

## ĐỀ ÁN ĐĂNG KÝ MỞ NGÀNH ĐÀO TẠO

- Tên ngành đào tạo: **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**
- Mã số: 7210403
- Tên cơ sở đào tạo: Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai
- Trình độ đào tạo: Đại học

### Phần 1. Sự cần thiết mở ngành đào tạo

#### 1.1. Giới thiệu một vài nét về cơ sở đào tạo:

Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai (*tên tiếng Anh là Dong Nai Technology University*) thành lập theo Quyết định số 929/QĐ- TTg ngày 16/6/2011 của Thủ tướng Chính Phủ trên cơ sở nâng cấp Trường Cao đẳng Kỹ thuật Công nghệ Đồng Nai (*thành lập ngày 3/10/2005*) có trụ sở tại Khu phố 5, phường Trảng Dài, thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai.

**Sứ mệnh:** 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.

**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.

**Giá trị cốt lõi:** Trung thành - Trách nhiệm - Sáng tạo.

Qua hơn 18 năm thành lập và phát triển, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai lớn mạnh, cơ sở vật chất hiện đại cùng những tiện ích học tập tiêu chuẩn quốc tế, gồm các công trình là giảng đường, phòng học lý thuyết; khu thí nghiệm, thực hành; Trung tâm Thông tin - Thư viện; khu Ký túc xá, ... Với các trang thiết bị được đầu tư, lắp đặt phục vụ tốt cho công tác đào tạo, giảng dạy và học tập của Nhà trường. Cơ sở vật chất cùng trang thiết bị hiện đại tạo thành điểm nhấn, lan tỏa tích cực trong cộng đồng sinh viên.

Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đào tạo bậc đại học, Cao học và Tiến sĩ hệ chính quy tập trung. Tính đến ngày 20 tháng 11 năm 2023, Trường có 5.981 sinh viên đang theo học tại 09 khoa, 16 ngành đại học và 69 học viên sau đại học. Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai là một trường đại học đa ngành, 16 ngành đại học được tổ chức thành 04 nhóm ngành (*Công nghệ - Kỹ thuật, Khoa học sức khỏe; Kinh doanh quản lý và Nhân văn*); 02 ngành thạc sĩ và 01 ngành tiến sĩ. Tính đến hết năm học 2022 - 2023, Nhà trường đã có 09 khoá tốt nghiệp bậc đại học. Đội ngũ cán bộ - giảng viên cơ hữu ngày một lớn mạnh, cùng với đội ngũ giảng viên thỉnh giảng uy tín, đảm bảo chất lượng hoạt động điều hành và đào tạo của Nhà trường. Tính đến hết năm học 2022 - 2023, Nhà Trường có 01 Giáo sư, 16 Phó Giáo sư, 65 Tiến sĩ và 226 Thạc sĩ, trong đó nhiều giảng viên, nghiên cứu viên được đào tạo bài bản, dài hạn ở các nước phát triển. Với chiến lược phát triển nguồn nhân lực đến năm 2035, Nhà trường tự tin đáp ứng được nhu cầu phát triển của xã hội và hội nhập quốc tế. Kết quả khảo sát gần nhất cho thấy 95% sinh viên có việc làm sau khi tốt nghiệp, trong đó có 87% số lượng sinh viên tốt nghiệp có việc làm đúng chuyên ngành (*đợt khảo sát tháng 11/2022*). Những con số trên phản ánh trung thực năng lực đào tạo của Nhà trường trong việc đáp ứng được nhu cầu của xã hội.

Về cơ cấu tổ chức: gồm 09 khoa đào tạo chuyên ngành gồm (Khoa Kinh tế - Quản trị; Khoa Kế toán - Tài chính, Khoa Công nghệ, Khoa Kỹ thuật, Khoa Khoa học sức khỏe, Khoa Công nghệ thông tin, Khoa Ngoại ngữ, Khoa Truyền thông và Thiết kế và Khoa Khoa học cơ bản), 09 phòng chức năng (Phòng Đại học, Phòng Sau đại học, Phòng Tổ chức - Hành chính, Phòng Tài chính - Kế toán, Phòng Thanh tra - Pháp chế, Phòng Khảo thí và Đảm bảo chất lượng, Phòng Khoa học công nghệ - Hợp tác quốc tế; Phòng Công tác sinh viên và Phòng Quản trị thiết bị), 02 Trung tâm (Trung tâm Thông tin - Thư viện, Trung tâm Hợp tác doanh nghiệp và Cựu người học) và 01 Viện Nghiên cứu và Ứng dụng khoa học công nghệ.

Về kiểm định chất lượng: Trải qua 12 năm hình thành và phát triển ở môi trường đại học, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã khẳng định được thương hiệu của mình trên bản đồ giáo dục Việt Nam. Tháng 6/2018, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai được công nhận đạt “tiêu chuẩn chất lượng giáo dục Quốc gia” ở lần kiểm định cơ sở giáo dục đầu tiên; tháng 8/2023, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đạt kiểm định chất lượng cơ sở giáo dục lần 2. Trường có 11 chương trình được công nhận đạt kiểm định chất lượng quốc gia vào năm 2019, 2020, 2021 (*ngành Công nghệ thực phẩm; ngành Công nghệ kỹ*

*thuật điện, điện tử; ngành Công nghệ thông tin; ngành Kế toán; ngành Quản trị Dịch vụ du lịch và lễ hành; ngành Công nghệ chế tạo máy; ngành Ngôn ngữ Anh; ngành Tài chính – Ngân hàng; ngành Công nghệ kỹ thuật ô tô; ngành Quản trị kinh doanh; ngành Quản lý kinh tế trình độ thạc sỹ).*

Về hợp tác quốc tế: Hoạt động hợp tác quốc tế của Trường hướng đến mục tiêu phát triển Trường Đại học Công Nghệ Đồng Nai trở thành trường đại học nghiên cứu, có uy tín quốc tế và phát triển bền vững. Trường duy trì hợp tác với các trường đại học uy tín trên thế giới thông qua các chương trình trao đổi ngắn hạn (*chương trình thực tập, chương trình trao đổi văn hoá, chương trình nghiên cứu ngắn hạn, ...*) và những chương trình khoa học công nghệ có sự tham gia của các nhà khoa học danh tiếng trên thế giới. Chương trình hợp tác quốc tế được xây dựng trên tinh thần tạo ra giá trị cốt lõi trong đào tạo, cung cấp cho người học những trải nghiệm có giá trị, tiếp cận với nền giáo dục tiên tiến trên thế giới, tạo cơ hội cho sinh viên trở thành những “công dân toàn cầu”, sống và làm việc ở nhiều quốc gia khác nhau, xác lập được vị trí trên thị trường lao động quốc tế. Một số hoạt động hợp tác quốc tế nổi bật của Nhà trường như: chương trình đưa sinh viên đi trao đổi tại Đài Loan, Hàn Quốc, Nhật Bản; chương trình tiếp đón sinh viên quốc tế và trao đổi văn hoá.

Về cơ sở vật chất: Cơ sở của Trường đặt tại địa chỉ Đường Nguyễn Khuyến, Khu phố 5, phường Trảng Dài, thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai với diện tích xây dựng hiện hữu là 34.024m<sup>2</sup>, gồm các công trình là giảng đường, phòng học lý thuyết; khu thí nghiệm, thực hành; Trung tâm Thông tin - Thư viện; khu Ký túc xá; Khu Thể thao; Khu hiệu bộ hành chính và các công trình phụ trợ khác như khu căn tin, bãi giữ xe, ... Môi trường học tập khang trang, hiện đại với môi trường sinh thái xanh, tuyệt đẹp là niềm tự hào của sinh viên Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai.

- Ký túc xá: Ký túc xá của Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai chính thức đi vào hoạt động từ tháng 8/2009 (*giai đoạn còn là Trường Cao đẳng Kỹ thuật Công nghệ Đồng Nai*), nằm trong khuôn viên Nhà trường, thuận tiện việc học tập, sinh hoạt vui chơi thể thao. Có 05 tầng (Trệt, 2, 3, 4, 5) 80 phòng và 560 chỗ ở với tổng diện tích sàn: 5.181m<sup>2</sup>. Tầng trệt là canteen, gần nhà để xe, Trung tâm thể thao, cách Trung tâm Thư viện 50m. Ký túc xá đảm bảo nhu cầu sinh hoạt và học tập của sinh viên: phủ sóng mạng wifi, canteen, các khu vực cung cấp nước nóng miễn phí, nhà để xe. Ký túc xá ưu tiên cho sinh viên các tỉnh về học tập, đặc biệt là sinh viên năm nhất. Sinh viên có thể đăng ký chỗ ở ký túc xá ngay trong ngày làm thủ tục nhập học đầu khóa.

- *Hội trường, phòng học, thư viện*: Hội trường của Trường có sức chứa 600 chỗ và các phòng học lớn trên 200 chỗ (01 phòng), phòng học từ 50 - 100 chỗ (40 phòng), phòng học dưới 50 chỗ (10 phòng), phòng học đa phương tiện (01 phòng) và Trung tâm Thông tin - Thư viện.

- *Phòng thực hành và thí nghiệm*: Ngoài các cơ sở vật chất đã nêu trên, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai còn có 40 phòng thí nghiệm, phòng thực hành, chuyên dụng sau:

+ Phòng mô phỏng nghiệp vụ dành cho sinh viên Kế toán, Tài chính – Ngân hàng, Quản trị kinh doanh (*Phòng thực hành Nhà hàng khách sạn và Phòng kinh doanh*).

+ Phòng cabin sử dụng thi tiếng Anh và 15 phòng học tiếng Anh chuyên dụng cho ngành Ngôn ngữ Anh và các ngành khác.

+ Phòng thí nghiệm của ngành Môi trường và Công nghệ Sinh học (05 phòng) với rất nhiều thiết bị như: Bếp hồng ngoại, bộ lọc chân không, cân phân tích, cân kỹ thuật, dụng cụ đếm vi sinh, hệ thống chưng cất mẫu, máy BOD, máy bơm định lượng, máy DO, máy đo độ dẫn điện, máy đo độ ồn, máy đo nhiệt độ, độ ẩm không khí, máy khuấy từ gia nhiệt, máy đo pH, máy quang phổ, máy so màu, máy chưng cất nước, máy đo vi khí hậu, máy lọc CO<sub>2</sub>, thiết bị đốt nóng mẫu, tủ sấy, tủ ẩm, máy vortex, máy ly tâm, máy đo tiếng ồn, máy rửa siêu âm, tủ hút khí độc, tủ cấy vi sinh, dụng cụ đếm vi sinh, hệ thống chưng cất mẫu, máy khuấy, máy điện di, máy chạy PCR, máy lắc, kính hiển vi, máy đo OD, máy sấy thăng hoa, tủ sấy, tủ ủ, máy phá đập, máy đo UV-Vis, ...

+ Phòng thí nghiệm Khối ngành sức khỏe: Ngành Điều dưỡng và Kỹ thuật Xét nghiệm Y học (04 phòng): gồm các loại thiết bị, dụng cụ phục vụ chăm sóc, điều trị, phục hồi chức năng cho người bệnh, mô hình, đầy đủ các thiết bị, dụng cụ thu và phân tích mẫu phục vụ xét nghiệm y học.

+ Xưởng thực hành cơ khí - ô tô (khu thực hành nhà F): 06 phòng.

+ Phòng thực tế ảo Innovation Lab (khu thực hành nhà F): 02 phòng.

+ Phòng Lab tin học: 03 phòng.

+ Phòng thực hành studio: 01 phòng.

- *Trung tâm Thông tin - Thư viện*: được thiết kế một tòa nhà 2 tầng, Nhà C có diện tích sử dụng 3.123m<sup>2</sup> bao gồm:

+ Kho sách tiếng Việt và kho sách Ngoại văn, khu vực đọc chuyên sâu của các chuyên ngành đào tạo (*kho tài liệu môn học*), kho luận văn/luận án/khoá luận tốt nghiệp, khu vực học tập trung 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, khu vực đọc báo - tạp chí, 03 phòng hội thảo, 03 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 không gian, dịch vụ và nguồn tài liệu học thuật phong phú 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 tuyến (sachweb.com)*: với hơn 2.400 ebook bao gồm các loại tài liệu đọc trực tuyến như: Giáo trình kinh tế, văn hóa xã hội, ... cùng với gần 20 nguồn tài nguyên truy cập mở thu thập từ các nguồn trong nước và trên thế giới.

+ *Hợp tác liên thư viện*: Thư viện Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai tăng cường hợp tác chia sẻ tài liệu với các cơ sở giáo dục và trung tâm thông tin - thư viện như hợp tác với 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.

+ *Phần mềm quản lý*: Với việc ứng dụng công nghệ thông tin, hiện Thư viện đang sử dụng các phần mềm Quản lý Thư viện tích hợp phần mềm CDS giúp quản lý bổ sung, biên mục, lưu thông, quản lý tài liệu điện tử, phân hệ quản lý tài nguyên môn học, 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>.

## **1.2. Trình bày sự cần thiết về việc mở ngành:**

Sau gần 20 năm đào tạo các bậc đào tạo từ cao đẳng, đại học các ngành trong khối công nghệ và kỹ thuật, Nhà trường định hướng phát triển thêm các ngành đào tạo khối thiết kế. Sau khi kiện toàn bộ máy tổ chức Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai theo Nghị định số 99/2019/NĐ-CP về Quy định chi tiết và hướng dẫn thi hành một số điều của luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật giáo dục đại học, Hội đồng trường Trường Đại học Công

nghe Đồng Nai đã ban hành Nghị quyết số 206/NQ- ĐHCNĐN-HĐT ngày 03/9/2021 về ban hành Chiến lược phát triển Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai, giai đoạn 2021-2025 và tầm nhìn đến năm 2035. Trong đó, khẳng định phát triển đa ngành nghề trong đó chú trọng các ngành nghề Thiết kế số nhằm mở rộng quy mô đào tạo, đồng thời đáp ứng nhu cầu của xã hội.

Như vậy, việc xây dựng, đề xuất và phê duyệt chủ trương mở ngành đào tạo Thiết kế đồ họa của Nhà trường đã được cân nhắc kỹ lưỡng và có nghị quyết rõ ràng, đáp ứng yêu cầu của Điều 7, Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Căn cứ Quyết nghị của Hội đồng quản trị về việc mở ngành đào tạo Thiết kế đồ họa trình độ đại học như đã trình bày ở trên, Nhà trường đã xây dựng và phê duyệt bản Kế hoạch xây dựng đề án mở ngành đào tạo ngành Thiết kế đồ họa, (mã ngành 7210403) để tiến hành các bước xây dựng đề án mở ngành đào tạo theo các quy định hiện hành.

Ngành Thiết kế đồ họa là một ngành đào tạo thuộc khối Nghệ thuật và Mỹ thuật ứng dụng. Ngành học tập trung định hướng việc sáng tạo, thiết kế sản phẩm đồ họa in ấn và đồ họa truyền thông số. Ngành học tập trung định hướng khả năng sáng tạo, kỹ năng tạo dựng các dự án nhận diện thương hiệu và thiết kế minh họa, truyền thông số. Sinh viên tốt nghiệp từ ngành này có thể sáng tạo, thiết kế bộ nhận diện thương hiệu cho các công ty, doanh nghiệp, thiết kế in ấn các sản phẩm thương mại, thiết kế sản xuất minh họa báo chí và sách, thiết kế và sản xuất chương trình truyền thông số, thiết kế nhân vật, bối cảnh hoạt hình, game, ... Ngành học đào tạo nên những chuyên gia thiết kế: 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 toàn bộ 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 cho công ty.

1.2.1. Sự phù hợp về nhu cầu nguồn nhân lực cho sự phát triển kinh tế - xã hội của địa phương, vùng, cả nước và của lĩnh vực đào tạo đảm bảo hội nhập quốc tế:

Trước sự phát triển của các công ty, cơ sở sản xuất và dịch vụ, nhu cầu về xây dựng nhận diện thương hiệu và thiết kế in ấn thương mại cho sản phẩm để nâng cao chiến lược cạnh tranh cho thương hiệu là một vấn đề quan trọng hiện nay của các công ty. Đòi hỏi

nguồn nhân lực có chuyên môn về nghệ thuật và thiết kế được đào tạo bài bản để đảm đương các vị trí thiết kế, sản xuất sản phẩm đồ họa là một nhu cầu quan trọng hiện nay. Cho dù cơ quan hành chính sự nghiệp nhà nước, hay tổ chức tư nhân luôn có nhu cầu vị trí công việc cho lĩnh vực Thiết kế đồ họa, để đảm nhận các công việc truyền thông và quản lý thương hiệu cho họ. Chính vì vậy, nguồn nhân lực trong lĩnh vực thiết kế trong nhóm ngành nghề này là rất có nhu cầu rất đông.

Trước nhu cầu của thực tế, nhiều công ty thiết kế quảng cáo, in ấn tổ chức sự kiện đã được mở ra phục vụ nhu cầu của xã hội, cho nên rất cần nhân viên, chuyên gia thiết kế để đảm nhận các vị trí quan trọng trong bộ phận sáng tạo, thiết kế và sản xuất sản phẩm của công ty. Hơn nữa, hệ thống công ty nước ngoài đang đầu tư vào lĩnh vực thiết kế, truyền thông để sản xuất và đảm nhận những dự án quảng cáo sản phẩm, cho nên nhân lực có trình độ chuyên môn và ngôn ngữ trong thiết kế rất quan trọng để đáp ứng những vị trí công việc mà công ty nước ngoài đặt ra.

#### 1.2.1.1. Sự phù hợp đối với địa phương, vùng, quốc gia, quốc tế:

DNTU nằm ở vị trí đắc địa ngay trung tâm thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai, cách không xa thành phố Hồ Chí Minh. Đồng Nai là tỉnh toạ lạc nhiều khu công nghiệp trong nước trong khu vực ASEAN. Thành phố Biên Hòa nằm ở trung tâm các tỉnh thành lân cận: Bình Dương, Vũng Tàu, Thành Phố Hồ Chí Minh nên có nhiều doanh nghiệp, cơ quan trong nước và quốc tế toạ lạc trong khu vực này. Chính vì vậy, mỗi công ty, cơ quan, doanh nghiệp, ... luôn có nhu cầu đảm nhận các vị trí thiết kế cho đơn vị, chính vì vậy việc đầu tư phát triển đào tạo ngành Thiết kế đồ họa là việc định hướng phát triển phù hợp của vùng, địa phương và quốc gia. Với những vị thế như vậy, nhu cầu ngành nghề trong lĩnh vực thiết kế có cơ hội tham gia vào thị trường lao động trong khu vực.

Ngành Thiết kế đồ họa trên thế giới đã được các Trường Đại học triển khai đào tạo từ lâu đời, gắn liền với việc phát triển công nghiệp của mỗi quốc gia cho nên được nhiều Trường Đại học chú trọng đầu tư triển khai đào tạo: Đại học Griffith, Úc; Trường nghệ thuật thị giác New York, Đại học Michigan; Đại học Indiana; Đại học Hồng Kông Bartist, Đại học Texas tại Austin; Đại học công nghệ Texas, ... Và đây là những ngành học thú vị, lôi cuốn nhiều sinh viên có đam mê mỹ thuật và ưa thích sáng tạo tham gia học tập và trở thành những nhà thiết kế có tên tuổi đóng góp vào quá trình phát triển thương hiệu sản

phẩm và tiêu thụ sản phẩm trên thị trường, làm cho hệ thống bao bì, in ấn một ngày thêm mỹ hơn.

Việt Nam là đất nước đang trên đà phát triển công nghiệp, số lượng doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực thiết kế in ấn, quảng cáo và truyền thông số là rất lớn. Nhu cầu nguồn nhân lực trong lĩnh vực này rất lớn, tuy nhiên trong địa bàn tỉnh Đồng Nai và khu vực có một số trường lâu đời và thành phố lớn triển khai đào tạo dẫn đến thiếu hụt nguồn nhân lực cho các địa phương lân cận. Chính vì vậy việc DNTU xây dựng chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa đáp ứng nguồn nhân lực hiện nay của địa phương nói riêng và các tỉnh thành lân cận nói chung, ...

Thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai và một số tỉnh thành lân cận như Bình Dương, Vũng Tàu, Thành phố Hồ Chí Minh nơi tập trung các doanh nghiệp trong nước và nước ngoài đầu tư phát triển nhiều công ty quảng cáo, dịch vụ xuất bản, tổ chức sự kiện, giải trí là rất lớn. Với nhiều công ty sản xuất hàng hóa và đầu tư tiêu thụ sản phẩm đòi hỏi nguồn nhân lực phục vụ marketing là vô cùng lớn. Trước những nhu cầu phát triển như vậy, đòi hỏi nguồn nhân lực được đào tạo bài bản từ các trường đại học có trình độ chuyên môn, có khả năng sáng tạo, làm chủ thiết bị, phần mềm đồ họa và dựng phim; có tư duy phân tích để xây dựng các dự án thiết kế thương mại và xã hội. Tuy nhiên, hiện nay tại địa bàn Đồng Nai và một số tỉnh thành lân cận chỉ một số trường đào tạo ngành này: Trường Đại học Văn Lang, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành, Trường Đại học FPT, Đại học RMIT, Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng, Trường Đại học Thủ Dầu 1. Như vậy, trong phạm vi khu vực Đông Nam Bộ, ngoài các Trường Đại học đóng trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh thì các tỉnh thành khác xây dựng kế hoạch đào tạo ngành Thiết kế đồ họa, chính vì vậy, việc Hội đồng trường Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai xây dựng chủ trương đào tạo ngành này là hoàn toàn phù hợp với khu vực, vùng miền và địa phương.

Nắm bắt nhu cầu nguồn nhân lực từ các doanh nghiệp trong tỉnh và khu vực về lĩnh vực thiết kế và để bổ sung thêm các luận cứ pháp lý, thực tiễn và khoa học cho việc xây dựng Đề án mở ngành đào tạo ngành Thiết kế đồ họa trình độ đại học, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã thực hiện tổ chức lấy ý kiến và khảo sát sinh viên, học sinh, giáo viên, giảng viên và phụ huynh, ... để có số liệu làm luận cứ thực tiễn để xây dựng chương trình đào tạo phù hợp xu hướng phát triển hiện nay của khối nghệ thuật và truyền thông.



Qua kết quả điều tra khảo sát, lấy ý kiến các bên liên quan, cho thấy một bức tranh bao quát về nhu cầu ngành nghề: hầu hết tất cả các bên liên quan được tổ chức khảo sát lấy ý kiến đều cho kết quả về nhu cầu tuyển dụng nhân lực ngành Thiết kế đồ họa là cần thiết và rất cần thiết trong hiện nay và sắp tới (số liệu khảo sát đã được phân tích phần bên dưới).

Với những luận cứ nói trên, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai tiến hành xây dựng Đề án ngành Thiết kế đồ họa nhằm đào tạo nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực thiết kế đáp ứng nhu cầu doanh nghiệp và các đơn vị sử dụng lao động hiện nay trong khu vực.

1.2.1.2. Phù hợp với quy hoạch (đã được phê duyệt) cấp bộ, ngành, địa phương hay nhà nước:

Trong chính sách của Nhà nước về phát triển giáo dục đại học (Điều 12, Luật giáo dục đại học, Luật số 34/2018/QH14) có nêu rõ: Phát triển giáo dục đại học để đào tạo nguồn nhân lực trình độ cao, đáp ứng yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội, ưu tiên đầu tư phát triển một số ngành đào tạo mang tầm khu vực, quốc tế; gắn đào tạo với nhu cầu sử dụng lao động của thị trường, nghiên cứu triển khai ứng dụng khoa học và công nghệ; đẩy mạnh hợp tác giữa cơ sở giáo dục đại học với doanh nghiệp, tổ chức khoa học và công nghệ là một trong những vấn đề trọng tâm.

Ngày 25/01/2021, Phó Thủ tướng Vũ Đức Đam đã ký ban hành Quyết định số 118/QĐ-TTg, về việc “Ban hành Chương trình đổi mới công nghệ quốc gia đến năm 2030”.

Ngày 08/09/2016, Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Quyết định số 1755/QĐ-TTg Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030.

Ngày 08/11/2018, Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Quyết định số 1497/QĐ-TTg ngày 08/11/2018 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chiến lược phát triển thông tin quốc gia đến năm 2025, tầm nhìn 2030.

Đây là luận cứ pháp lý để DNTU xây dựng kế hoạch phát triển đào tạo các ngành nghề phục vụ chính sách công nghệ quốc gia và công nghiệp văn hóa. Với mục tiêu là trở thành một trường đại học nghiên cứu ứng dụng phát triển trong nước và khu vực, nên trong xây dựng kế hoạch đào tạo Nhà trường đặt ra mục tiêu đào tạo gắn liền với thực tiễn, trong đó gắn liền với doanh nghiệp là lên trên hết để góp phần định hướng xây dựng DNTU ngày một phát triển nhanh. Nhà trường tiếp tục nâng cao chất lượng đào tạo ở tất cả các bậc học, ngành

học theo hướng tiếp cận với trình độ tiên tiến khu vực và thế giới, phù hợp với công nghiệp, phục vụ thiết thực kinh tế của đất nước, hướng tới một xã hội học tập, chú trọng đào tạo chuyên môn, tin học, ngoại ngữ. Tập trung đổi mới mạnh mẽ nội dung chương trình, phương pháp dạy và học theo hình thức E-learning, phù hợp với yêu cầu của các bậc học, có tính khoa học và thực tiễn cao.

Với xu hướng phát triển chung của Đồng Nai nói riêng và khu vực các tỉnh thành nói chung, việc triển khai đào tạo ngành Thiết kế đồ họa theo hướng chuyên sâu về in ấn và truyền thông đáp ứng nhu cầu của doanh nghiệp và các đơn vị thiết kế, dịch vụ in ấn, truyền thông sự kiện, cơ quan truyền thông, góp phần định hướng nguồn nhân lực phục vụ cho vấn đề phát triển thương hiệu và marketing sản phẩm phục vụ cho nhu cầu phát triển bao bì, mẫu mã của doanh nghiệp và địa phương.

#### 1.2.2. Sự phù hợp với chức năng, nhiệm vụ và chiến lược phát triển của cơ sở đào tạo:

Hội đồng trường Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã ban hành Nghị quyết số 206/NQ- ĐHCNĐN-HĐT ngày 03/9/2021 về ban hành Chiến lược phát triển Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai, giai đoạn 2021-2025 và tầm nhìn đến năm 2035. Và trong đó định hướng phát triển Nhà trường đào tạo đa ngành nghề là một nhiệm vụ trọng tâm. Với chiến lược phát huy thế mạnh các ngành công nghệ thông tin và kỹ thuật sẽ là nền tảng để xây dựng phát triển các ngành Truyền thông đa phương tiện, dựa trên cơ sở vật chất và các phòng Lab hiện đại, đảm bảo chất lượng đào tạo ngành nghề cho khối truyền thông.

#### 1.2.3. Kết quả khảo sát, phân tích, đánh giá nhu cầu về nguồn nhân lực trình độ đại học ngành Thiết kế đồ họa:

Để có cơ sở thực tiễn và luận cứ pháp lý cho việc xây dựng Đề án của chương trình đào tạo và đề xuất mở ngành Thiết kế đồ họa trình độ đại học, Khoa Truyền thông và Thiết kế, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã thực hiện khảo sát người học, chuyên viên, doanh nghiệp, phụ huynh, giáo viên, ... những giảng viên Trường Cao đẳng và Trường Đại học, nhân viên thiết kế, giám đốc bộ phận của các công ty in ấn sản xuất bao bì, các công ty thiết kế nhận diện thương hiệu, các công ty tổ chức sự kiện, ... Theo kết quả khảo sát cho thấy hầu hết tất cả nhân viên làm việc trong khối doanh nghiệp, phụ huynh, người học, sinh viên, giảng viên đều có nhận định chung là có nhu cầu tuyển dụng nhân lực học tập ngành Thiết kế đồ họa là cần thiết và rất cần thiết hiện nay và thời gian sắp đến.

Về phương pháp và kỹ thuật khảo sát: Về phía khảo sát doanh nghiệp, người học, giảng viên, phụ huynh, ... Tổ khảo sát thực hiện theo hình thức online qua ứng dụng Google Form. Các câu hỏi và nội dung trả lời được xác định cụ thể phù hợp với các đối tượng đặt ra nhằm có số liệu liên quan đến nhu cầu học, xác định chuẩn đầu ra trong xây dựng chương trình đào tạo, các nhu cầu tuyển dụng và thu nhập hàng tháng đối với ngành Thiết kế đồ họa.

### 1.2.3.1. Kết quả khảo sát nhu cầu nhân lực và Chuẩn đầu ra ngành Thiết kế đồ họa:

Bảng 1. Kết quả khảo sát về nhu cầu nguồn nhân lực ngành Thiết kế đồ họa

Các mức độ	Rất cao		Cao		Không cao		Không có nhu cầu		Tổng	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Học sinh, sinh viên, giáo viên và phụ huynh	32	<b>21.19</b>	97	<b>64.24</b>	22	<b>14.57</b>	-	-	<b>151</b>	<b>100</b>
Doanh nghiệp	10	<b>18.87</b>	31	<b>58.49</b>	12	<b>22.64</b>	0	0	<b>53</b>	<b>100</b>

Bảng 2. Kết quả khảo sát Doanh nghiệp về nhu cầu tuyển dụng nhân lực Thiết kế đồ họa

Các mức độ	Nhu cầu từ 1-3 người		Nhu cầu từ 4-5 người		Nhu cầu từ 6-8 người		Nhu cầu từ 9-15 người		Tổng	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Doanh nghiệp	22	<b>41.51</b>	13	<b>24.53</b>	10	<b>18.87</b>	8	<b>15.09</b>	<b>53</b>	<b>100</b>

Bảng 3. Kết quả khảo sát các đối tượng là học sinh, sinh viên, giáo viên và phụ huynh về sự cần thiết đào tạo các năng lực của CTĐT bậc đại học

Các mức độ	Kiến thức								Kỹ năng								Năng lực tự chủ và chịu trách nhiệm	
	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.		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.		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.		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.		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.		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.		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.		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.		Tuân thủ các quy 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.	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Không cần thiết	8	5.3	2	1.3	0	0	1	0.7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chưa cần thiết	7	4.6	4	2.6	1	0.7	0	0	0	0	1	0.7	0	0	0	0	1	0.7
Ít cần thiết	44	29.1	25	16.6	5	3.3	6	4.0	9	6.0	10	6.6	9	6.0	7	4.6	10	6.6
Cần thiết	68	<b>45.1</b>	88	<b>58.3</b>	81	<b>53.6</b>	84	<b>55.6</b>	75	<b>49.6</b>	82	<b>54.3</b>	79	<b>52.3</b>	92	<b>61.0</b>	86	<b>56.9</b>
Rất cần thiết	24	<b>15.9</b>	32	<b>21.2</b>	64	<b>42.4</b>	60	<b>39.7</b>	67	<b>44.4</b>	58	<b>38.4</b>	63	<b>41.7</b>	52	<b>34.4</b>	54	<b>35.8</b>
<b>Tổng</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>	<b>151</b>	<b>100</b>

Bảng 4. Kết quả khảo sát của Doanh nghiệp về sự cần thiết đào tạo các năng lực của CTĐT bậc đại học

Các mức độ	Kiến thức								Kỹ năng								Năng lực tự chủ và chịu trách nhiệm	
	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.		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.		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.		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.		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.		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.		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.		Đánh giá các kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phân 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.		Tuân thủ các quy 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.	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Không cần thiết	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chưa cần thiết	9	16.98	0	0	0	0	7	13.21	0	0	0	0	0	0	6	11.32	0	0
Ít cần thiết	15	28.30	16	30.19	9	16.98	1	1.88	3	5.66	2	3.77	2	3.77	8	15.09	9	16.98
Cần thiết	24	<b>45.28</b>	18	<b>33.96</b>	18	<b>33.96</b>	25	<b>47.17</b>	28	<b>52.83</b>	34	<b>64.15</b>	25	<b>47.17</b>	15	<b>28.30</b>	23	<b>43.40</b>
Rất cần thiết	5	<b>9.44</b>	19	<b>35.85</b>	26	<b>49.06</b>	20	<b>37.74</b>	22	<b>41.51</b>	17	<b>32.08</b>	26	<b>49.06</b>	24	<b>45.29</b>	21	<b>39.62</b>
<b>Tổng</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>

Căn cứ vào kết quả khảo sát của các đối tượng liên quan, cho thấy nhu cầu học tập, tuyển dụng nguồn nhân lực hiện nay của các nhà doanh nghiệp, các cơ quan in ấn, sản xuất bao bì về ngành Thiết kế đồ họa là có thực. Từ kết quả khảo sát các chuẩn đầu ra của CTĐT, phản ánh hướng đi phù hợp với triết lý, tầm nhìn, sứ mạng của Trường DNTU đã phát biểu. Trên cơ sở kết quả này, căn cứ thực tiễn và khoa học để Trường DNTU xây dựng đề án chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa cho năm học 2024-2025.

#### 1.2.4. Giới thiệu về đơn vị phụ trách ngành:

Khoa Truyền thông và Thiết kế, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai được thành lập ngày 20 tháng 10 năm 2023 theo QĐ số 84/QĐ/CNĐN-HĐT. Với triết lý, tầm nhìn, sứ mạng và giá trị cốt lõi của Nhà trường trở thành mục tiêu định hướng để xây dựng Khoa. Trên cơ sở Nghị quyết số 206/NQ- ĐHCNĐN-HĐT ngày 03/9/2021 Ban lãnh đạo Nhà trường đã tiến hành triển khai các mục tiêu xây dựng Trường DNTU đa ngành nghề, đa lĩnh vực. Việc thành lập Khoa Truyền thông và Thiết kế là một định hướng có tính đột phá của Nhà trường trong việc xây dựng các ngành nghề có liên quan đến lĩnh vực công nghệ thông tin mà Nhà trường có thế mạnh. Khoa Truyền thông và Thiết kế đặt mục tiêu tiếp cận chương trình tiên tiến để triển khai đào tạo các ngành nghề liên quan đến Truyền thông và Thiết kế: Truyền thông đa phương tiện, Công nghệ truyền thông, Quảng cáo, Thiết kế mỹ thuật số, Thiết kế đồ họa, Thiết kế mỹ thuật số, Kiến trúc, Kiến trúc cảnh quan, Công nghệ trang sức, Công nghệ game, ... để cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực truyền thông, quảng cáo và thiết kế cho các doanh nghiệp trên địa bàn Biên Hòa và các doanh nghiệp các tỉnh thành lân cận. Qua đó góp phần định hướng các ngành nghề trong lĩnh vực truyền thông và thiết kế cho xã hội.

Theo định hướng từ nay đến năm 2028, Khoa sẽ đào tạo 5 ngành có trình độ đại học, và tiến đến hợp tác đào tạo 02 ngành trình độ thạc sĩ. Với tổng số sinh viên lên đến 1.500 tham gia học tập tất cả các trình độ mà khoa đang đào tạo.

Nhằm phát huy tối đa nguồn lực hiện có của Nhà trường, dự kiến, Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ thu hút đội ngũ giảng viên có trình độ chuyên môn cao, có kinh nghiệm thực tế. Dự kiến mỗi năm Khoa đào tạo và cung cấp cho xã hội 300-400 sinh viên. Qua khảo sát, Khoa Truyền thông và Thiết kế nhận thấy nhu cầu rất lớn về sử dụng nguồn nhân lực các ngành nghề này tại Đồng Nai và các tỉnh thành lân cận trong lĩnh vực thiết kế và truyền thông. Điều này càng khẳng định chủ trương của Nhà trường trong việc thành lập Khoa là

hướng đi đúng đắn trong việc mở rộng đa ngành nghề và phát triển quy mô đào tạo các lĩnh vực đặc thù mà xã hội đang có nhu cầu.

Về cơ cấu tổ chức của Khoa Truyền thông và Thiết kế hiện nay bao gồm Trưởng và Phó khoa, Hội đồng khoa, các bộ môn chuyên môn, bộ phận hành chính và nhóm nghiên cứu chuyên sâu.

#### 1.2.4.1. Lực lượng giảng viên Khoa:

Đội ngũ giảng viên của Khoa Truyền thông và Thiết kế là những chuyên gia truyền thông, thông tin truyền thông, thiết kế, quay phim, đạo diễn và sản xuất chương trình, có nhiều kinh nghiệm, trong đó, số giảng viên có kinh nghiệm thực tiễn tại doanh nghiệp và trải nghiệm nước ngoài tham gia giảng dạy chiếm 35%.

Căn cứ vào chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa, Khoa đã xây dựng tuyển dụng và sử dụng đội ngũ giảng viên phù hợp với mục tiêu đào tạo của Khoa và Nhà trường, trong đó đào tạo sau đại học cho đội ngũ giảng viên cơ hữu. Bên cạnh đó, Khoa sẽ kết hợp với các doanh nghiệp, cơ quan in ấn, công ty quảng cáo, công ty trang trí và thiết kế, ... đóng trên địa bàn và khu vực để triển khai hợp tác đào tạo. Với định hướng và xây dựng phát triển đội ngũ, Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ đáp ứng hoàn toàn khả năng giảng dạy và nghiên cứu chuyên sâu ngành Thiết kế đồ họa.

#### 1.2.4.2. Số lượng sinh viên:

Theo kế hoạch phát triển Khoa Truyền thông và Thiết kế, tổng số sinh viên dự kiến đến năm 2028 quy mô đạt 1.500 sinh viên và phát triển tăng dần theo hàng năm, Khoa sẽ đạt chỉ tiêu đề ra theo kế hoạch phát triển Nhà trường. Với thế mạnh là Khoa thừa hưởng cơ sở vật chất của Nhà trường: Phòng thực hành máy tính, Studio truyền thông, Phòng thực hành trang bị học chuyên sâu. Khoa sẽ ngày càng khẳng định vị thế trong và ngoài Nhà trường, vươn lên và định vị trong xã hội về nguồn nhân lực do Khoa đào tạo.

Với vị trí của Nhà trường nằm ngay trung tâm và hệ thống khu công nghiệp, nhiều đơn vị sản xuất và hành chính sự nghiệp trên địa bàn rất cần nhân lực phục vụ thiết kế in ấn và truyền thông cho doanh nghiệp, tạo cơ hội việc làm cho sinh viên khi đang còn ngồi trên ghế Nhà trường. Khoa Truyền thông và Thiết kế cam kết với người học và xã hội: 90% người học tham gia vào chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa sẽ có việc làm trong vòng 12 tháng sau khi tốt nghiệp.

Với triết lý, sứ mệnh và tầm nhìn của Khoa đã được xác định rất rõ ràng, tạo mục tiêu phát triển học tập toàn diện cho sinh viên, nhằm khơi dậy ý chí, lòng đam mê của mỗi người. Tham gia vào các hoạt động quốc tế, hoạt động cộng đồng để tích lũy kinh nghiệm sống và lòng bao dung để đóng góp cho xã hội.

#### 1.2.4.3. Các chương trình mũi nhọn:

Khoa triển khai đào tạo các ngành Truyền thông đa phương tiện, Thiết kế đồ họa, Thiết kế mỹ thuật số, Kiến trúc, ... trở thành những ngành nằm trong lộ trình đào tạo của Khoa và Nhà trường sẽ được triển khai từ năm 2024 về sau. Trong đó, chương trình mũi nhọn của Khoa là đào tạo gắn liền với doanh nghiệp và hợp tác quốc tế, trong đó chú trọng các doanh nghiệp, các trường đại học có kinh nghiệm đào tạo các ngành nghề mà khoa đang triển khai. Nhằm góp phần nâng cao chất lượng đào tạo, cải tiến vấn đề thực hành và khả năng sử dụng ngoại ngữ để sinh viên tốt nghiệp ra trường có thể tham gia vào các công việc mà các công ty đặt ra.

Đối với Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa, được thiết kế học phần doanh nghiệp từ năm thứ hai trở về sau. Sinh viên được tham quan, tiếp xúc với doanh nghiệp ngay từ đầu, để tạo cơ hội tìm hiểu vận hành các công ty thiết kế và in ấn hiện nay để từ đó xây dựng kế hoạch học tập của mình. Bên cạnh đó, sinh viên có được trải nghiệm các kỳ học hè tại các trường nước ngoài mà hiện nay là đối tác của DNTU. Đây là tiền đề để sinh viên có cơ hội được tiếp cận với các doanh nghiệp, các trường đại học lớn trong và ngoài nước để hình thành các kỹ năng, kiến thức sau khi ra trường. Ngoài ra, Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ nâng cao các ngành này theo hình thức đào tạo chất lượng cao 50% tiếng Việt và 50% tiếng Anh, tiến tới là chương trình được giảng dạy bằng 100% tiếng Anh và có kỳ trải nghiệm thực tế tại doanh nghiệp nước ngoài: Trong đó chú trọng:

- Các môn học đều được phân bố giữa lý thuyết và thực hành;
- Chương trình được thiết kế hệ thống các môn kỹ năng mềm hợp lý;
- Các môn học đều có kết hợp giảng dạy tại doanh nghiệp và triển khai Tập sự nghề nghiệp;
- Các học phần Tập sự nghề nghiệp được triển khai từ năm thứ tư để sinh viên có cơ hội tiếp cận tại các công ty, doanh nghiệp để từ đó rút ra những thế mạnh và định hướng cho Đồ án tốt nghiệp cuối khóa;
- Đồ án tốt nghiệp được triển khai thực hiện gắn liền với dự án của công ty;



Nhà trường và Khoa sẽ tiếp cận và đối sánh các chương trình đào tạo của các trường đại học hàng đầu thế giới để nâng cao chất lượng đào tạo và tạo tính hội nhập quốc tế.

#### 1.2.4.4. Tổ chức các hoạt động hỗ trợ công tác đào tạo:

Trong triển khai đào tạo ngành Thiết kế đồ họa đã triển khai xây dựng chương trình chính khóa và ngoại khóa là hai vấn đề quan trọng và bổ sung cho nhau. Khoa chú trọng xây dựng mạng lưới học thuật, kết nối với các nhà truyền thông, quảng cáo, báo chí các chuyên gia nghiên cứu, các giáo sư, giảng viên trên thế giới thường xuyên có những chương trình ngắn hạn: talkshow, workshop, ... nhằm định hướng những vấn đề chuyên sâu cho sinh viên, giúp sinh viên học tập những kinh nghiệm, kiến thức của những người làm nghề. Ngoài ra tham gia vào các dự án thiết kế, như thiết kế nhận diện thương hiệu của các công ty, xây dựng các sản phẩm in ấn và dịch vụ thiết kế, tổ chức thiết kế và sản xuất các chương trình truyền thông của Trường.

Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ thường xuyên tổ chức các hoạt động ngoại khóa nhằm nâng cao trình độ kiến thức cho sinh viên và giảng viên thông qua các câu lạc bộ theo định kỳ. Khoa sẽ thành lập 04 Câu lạc bộ chuyên ngành bao gồm: Câu lạc bộ khởi nghiệp, Câu lạc bộ nhiếp ảnh và quay phim, Câu lạc bộ truyền thông, Câu lạc bộ tiếng Anh chuyên ngành, ... Đây là những môi trường để sinh viên có cơ hội kết nối học tập ngoại khóa có hiệu quả, giúp sinh viên cải thiện những hạn chế của bản thân để hình thành các kỹ năng xử lý trong cuộc sống và nghề nghiệp.

Theo kế hoạch, Khoa sẽ ký kết hợp tác MOU các doanh nghiệp và tổ chức có uy tín trong lĩnh vực truyền thông và quảng cáo. Những doanh nghiệp này là địa chỉ tin cậy, sẵn sàng tiếp nhận sinh viên của Khoa đến thực tập nghề nghiệp và có những trải nghiệm chuyên môn với những chuyên gia giỏi.

Với mục tiêu đặt lợi ích của người học lên trên hết, Khoa sẽ thường xuyên xây dựng kế hoạch lấy ý kiến người học vào cuối học kỳ để từ đó có những cải thiện tốt hơn để chăm sóc người học. Khoa cũng tổ chức cho đội ngũ giảng viên chủ nhiệm, giảng viên cố vấn học tập là những người giúp đỡ, hỗ trợ cho sinh viên xây dựng kế hoạch học tập và các hoạt động ngoại khóa. Bên cạnh đó, hằng năm, khoa sẽ tổ chức đối thoại trực tiếp với sinh viên để lắng nghe các ý kiến phản hồi trong quá trình tổ chức đào tạo để kịp thời hỗ trợ sinh viên một cách tốt nhất.

## Phần 2. Tóm tắt điều kiện mở ngành đào tạo

### 2.1. Đội ngũ:

- Đội ngũ Giảng viên đáp ứng giảng dạy Chương trình đào tạo (51 giảng viên)

### 2.2. Cơ sở vật chất, thư viện, trang thiết bị, công nghệ học liệu:

#### 2.2.1. Cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ thực hiện chương trình đào tạo

STT	Hạng mục	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m <sup>2</sup> )	Học phần / môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)
1	Phòng học/giảng đường	94	8.334	Tất cả các học phần	Cả năm
2	Hội trường, phòng học lớn hơn 200 chỗ	01	710	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm
3	Phòng học từ 100 – 200 chỗ	01	260	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm
4	Phòng học từ 50 - 100 chỗ	37	2.930	Tất cả các học phần	Cả năm
5	Phòng học dưới 50 chỗ	49	3.111	Tất cả các học phần	Cả năm
6	Phòng học đa phương tiện	01	93	Các học phần cần sử dụng máy tính, kết nối mạng và âm thanh	Cả năm
7	Phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên toàn thời gian	05	1.230		
8	Thư viện, trung tâm học liệu	01	3.335		Cả năm
9	Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập	39	12.125		Cả năm
10	Máy tính	273			Cả năm
11	Sân vận động, hồ bơi	2	1150		Cả năm

Nhà trường có đầy đủ cơ sở vật chất phục vụ cho tất cả ngành, chuyên ngành đào tạo trong nhà trường. Việc triển khai chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa sử dụng chung hệ thống CSVC chung của trường; phòng học, hội thảo được đầu tư theo hướng tiên tiến, hiện đại, tiện ích. Bên cạnh đó, Nhà trường sẽ đầu tư hệ thống studio và xưởng thực hành phục vụ cho các học phần nghệ thuật thị giác. Ngoài ra, sinh viên ngành này có thể sử dụng tiện ích tự học, phòng máy tại Thư viện có các phần mềm thiết kế, dựng phim, các phần mềm đồ họa trong các phòng máy tính.

Ngoài ra, nhằm khuyến khích hoạt động nghiên cứu, công bố, Nhà trường hiện đã tiến hành thủ tục để cấp phép hoạt động Tạp chí Khoa học và Công nghệ Đại học Công nghệ Đồng Nai; các thủ tục đã hoàn tất và đã có Văn bản chấp thuận của Ban Tuyên giáo Trung ương tại Công văn số 4903-CV/BTGTW ngày 27/02/2023 V/v cấp giấy phép hoạt động Tạp chí Khoa học và Công nghệ Đại học Công nghệ Đồng Nai.

Thông tin về tài nguyên, dịch vụ, quy định và các hoạt động của Thư viện Trường cũng như các sản phẩm truyền thông về văn hóa đọc (video, audio, thư mục tài liệu, ...) được cập nhật trên website, facebook, youtube Thư viện.

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1	The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity (Mit Press)	Arthur I. Miller	The MIT Press, 2020	1	Ứng dụng AI trong thiết kế đồ họa	3570004	HK1,2024-2025	
2	Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems	Bernard Marr	2019, Gildan Media	1	Ứng dụng AI trong thiết kế đồ họa	3570004	HK1,2024-2025	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
3	Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming	Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips	2011, Princeton Architectural Press, New York.	1	Phương pháp sáng tạo trong thiết kế	3570005	HK2,2024- 2025	
4	Design Thinking	Gavin Ambrose, Paul Harris	2010, AVA Publishing SA, Switzerland.	1	Phương pháp sáng tạo trong thiết kế	3570005	HK2,2024- 2025	
5	Hình họa và Điêu khắc	Triệu Khắc Lễ (chủ biên), Nguyễn Thế Hùng, Vũ Kim Quyên, Nguyễn Thị Hiên	2001, Giáo dục, Hà Nội.	1	Điêu khắc mô hình	3570006	HK2,2024- 2025	
6	Design Thinking	Gavin Ambrose, Paul Harris	2010, AVA Publishing SA, Switzerland.	1	Điêu khắc mô hình	3570006	HK1,2024- 2025	
7	Con mắt nhìn cái đẹp	Nguyễn Quân	2004, NXB Mỹ thuật	1	Mỹ thuật học	3570007	HK3,2025- 2026	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
8	Visual Culture and Critical Theory(1st ed.)	Fuery, Kelli & Patrick Fuery	2003, London: Arnold Publisher.	2	Mỹ thuật học	3570007	HK3,2025- 2026	
9	Fundamentals of Art History	Anne D'Alleva , Michael Cothren,	2021, Laurence King Publishing	2	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	3570008	HK1,2024- 2025	
10	Gardner's Art Through the Ages: A Global History	Fred S. Kleiner	2019, Cengage Learning	1	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	3570008	HK1,2024- 2025	
11	The Design Thinking Playbook- Thực Hành Tư Duy Thiết Kế	Huỳnh Hữu Tài	2020, Nhà Xuất Bản Công Thương	1	Nhập môn thiết kế đồ họa	3570009	HK1,2024- 2025	
12	Thiết Kế Lấy Người Dùng Làm Trung Tâm - Tặng Kèm Sổ Tay	Phuong Lan	20221, Nhà Xuất Bản Công Thương	1	Nhập môn thiết kế đồ họa	3570009	HK1,2024- 2025	
13	Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media	Robin Landa	2021, Wiley	1	Nguyên lý thị giác	3570010	HK1,2024- 2025	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
14	Design fundamentals notes on theory	Rose Gonnella	2014, Peachpit Press	1	Nguyên lý thị giác	3570010	HK1,2024- 2025	
15	Cơ sở Tạo hình	Lê Huy Văn, Trần Tự Thành	2019, Nhà xuất bản Mỹ thuật, Hà Nội	1	Nguyên lý thị giác	3570010	HK1,2024- 2025	
16	Adobe Illustrator Classroom in a Book: 2020 release	Brian Wood	2020, Adobe Press	1	Thực hành phần mềm ứng dụng I	3570011	HK1,2024- 2025	
17	Photoshop Giáo Trình Xử Lý Ảnh CC-CS6-CS5	Phạm Quang Huy	2020, Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa	1	Thực hành phần mềm ứng dụng I	3570011	HK1,2024- 2025	
18	Adobe After Effect CS5 - dành cho người mới bắt đầu	Phạm Quang Huy, Phạm Quang Hiến	2020, Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa	1	Thực hành phần mềm ứng dụng II	3570012	HK2,2024- 2025	
19	Learn Autodesk Inventor 2018 Basics	T. Kishore	2017, Apress, India	1	Thực hành phần mềm ứng dụng II	3570012	HK2,2024- 2025	
20	Fundamentals of Creature Design: How to Create Successful Concepts Using	3Dtotal Publishing	2020, 3DTotal Publishing	1	Hình họa I	3570013	HK2,2024- 2025	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
	Functionality, Anatomy, Color, Shape & Scale Games Programming in C++: Creating 3D Games (Games Design)							
21	Fundamentals of Creature Design: How to Create Successful Concepts Using Functionality, Anatomy, Color, Shape & Scale Games Programming in C++: Creating 3D Games (Games Design)	3DTotal Publishing	2020, 3DTotal Publishing	1	Hình họa II	3570014	HK3,2025- 2026	
22	The ABA Visual Language: Applied Behavior Analysis	Makoto Shibutani BCBA	2017, CreateSpace Independent Publishing Platform	1	Hình họa II	3570014	HK3,2025- 2026	
23	HTML and CSS QuickStart Guide: The Simplified	David DuRocher	2021, ClydeBank Media LLC.	1	Nguyên lý thiết kế website I	3570015	HK3,2025- 2026	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
	Beginners Guide to Developing a Strong Coding Foundation, Building Responsive Websites, and Mastering ... of Modern Web Design (QuickStart Guides)							
24	Responsive Web Design with HTML5 and CSS: Develop future-proof responsive websites using the latest HTML5 and CSS techniques	Ben Frain	2018, O'Reilly Media; 5th edition	1	Nguyên lý thiết kế website I	3570015	HK3,2025- 2026	
25	HTML and CSS QuickStart Guide: The Simplified Beginners Guide to Developing a Strong Coding Foundation, Building Responsive Websites, and	David DuRocher	2021, ClydeBank Media LLC.	1	Nguyên lý thiết kế website II	3570018	HK4,2025- 2026	



STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
	Mastering ... of Modern Web Design (QuickStart Guides)							
26	Responsive Web Design with HTML5 and CSS: Develop future-proof responsive websites using the latest HTML5 and CSS techniques	Ben Frain	2020, Packt Publishing	1	Nguyên lý thiết kế website II	3570018	HK4,2025- 2026	
27	Video Production Techniques: Theory and Practice from Concept to Screen	Donald Diefenbach	2019, Routledge	1	Kỹ thuật quay phim và biên tập video	3570016	HK3,2025- 2026	
28	Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective	George Belch and Michael Belch	2014, McGraw-Hill; 10th edition	1	Kỹ thuật quay phim và biên tập video	3570016	HK3,2025- 2026	
29	Complete Digital Photography Fourth Edition	Ben Long	2007, Charles River Media, Boston, Massachusetts	1	Kỹ thuật nhiếp ảnh số	3570017	HK1,2025- 2026	
30	The art of digital photography	John Hedgecoe	2006, DK Pub, New York	1	Kỹ thuật nhiếp ảnh số	3570017	HK3,2025- 2026	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
31	Complete Digital Photography Fourth Edition	Ben Long	2007, Charles River Media, Boston, Massachusetts	1	Lý thuyết văn hóa thị giác	3570019	HK4,2025- 2026	
32	The art of digital photography	John Hedgecoe	2006, DK Pub, New York	1	Lý thuyết văn hóa thị giác	3570019	HK4,2025- 2026	
33	Logotype	Michael Evamy	2012 Laurence Publisher, UK	1	Nghệ thuật chữ cơ bản	3570020	HK4,2025- 2026	
34	Choosing & using paper for great graphic design	Mark Hampshire, Keith Stephenson	2007 Roto Vision SA, London	1	Nghệ thuật chữ cơ bản	3570020	HK4,2025- 2026	
35	Logotype	Michael Evamy	2012 Laurence Publisher, UK	1	Nghệ thuật chữ nâng cao	3570021	HK5,2026- 2027	
36	Choosing & using paper for great graphic design	Mark Hampshire, Keith Stephenson	2007, Roto Vision SA, London	1	Nghệ thuật chữ nâng cao	3570021	HK5,2026- 2027	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
37	Adobe After Effect CS5 - dành cho người mới bắt đầu	Phạm Quang Huy, Phạm Quang Hiến	2020, Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa	1	Thiết kế đồ họa động	3570023	HK5,2026- 2027	
38	Learn Autodesk Inventor 2018 Basics	T. Kishore	2017, Apress, India	1	Thiết kế đồ họa động	3570023	HK5,2026- 2027	
39	Handbook of Advertising Management	Rodger barton	1970, Mcgraw – Hill	1	Biên kịch và sản xuất TVC	3570022	HK5,2026- 2027	
40	Materials Management	M.M. Varma	2012, Sultan Chand & Sons	1	Biên kịch và sản xuất TVC	3570022	HK5,2026- 2027	
41	Handbook of Advertising Management	Rodger barton	1970, Mcgraw – Hill	1	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng	3570024	HK6,2026- 2027	
42	Materials Management	M.M. Varma	2012, Sultan Chand & Sons	1	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng	3570024	HK6,2026- 2027	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
43	Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide	Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide	2021, CADCIM Technologies	1	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành I	3570025	HK6,2026- 2027	
44	First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series)	Donna Betancourt	2021, Kindle Edition	1	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành I	3570025	HK5,2026- 2027	
45	Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design	Austin Shaw	2019, Routledge	1	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành II	3570026	HK6,2026- 2027	
46	Digital Compositing for Film and Video: Production	Steve Wright	2017, Routledg	1	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành II	3570026	HK5,2026- 2027	
47	Logo Book	Logo Book	2012, Sylvie Estrada Publisher, Spain	1	Thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng	3570027	HK6, 2026- 2027	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
48	Logotype	Michael Evamy	2012, Laurence Publisher, UK	1	Thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng	3570027	HK6,2026- 2027	
49	Designing News	Francesco Franchi	2013, Gestalten Publishers, Berlin	1	Thiết kế ấn phẩm thương mại	3570028	HK6,2026- 2027	
50	Branding & Spaces	Miquel Abellán,	2013, Page One Publishing, Singapore.	1	Thiết kế nhận diện thương hiệu	3570029	HK6,2026- 2027	
51	Business Cards 3 – Design on Saying Hello	Michael Dorrian & Liz Farelly	2013, Laurence King Publishing, UK	1	Thiết kế nhận diện thương hiệu	3570029	HK6,2026- 2027	
52	Designing News	Francesco Franchi,	2013, Gestalten Publishers, Berlin.	1	Thiết kế tạp chí	3570030	HK6,2026- 2027	
53	Editorial Design – Digital and print	Cath Caldwell, Yolanda Zappaterra	2014, Laurence King Publishing, China	1	Thiết kế tạp chí	3570030	HK5,2026- 2027	

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
54	Kevin Cheng	See What I Mean: How to Use Comics to Communicate Ideas	2014, Greenwood, USA	1	Thiết kế truyện tranh	3570031	HK7,2027- 2028	
55	Burn Your Portfolio: Stuff they don't teach you in design school, but should	Michael Janda	2014, USA	1	Thực tập tốt nghiệp		HK7,2027- 2028	
56	How to Create a Portfolio and Get Hired, Second Edition: A Guide for Graphic Designers and Illustrators	Fig Taylor	2013, Laurence King Publishing, London	1	Thực tập tốt nghiệp		HK7,2027- 2028	
57	Graphic Design the new basics – 2nd ed, revised and expanded	Ellon Lupton, Jennifer Cole Phillips	2015, Princeton Architectural, New York	1	Thực tập tốt nghiệp		HK7,2027- 2028	

<b>STT</b>	<b>Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)</b>	<b>Tên tác giả</b>	<b>Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước</b>	<b>Số lượng bản</b>	<b>Tên học phần sử dụng sách, tạp chí</b>	<b>Mã học phần/môn học</b>	<b>Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)</b>	<b>Ghi chú</b>
	Writing and Research for Graphic Designers: A Designer's Manual to Strategic Communication and Presentation	Steven Heller	2013, Rockport Publishers, UK	3	Đồ án tốt nghệ nghiệp/Thay thế tốt nghệ nghiệp		HK8,2027- 2028	
	Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design	Ian Noble, Russell Bestley	2011, AVA Publishing SA, Switzerland	3	Đồ án tốt nghệ nghiệp/Thay thế tốt nghệ nghiệp		HK8,2027- 2028	

2.2.3. Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập:

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	Hệ thống giá vẽ	Việt Nam, 2022	90	Giá	Điêu khắc mô hình; Hình họa I; Hình họa II; Nghệ thuật chữ cơ bản; Nghệ thuật chữ nâng cao; Thực hành phần mềm ứng dụng I; Thực hành phần mềm ứng dụng II; Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng; Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành I; Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành II	HK1,2 NH2024-2025	100	
2	Bục	Việt Nam, 2022	10	Bục				
3	Tượng giải phẫu	Việt Nam, 2022	6	Tượng				
4	Ghế ngồi	Việt Nam, 2022	90	Ghế				
5	Mô hình và vật mẫu	Việt Nam, 2022	20	Mô hình				
6	Máy tính cấu hình mạnh	Mỹ, 2020	90	Máy	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK1,2 NH2023-2024 và HK3-4, 2025-2026	100	
7	Bục, tủ, kệ trưng bày	Việt Nam, 2022	10	Cái				
8	Bàn học	Việt Nam, 2022	45	Cái				
9	Màn hình LCD 60 inch	Nhật Bản, 2020	3	Cái				



<b>Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập</b>					<b>Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị</b>	<b>Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)</b>	<b>Số người học/máy, thiết bị</b>	<b>Ghi chú</b>
<b>STT</b>	<b>Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng</b>	<b>Nước sản xuất, năm sản xuất</b>	<b>Số lượng</b>	<b>Đơn vị</b>				
10	Bảng viết	Việt Nam, 2022	3	Cái				
11	Bộ Giá Treo 3 Phòng Có Xích	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
12	Phòng vải	Nhật Bản, 2020	3	Cái				
13	Bộ 3 đèn studio	Nhật Bản, 2020	3	Cái	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK1,2 NH2023-2024 và HK3-4, 2025-2026	100	
14	Chân đèn	Nhật Bản, 2020	5	Cái				
15	Softbox thường	Nhật Bản, 2020	3	Cái				
16	Softbox tổ ong	Nhật Bản, 2020	2	Cái				
17	Bộ bandoor honeycomb	Nhật Bản, 2020	2	Cái				
18	Hắt sáng cong U shape beauty	Nhật Bản, 2020	1	Cái	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo	HK1,2 NH2023-2024 và	100	

<b>Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập</b>					<b>Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị</b>	<b>Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)</b>	<b>Số người học/máy, thiết bị</b>	<b>Ghi chú</b>
<b>STT</b>	<b>Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng</b>	<b>Nước sản xuất, năm sản xuất</b>	<b>Số lượng</b>	<b>Đơn vị</b>				
19	Trigger Godox	Nhật Bản, 2020	1	Cái	truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK3-4, 2025-2026		
20	Máy ảnh canon 6D mark 2 + lens 24-105	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
21	Đèn quay phim Amaran 200x	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
22	DJI Ronin-SC Gimbal	Nhật Bản, 2020	1	Cái	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK1,2 NH2023-2024 và HK3-4, 2025-2026	100	
23	Chân quay phim benro	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
24	Mic Rode shotgun	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
25	Micro RODE Wireless	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
26	Máy ảnh sony a7 mark 3	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
27	Ống kính Tamron 28-75 f2.8	Nhật Bản, 2020	1	Cái	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên	HK1,2 NH2023-	100	

<b>Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập</b>					<b>Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị</b>	<b>Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)</b>	<b>Số người học/máy, thiết bị</b>	<b>Ghi chú</b>
<b>STT</b>	<b>Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng</b>	<b>Nước sản xuất, năm sản xuất</b>	<b>Số lượng</b>	<b>Đơn vị</b>				
28	Trigger Godox Sony	Nhật Bản, 2020	1	Cái	kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	2024 và HK3-4, 2025-2026		
29	Bộ pin + sạc đôi cho máy ảnh sony	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
30	Bàn học 120x 240	Việt Nam, 2022	20	Cái				
31	Pin dummy (Pin cắm sạc trực tiếp vào nguồn điện để chụp ảnh trong thời gian dài)	Nhật, 2022	10	Cái				
32	Đèn Led Chiếu Bảng Vẽ	Nhật, 2022	10	Cái	Kỹ thuật quay phim và biên tập video; Kỹ thuật nhiếp ảnh số; Biên kịch và sản xuất TVC và phim ngắn; Quảng cáo ngoài trời; Quảng cáo truyền thông; Truyền thông bằng hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK1,2 NH2023-2024 và HK3-4, 2025-2026	100	
33	Thiết bị trồng điện tử	Nhật, 2022	10	Cái				
34	Đàn mini kết hợp trồng điện tử thu âm tạo vòng lặp âm thanh	Nhật, 2022	5	Cái				
35	Bộ thu âm trực tiếp có chân micro, bộ điều chỉnh âm thanh, dây kết nối màng lọc tạp âm	Nhật, 2022	5	Cái				
36	Máy in 3D	Châu Âu	2	Máy				
37	Âm thanh	Nhật Bản, 2020	3	Cái				

#### 2.2.4. Công nghệ học liệu:

Từ năm 2020, Nhà trường đã sử dụng hệ thống LMS Canvas (<https://canvas.dntu.edu.vn>) phục vụ công tác giảng dạy, đáp ứng việc học trực tuyến hiệu quả cho sinh viên, tạo công cụ quản lý giảng dạy, lưu trữ bài giảng và tài liệu. Hệ thống canvas hỗ trợ tối ưu việc lưu trữ được nguồn tài nguyên học liệu lớn: video, hình ảnh trực quan, file âm thanh, các file word, excel, pdf. Giảng viên có thể chia sẻ nguồn tài liệu; theo dõi và quản lý, phân công nội dung, quá trình dạy – học, đánh giá quá trình giảng dạy dễ dàng, nhanh chóng. Sinh viên chủ động theo dõi nội dung học tập, làm bài tập, quản lý kết quả học tập trong suốt quá trình học. Hệ thống canvas hỗ trợ việc tổ chức các kỳ thi, đánh giá sinh viên trong quá trình học tập tại Trường bằng hình thức trắc nghiệm và tự luận, hỗ trợ đa dạng hình thức câu hỏi (assignment và quiz) và giới hạn thời gian của bài thi dễ dàng. Giảng viên đã có thể tự động hóa công tác đánh giá, chấm điểm và quản lý sinh viên dễ dàng. Đồng thời, giảng viên có thể thảo luận theo chủ đề và gửi thông báo cho nhóm, theo dõi mức độ tương tác của người học trên hệ thống Canvas.

### 2.3. Hoạt động nghiên cứu khoa học:

Trong giai đoạn 2019-2024:

+ Số đề tài nghiên cứu khoa học và chuyển giao công nghệ đã được nghiệm thu:

TT	Phân loại đề tài	Số lượng					
		2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	Tổng số
1	Đề tài cấp Nhà nước	0	0	0	0	0	0
2	Đề tài cấp Bộ*	1	2	0	0	0	3
3	Đề tài cấp Tỉnh/Thành phố	1	0	0	0	0	1
4	Đề tài cấp trường	115	43	55	15	00	228
	<b>Tổng cộng</b>	<b>117</b>	<b>45</b>	<b>55</b>	<b>15</b>	<b>00</b>	<b>232</b>

+ Số lượng bài của được đăng trên các tạp chí:

TT	Phân loại tạp chí	Số lượng					
		2019-2020	2020-2021	2021-2022	2021-2022	2022-2023	Tổng số
1	Tạp chí KH cấp Ngành trong nước	70	81	265	74	68	
	<b>Tổng cộng</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>340</b>	<b>111</b>	<b>128</b>	<b>759</b>

(Nguồn: DNTU)

Theo định hướng chung của Nhà trường, trong giai đoạn sắp đến trường tập trung củng cố và phát triển hệ thống phòng thí nghiệm, xưởng thực hành, phòng trưng bày, triển lãm, thực nghiệm, trung tâm tính toán, các hoạt động liên kết doanh nghiệp, hợp tác quốc tế. Tổ chức các hội nghị khoa học chuyên ngành cấp quốc tế/quốc gia. Xây dựng thành công hình ảnh về một đại học khoa học ứng dụng có chất lượng và nghiên cứu ứng dụng có đẳng cấp trong nước và khu vực.

Trên tinh thần định hướng chung của Nhà trường, Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ triển khai chiến lược phát triển nghiên cứu khoa học. Cụ thể Khoa sẽ thành lập trung tâm chuyên giao về sản phẩm thiết kế và sáng tạo, nhằm triển khai các dự án ứng dụng trong đời sống và qua đó sẽ công bố các sản phẩm có liên quan đến nhận diện thương hiệu, in ấn sản phẩm.

Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ có kế hoạch, lộ trình và chính sách khuyến khích giảng viên tham gia nghiên cứu công bố khoa học và chuyển giao công nghệ trên các lĩnh vực mà Khoa có thế mạnh như dự án chiến lược truyền thông, quảng cáo sản phẩm, nhận diện thương hiệu cho các doanh nghiệp, ... Bên cạnh đó, Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ tích cực hợp tác các Sở khoa học địa phương, các công ty sản xuất sản phẩm giải trí, truyền thông và tổ chức sự kiện, ... trong việc chuyển giao các đề án, sản phẩm do giảng viên và sinh viên sáng tạo, nhằm tạo môi trường tiếp cận thực tế đối với các sản phẩm học đường.

Nhà trường và Khoa Truyền thông và Thiết kế có chính sách khuyến khích và quan tâm sâu sắc đến giảng viên, sinh viên có tinh thần tích cực tham gia vào hoạt động nghiên cứu khoa học: Các chính sách khen thưởng bằng hiện vật, hiện kim, cấp chứng nhận, đăng tải trên các tạp san khoa học chuyên ngành và cộng điểm khoa học hàng năm cho giảng viên; cộng điểm học tập và rèn luyện cho sinh viên, nhằm khích lệ và phát huy sức sáng tạo tài năng trẻ. Việc xây dựng hoạt động khoa học trong lĩnh vực truyền thông, quảng cáo và thiết kế cho sinh viên là tiền đề quan trọng trong việc định hướng phát triển vị trí việc làm sau này. Khoa Truyền thông và Thiết kế xác định kỹ năng và tư duy thiết kế cần phải phát triển trên tư duy khoa học và công nghệ nhằm định hướng phát triển cho chuyên ngành, giúp cho sinh viên thiết kế sản phẩm nắm được các phương pháp tiếp cận đối tượng thiết kế, phạm vi thiết kế, phân tích đối thủ cạnh tranh, dự toán công trình, ... làm nền tảng cho sinh viên khi tốt nghiệp ra trường.

2.3.1 Các đề tài nghiên cứu khoa học của cơ sở đào tạo, giảng viên, nhà khoa học liên quan đến ngành đào tạo dự kiến mở do cơ sở đào tạo thực hiện:

Số TT	Số quyết định, ngày giao đề tài	Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở	Tên đề tài	Chủ nhiệm đề tài
1	TR:2019-01/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Module tạo chữ ký điện tử cho giảng viên nhân viên DNTU	Nguyễn Tài Tiếp Nguyễn Thị Mến Nguyễn Thành Luân Hồ Hữu Chiến Đặng Quốc Hưng Đặng Trần Phương Nam Nguyễn Thanh Tùng
2	TR:2019-02/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Xây dựng ứng dụng quản lý bài báo nghiên cứu khoa học	Quách Thị Bích Như Trần Văn Ninh Nguyễn Tài Tiếp
3	TR:2019-03/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Xây dựng website hỗ trợ tổ chức hội thảo	Quách Thị Bích Như Trần Văn Ninh Nguyễn Thị Liệu
4	TR:2019-05/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Phần mềm phát hiện sao chép đề tài	Đỗ Quốc Bảo Quách Thị Bích Như
5	TR:2019-14/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Nghiên cứu xây dựng mô hình điều khiển tín hiệu giao thông ngoài thực tế	Phạm Văn Đê Văn Bá Tài Trần Văn Cường Trần Trọng Bình Phạm Duy Khánh

<b>Số TT</b>	<b>Số quyết định, ngày giao đề tài</b>	<b>Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở</b>	<b>Tên đề tài</b>	<b>Chủ nhiệm đề tài</b>
6	TR:2019-16/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết bị tự động kiểm soát điều khiển độ ẩm ứng dụng trong phòng nuôi đông trùng hạ thảo	Hoàng Thị Trang Đào Phương Tùng Nguyễn Cao Lâm Hoàng Đình Linh Bùi Thanh Long
7	TR:2019-21/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Nghiên cứu thiết kế thi công mô hình led kỳ nghỉ	Nguyễn Thị Hiền Võ Thanh Tùng Lê Xuân Vịnh Nguyễn Đức Công Nguyễn Thanh Đạt Tống Hoàng Giang
8	TR:2019-03/KUS	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết kế tủ sấy lạnh quy mô hộ gia đình	Nguyễn Thị Ngân Trần Thanh Đại Trần Văn Khánh Nguyễn Ngọc Oanh Phạm Quốc Thuận Nguyễn Hữu Thành Hà Nguyễn Điền Phương Đặng Hoàng Thiên Ân
9	TR:2019-05/QT	Đề tài cấp Cơ sở	Khai thác những giá trị của của làng gốm bầu trúc và làng dệt mỹ nghiệp tại huyện ninh phước - ninh thuận trong du lịch	Nguyễn Hoài Nhân
10	TR:2020-06/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Nghiên cứu, thiết kế và mô phỏng dây chuyền sản xuất thuốc lá tự động dùng WinCC và PLC	Nguyễn Thị Hiền Vũ Hoàng Nghiê (GV)



Số TT	Số quyết định, ngày giao đề tài	Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở	Tên đề tài	Chủ nhiệm đề tài
11	TR:2020-17/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết kế và chế tạo Robot thu gom rác trên sông	Nguyễn Văn Sang (CTM) Tống Minh Chiến (SV) Thái Quang Đức (SV) Đỗ Văn Dũng (SV) Nguyễn Văn Quyết (SV) Đặng Hữu Trường (SV)
12	TR:2020-18/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Ứng dụng scan 3D trong thiết kế ngược	Trần Duy Nam
13	TR:2020-02/KTQT	Đề tài cấp Cơ sở	Xây dựng thương hiệu sản phẩm gỗ tái chế mang thông điệp xanh của SADACO	Trần Thị Minh Ngọc Đình Minh Vũ (SV) Nguyễn Vũ Thảo Vy (SV) Lê Thanh Tùng (SV)
14	TR:2020-07/KTQT	Đề tài cấp Cơ sở	Khai thác những giá trị của làng gốm Bầu Trúc và làng dệt Mỹ Nghiệp tại huyện Ninh Phước - Ninh Thuận trong hoạt động du lịch	Nguyễn Hoài Nhân Bùi Tấn Kiệt (SV) Trần Thị Ngọc Quyên (SV) Nguyễn Lê Hiếu Trung (SV)

2.3.2. Các công trình khoa học công bố của giảng viên, nhà khoa học cơ hữu liên quan đến ngành đào tạo dự kiến mở của cơ sở đào tạo:

STT	Công trình khoa học	Ghi chú
1	Phạm Thị Mộng Hằng, 2019, Sự hài lòng của sinh viên về chất lượng đào tạo - khác biệt giữa công lập và ngoài công lập. Trường hợp nghiên cứu ở tỉnh Đồng Nai, Tạp chí Công Thương.	
2	Trần Thị Mỹ Xuân, 2019, Nghiên cứu các nhân tố ảnh hưởng đến hành vi mua sắm của khách hàng tại Siêu thị Co-op Mart trên địa bàn TP.HCM Kỹ yếu HNKHSV3.	
3	Huỳnh Tấn Nguyên, 2019, Bảo tồn các giá trị văn hóa gắn với phát triển du lịch bền vững vùng Tây Nguyên “Hội thảo cấp trường”.	

<b>STT</b>	<b>Công trình khoa học</b>	<b>Ghi chú</b>
4	Hoàng Lê Quang Nhật, Ứng dụng E-Learning trong đào tạo tại Đại học Công nghệ Đồng Nai: Kinh nghiệm và giải pháp triển khai Hội thảo cấp trường.	
5	Trần Thị Phương Thu, 2019, Thái độ của sinh viên trường ĐHCN ĐN đối với việc sử dụng Facebook như một công cụ hỗ trợ học E-learning môn tiếng Anh, Hội thảo cấp trường.	
6	Nguyễn Quốc Cường, 2020, Development of startup ecosystem in Vietnam in the context of the Fourth Industrial revolution, Tạp chí International Journal of Advance Smart Convergence.	
7	Bùi Thị Yên, 2020, Chiến lược marketing số (Digital Marketing) phát triển du lịch sinh thái tại tỉnh Đồng Nai Hội thảo cấp quốc gia.	
8	Phạm Thị Mộng Hằng, 2020, Nghiên cứu sự hài lòng của khách hàng đối với chất lượng dịch vụ các ngân hàng thương mại trong nước trên địa bàn thành phố Biên Hòa , Tạp chí Công thương.	
9	Trần Thu Hương, 2020, Xây dựng sản phẩm du lịch đặc thù cho phát triển du lịch Đồng Nai, Tạp chí Công thương.	
10	Trần Thu Hương, 2020, Liên kết làng nghề truyền thống cho phát triển du lịch sinh thái vùng Đông Nam Bộ, Hội thảo cấp quốc gia.	
11	Trần Thu Hương, 2020, Xây dựng sản phẩm du lịch đặc thù cho phát triển du lịch Đồng Nai, Tạp chí Công thương.	
12	Cao Thị Thắm, 2021, Định hướng phát triển làng nghề truyền thống kẹo dừa đáp ứng nhu cầu du lịch tỉnh Bến Tre, Hội thảo cấp trường.	
13	Trần Thu Hương, 2021, Bảo tồn các di sản văn hóa cho phát triển du lịch vùng Đông Nam Bộ, Hội thảo trong nước có chỉ số.	
14	Trần Thu Hương, 2021, Liên kết làng nghề thủ công truyền thống nhằm khai thác lợi thế đặc thù vùng Tây Nguyên, Hội thảo cấp quốc gia	
15	Nguyễn Thị Minh Thương, 2022, “Nghiên cứu sự hài lòng của du khách với sản phẩm du lịch thành phố Đà Lạt” Hội thảo Quốc tế TED – 2021.	
16	Đào Thiên Linh Thảo, 2023, điểm nhấn văn hóa nhật bản qua manga và anime, tạp chí giáo dục và xã hội.	
17	Nguyễn Thành Đăng Khoa, 2023, Vận dụng các giá trị văn hóa truyền thống của dân tộc Việt Nam vào giảng dạy chuyên ngành Đông Phương học, trường Đại học Công nghệ Đồng Nai “Phát huy giá trị văn hóa các dân tộc trong giảng dạy ngôn ngữ tại các trường đại học ở Việt Nam hiện nay”	

## **2.4. Hợp tác quốc tế:**

### **2.4.1. Hoạt động hợp tác quốc tế trong đào tạo, nghiên cứu khoa học của nhà trường:**

Về hợp tác quốc tế: Hoạt động hợp tác quốc tế của Trường hướng đến mục tiêu phát triển Trường Đại học Công Nghệ Đồng Nai trở thành trường đại học nghiên cứu, có uy tín quốc tế, và phát triển bền vững. Trường duy trì hợp tác với các trường đại học uy tín trên thế giới thông qua các chương trình trao đổi ngắn hạn (chương trình thực tập, chương trình trao đổi văn hoá, chương trình nghiên cứu ngắn hạn...) và những chương trình khoa học công nghệ có sự tham gia của các nhà khoa học danh tiếng trên thế giới. Chương trình hợp tác quốc tế được xây dựng trên tinh thần tạo ra giá trị cốt lõi trong đào tạo, cung cấp cho người học những trải nghiệm có giá trị, tiếp cận với nền giáo dục tiên tiến trên thế giới, tạo cơ hội cho sinh viên trở thành những “công dân toàn cầu”, sống và làm việc ở nhiều quốc gia khác nhau, xác lập được vị trí trên thị trường lao động quốc tế. Một số hoạt động hợp tác quốc tế nổi bật của Nhà trường như: chương trình đưa sinh viên đi trao đổi tại Đài Loan, Hàn Quốc, Nhật Bản; chương trình tiếp đón sinh viên quốc tế và trao đổi văn hoá.

### **2.4.2. Hoạt động của Khoa Truyền thông và Thiết kế:**

Theo chiến lược phát triển của của Khoa Truyền thông và Thiết kế tăng quy mô trao đổi sinh viên Inbound và outbound. Theo dự kiến hàng năm Khoa sẽ có số lượng trao đổi trên 30 sinh viên. Theo kế hoạch, Khoa sẽ triển khai kế hoạch ký MOU với các đối tác nước ngoài trong vấn đề đào tạo và chuyển giao. Nhiều giảng viên trong khoa đã có cơ hội kết nối với các trường đại học nước ngoài, đây là cơ hội hợp tác trao đổi để tăng cường hợp tác và trao đổi giảng viên và sinh viên, qua đó thúc đẩy mối quan hệ để nâng cao chất lượng đào tạo, ...

Khoa Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ có nhiều chương trình liên kết quốc tế về đào tạo và luân chuyển campus. Theo dự kiến các ngành như Truyền thông đa phương tiện và Thiết kế đồ họa sẽ đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao. Trong đó, chú trọng hợp tác với các đối tác nước ngoài như 2+2, 3+3 ra trường được nhận bằng cử nhân và thạc sĩ.

Nhà trường và Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ có kế hoạch hợp tác toàn diện về đào tạo và nghiên cứu với Trường Đại học Ishou (Đài Loan), Đại học Ming Chi (Đài Loan), Đại học Mỹ thuật và Thiết kế Hale (Cộng hòa Liên Bang Đức) và các trường đại học tại Hà Lan, Cộng hòa Séc, USJ Macao, ... để triển khai theo kế hoạch hợp tác đào tạo. Theo

mục tiêu của khoa, trung bình có 05 lượt giáo sư, chuyên gia, nhà khoa học trong lĩnh vực truyền thông và thiết kế có uy tín đến làm việc và giảng dạy cho sinh viên: tham gia giảng dạy trực tuyến, tổ chức workshop, talkshow, triển lãm, hội chợ sáng tạo.

Với mục tiêu lấy công tác đào tạo làm trọng tâm, xây dựng hợp tác quốc tế làm động lực để phát triển, là yếu tố quan trọng để thúc đẩy hoạt động đào tạo của khoa ngày càng phát triển và đóng góp cho chiến lược phát triển của Đại học CNĐN.

## **2.5. Hợp tác doanh nghiệp:**

Đến tháng 11 năm 2023, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã duy trì và triển khai hoạt động kết nối doanh nghiệp trong các hoạt động đào tạo, đồng thời mời các doanh nghiệp tham gia phỏng vấn kiểm định các chương trình đào tạo. Trong năm học 2022 – 2023 đảm bảo 100% cho tất các sinh viên đi kiến tập, thực tập đáp ứng đúng tiến độ đào tạo của Nhà trường. Nhà trường hợp tác với hơn 600 doanh nghiệp, tổ chức các buổi tọa đàm, chia sẻ kinh nghiệm và hướng nghiệp với khách mời là những doanh nhân thành công, phối hợp với doanh nghiệp huấn luyện kỹ năng mềm cho sinh viên tham gia. Từ năm học 2018 -2019, Nhà trường đã thí điểm tăng cường thêm thời gian thực tập thực tế ngoài doanh nghiệp chưa tính thời gian thực tập cuối khóa cụ thể: khối ngành Công nghệ tăng thêm 3 tháng; khối ngành Kinh tế, Quản trị tăng thêm 2 tháng, giúp người học tìm hiểu sâu hơn về ngành nghề đang theo học, tích lũy các kinh nghiệm và kiến thức thực tế, để sau khi tốt nghiệp cơ hội có việc làm cao hơn. Năm học 2022-2023, Nhà trường đã phối hợp cùng doanh nghiệp tổ chức 46 hội thảo cơ hội việc làm, nhận được 206.000.000 VNĐ tài trợ từ phía doanh nghiệp một phần đó trích ra làm quỹ học bổng cho sinh viên còn lại để tổ chức các hoạt động hỗ trợ sinh viên, tỷ lệ sinh viên có việc làm sau khi tốt nghiệp là 95% (đợt khảo sát tháng 11/2022). Ngoài việc duy trì kết nối với các doanh nghiệp đã có, còn mở rộng quan hệ hợp tác với các doanh nghiệp FDI và doanh nghiệp Việt Nam lớn nhằm nâng cao chất lượng cũng như đáp ứng nhu cầu phát triển của Nhà trường trong tương lai.

Khoa Truyền thông và Thiết kế sẽ triển khai ký kết hợp tác MOU với các công ty, doanh nghiệp đang hoạt động trong lĩnh vực Thiết kế, Truyền thông, Quảng cáo, Hoạt hình và Truyền hình. Đây là những địa chỉ tin cậy để sinh viên có cơ hội tham quan, tập sự nghề nghiệp và trải nghiệm thực tế:

Bảng 6. Danh sách các cơ sở ký hợp tác với khoa

STT	Tên doanh nghiệp	Địa chỉ công ty	Lĩnh vực hoạt động
1	Công ty TNHH Thiết kế đầu tư và xây dựng Đại Nam Việt	Số 88, Lê Bình, Phường 4, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và xây dựng
2	Công ty CPTM&DV Đất Mới - ALC	Lô B2, Đường C2, KCN Cát Lái, Cụm 2, Phường Thạnh Mỹ Lợi, Quận 2, Tp. Hồ Chí Minh	Kinh doanh, tư vấn và thi công
3	Công ty TNHH KL Décor	141 Lê Văn Lương, Phường Tân Kiểng, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh	Tư vấn và thiết kế
4	Công ty TNHH UMA furniture - Baya	1417-1419-1421 Nguyễn Văn Linh, Phường Tân Phong, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế thiết bị nội thất
5	Công ty TNHH K.I.S.S Wedding & Event	22/28 Yên Thế, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Tổ chức sự kiện
6	Công ty CP Gạch ốp lát Viglacera	433 Cộng Hoà, Phường 15, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và sản xuất
7	Công ty TNHH Golden Communication Group	28 Đường Phùng Khắc Khoan, Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh	Truyền thông
8	Công ty TNHH Mạnh Tường Media	154/8A Trần Quang Khải, Phường Tân Định, Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất truyền thông
9	Cty TNHH Truyền Thông Utopia	1134/12, Cách Mạng Tháng 8, Phường 4, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất truyền thông
10	Công ty CP công nghệ thông tin viễn thông Thạch Anh	Tầng 9, Tòa nhà Center Building, Số 1 Nguyễn Huy Tưởng, Quận Thanh Xuân, Hà Nội.	Công nghệ viễn thông
11	Công ty TNHH Đông Nam Promotion	Lầu 6 - Cao ốc Hoàng Việt, 34 Hoàng Việt, Phường 4, Quận Tân Bình, Tp. HCM	Sản xuất truyền thông
12	Công ty Golden Communication	28 Phùng Khắc Khoan, Phường Đa Kao, Quận 1, TP. HCM	Sản xuất truyền thông
13	Công ty TNHH truyền thông đa phương tiện Tiệp Ngộ	174/5/7 Thái Phiên, Phường 8, Quận 11, Tp. Hồ Chí Minh - ĐT: 028.66821888; 028.66821666	Sản xuất truyền thông

<b>STT</b>	<b>Tên doanh nghiệp</b>	<b>Địa chỉ công ty</b>	<b>Lĩnh vực hoạt động</b>
14	Công ty TNHH Túi giấy ZÓT	189A Cô Giang, Phường Cô Giang, Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh	In ấn sản xuất bao bì
15	Công Ty TNHH TMDV và Quảng Cáo Oanh Trần	356 Tạ Quang Bửu, Phường 4, Quận 8, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo tổ chức sự kiện
16	Công ty TNHH Á Châu (STARSEED AGENCY)	Tòa nhà Robot, Tầng 11 308-308C Điện Biên Phủ, Phường 4, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo tổ chức sự kiện và in ấn bao bì
17	Công ty TNHH Universe Media	600 Điện Biên Phủ, Phường 22, Quận Bình Thạnh, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất truyền thông
18	Công ty CP Sphacy	Số 5A, đường D4, phường Tân Hưng, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất truyền thông
19	Công ty TNHH Vang Vọng Trông Châu	131/9 Đường số 10, Phường 13, Quận 6, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo và tổ chức sự kiện
20	Công ty TNHH TM DV SX Tuấn Đạt	C10 28 Nguyễn Văn Linh, Ấp 5A, Bình Chánh, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo và tổ chức sự kiện
21	Cty TNHH TM DV Quảng Cáo Đa Năng	30 Trần Tấn, Phường Tân Sơn Nhì, Quận Tân Phú, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo và tổ chức sự kiện
22	Công ty TNHH Mỹ Thuật Trà Quế	255/2 Nam Kỳ Khởi Nghĩa, Phường 7, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh	Quảng cáo và tổ chức sự kiện
23	Công ty TNHH Tư Vấn Kế Toán Hoàng Gia	16 Ngô Thời Nhiệm, Phường 7, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh	Tư vấn thiết kế
24	Công ty TNHH Tree Communications	Lầu 8, tòa nhà VIPD, 4 Nguyễn Thị Minh Khai, Phường Đa Kao, Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh 028 3911 8500	Quảng cáo và tổ chức sự kiện
25	Công ty TNHH Melody Productionworkx	B8/255E ấp 2, xã Phong Phú, Huyện Bình Chánh, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và sản xuất sản phẩm truyền thông
26	Công ty TNHH Mỹ nghệ Cát Đăng	151 Cộng Hòa, Phường 12, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và sản xuất sản phẩm mỹ nghệ

STT	Tên doanh nghiệp	Địa chỉ công ty	Lĩnh vực hoạt động
27	Công ty Sciencebox Vina	37 (R4-19), Đường số 2, Phường Tân Phong, Quận 7, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế sản xuất và dịch vụ thiết bị đồ dùng dạy học
28	Công ty TNHH nhựa kỹ thuật Sakura	23 đường số 12, Phường Linh Tây, Thủ Đức, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất nhựa
29	Công ty TNHH Wee Digital Company	B20 Bạch Đằng, Phường 2, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh 091 859 89 58	Thiết kế và sản xuất sản phẩm truyền thông
30	Công ty TNHH Spring production	4.02, Level 4, 60A Hoàng Văn Thụ, Phường 9, Quận Phú Nhuận, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và sản xuất sản phẩm truyền thông
31	Công ty TNHH Truyền thông và Quảng cáo MV Media	H2 Đường D2, Khu phố 2, Phường Bửu Long, Tp. Biên Hòa, Tỉnh Đồng Nai	Truyền thông, quảng cáo và tổ chức sự kiện
32	Công ty TNHH Digital Works Vietnam	59 Phổ Quang, Phường 2, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Sản xuất, thiết kế, giải trí

### Phần 3. Về mục tiêu phát triển ngành đào tạo đề xuất mở:

Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa được cấu trúc và xây dựng giảng dạy cho sinh viên đại học chính quy, với tổng khối lượng kiến thức toàn khóa là 126 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình đào tạo) trong thời gian 4 năm. Chương trình đã được xây dựng dựa trên cơ sở tham khảo các quy định:

- Khối lượng kiến thức toàn khóa: 126 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình đào tạo)
- Thời gian đào tạo: 4 năm
- Đối tượng tuyển sinh: Theo quy chế tuyển sinh đại học chính quy hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- Dự kiến chỉ tiêu tuyển sinh trong 05 năm đầu:

Năm thứ	1 (2024)	2 (2025)	3 (2026)	4 (2027)	5 (2028)
Dự kiến số lượng sinh viên tuyển sinh trong 5 năm liền kề	100	120	140	160	180

- Điều kiện tốt nghiệp:
  - + Đáp ứng đầy đủ các tiêu chí chuẩn đầu ra của ngành học;
  - + Đáp ứng đầy đủ các quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo;
  - + Hoàn tất các môn học và tích lũy đủ số tín chỉ được quy định trong Chương trình đào tạo.

- Điều kiện tuyển sinh:

- + Phương thức tuyển sinh 1: Xét tuyển theo điểm thi trung học phổ thông (THPT)
- + Phương thức tuyển sinh 2: Xét học bạ lớp 11 và học kỳ (HK)1 lớp 12
- + Phương thức tuyển sinh 3: Xét học bạ lớp 12

Tất cả các phương thức tuyển sinh có kết hợp thi tuyển môn năng khiếu Mỹ thuật do trường tổ chức hoặc xét tuyển kết quả thi năng khiếu từ các trường đại học khác.

- Đối tượng:

- + Người đã được công nhận tốt nghiệp THPT của Việt Nam hoặc có bằng tốt nghiệp nước ngoài được công nhận trình độ tương đương.

- + Người đã có bằng tốt nghiệp trung cấp và đã hoàn thành đủ yêu cầu khối lượng kiến thức văn hóa THPT theo quy định của pháp luật.

- Điều kiện dự tuyển:

- + Đạt ngưỡng đầu vào theo quy định
- + Có đủ sức khỏe để học tập theo quy định hiện hành.
- + Có đủ thông tin cá nhân, hồ sơ dự tuyển theo quy định.

- + Đối với thí sinh khuyết tật, bị suy giảm khả năng học tập, Nhà trường thực hiện các biện pháp cần thiết và tạo điều kiện tốt nhất để thí sinh có nguyện vọng được đăng ký dự tuyển và theo học các ngành phù hợp với điều kiện sức khỏe của thí sinh.

- + Đối tượng ưu tiên và tuyển thẳng thực hiện theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo (GD&ĐT).

- Tổ hợp môn xét tuyển:

- + A00: Toán, Vật lý, Hóa học



+ A01: Toán, Vật lý, Anh

+ D01: Toán, Văn, Anh

+ D15: Văn, Địa lý, Anh

#### **Phần 4. Giải pháp và lộ trình thực hiện:**

Xây dựng đề án: để thực hiện xây dựng chương trình đào tạo, Khoa Truyền thông và Thiết kế đã tiến hành xây dựng chương trình đào tạo hoàn thiện trong tháng 01/2024 và trình Hội đồng thẩm định, Hội đồng khoa học và Ban giám hiệu thông qua và ký quyết định mở ngành đào tạo Thiết kế đồ họa trong năm 2024.

##### **4.1. Chương trình đào tạo:**

###### **4.1.1 Xây dựng CTĐT:**

Chương trình đào tạo gồm 126 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình đào tạo), bao gồm khối kiến thức đại cương là 43 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình đào tạo), khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp là 80 tín chỉ, Thực tập và Khóa luận tốt nghiệp 12 tín chỉ, đào tạo trong vòng 4 năm. Chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa, trình độ đại học được xây dựng căn cứ theo:

- Luật Giáo dục Đại học ngày 18/6/2012 và Luật Giáo dục sửa đổi số 34/2018/QH14;

- Thông tư số 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18 tháng 01 năm 2022 về Quy định điều kiện, trình tự, thủ tục mở ngành đào tạo và đình chỉ hoạt động của ngành đào tạo trình độ đại học;

- Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 6 năm 2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Quy định về chuẩn chương trình đào tạo; xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

- Thông tư số 04/2016/TT-BGDĐT ngày 14/03/2016 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Quy định về tiêu chuẩn đánh giá chất lượng chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học.

Trong quá trình xây dựng, Chương trình đào tạo được tham khảo các chương trình của các trường đại học trong và ngoài nước: ngành Thiết kế hoạt hình của Đại học Griffith, Ngành Thiết kế hoạt hình của Đại học Edinburgh.

Đối với các ngành đào tạo các trường đại học trong nước: ngành Nghệ thuật thiết kế số của Trường Đại học FPT; ngành Nghệ thuật số của Trường Đại học Hoa Sen.

(Bảng phân tích đối sánh được kèm theo).

#### 4.1.2. Thẩm định CTĐT:

Chương trình đã được Hội đồng thẩm định thông qua ngày 17 tháng 11 năm 2023.

#### 4.1.3. Mục tiêu của chương trình đào tạo:

##### 4.1.3.1. 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.

##### 4.1.3.2. Mục tiêu cụ thể:

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

Mục tiêu cụ thể (POs)	Nội dung
	bản thân, cộng đồng xã hội trong quá trình phát triển và hội nhập quốc tế của đất nước.

- Trình độ tin học:
- Trình độ ngoại ngữ:
- + Chứng chỉ B1 và các chứng chỉ khác được quy đổi tương đương.

#### 4.1.4. Chuẩn đầu ra của CTĐT:

Bảng 7. Chuẩn đầu ra (PLO)

Kiến thức	
PLO1: <b>Vận dụng</b> 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.	<p>PI 1.1. <b>Vận dụng</b> 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.</p> <p>PI 1.2. <b>Vận dụng</b> 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.</p> <p>PI 1.3. <b>Vận dụng</b> 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.</p>
PLO 2: <b>Áp dụng</b> 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.	<p>PI 2.1 <b>Áp dụng</b> 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.</p> <p>PI 2.2 <b>Áp dụng</b> các nguyên tắc văn hóa, kiến thức tạo hình đặc trưng sản phẩm ứng dụng để thực hiện chiến dịch truyền thông số.</p>
PLO 3: <b>Vận dụng</b> 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.	<p>PI 3.1 <b>Vận dụng</b> 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.</p> <p>PI 3.2 <b>Vận dụng</b> kiến thức chụp, ghi hình một cách nghệ thuật để thực hiện các dự án sản xuất chương trình truyền thông hiệu quả.</p>

<p>PLO 4: <b>Vận dụng</b> 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.</p>	<p>PI 4.1 <b>Vận dụng</b> 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 <b>Vận dụng</b> nền tảng số để triển khai các dự án thiết kế có hiệu quả, tạo ra nhiều giá trị kinh tế cho doanh nghiệp.</p>
<p><b>Kỹ năng</b></p>	
<p>PLO5: <b>Vận dụng</b> 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.</p>	<p>PI 5.1. <b>Vận dụng</b> thành thạo kỹ năng ngoại ngữ để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá. PI 5.2. <b>Vận dụng</b> 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. <b>Vận dụng</b> kỹ năng mềm để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá.</p>
<p>PLO 6: <b>Vận dụng</b> 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.</p>	<p>PI 6.1. <b>Vận dụng</b> 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. <b>Vận dụng</b> 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.</p>
<p>PLO 7: <b>Vận dụng</b> 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.</p>	<p>PI 7.1. <b>Vận dụng</b> 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. <b>Vận dụng</b> các hiệu ứng trong kỹ xảo phần mềm, và trí tuệ nhân tạo AI trong sản xuất và hậu kỳ.</p>
<p>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.</p>	<p>PI 8.1 <b>Đánh giá</b> 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 <b>Đánh giá</b> khả năng phản biện trước các vấn đề chuyên ngành và cuộc sống.</p>
<p><b>Năng lực tự chủ và trách nhiệm</b></p>	
<p>PLO9: <b>Tuân thủ</b> các qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp; hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học</p>	<p>PI 9.1. <b>Tuân thủ</b> các qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp.</p>

tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.

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.

#### 4.1.5. Chương trình đào tạo:

##### 4.1.5.1. Khái quát chương trình đào tạo:

- Kiến thức giáo dục đại cương: 43 tín chỉ (22 tín chỉ không tích lũy trong chương trình đào tạo);
  - + Lý luận chính trị và pháp luật: 13 tín chỉ;
  - + Khoa học xã hội và tự nhiên: 4 tín chỉ;
  - + Ngoại ngữ: 16 tín chỉ;
  - + Nhóm kiến thức ngoại ngữ tăng cường đầu vào: 11 tín chỉ (không tích lũy trong chương trình);
  - + Kỹ năng mềm, đạo đức nghề nghiệp: 06 tín chỉ;
  - + Tin học: 04 tín chỉ;
  - + Giáo dục thể chất: 03 tín chỉ (không tích lũy trong chương trình);
  - + Giáo dục quốc phòng: 08 tín chỉ (không tích lũy trong chương trình);
- Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp: 80 tín chỉ;
  - + Kiến thức cơ sở khối ngành: 14 tín chỉ;
  - + Kiến thức cơ sở ngành: 20 tín chỉ;
  - + Kiến thức ngành: 18 tín chỉ;
  - + Kiến thức chuyên ngành hẹp: 31 tín chỉ.

4.1.6. Kế hoạch đào tạo dự kiến:

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 1</b>														
1	1	CB71101	Môi trường và phát triển bền vững	Environment & Sustainable Development	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
2	1	CB70301	Key English 1 (**)	Key English 1	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
3	1	CB70302	Key English 2 (**)	Key English 2	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	CB70301
4	1	CB70303	Key English 3 (**)	Key English 3	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	CB70302
5	1	CB70304	English Speaking Community (**)	English Speaking Community	02	30	30	00	00	00	BB	Không	CB70301 CB70302 CB70303	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
6	1	CB70303	Kỹ năng nói trước công chúng	Public Speaking Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
7	1	TK70106	Nhập môn thiết kế đồ họa	Introduction to graphic design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 2</b>														
8	2	CB70101	Triết học Mác - Lênin	Philosophy of marxism and leninism	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
9	2	CB70305	Intensive English 1	Intensive English 1	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	Không
10	2	CB70301	Tin học ứng dụng I	Fundamentals of Informatics I	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
11	2	CB70304	Kỹ năng quản lý cảm xúc	Emotional Regulation Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
12	2	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
13	2	TK70103	Điêu khắc mô hình	Modeling sculpture	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
14	2	TK70107	Nguyên lý thị giác	Visual principles	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
15	2	TK70108	Thực hành phần mềm ứng dụng I	Application software I	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
16	2	TK70110	Hình họa I	Drawing I	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
17	2	TK70113	Kỹ thuật quay phim và biên tập video	Cinematography and video editing techniques	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 3</b>														
18	3	CB70102	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	Political Economics of	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không



TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
				Marxism and Leninism										
19	3	CB70106	Pháp luật đại cương	Introduction of Laws	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
20	3	TK70114	Kỹ thuật nhiếp ảnh số	Digital photography	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
21	3	CB71102	Tâm lý học hành vi	Behavioral psychology	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
22	3	CB70306	Intensive English 2	Intensive English 2	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	CB70305
23	3	CB70302	Tin học ứng dụng II	Fundamentals of Informatics II	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	CB70301
24	3	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
25	3	CB71401	Giáo dục thể chất I (Boi lội)	Physical Education I	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
26	3	CB71402	Giáo dục thể chất II (Bóng đá)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
27	3	CB71403	Giáo dục thể chất II (Bóng chuyền)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
28	3	CB71404	Giáo dục thể chất II (Cầu lông)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
29	3	TK70109	Thực hành phần mềm ứng dụng II	Application software II	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	TK70108
30	3	TK70111	Hình họa II	Drawing II	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	TK70110
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 4</b>														
31	4	CB70103	Chủ nghĩa xã hội khoa học	Scientific Socialism	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
32	4	CB70307	Intensive English 3	Intensive English 3	04	60	60	00	00	00	BB	CB70305	Không	CB70306

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
33	4	CB70306	Kỹ năng đàm phán, thương lượng	Negotiation and Bargaining Skills	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
34	4	CB71405	Giáo dục thể chất III (Fitness)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
35	4	CB71406	Giáo dục thể chất III (Dancesport)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
36	4	CB71407	Giáo dục thể chất III (Bóng rổ)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
37	4	CB71408	Giáo dục thể chất III (Võ thuật)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
38	4	TK70105	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	History of art and design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
39	4	TK70112	Nguyên lý thiết kế Website I	Web design principles I	02	45	15	30	00	00	BB	TK70109	Không	Không
40	4	TK70116	Lý thuyết văn hóa thị giác	Visual culture theory	02	45	15	30	00	00	BB	TK70107	Không	Không
41	4	TK70117	Nghệ thuật chữ cơ bản	Basic typography	02	45	15	30	00	00	BB	TK70106	Không	Không
42	4	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
43	4	TK70104	Mỹ thuật học	Fine art theory	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 5</b>														
44	5	CB70105	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	History of Vietnamese Communist Party	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
45	5	CB70104	Tư tưởng Hồ Chí Minh	Ho Chi Minh Ideology	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
46	5	CB70308	Intensive English 4	Intensive English 4	04	60	60	00	00	00	BB	CB70306	Không	Không
47	5	TK70102	Phương pháp sáng tạo trong thiết kế	Creative methods in design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
48	5	TK70115	Nguyên lý thiết kế Website II	Web design principles II	02	60	00	60	00	00	BB	TK70112	Không	Không
49	5	TK70118	Nghệ thuật chữ nâng cao	Advanced typography	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	TK70117
50	5	TK70120	Thiết kế đồ họa động	Motion graphics design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
51	5	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

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 6</b>														
52	6	TK70122	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành I	Professional Application Software I	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
53	6	TK70123	Thực hành phần mềm ứng dụng chuyên ngành II	Professional Application Software II	03	75	15	60	00	00	BB	TK70109	Không	Không
<b>Chuyên ngành hẹp 1 (Thiết kế đồ họa in ấn và truyền thông)</b>														
54	6	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
55	6	TK70125	Thiết kế ấn phẩm thương mại	Commercial publication design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không
56	6	TK70126	Thiết kế nhận diện thương hiệu	Brand identity design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
57	6	TK70127	Thiết kế tạp chí	Magazine design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70118	Không	Không
58	6	TK70128	Thiết kế truyện tranh	Comic design	03	75	15	60	00	00	BB	TK70111	Không	Không
<b>Chuyên ngành hẹp 2 (Thiết kế đồ họa hoạt hình và game)</b>														
59	6	TK70235	Từ kịch bản đến khung hình	From script to frame	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
60	6	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
61	6	TK70237	Mô hình trong hoạt hình và game	Models in animation and games	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
62	6	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

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
63	6	TK70239	Hậu kỳ cho phim hoạt hình, game	Post production for animation	03	75	15	60	00	00	BB	TK70123	Không	Không
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 7</b>														
<b>Chuyên ngành hẹp 1 (Thiết kế đồ họa in ấn và truyền thông)</b>														
64	7	TK70129	Thực tập tốt nghệ	Graduation internship	07	420	00	00	00	420	BB	TK70124 TK70125	Không	TK70126 TK70127 TK70128
<b>Tự chọn chuyên ngành 1 (Chọn 2 trong 4 môn)</b>														
65	7	TK71131	Quảng cáo ngoài trời	Outdoor advertising	02	45	15	30	00	00	TC	Không	Không	Không
66	7	TK71132	Quảng cáo truyền thông	Abvertising- media	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không



TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
67	7	TK71133	Truyền thông bằng hình ảnh thị giác	Visual communication	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
68	7	TK71134	Thiết kế đồ họa cho truyền hình	Television design	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
<b>Chuyên ngành hẹp 2 (Thiết kế đồ họa hoạt hình và game)</b>														
69	7	TK70240	Thực tập tốt nghệ nghiệp	Graduation internship	07	420	00	00	00	420	BB	TK70235 TK70236	Không	TK70235 TK70236 TK70237 TK70238 TK70239
<b>Tự chọn chuyên ngành 2 (Chọn 2 trong 4 môn)</b>														
70	7	TK71242	Diễn họa hoạt hình stop motion	Stop motion animation	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
71	7	TK71243	Diễn hoạt cho game	Animation for Games	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
72	7	TK71244	Hậu kỳ cho phim hoạt hình	Post production for animation	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
73	7	TK71245	Hoạt hình 2D và hiệu ứng	2D animation and effects	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
<b>Kế hoạch giảng dạy HK 8</b>														
<b>Chuyên ngành hẹp 1 (Thiết kế đồ họa in ấn và truyền thông)</b>														
74	8	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
<b>Chuyên ngành hẹp 2 (Thiết kế đồ họa hoạt hình và game)</b>														

TT	Phân bộ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết/giờ					BB/TC	ĐK tiên quyết	Học phần SH	ĐK học trước
						Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
75	8	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

#### **4.2. Biên bản thông qua của Hội đồng Khoa học và đào tạo:**

Đề án mở ngành Thiết kế đồ họa đã được Hội đồng Khoa học và Đào tạo trường thông qua (*Biên bản kèm theo tại phụ lục của đề án*).

#### **4.3. Kế hoạch mua sắm trang thiết bị, giáo trình từ năm thứ 2 của chuyên ngành:**

Kế hoạch đầu tư cơ sở vật chất và thiết bị dạy học như sau: Các khối lượng kiến thức đại cương và các môn cơ sở ngành sẽ sử dụng triển khai giảng dạy trên cơ sở đã được đầu tư chung của Nhà trường. Hệ thống các môn cơ sở khối ngành, cơ sở ngành, kiến thức ngành sẽ được học tập các phòng máy tính của Nhà trường đã trang bị, riêng những môn thuộc nghệ thuật thị giác nhà trường sẽ tiến hành đầu tư trang thiết bị vào năm 2025. Các môn ngành và chuyên ngành Nhà trường sẽ đầu tư vào năm học 2025-2026. Các phòng chuyên biệt xử lý hậu kỳ một cách riêng biệt và đúng chuẩn của ngành Thiết kế đồ họa.

Cơ sở vật chất và học liệu: Về học liệu, hiện nay các môn đại cương và cơ sở ngành đã đầy đủ phục vụ cho việc học và nghiên cứu cho sinh viên, riêng tài liệu ngành và chuyên ngành hẹp Khoa Truyền thông và Thiết kế và Thư viện Nhà trường sẽ có kế hoạch đầu tư mua sắm, bổ sung trong năm học 2025 - 2026. Về hệ thống máy tính có cấu hình cao, trang bị những phần mềm đồ họa, dựng phim, tạo hiệu ứng sẽ sử dụng cơ sở và thiết bị hiện nay dành cho khối Công nghệ thông tin để triển khai giảng dạy các môn ứng dụng phần mềm. Sau đó, Nhà trường sẽ có lộ trình trang bị phòng máy riêng biệt để phục vụ đào tạo cho ngành Thiết kế đồ họa trong năm học 2025 - 2026.

#### **4.4. Kế hoạch phát triển đội ngũ giảng viên để đáp ứng điều kiện mở ngành đào tạo:**

Khoa Truyền thông và Thiết kế và Nhà trường sẽ lên kế hoạch tuyển dụng giảng viên bổ sung các vị trí còn thiếu vào học kỳ 1 năm học 2024 – 2025 và sẽ tuyển đủ số lượng các vị trí đảm nhận giảng dạy trước học kỳ 1 năm học 2025 - 2026.

#### **4.5. Kế hoạch đánh giá và kiểm định chương trình đào tạo:**

Sau khi có sinh viên tốt nghiệp khóa đầu tiên ngành Thiết kế đồ họa sẽ thực hiện đánh giá và kiểm định chương trình đào tạo với các tổ chức kiểm định trong và ngoài nước.

### **Phần 5. Phương án phòng ngừa và xử lý rủi ro:**

- Kịch bản rủi ro:
  - + Không tuyển sinh đủ số lượng sinh viên theo kế hoạch năm học.
  - + Không tuyển đủ số lượng giảng viên phụ trách ngành đào tạo.
  - + Ngành bị đình chỉ trong quá trình đào tạo.
- Biện pháp phòng ngừa rủi ro:

+ Xây dựng và nâng cao hình ảnh thương hiệu của Khoa Truyền thông và Thiết kế, Đại học Công nghệ Đồng Nai, thông qua website, fanpage, trang mạng xã hội của Trường, Khoa.

+ Xây dựng và thực hiện kế hoạch quảng bá tuyển sinh, chương trình tuyển sinh hàng năm.

+ Ký biên bản ghi nhớ với các Trường THPT và thực hiện chương trình tư vấn tuyển sinh, hướng nghiệp cho học sinh.

+ Xây dựng đội ngũ giảng viên có chất lượng, đầu tư cơ sở hạ tầng phục vụ cho hoạt động đào tạo, nâng cao uy tín của Khoa, Trường.

+ Xây dựng các chính sách về học bổng, tuyển thẳng, nghiên cứu khoa học, hỗ trợ sinh viên.

+ Xây dựng các chính sách hỗ trợ sinh viên đi thực tập tại doanh nghiệp, tham gia các hoạt động trải nghiệm thực tế phục vụ cho chương trình đào tạo.

+ Xây dựng chính sách tuyển dụng, nghiên cứu khoa học, hợp tác quốc tế và chế độ phúc lợi để thu hút giảng viên.

+ Xây dựng các hoạt động ngoại khóa để định hướng cho sinh viên tham gia các phong trào và tiếp cận với thực tế.

+ Xây dựng các hoạt động nâng cao kỹ năng mềm để giải quyết các công việc chuyên ngành và cuộc sống thông qua các hoạt động trải nghiệm.

+ Xây dựng tinh thần khởi nghiệp và học tập suốt đời cho sinh viên thông qua các mô hình câu lạc bộ, trung tâm khởi nghiệp.

+ Thực hiện đầy đủ các quy định về mở ngành đào tạo mới.

- Giải pháp xử lý rủi ro trong trường hợp cơ sở đào tạo bị đình chỉ hoạt động ngành đào tạo:

Trong trường hợp ngành Thiết kế đồ họa bị đình chỉ hoạt động, các giải pháp cụ thể để đảm bảo quyền lợi cho người học, giảng viên, cơ sở đào tạo và các bên liên quan như sau:

<b>TT</b>	<b>Đối tượng</b>	<b>Giải pháp</b>
1	Người học (sinh viên)	- Phương án 1: Người học được bảo lưu kết quả học tập đến thời điểm ngành bị đình chỉ hoạt động và tiếp tục hoàn thành chương trình đào tạo sau khi ngành được Bộ GDĐT

TT	Đối tượng	Giải pháp
		cho phép hoạt động ngành trở lại. - Phương án 2: Người học được xem xét chuyển ngành đào tạo (điều kiện trúng tuyển tương đương) theo quy định của Trường và Bộ GDĐT. - Phương án 3: Người học được xem xét tham gia các chương trình học quốc tế mà nhà trường đang liên kết đào tạo với nước ngoài.
2	Giảng viên	- Phương án 1: Sắp xếp Giảng viên tham gia giảng dạy các học phần phù hợp chuyên môn ở các ngành khác trong Trường. - Phương án 2: Sắp xếp công việc, thỏa thuận với Giảng viên theo quy định của Bộ luật lao động, thỏa ước lao động tập thể, hợp đồng lao động, ...
3	Cơ sở đào tạo và các bên liên quan	- Xác định các nội dung chưa phù hợp, tiến hành phân tích, đánh giá và thực hiện các giải pháp (theo từng trường hợp) để được cho phép hoạt động ngành trở lại.

### III. Đề nghị và cam kết thực hiện:

1. Địa chỉ website đăng thông tin 3 công khai, chuẩn đầu ra, chương trình đào tạo các quy định của cơ sở đào tạo liên quan đến hoạt động tổ chức đào tạo và nghiên cứu khoa học:

Địa chỉ <https://dntu.edu.vn/>

Trang thông tin được thường xuyên cập nhật những thông tin hoạt động diễn ra trong trường. Trên đó: Nhà trường công bố các điều kiện đảm bảo chất lượng (theo Thông tư số 36/2017/TT-BGDĐT ngày 28/12/2017), kết quả kiểm định chất lượng giáo dục tại mục “Đảm bảo chất lượng”. Thông tin sinh viên tốt nghiệp có thể được tra cứu nhanh chóng, tỷ lệ sinh viên có việc làm sau tốt nghiệp được khảo sát và công bố hằng năm; Chương trình đào tạo và chuẩn đầu ra được công bố cho sinh viên biết; mức học phí được công bố theo khóa học.

2. Đề nghị của cơ sở đào tạo:

Từ các căn cứ khoa học cũng như thực trạng đào tạo và nhu cầu nhân lực ngành Thiết kế đồ họa, với sự chuẩn bị về đội ngũ giảng viên, kỹ thuật viên và cơ sở vật chất, đội ngũ quản lý, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai kính đề nghị Bộ Giáo dục và Đào tạo cho phép đào tạo ngành Thiết kế đồ họa trình độ đại học - mã ngành 7210403 kể từ năm 2024.

### 3. Cam kết triển khai thực hiện:

Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai cam kết thực hiện đúng các yêu cầu của Bộ Giáo dục và Đào tạo, đảm bảo chất lượng đào tạo trong quá trình triển khai đào tạo ngành Thiết kế đồ họa.

*Đồng Nai, ngày 01 tháng 12 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**

#### ***Nơi nhận:***

- Bộ GD&ĐT;
- HĐT (để báo cáo);
- BGH (để theo dõi và chỉ đạo thực hiện);
- Lưu: P.ĐH, P.TCHC, Khoa TT & TK.

Số: 706/QĐ-ĐHCNĐN

Đồng Nai, ngày 01 tháng 12 năm 2023

## QUYẾT ĐỊNH

Về việc phân công chủ trì ngành Thiết kế đồ họa  
trình độ Đại học – mã số: 7210403

### HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ ĐỒNG NAI

Căn cứ Luật giáo dục đại học năm 2012;

Căn cứ Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học năm 2018;

Căn cứ Quyết định số 929/QĐ-TTg ngày 16 tháng 06 năm 2011 của Thủ tướng Chính phủ về việc thành lập Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai;

Căn cứ Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 06 năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định về chuẩn chương trình đào tạo, xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

Căn cứ Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18 tháng 01 năm 2022 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định điều kiện, trình tự, thủ tục mở ngành đào tạo, đình chỉ hoạt động của ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ;

Căn cứ Nghị quyết số 34/NQ-HĐT ngày 01 tháng 09 năm 2023 của Hội đồng trường Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai về việc ban hành Quy chế Tổ chức và Hoạt động của Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai;

Theo đề nghị của Trưởng Phòng Đại học và Phòng Tổ chức – Hành chính.

## QUYẾT ĐỊNH:

**Điều 1.** Phân công TS. Đỗ Xuân Phú, chuyên môn: Lý luận và Lịch sử Mỹ thuật, làm chủ trì ngành Thiết kế đồ họa trình độ Đại học – mã số: 7210403.

**Điều 2.** TS. Đỗ Xuân Phú có nhiệm vụ xây dựng, tổ chức thực hiện chương trình đào tạo và tham gia các hoạt động chuyên môn thuộc chương trình đào tạo được phân công chủ trì.

**Điều 3.** Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký. Các đơn vị, cá nhân có liên quan và TS. Đỗ Xuân Phú chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

### Nơi nhận:

- Như Điều 3;

- Lưu: P. TC-HC.

**KT. HIỆU TRƯỞNG  
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

**Nguyễn Thúy Lan Chi**