi của ngành đào tạo	2.1	Kỹ năng cần thiết để có thể giải quyết các vấn đề phức tạp	3.1	Làm việc độc lập hoặc làm việc theo nhóm trong điều kiện làm việc thay đổi, chịu trách nhiệm cá nhân và trách nhiệm đối với nhóm.
1.2	Kiến thức cơ bản về khoa học xã hội, khoa học chính trị và pháp luật	2.2	Kỹ năng dẫn dắt, khởi nghiệp, tạo việc làm cho mình và người khác	3.2	Hướng dẫn, giám sát những người khác thực hiện nhiệm vụ xác định

Ký hiệu	Kiến thức	Ký hiệu	Kỹ năng	Ký hiệu	Mức tự chủ và trách nhiệm
1.3	Kiến thức về công nghệ thông tin đáp ứng yêu cầu công việc	2.3	Kỹ năng phản biện, phê phán và sử dụng các giải pháp thay thế trong điều kiện môi trường không xác định hoặc thay đổi.	3.3	Tự định hướng, đưa ra kết luận chuyên môn và có thể bảo vệ được quan điểm cá nhân.
1.4	Kiến thức về lập kế hoạch, tổ chức và giám sát các quá trình trong một lĩnh vực hoạt động cụ thể.	2.4	Kỹ năng đánh giá chất lượng công việc sau khi hoàn thành và kết quả thực hiện của các thành viên trong nhóm	3.4	Lập kế hoạch, điều phối, quản lý các nguồn lực, đánh giá và cải thiện các hiệu quả hoạt động.
1.5	Kiến thức cơ bản về quản lý, điều hành hoạt động chuyên môn	2.5	Kỹ năng truyền đạt vấn đề và giải pháp tới người khác tại nơi làm việc; chuyển tải, phổ biến kiến thức, kỹ năng trong việc thực hiện những nhiệm vụ cụ thể hoặc phức tạp.		
		2.6	Có năng lực ngoại ngữ bậc 3/6 Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam		

2. Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo (PLO)

Kiến thức	
PLO1: Vận dụng kiến thức khoa học xã hội, tự nhiên, chính trị, pháp luật trong quá trình học tập và thực hiện các công việc phát triển ngành Thiết kế đồ họa.	PI 1.1. Vận dụng kiến thức khoa học tự nhiên để hình thành năng lực học tập suốt đời và giải quyết các vấn đề liên quan đến nguyên lý thiết kế, phương pháp sáng tạo để triển khai các dự án thiết kế liên quan. PI 1.2. Vận dụng kiến thức khoa học xã hội để hình thành năng lực học tập suốt đời và giải quyết các vấn đề liên quan để hiểu biết về kinh tế, văn hóa trong quá trình sáng tạo sản phẩm ứng dụng. PI 1.3. Vận dụng kiến thức về lý luận chính trị, pháp luật, an ninh quốc phòng để hình thành lý tưởng sống, ý thức tuân thủ pháp luật.

PLO2: Áp dụng các yếu tố liên quan về kiến thức, kỹ năng cơ bản nghệ thuật tạo hình, văn hóa, thẩm mỹ thị giác, kỹ thuật in ấn, chất liệu sản phẩm để triển khai trong quá trình xây dựng dự án về Thiết kế đồ họa.	PI 2.1: Áp dụng tư duy tạo hình, văn hóa thị giác, thẩm mỹ tạo hình, kỹ thuật ấn loát, chất liệu, ... để triển khai các dự án thiết kế liên quan đến đồ họa in ấn và nhận diện thương hiệu. PI 2.2: Áp dụng các nguyên tắc văn hóa, kiến thức tạo hình đặc trưng sản phẩm ứng dụng để thực hiện chiến dịch truyền thông số.
PLO 3: Vận dụng các kiến thức phần mềm thiết kế, kỹ thuật chụp, quay và biên tập, ứng dụng AI trong sản xuất và sáng tạo nội dung chương trình thiết kế đồ họa truyền thông.	PI 3.1: Vận dụng thành thạo các phần mềm đồ họa, dựng phim, các ứng dụng AI trong xử lý kịch bản, hình ảnh và âm thanh để sản xuất các chương trình truyền thông có hiệu quả. PI 3.2: Vận dụng kiến thức chụp, ghi hình một cách nghệ thuật để thực hiện các dự án sản xuất chương trình truyền thông hiệu quả.
PLO 4: Vận dụng kiến thức, kỹ năng công nghệ: phần mềm đồ họa, công cụ AI và cách truyền thông ngôn ngữ thị giác thông qua nền tảng công nghệ số để triển khai các dự án thiết kế đồ họa có hiệu quả.	PI 4.1: Vận dụng các kiến thức công nghệ để triển khai và ứng dụng vào quá trình sản xuất các dự án thiết kế hiệu quả: nắm vững các phần mềm thiết kế, công cụ trí tuệ nhân tạo trong quá trình sản xuất sản phẩm. PI 4.2: Vận dụng nền tảng số để triển khai các dự án thiết kế có hiệu quả, tạo ra nhiều giá trị kinh tế cho doanh nghiệp.
Kỹ năng	
PLO5: Vận dụng thành thạo kỹ năng công nghệ thông tin, kỹ năng ngoại ngữ, kỹ năng mềm (các kỹ năng giao tiếp, thuyết trình, tư duy và làm việc độc lập, làm việc nhóm và các kỹ năng tìm kiếm thông tin, tài liệu, công nghệ mới) để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá.	PI 5.1. Vận dụng thành thạo kỹ năng ngoại ngữ để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá. PI 5.2. Vận dụng thành thạo kỹ năng công nghệ thông tin để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá. PI 5.3. Vận dụng kỹ năng mềm để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá.
PLO6: Vận dụng các kiến thức, phương pháp thiết kế, ngôn ngữ thị giác để phân tích và đánh giá đối thủ cạnh tranh trong thiết kế và xử lý khủng hoảng trong văn hóa và thẩm mỹ thị giác.	PI 6.1: Vận dụng các kiến thức về nghệ thuật đồ họa, văn hóa thị giác, các trào lưu thiết kế để phân tích trong quá trình thiết kế. PI 6.2: Vận dụng kỹ năng xử lý khủng hoảng truyền thông trong văn hóa thị giác để xử lý tình huống trong quá trình hoạt động nghề nghiệp.
PLO7: Vận dụng các kỹ năng nghề nghiệp, nắm vững các công cụ phần mềm về thiết kế, để triển khai các giai đoạn sản xuất thiết kế: tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ.	PI 7.1: Vận dụng thành thạo kỹ thuật thiết kế trên các phần mềm đồ họa để xây dựng sản phẩm một cách nghệ thuật và có khả năng ứng dụng cao. PI 7.2: Vận dụng các hiệu ứng trong kỹ xảo phần mềm, và trí tuệ nhân tạo AI trong sản xuất và hậu kỳ.

PLO8: Đánh giá các kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, tính độc lập trong sáng tạo, tương tác và xử lý các tình huống một cách linh hoạt trong hoạt động sản xuất và thiết kế.	PI 8.1: Đánh giá kỹ năng tương tác và xây dựng tính độc lập trong giải quyết vấn đề liên quan, biết cách chia sẻ và lắng nghe. PI 8.2: Đánh giá và khả năng phản biện trước các vấn đề chuyên ngành và cuộc sống.
Năng lực tự chủ và trách nhiệm	
PLO9: Tuân thủ các qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp; hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.	PI 9.1. Tuân thủ các qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp. PI 9.2. Hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.

★ Bảng đối sánh Chuẩn đầu ra (PLOs) với Mục tiêu đào tạo (PO)

Nội dung PLO	PO1	PO2	PO3
PLO 1: Vận dụng kiến thức khoa học xã hội, tự nhiên, chính trị và pháp luật trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện các công việc phát triển ngành Thiết kế đồ họa.	x		x
PLO 2: Áp dụng các yếu tố liên quan về kiến thức, kỹ năng cơ bản nghệ thuật tạo hình, văn hóa, thẩm mỹ thị giác, kỹ thuật in ấn, chất liệu sản phẩm để triển khai trong quá trình xây dựng dự án về Thiết kế đồ họa.	x	x	x
PLO 3: Vận dụng các kiến thức phần mềm thiết kế, kỹ thuật chụp, quay và biên tập, ứng dụng AI trong sản xuất và sáng tạo nội dung chương trình thiết kế đồ họa truyền thông.	x	x	x
PLO 4: Vận dụng kiến thức, kỹ năng công nghệ: phần mềm đồ họa, công cụ AI và cách truyền thông ngôn ngữ thị giác thông qua nền tảng công nghệ số để triển khai các dự án thiết kế đồ họa có hiệu quả.	x	x	x
Kỹ năng			
PLO5: Vận dụng thành thạo kỹ năng công nghệ thông tin, kỹ năng ngoại ngữ, kỹ năng mềm để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá.	x	x	x
PLO 6: Vận dụng các kiến thức, phương pháp thiết kế, ngôn ngữ thị giác để phân tích và đánh giá đối thủ cạnh tranh trong thiết kế và xử lý khủng hoảng trong văn hóa và thẩm mỹ thị giác.	x	x	x
PLO 7: Vận dụng các kỹ năng nghề nghiệp, nắm vững các công cụ phần mềm về thiết kế, để triển khai các giai đoạn sản xuất thiết kế: tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ.	x	x	x
PLO 8: Đánh giá các kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, tính độc lập trong sáng tạo, tương tác và xử lý các tình huống một cách linh hoạt trong hoạt động sản xuất và thiết kế.		x	x
Năng lực tự chủ và trách nhiệm			
PLO 9: Tuân thủ các qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp; hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.			x

3. Vị trí việc làm sau tốt nghiệp

Sinh viên tốt nghiệp ngành Thiết kế đồ họa sẽ đảm nhận các vị trí sau: Nhân viên thiết kế đồ họa/ Chuyên viên thiết kế đồ họa; Nhân viên thiết kế đồ họa 3D, thiết kế đồ họa hoạt hình; Nhân viên thiết kế đồ họa truyền thông; Nhân viên thiết kế game; Hiệu ứng cho game; Trưởng nhóm thiết kế; Trưởng phòng thiết kế; Giám đốc thiết kế; Giám đốc mỹ thuật, Nhà thiết kế Modeling,... Là ngành nghề đáp ứng các vị trí thiết kế, quản trị thương hiệu các công ty, doanh nghiệp từ sản xuất đến hành chính sự nghiệp luôn có nhu cầu tuyển dụng các vị trí thiết kế và truyền thông. Vì vậy, vị trí việc làm của nhà thiết kế luôn ở tình trạng khát nhân sự trình độ cao.

4. Phương thức và đối tượng tuyển sinh

Theo Quy chế tuyển sinh chung của Trường và của Bộ GD&ĐT.

5. Quy trình đào tạo và điều kiện tốt nghiệp

5.1. Quy trình đào tạo

Chương trình học được thực hiện trong 4 năm (mỗi năm học có 2 học kỳ). Học kỳ cuối cùng của khóa học sinh viên sẽ đi thực tập tốt nghiệp và thực hiện làm Đồ án/Khóa luận tốt nghiệp (hoặc học các học phần thay thế).

5.2. Điều kiện tốt nghiệp

Cho đến thời điểm xét tốt nghiệp không bị truy cứu trách nhiệm hình sự hoặc không đang trong thời gian bị kỷ luật ở mức đình chỉ học tập;

- Tích lũy đủ số tín chỉ học phần và khối lượng của chương trình đào tạo (152 TC);
- Điểm trung bình tích lũy của toàn khóa đạt từ 5,00 trở lên theo thang điểm 10;
- Có các chứng chỉ/chứng nhận ngoại ngữ, tin học, kỹ năng mềm, giáo dục Quốc phòng - An ninh theo quy định, có kết quả đạt học phần Giáo dục thể chất;
- Có đủ số ngày công tác xã hội, hoàn thành nghĩa vụ học phí và các khoản ngoài học phí: ký túc xá, thư viện, đoàn phí và các khoản khác (nếu có).

6. Điều kiện đảm bảo chất lượng của ngành

6.1. Phòng học, giảng đường, trang thiết bị hỗ trợ giảng dạy

a) Nguồn lực chung của Trường

STT	Hạng mục	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Học phần /môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1	Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu	94	8.334	Tất cả các học phần	Cả năm	
1.1	Hội trường, phòng học lớn trên 200 chỗ	01	710	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm	
1.2	Phòng học từ 100 - 200 chỗ	01	260	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm	

STT	Hạng mục	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Học phần /môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1.3	Phòng học từ 50 - 100 chỗ	37	2.930	Tất cả các học phần	Cả năm	
1.4	Số phòng học dưới 50 chỗ	49	3.111	Tất cả các học phần	Cả năm	
1.5	Số phòng học đa phương tiện	01	93	Các học phần cần sử dụng máy tính, kết nối mạng và âm thanh	Cả năm	
1.6	Phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên toàn thời gian	05	1.230		Cả năm	
2	Thư viện, trung tâm học liệu	01	3.123		Cả năm	
3	Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập	39	12.125	Các học phần thực hành	Cả năm	

b) Nguồn lực đặc thù của ngành

Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập					Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Số người học/máy, thiết bị	Ghi chú
STT	Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng	Nước sản xuất, năm sản xuất	Số lượng	Đơn vị				
1	Máy tính phòng Lab	Trung Quốc, 2023,	35	Máy tính	Kỹ thuật quay phim và biên tập video	Cả năm	01	
2	Thiết bị thực tế ảo 3D (Zspace)	Mỹ, 2021	02	Thiết bị	Kỹ thuật nhiếp ảnh số	Cả năm	25	

c) Nguồn lực đặc thù ngành sẽ đầu tư

STT	Loại phòng học	Số lượng	Diện tích (m ²)	Danh mục trang thiết bị chính hỗ trợ giảng dạy			Ghi chú
				Tên thiết bị	Số lượng	Phục vụ học phần/ môn học	
1	Studio nghệ thuật thị giác	1	90 m ²	Hệ thống ghi hình, chụp hình, thiết bị quay chụp, xử lý ánh sáng, hậu kỳ, phòng màn, ..	1	Các học phần cơ sở ngành và chuyên ngành	
2	Phòng demo thử nghiệm các đồ án in ấn	1	90 m ²	Máy tính, Màn hình, Loa vi tính, Kệ để màn hình, ghế, các dụng cụ thử nghiệm in ấn.	1	Các đồ án sản xuất chuyên ngành về đồ họa in ấn	
3	Phòng máy tính cấu hình cao	1	90 m ²	Máy tính cấu hình cao, cài đặt các phần mềm đồ họa và kết nối mạng	1	Các môn học ngành và chuyên ngành hẹp	

6.2. Thư viện

Trung tâm Thông tin - Thư viện được thiết kế một tòa nhà 2 tầng (Nhà C) có diện tích sử dụng 3.123 m² bao gồm: kho sách tham khảo tiếng Việt và kho sách tham khảo tiếng Anh, 04 phòng đọc chuyên sâu của các chuyên ngành đào tạo, khu vực đọc sách với 500 chỗ ngồi riêng biệt theo mô hình không gian mở, khu vực nghiên cứu với hệ thống máy tính tra cứu tài liệu, truy cập cơ sở dữ liệu và hỗ trợ học tập theo phương pháp E-learning gồm 200 chỗ ngồi, khu vực đọc báo - tạp chí, 02 phòng hội thảo, 07 phòng học nhóm, 16 máy tính phục vụ bạn đọc tra cứu và sử dụng tài liệu điện tử, 38 máy lạnh công suất lớn nhằm cung cấp sách báo, tài liệu phục vụ cho việc tự học, tự nghiên cứu, phát huy tính tích cực chủ động và sáng tạo trong học tập của người học.

Về nguồn tài liệu, hiện nay thư viện có đầy đủ sách, giáo trình, tài liệu tham khảo tiếng Việt và tiếng nước ngoài, bao gồm:

- Giáo trình, sách tham khảo, sách tiếng Việt: 3.949 đầu sách tương đương 9.861 bản.
- Giáo trình, sách tham khảo, sách nước ngoài: 1.941 đầu sách tương đương 6.348 bản.

Cơ sở dữ liệu trực đã mua quyền truy cập sachweb.com với hơn 2.800 ebook bao gồm các loại tài liệu đọc trực tuyến như: Giáo trình, kinh tế, công nghệ, Y học, văn hóa xã hội...cùng với Tài nguyên giáo dục mở được kết nối như: tạp chí khoa học Việt Nam trực tuyến; tài nguyên Giáo dục mở Việt Nam; học liệu mở của mạng Giáo dục...

Thư viện Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai tăng cường hợp tác chia sẻ tài liệu với các vị Thông tin - Thư viện Đại học. Các đơn vị liên kết sử dụng tài liệu điện tử, cơ sở dữ liệu trực tuyến như: Trường Đại học Mở - Địa chất Hà Nội, Trường Đại học Hùng Vương Phú Thọ, Trường Đại học Bình Dương, Trường Đại học Thủ Dầu Một, Trường Đại học Đông Á, Trường Đại học Y khoa Phạm Ngọc Thạch.

Ngoài ra Thư viện cũng là thành viên của Trung tâm Tri thức số: Kết nối thư viện số dùng chung - Đổi mới sáng tạo là “TRUNG TÂM TRI THỨC SỐ” đầu tiên của hệ thống giáo dục đại học Việt Nam cung cấp tri thức số cho Hệ tri thức Việt số hóa của Chính phủ. Tích hợp tri thức số khoa học quốc gia, khu vực và quốc tế, tối ưu hóa hệ tri thức số quốc gia.

Với việc ứng dụng công nghệ thông tin, hiện Trung tâm TTTV đang sử dụng các phần mềm Quản lý Thư viện tích hợp Libol giúp quản lý bổ sung, biên mục, lưu thông, quản lý tài liệu điện tử, báo tạp chí chuyên ngành và mục lục tra cứu công cộng trực tuyến thông qua cổng thông tin Thư viện số: <https://lib.dntu.edu.vn/>

Trường đã xây dựng cổng thông tin Thư viện số: <https://lib.dntu.edu.vn/> điện tử chia theo các lĩnh vực tạo thuận tiện để bạn đọc tra cứu và sử dụng mọi lúc mọi nơi, chủ yếu là tài liệu về y học, luận văn – luận án, khóa luận tốt nghiệp của trường, sách tham khảo, giáo trình... Nhà Trường đã chú trọng đầu tư xây dựng và phát triển Trung tâm Thông tin - Thư viện với nguồn sách báo, tài liệu phù hợp, đáp ứng cho hoạt động đào tạo và nghiên cứu. Qua đó, sinh viên có điều kiện để tự học, tự nghiên cứu, phát huy tính tích cực chủ động và sáng tạo trong học tập của người học.

6.3. Đội ngũ Giảng viên

- Đội ngũ Giảng viên đáp ứng giảng dạy Chương trình đào tạo.

PHẦN B: CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC

1. Khối lượng kiến thức toàn khóa: 126 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình)

1.1. Kiến thức giáo dục đại cương: 43 tín chỉ, 34.96%

1.2. Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp: 83 tín chỉ, 65.87%

2. Cấu trúc chương trình dạy học

Cấu trúc theo khối kiến thức

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
I	KIẾN THỨC GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG			43									
I.1	Kiến thức chính trị, pháp luật			13									
1	CB70101	Triết học Mác - Lênin	Philosophy of Marxism and Leninism	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
2	CB70102	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	Political Economics of Marxism and Leninism	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
3	CB70103	Chủ nghĩa xã hội khoa học	Scientific Socialism	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
4	CB70105	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	History of Vietnamese Communist Party	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
5	CB70104	Tư tưởng Hồ Chí Minh	Ho Chi Minh Ideology	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
6	CB70106	Pháp luật đại cương	Introduction of Laws	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.2	Kiến thức toán và khoa học tự nhiên			00									
I.3	Kiến thức khoa học xã hội			04									
7	CB71101	Môi trường và phát triển bền vững	Environment & Sustainable Development	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
8	CB71102	Tâm lý học hành vi	Behavioral psychology	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
I.4	Kiến thức và kỹ năng ngoại ngữ			16									
I.4.1	Nhóm kiến thức ngoại ngữ bắt buộc và tích lũy			16									
9	CB70305	Intensive English 1	Intensive English 1	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	Không
10	CB70306	Intensive English 2	Intensive English 2	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	CB70305
11	CB70307	Intensive English 3	Intensive English 3	04	60	60	00	00	00	BB	CB70305	Không	CB70306
12	CB70308	Intensive English 4	Intensive English 4	04	60	60	00	00	00	BB	CB70306	Không	Không
I.4.2	Nhóm kiến thức ngoại ngữ tăng cường đầu vào - Không tích lũy trong chương trình			11									
13	CB70301	Key English 1 (**)	Key English 1	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
14	CB70302	Key English 2 (**)	Key English 2	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
15	CB70303	Key English 3 (**)	Key English 3	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
16	CB70304	English Speaking Community (**)	English Speaking Community	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.5	Kiến thức và kỹ năng công nghệ thông tin			04									
17	CB70301	Tin học 1	Informatics 1	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
18	CB70302	Tin học 2	Informatics 2	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	CB70301
I.6	Kỹ năng mềm, đạo đức nghề nghiệp			06									
19	CB70305	Kỹ năng giao tiếp và tạo dựng quan hệ	Communication and Relationship Building Skills	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
20	CB70304	Kỹ năng quản lý cảm xúc	Emotional Regulation Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
21	CB70303	Kỹ năng nói trước công chúng	Public Speaking Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
22	CB70306	Kỹ năng đàm phán, thương lượng	Negotiation and Bargaining Skills	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.7	Giáo dục thể chất (Môn bơi lội bắt buộc, còn lại các môn tự chọn -Không tích lũy trong chương trình)			3									
23	CB71401	Giáo dục thể chất 1 – Bơi lội	Physical education 1 - Swimming	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
24	CB71402	Giáo dục thể chất 2 – Bóng đá	Physical education 1 - Football	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
25	CB71403	Giáo dục thể chất 2 – Bóng chuyền	Physical education 1 - Volleyball	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
26	CB71404	Giáo dục thể chất 2 – Cầu lông	Physical education 1 - Badminton	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
27	CB71405	Giáo dục thể chất 3 – Fitness	Physical education 1 - Fitness	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
28	CB71406	Giáo dục thể chất 3 – Dancesport	Physical education 1 - Dancesport	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
29	CB71407	Giáo dục thể chất 3 – Bóng rổ	Physical education 1 - Basketball	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
30	CB71408	Giáo dục thể chất 3 – Võ thuật	Physical education 1 – Martial arts	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
I.8	Giáo dục quốc phòng (Không tích lũy trong chương trình)			08									
31	CB70401	Giáo dục quốc phòng - An ninh 1	National Defense Education - 1rd Course	3	45	45				BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
32	CB70402	Giáo dục quốc phòng - An ninh 2	National Defense Education - 2rd Course	2	30	30				BB	Không	Không	Không
33	CB70403	Giáo dục quốc phòng - An ninh 3	National Defense Education - 3rd Course	1	30		30			BB	Không	Không	Không
34	CB70404	Giáo dục quốc phòng - An ninh 4	National Defense Education - 4rd Course	2	60		60			BB	Không	Không	Không
II	KIẾN THỨC GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP			83									
II.1	Kiến thức cơ sở khối ngành			14									
35	TK70101	Ứng dụng AI trong thiết kế đồ họa	Application of AI in graphic design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
36	TK70102	Phương pháp sáng tạo trong thiết kế	Creative methods in design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
37	TK70103	Điêu khắc mô hình	Modeling sculpture	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
38	TK70104	Mỹ thuật học	Fine art theory	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
39	TK70105	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	History of art and design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
40	TK70106	Nhập môn thiết kế đồ họa	Introduction to graphic design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
41	TK70107	Nguyên lý thị giác	Visual principles	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
II.2	Kiến thức cơ sở ngành			20									
42	TK70108	Thực hành phần mềm ứng dụng I	Application software I	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
43	TK70109	Thực hành phần mềm ứng dụng II	Application software II	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	TK70108
44	TK70110	Hình họa I	Drawing I	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
45	TK70111	Hình họa II	Drawing II	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	TK70110
46	TK70112	Nguyên lý thiết kế Website I	Web design principles I	02	45	15	30	00	00	BB	TK70109	Không	Không
47	TK70113	Kỹ thuật quay phim và biên tập video	Cinematography and video editing techniques	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
48	TK70114	Kỹ thuật nhiếp ảnh số	Digital photography	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
49	TK70115	Nguyên lý thiết kế Website II	Web design principles II	02	60	00	60	00	00	BB	TK70112	Không	Không
50	TK70116	Lý thuyết văn hóa thị giác	Visual culture theory	02	45	15	30	00	00	BB	TK70107	Không	Không
51	TK70117	Nghệ thuật chữ cơ bản	Basic typography	02	45	15	30	00	00	BB	TK70106	Không	Không
II.3	Kiến thức ngành (chung)			18									
52	TK70118	Nghệ thuật chữ nâng cao	Advanced typography	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	TK70117

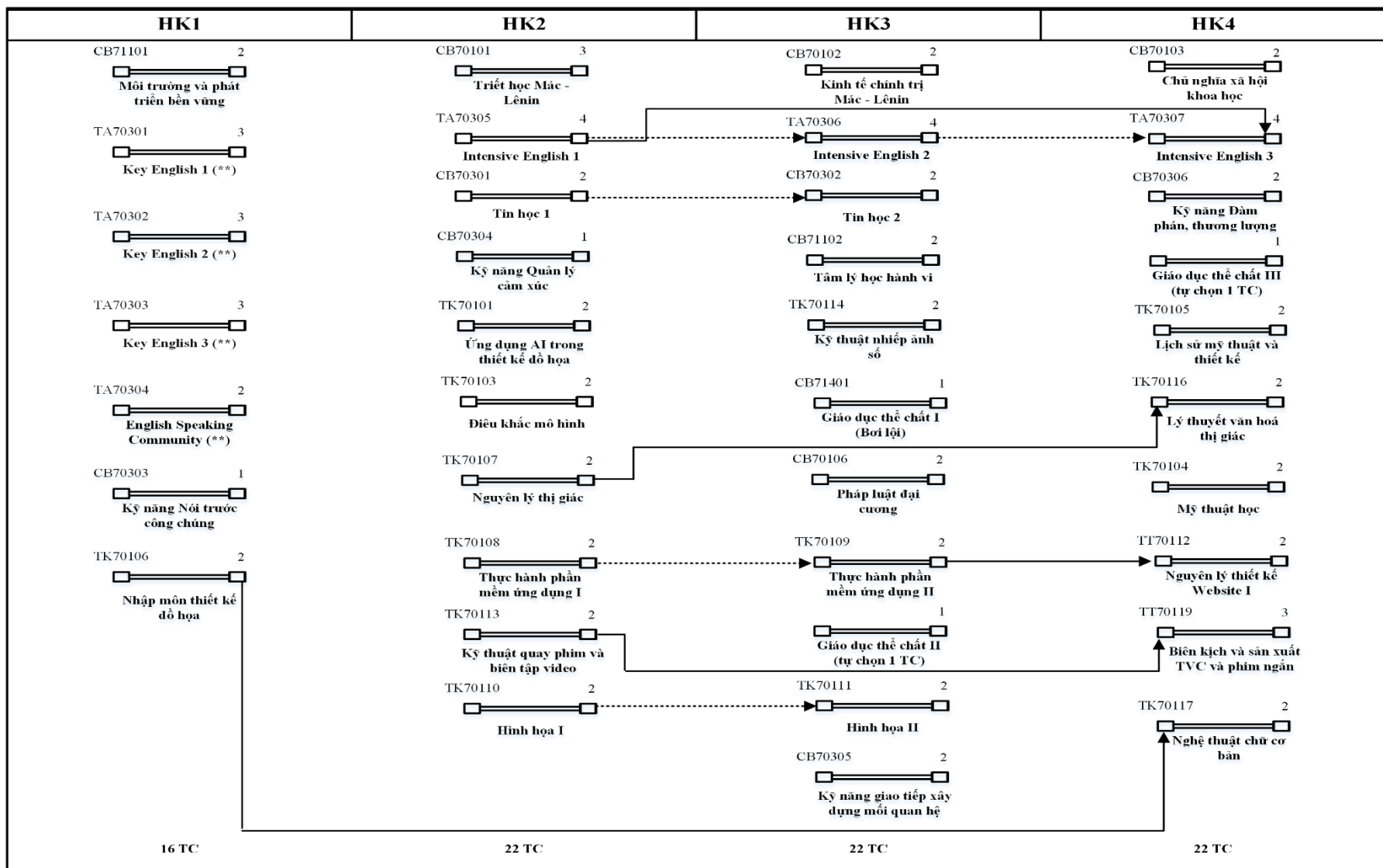
STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
53	TK70119	Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn	Scriptwriting and production of TVC and short films	03	75	15	60	00	00	BB	TK70113	Không	Không
54	TK70120	Thiết kế đồ họa động	Motion graphics design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
55	TK70121	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng	User interface and experience (UI/UX) design	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	TK70115
56	TK70122	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành I	Professional Application Software I	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
57	TK70123	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành II	Professional Application Software II	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
II.4	Kiến thức chuyên ngành hẹp (chọn 1 trong 2 hướng)			31									
II.4.1	Chuyên ngành hẹp 1 (Thiết kế đồ họa in ấn và truyền thông)			31									
II.4.1.1	* Các môn bắt buộc			24									
58	TK70124	Thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng	Logo design and office stationery design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không
59	TK70125	Thiết kế ấn phẩm thương mại	Commercial publication design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không

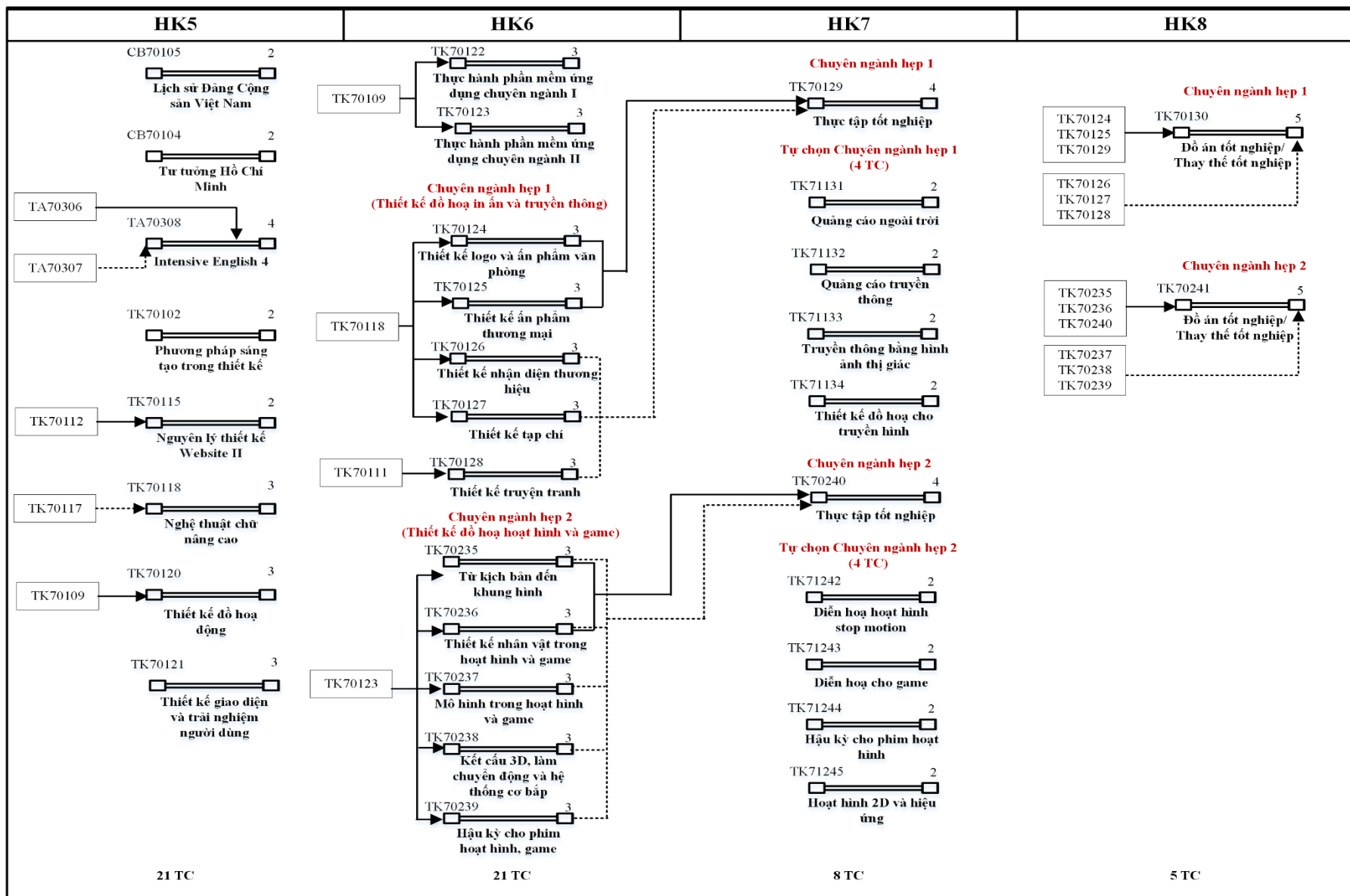
STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
60	TK70126	Thiết kế nhận diện thương hiệu	Brand identity design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không
61	TK70127	Thiết kế tạp chí	Magazine design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không
62	TK70128	Thiết kế truyện tranh	Comic design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70111	Không	Không
63	TK70129	Thực tập tốt nghiệp	Graduation intership	07	420	00	00	00	420	BB	TK70124 TK70125	Không	TK70126 TK70127 TK70128
64	TK70130	Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp	Graduation thesis	05	135	15	00	120	00	BB	TK70124 TK70125 TK70129	Không	TK70126 TK70127 TK70128
II.4.1.2	*Tự chọn			04									
65	TK71131	Quảng cáo ngoài trời	Outdoor advertising	02	45	15	30	00	00	TC	Không	Không	Không
66	TK71132	Quảng cáo truyền thông	Abvertising-media	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
67	TK71133	Truyền thông bằng hình ảnh thị giác	Visual communication	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
68	TK71134	Thiết kế đồ họa cho truyền hình	Television design	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
II.4.2	Chuyên ngành hẹp 2 (Thiết kế đồ họa hoạt hình và game)			31									
II.4.2.1	* Các môn bắt buộc			24									

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
69	TK70235	Từ kịch bản đến khung hình	From script to frame	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
70	TK70236	Thiết kế nhân vật trong hoạt hình và game	Design characters in animation and games	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
71	TK70237	Mô hình trong hoạt hình và game	Models in animation and games	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
72	TK70238	Kết cấu 3D, làm chuyển động và hệ thống cơ bắp	3D texturing, rigging & muscle systems	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
73	TK70239	Hậu kỳ cho phim hoạt hình, game	Post production for animation	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
74	TK70240	Thực tập tốt nghiệp	Graduation intership	07	420	00	00	00	420	BB	TK70235 TK70236	Không	TK70235 TK70236 TK70237 TK70238 TK70239
75	TK70241	Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp	Graduation thesis	05	135	15	00	120	00	BB	TK70235 TK70236 TK70240	Không	TK70237 TK70238 TK70239
II422	*Tự chọn			04									3570039
76	TK71242	Diễn họa hoạt hình stop motion	Stop motion animation	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
77	TK71243	Diễn họa cho game	Animation for Games	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
78	TK71244	Hậu kỳ cho phim hoạt hình	Post production for animation	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
79	TK71245	Hoạt hình 2D và hiệu ứng	2D animation and effects	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
TỔNG				126	3505	1159	1736	180	420				

3. Lưu đồ chương trình môn học (sơ đồ cây chương trình môn học)





4. Phương pháp đánh giá

Mô tả các phương pháp đánh giá CTĐT áp dụng

STT	Phương pháp đánh giá	Định nghĩa	Kỳ thi áp dụng	Yêu cầu rubric	Ghi chú
1	Trắc nghiệm	Là bài kiểm tra bao gồm các câu hỏi nhiều lựa chọn, người học phải hoàn thành trong thời gian nhất định. Bài kiểm tra có thể thực hiện trên giấy hoặc trên hệ thống học trực tuyến.	Thường kỳ Cuối kỳ	Không	Bài thi trắc nghiệm áp dụng cho các môn lý thuyết đại cương (như môn pháp luật đại cương, môn lý luận chính trị, toán cao cấp...). Hình thức trắc nghiệm có thể kết hợp với hình thức tự luận để áp dụng cho cuối kỳ, với điều kiện tỷ trọng điểm trắc nghiệm không vượt quá 50% tổng điểm của bài thi.
2	Vấn đáp	Là bài kiểm tra trực tiếp tại phòng thi. Người học sẽ trình bày và trả lời các câu hỏi của giảng viên theo chủ đề cho trước.	Thường kỳ Cuối kỳ	Có	
3	Bài tập lớn/Tiểu luận	Là bài kiểm tra cá nhân/nhóm mà trong đó giảng viên giao chủ đề cho người học thực hiện tại lớp hoặc ngoài giờ lên lớp/ở nhà. Sản phẩm để đánh giá là bài tiểu luận (tập tin hoặc bản giấy).	Thường kỳ Cuối kỳ	Rubric cá nhân/nhóm	
4	Thuyết trình	Là bài kiểm tra cá nhân/nhóm mà trong đó giảng viên giao chủ đề cho người học thực hiện tại nhà. Sản phẩm để đánh giá là slide/video thuyết trình, trình bày và hỏi vấn đáp tại lớp	Thường kỳ Cuối kỳ	Rubric cá nhân/nhóm	Với các môn được thiết kế để giúp người học hình thành kỹ năng thuyết trình thì được áp dụng hình thức này cho cuối kỳ.

STT	Phương pháp đánh giá	Định nghĩa	Kỳ thi áp dụng	Yêu cầu rubric	Ghi chú
5	Tự luận	Là bài kiểm tra đánh giá khả năng hiểu, vận dụng kiến thức, kỹ năng để phân tích, đánh giá và giải quyết vấn đề hoặc đưa ra kết luận.	Thường kỳ Cuối kỳ		Bài kiểm tra tự luận có thể áp dụng cho đánh giá thường kỳ đo lường mức độ hiểu và vận dụng của người học được thực hiện trên giấy hoặc trên hệ thống học trực tuyến.
6	Kiểm tra thực địa/ thực tế	Là bài kiểm tra dành cho người học trong các trường hợp cụ thể hoặc nhiệm vụ cụ thể ở nơi làm việc, hoặc là bài kiểm tra đánh giá các kỹ năng và khả năng của người học (đặc biệt chú trọng sự thể hiện chuyên nghiệp) tại nơi làm việc trong một thời gian nhất định.	Thường kỳ Cuối kỳ	Có	
7	Báo cáo	Là bài kiểm tra cá nhân/nhóm giảng viên giao chủ đề cho người học thực hiện tại nhà hoặc tại doanh nghiệp. Sản phẩm để đánh giá là bài nộp (tập tin hoặc bản giấy).	Cuối kỳ	Có	
8	Khóa luận nghiệp	Người học thực hiện khóa luận tốt nghiệp theo quy định và yêu cầu của Nhà trường	Cuối khóa	Có	

PHẦN C: CHƯƠNG TRÌNH KHÁC TRONG KHÓA HỌC

1. Chương trình trải nghiệm

Đây là chương trình đào tạo lấy thực hành ứng dụng làm đầu, và thông qua các dự án thiết kế đồ họa để thực hiện các đồ án. Sinh viên sẽ xây dựng các dự án thiết kế gắn liền thực tiễn để đáp ứng việc học tập trong chương trình và doanh nghiệp. Từ học kỳ 2 trở đi, sinh viên bắt đầu được trải nghiệm tại các studio, các công ty thiết kế in ấn, truyền thông và quảng cáo, để nắm bắt quy trình, thiết kế, sản xuất sản phẩm. Bên cạnh đó, sinh viên có cơ tiếp cận với giám đốc thiết kế, chuyên gia thiết kế để tìm hiểu kinh nghiệm thiết kế sản xuất và quản lý doanh nghiệp. Từ năm thứ ba trở đi sinh viên có một kỳ Tập sự nghề nghiệp tại doanh nghiệp. Qua kỳ học này, giúp sinh viên thể hiện bản thân và học hỏi những kiến thức, kỹ năng từ doanh nghiệp làm tiền đề cho quá trình lựa chọn và phát triển đồ án tốt nghiệp.

2. Chương trình dịch vụ, phục vụ cộng đồng

Mục tiêu và chuẩn đầu ra chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa gắn liền với định hướng phát triển năng lực cá nhân, gắn liền với phục vụ cộng đồng. Những dự án thiết kế được gắn kết phục vụ cộng đồng nhằm tuyên truyền, định hướng phát triển xã hội. Thông qua đây, nhằm rèn luyện cho sinh viên các phẩm chất, đạo đức, thái độ trong cuộc sống. Chương trình đào tạo được kết hợp các hoạt động ngoại khóa: như các cuộc thi thiết kế, sản xuất các chương trình gắn kết cộng đồng nhằm tạo cơ hội cho sinh viên tích lũy được kinh nghiệm. Từ đó, giúp có nhiều kỹ năng, kinh nghiệm định hướng trong quá trình hoạt động nghề nghiệp.

3. Chương trình tiềm ẩn

Đây là chương trình có tính định hướng ứng dụng, sinh viên được học tập và trải nghiệm thông qua các đồ án với các nhà thiết kế, doanh nghiệp, ... Ngoài ra, trong chương trình đào tạo, sinh viên được tiếp cận với chương trình học tập và trải nghiệm tại nước ngoài để sinh viên tiếp cận mô hình đào tạo tiên tiến làm tiền đề định hướng phát triển bản thân. Không gian học tập được bố trí dựa trên các xưởng thực hành, khu thiết kế trên hệ thống phòng lab máy tính với cấu hình cao. Ngoài ra, các câu lạc bộ thiết kế, nhiếp ảnh, truyền thông, ... góp phần giúp sinh viên tham gia các sân chơi bổ ích cho nghề nghiệp chuyên ngành. Với hệ sinh thái trong khuôn viên Nhà trường có hệ thống xanh phù hợp và không gian thoáng đạt tạo điều kiện cho sinh viên vui chơi sinh hoạt cộng đồng. Lối đi bộ, thang máy dành cho người khuyết tật một cách thuận lợi. Không gian trưng bày, triển lãm đồ án một cách rộng rãi và đẳng cấp.

PHẦN D: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH

- Sinh viên được Ban chủ nhiệm lớp theo dõi kế hoạch học tập, xây dựng kế hoạch học tập theo từng học kỳ, xây dựng kế hoạch hoạt động ngoại khóa, tham gia các cuộc thi thiết kế, phục vụ cộng đồng. Mỗi lớp được thiết kế riêng một sổ tay học tập, mỗi năm học có kế hoạch hoạt động tham gia các cuộc thi, triển lãm chuyên ngành.

- Ngoài ra, Khoa sẽ xây dựng kế hoạch tham quan ngoại khóa tại doanh nghiệp, trải nghiệm tại các phòng ban, trung tâm truyền thông của Nhà trường, tham gia các hoạt động thực tập nghề

nghiệp dưới sự giám sát của Khoa và Nhà trường, và thực hiện các dự án tốt nghiệp gắn liền với doanh nghiệp thân hữu với Nhà trường.

Đồng Nai, ngày 25 tháng 11 năm 2023

**KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

TRƯỞNG PHÒNG ĐẠI HỌC

(Đã ký)

(Đã ký)

TS. Nguyễn Thúy Lan Chi

TS. Quách An Bình