

Đồng Nai, ngày 21 tháng 12 năm 2024

ĐỀ ÁN MỞ NGÀNH ĐÀO TẠO

(Kèm theo Quyết định số 588/QĐ-ĐHCNĐN ngày 21 tháng 12 năm 2024 của
Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai)

Tên ngành đào tạo: Nghệ thuật số (Chuyên ngành Thiết kế và sản xuất game, Mỹ thuật đa phương tiện)

- Mã số: 7210408
- 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:

1.1.1. Quá trình xây dựng và phát triển:

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 19 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 tháng 01 tháng 11 năm 2024, Trường có 7110 sinh viên và học viên, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai là một trường đại học đa ngành, 22 ngành đại học được tổ chức thành 05 nhóm ngành (Công nghệ - Kỹ thuật, Khoa học sức khỏe; Kinh doanh quản lý, Nhân văn; Mỹ thuật - Truyền thông); 04 ngành thạc sĩ và 01 ngành tiến sĩ. Tính đến hết năm học 2023 - 2024, Nhà trường đã có 10 khoá tốt nghiệp bậc đại học.

Tính đến ngày 01 tháng 11 năm 2024, đội ngũ giảng viên cơ hữu của Nhà Trường gồm: 01 Giáo sư, 19 Phó Giáo sư, 76 Tiến sĩ và 236 Thạc sĩ. Với các chính sách, chiến lược phát triển đến năm 2030, Nhà trường sẽ xây dựng thành công đội ngũ nhân viên, giảng viên, nghiên cứu viên có trình độ chuyên môn cao, năng lực nghiên cứu tốt; có thái độ và tinh thần trách nhiệm, có tinh thần phụng sự trong công việc, đáp ứng được nhu cầu phát triển xã hội và hội nhập quốc tế.

Về cơ cấu tổ chức: gồm 08 khoa đào tạo chuyên ngành gồm (Khoa Kinh tế - Quản trị; Khoa Kế toán - Tài chính; Khoa Công nghệ; Khoa Kỹ thuật; 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 Khảo thí và Đảm bảo chất lượng; Phòng Khoa học công nghệ; Phòng Hợp tác quốc tế; Phòng Công tác sinh viên và Phòng Quản trị thiết bị), 05 Trung tâm (Trung tâm Thông tin - Thư viện, Trung tâm Hợp tác doanh nghiệp và Cựu người học, Trung tâm Ngoại ngữ - Tin học; Trung tâm Trí tuệ nhân tạo và Công nghệ Robot; Trung tâm huấn luyện thể thao) 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 hoạt động nghiên cứu khoa học: Hoạt động KH&CN đã ghi nhận nhiều đổi mới quan trọng. Cụ thể, hệ thống văn bản quy phạm nội bộ đã được cập nhật và ban hành, giúp quản lý các hoạt động nghiên cứu hiệu quả hơn. Nhà trường đã tổ chức các khóa tập huấn nâng cao năng lực nghiên cứu, thu hút hơn 200 giảng viên và nghiên cứu viên tham gia. Tổ chức thành Hội thảo quốc tế CSET 2024 và các hội thảo chuyên đề của các Khoa tạo cơ hội giao lưu trao đổi học thuật. Tăng cường công bố khoa học quốc tế, đặc biệt là các bài báo trong Tạp chí quốc tế uy tín. Ngoài ra, Trường ĐHCNĐN đã thực hiện hơn 40 đề tài NCKH cấp cơ sở và các dự án chuyển giao công nghệ, mang lại ứng dụng thiết thực trong cộng đồng. Những đổi mới này không chỉ nâng cao chất lượng nghiên cứu mà còn góp phần tạo dựng thương hiệu cho hoạt động KH&CN của 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 dự án khoa học công nghệ, công bố quốc tế 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 các trường đại học uy tín trên khu vực Đông Nam Á, Đông Á, Châu Âu và Mỹ. Ngoài ra, Nhà trường còn có những chương trình tiếp đón sinh viên quốc tế và trao đổi văn hoá với sinh viên DNTU.

Về cơ sở vật chất: Trụ sở chính của Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai tọa lạc tại: Đường Nguyễn Khuyến, Khu phố 5, phường Trảng Dài, thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai.

Nhà trường với tổng diện tích 76.130 m², diện tích xây dựng hiện hữu là 47.370 m², gồm các công trình: giảng đường, phòng học lý thuyết; khu thí nghiệm, thực hành; Trung

tâm Thông tin - Thư viện; trung tâm Ngoại ngữ - Tin học; 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, công viên, hồ bơi... Môi trường học tập khang trang, hiện đại, đầy đủ tiện nghi, bên cạnh đó, môi trường sinh thái xanh, sạch, đẹp không chỉ đáp ứng cho việc dạy, việc học mà còn phục vụ các hoạt động thể dục thể thao, vui chơi, giải trí của người dạy và người học.

Phòng học lý thuyết và thực hành với sức chứa khác nhau nhằm đáp ứng không gian cho các lớp học một cách hiệu quả: Phòng học từ 50 - 100 chỗ (40 phòng), phòng học dưới 50 chỗ (49 phòng), phòng học đa phương tiện (01 phòng) và 24 cabin ngoại ngữ đáp ứng hiệu suất học tập của sinh viên.

Nhà trường có 01 Hội trường lớn với sức chứa 800 chỗ, 01 Hội trường nhỏ với sức chứa 200 chỗ và Thư viện với thiết kế hiện đại, sang trọng không những là nơi học tập lý tưởng mà còn là nơi tổ chức các hội thảo, hội nghị mang tầm quốc tế.

Cơ sở vật chất của Nhà trường luôn được chú trọng đầu tư và cải tạo, nâng cấp nhằm đáp ứng tốt nhất cho công tác giáo dục nói chung và sự phát triển của Nhà trường nói riêng, mang lại hiệu quả tốt nhất cho nguồn lực tương lai của xã hội, đất nước.

- Ký túc xá DNTU – Tòa nhà D: Nằm trong khuôn viên Nhà trường, cách Trung tâm Thư viện 50m; Trung tâm tổ chức Sự kiện 100m; Cách Trung tâm Thực hành 100m; Khu Tích hợp 120m rất thuận tiện cho sinh viên lưu trú, học tập, thực hành, sinh hoạt vui chơi thể thao. Phía Đông giáp đường đi khu dân cư Kp 5A, phía Tây giáp sân thể thao bóng rổ, cầu lông, bóng chuyền, phía Nam giáp Nhà để xe và sân bóng đá, phía Bắc giáp đường đi khu dân cư Phú Gia 2. Tổng diện tích sàn 5181m² tầng trệt là Canteen, tầng D2, D3 dành cho sinh viên nữ; Tầng D4, D5 dành cho sinh viên nam. Tổng số phòng ở 80 phòng; Diện tích mỗi phòng 32 m², sắp xếp 07 vị trí, mỗi vị trí có giường, bàn học, tủ treo đồ, tủ đựng đồ, kệ sách, phía sau là ban công, Toilet không gian rộng thoáng đảm bảo vệ sinh, hành lang rộng 3m, cầu thang phía Đông và phía Tây thuận tiện di chuyển đi lại. Đáp ứng được từ 85% đến 100% nhu cầu sinh viên đăng ký lưu trú. Hệ thống điện đảm bảo an toàn: Cầu giao tổng lắp đặt cạnh cầu thang tầng trệt, các tầng đều có cầu giao riêng lắp đặt ngay ban công chiếu nghỉ. Hệ thống nước máy cung cấp đến các phòng sinh viên đảm bảo vệ sinh, an toàn. Công tác an ninh trật tự, PCCC được duy trì đảm bảo tốt.

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

+ Phòng mô phỏng nghiệp vụ dành cho sinh viên ngành Kế toán, Tài chính – Ngân hàng, phòng thực hành Nhà hàng khách sạn.

+ Phòng thực hành Thiết kế đồ họa và Truyền thông đa phương tiện dành cho sinh viên ngành Thiết kế đồ họa và Truyền thông đa phương tiện.

+ 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 Công nghệ thực phẩm, Công nghệ kỹ thuật hoá học, Môi trường và Công nghệ sinh học: 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 li tâm, máy đo pH, máy quang phổ, máy so màu, máy chưng cất nước, máy đo vi khí hậu, máy lọc CO₂, thiết bị đốt nóng mẫu, tủ sấy, tủ ẩm, máy votex, 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 li tâm, 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, máy thực hành giải phẫu 3D, Máy sinh hóa bán tự động, máy đông máu bán tự động, mô hình tiêm mông điện tử, máy đo đường huyết điện tử, dụng cụ thu và phân tích mẫu phục vụ xét nghiệm y học.

+ Xưởng thực hành cơ khí - ô tô: 06 phòng.

+ Phòng thực tế ảo Innovation Lab: 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 3.123 m² 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 chung 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, 12 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, tiếng Anh (8.748 đầu sách tương đương 23.905 bản). Nhà Trường có bản quyền truy cập cơ sở dữ liệu quốc tế về sách và tạp chí khoa học liên quan và đáp ứng yêu cầu của ngành.

+ 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. 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 với 88 thành viên là thư viện các trường đại học, học viện ở Việt Nam, giúp cho người học có thể kết nối đến nguồn tri thức số khổng lồ, phục vụ cho nhu cầu tự học, tự nghiên cứu và phát triển sáng tạo.

+ 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, Đại học Nguyễn Tất Thành, Đại học Nha Trang, Đại học Đà Lạt... 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.

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 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. Trong đó, khẳng định phát triển đa ngành nghề trong đó chú trọng các ngành nghề Thiết kế số, Truyền thông 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 Nghệ thuật số 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 Nghệ thuật số 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 Nghệ thuật số, (mã ngành 7210408) để tiến hành các bước xây dựng đề án mở ngành đào tạo theo các quy định hiện hành.

Ngành Nghệ thuật số là một ngành đào tạo thuộc khối Nghệ thuật ứng dụng. Là một ngành có sự kết hợp kiến thức và kỹ năng công nghệ và sự sáng tạo trên nền tảng của nghệ thuật tạo hình. Sinh viên tốt nghiệp từ ngành này sẽ là những chuyên gia trong lĩnh vực nghệ thuật số, những nhà truyền thông thị giác đáp ứng các vị trí việc làm hiện nay của xã hội 4.0, ... Tốt nghiệp ngành học này, sinh viên sẽ đảm nhận các vị trí sau: Sinh viên tốt nghiệp ngành Nghệ thuật số sẽ đảm nhận các vị trí sau: Họa sĩ mỹ thuật trong các công ty sự kiện và truyền thông; Họa sĩ trong các xưởng phim; Chuyên gia mỹ thuật cho các công ty quảng cáo; Giám đốc mỹ thuật cho các đài truyền hình; Chuyên gia thiết kế game; Chuyên gia 2D, 3D, hiệu ứng hình ảnh cho game; Chuyên gia thiết kế trải nghiệm người dùng (UX); Trưởng nhóm thiết kế, sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện; Giám đốc sáng tạo cho các công ty giải trí, truyền thông; Nhà sáng tạo nội dung số cho sản phẩm truyền thông và tiếp thị; Là ngành nghề đáp ứng các vị trí sản xuất và sáng tạo nội dung nhằm triển khai quảng bá hình ảnh của thương hiệu đáp ứng nhu cầu hiện nay của các công ty dịch vụ sản xuất truyền thông, thiết kế và quảng cáo. Vì vậy, vị trí việc làm của nhà thiết kế luôn ở tình trạng khát nhân sự trình độ cao.

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 nhu cầu của thực tế, nhiều công ty thiết kế quảng cáo, in ấn tổ chức sự kiện, truyền thông, giải trí, ... đã được mở ra phục vụ nhu cầu của xã hội, cho nên rất cần nhân

viên, chuyên gia nghệ thuật số để đảm nhận các vị trí quan trọng trong bộ phận sáng tạo, thiết kế và sản xuất sản phẩm truyền thông và giải trí của công ty. Hơn nữa, hệ thống công ty nước ngoài đang đầu tư vào lĩnh vực mỹ thuật đa phương tiện, truyền thông thị giác để sản xuất và đảm nhận những dự án truyền thông quảng cáo, cho nên nhân lực có trình độ chuyên môn và ngôn ngữ trong mỹ thuật số rất quan trọng để đáp ứng những vị trí công việc mà công ty nước ngoài đặt ra.

Thời đại công nghệ 4.0. Sự cạnh tranh về thông tin trở nên cấp thiết đối với xã hội. Bên cạnh đó, sự bùng nổ các truyền thông xã hội trên nền tảng nghệ thuật nhìn đã tác động sâu sắc đến đời sống của giới trẻ hiện nay, chính vì vậy, vị trí vai trò sản xuất các sản phẩm mỹ thuật đa Phương tiện được nhiều tổ chức và cơ sở chú trọng phát triển để xây dựng thương hiệu cũng như chiến lược phát triển tên tuổi của công. Chính vì vậy, nguồn nhân lực làm việc trong lĩnh vực nghệ thuật số trở nên cần thiết cho các bộ phận sản xuất và xây dựng nội dung truyền thông của mỗi công ty. Trong lúc đó, do đặc thù ngành nghề này nên hiện nay nhiều cơ sở đào tạo chưa chú trọng đầu tư tập trung phát triển ngành Nghệ thuật số, dẫn đến thiếu hụt nhân sự hiện nay trong xã hội. Việc đầu tư phát triển ngành Nghệ thuật số của DNTU là một định hướng đúng đắn, phù hợp nhu cầu nhân lực hiện nay của khu vực.

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 tọa 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 tọa lạc trong khu vực này. Chính vì vậy, mỗi công ty, cơ quan, doanh nghiệp, ... Và đây là điểm lợi thế về việc thu hút các nhà tuyển dụng các ngành nghề thuộc nghệ thuật số. Và đây cũng là một lợi thế để DNTU liên kết trong hợp tác đào tạo và cung ứng sản phẩm sau đào tạo các ngành nghề nói chung và Nghệ thuật số nói riêng. Với kinh nghiệm đào tạo các ngành công nghệ và kỹ thuật là tiền đề giúp định hướng phát triển tốt trong xây dựng kế hoạch đào tạo các ngành nghề có tính kết hợp giữa yếu tố công nghệ và nghệ thuật số.

Ngành Nghệ thuật số trên thế giới đã được các Trường Đại học triển khai đào tạo từ lâu, 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, Đại học nghiên cứu sáng tạo, Mỹ, Đại học Arizona, Mỹ ... đây là ngành học có tính giao thoa kết hợp công nghệ và nghệ thuật nên được nhiều sinh viên theo học. Và nhiều công ty tên tuổi trên thế giới đã thường xuyên có

những liên kết với các trường đại học để đầu tư xây dựng và cho ra đời nhiều sáng tạo mới phục vụ nhu cầu giải trí và truyền thông và mạng di động.

Việt Nam là đất nước đang trên đà phát triển công nghiệp, số lượng doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực truyền thông quảng cáo và giải trí số là rất lớn. Nhu cầu nguồn nhân lực trong lĩnh vực này rất lớn, tuy nhiên trong địa bàn tỉnh Đồng Nai chưa một cơ sở đào tạo nào triển khai đào tạo ngành này dẫn đến thiếu hụt nguồn nhân lực cho địa phương và các tỉnh thành lân cận. Chính vì vậy việc DNTU xây dựng chương trình đào ngành Nghệ thuật số 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 truyền thông quảng cáo, tổ chức sự kiện, các đài truyền hình, công ty giải trí là rất 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, xây dựng được những chiến lược phát triển sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện; có tư duy phân tích để xây dựng các dự án phim phục vụ nhu cầu giải trí, ... 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 FPT, Đại học RMIT, Đại học Hoa Sen. 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 chưa triển khai đào tạo ngành này. Hội đồng trường Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai xây dựng chủ trương đào tạo ngành Nghệ thuật số 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 nhu cầu nhân lực trong lĩnh vực mỹ thuật đa phương tiện và truyền thông thị giác 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 Nghệ thuật số, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã thực hiện tổ chức lấy ý kiến *nhà tuyển dụng, người tốt nghiệp, đối tượng học tiềm năng*, ... 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.

Theo kết quả khảo sát cho thấy hầu hết tất cả nhân viên làm việc trong khối doanh nghiệp, người học, sinh viên, giảng viên đều có nhận định chung là có nhu cầu tuyển dụng nhân lực học tập ngành Nghệ thuật số 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 người học tiềm năng, cựu người học, và doanh nghiệp liên quan, ... 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 Nghệ thuật số.

Nhu cầu của xã hội đào tạo ngành Nghệ thuật số trình độ đại học nhằm đáp ứng nguồn nhân lực này cho cả nước nói chung và nguồn nhân lực xét riêng cho khu vực phía Nam, Khoa Truyền thông và Thiết kế, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đề xuất mở ngành Nghệ thuật số để đáp ứng nhu cầu hiện tại cũng như phù hợp với chiến lược phát triển chung của trường, của ngành, của địa phương và 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 Nghệ thuật số 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 ngành Nghệ thuật số, 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 Nghệ thuật số:

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 Nghệ thuật số trình độ đại học, Khoa Truyền thông và Thiết kế, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đã thực hiện khảo sát người học tiềm năng, cựu người học, và doanh nghiệp liên quan, ... Theo kết quả khảo sát cho thấy hầu hết tất cả nhân viên làm việc trong khối doanh nghiệp, người học, sinh viên, giảng viên đều có nhận định chung là có nhu cầu tuyển dụng nhân lực học tập ngành Nghệ thuật số 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 người học tiềm năng, cựu người học, và doanh nghiệp liên quan, ... 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 Nghệ thuật số.

Kết quả khảo sát nhà tuyển dụng:

Nhằm nắm bắt được nhu cầu của xã hội và thu thập luận cứ khoa học làm cơ sở xây dựng chương trình đào tạo và đề xuất mở ngành Nghệ thuật số trình độ đại học, Khoa Truyền

thông và Thiết kế đã thực hiện khảo sát, 50 đại diện doanh nghiệp đang hoạt động tại các tỉnh/ thành phía Nam thuộc tất cả các lĩnh vực chuyên môn thuộc lĩnh vực Nghệ thuật số.

Nội dung khảo sát tập trung vào các nội dung gồm:

- 1/ Nhu cầu tuyển dụng lao động ngành Nghệ thuật số của Doanh nghiệp hiện tại
- 2/ Số lượng nhân lực công ty dự kiến tuyển hiện tại
- 3/ Thu nhập hàng tháng của một nhà Nghệ thuật số

Kết quả khảo sát nhu cầu nhân lực được thể hiện ở Bảng 1.

Bảng 1. Kết quả khảo sát nhu cầu tuyển dụng nhân lực ngành Nghệ thuật số

Các mức độ	Rất cao		Cao		Không cao		Không ý kiến		Tổng	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Nhu cầu tuyển dụng lao động của Doanh nghiệp	15	30	28	56	7	14	0	0	50	100

Bảng 2. Số lượng nhân sự ngành Nghệ thuật số Doanh nghiệp cần tuyển dụng trong năm nay

Các mức độ	Nhu cầu 1 - 3 người		Nhu cầu 4 - 5 người		Nhu cầu 6 - 8 người		Nhu cầu 9 - 15 người	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Số lượng nhân sự Doanh nghiệp cần tuyển dụng trong năm	19	38	12	24	8	16	11	22

Bảng 3. Kết quả khảo sát mức thu nhập hàng tháng của nhà Nghệ thuật số

Các mức độ	Trên 20.000.000		Từ 17.000.000 - 20.000.000		Từ 11.000.000 - 16.000.000		Từ 8.000.000 - 10.000.000	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thu nhập hàng tháng của nhà Nghệ thuật số	11	22	21	42	13	26	5	10

Kết quả khảo sát người tốt nghiệp:

Song song với kết quả khảo sát về nhu cầu nguồn nhân lực từ các Doanh nghiệp, Khoa Truyền thông và Thiết kế cũng tiến hành khảo sát các chuyên gia, là những người tốt nghiệp ngành Nghệ thuật số. Nội dung khảo sát liên quan đến tiềm năng phát triển và mức thu nhập hàng tháng thực tế của một nhà Nghệ thuật số. Kết quả khảo sát 57 người đã tốt nghiệp được thể hiện ở Bảng 4 và Bảng 5.

Bảng 4. Khảo sát về tiềm năng phát triển ngành Nghệ thuật số

Các mức độ	Rất cao		Cao		Không cao		Không tiềm năng		Tổng	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Tiềm năng phát triển của ngành Nghệ thuật số	29	51	28	49	0	0	0	0	57	100

Bảng 5. Khảo sát về mức thu nhập thực tế của một nhà Nghệ thuật số

Các mức độ	Trên 40.000.000		Từ 20.000.000 - 30.000.000		Từ 15.000.000 - 20.000.000		Dưới 15.000.000	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Thu nhập thực tế của nhà Nghệ thuật số	9	15.8	18	31.6	16	28.1	14	24.6

Kết quả khảo sát đối tượng học tiềm năng:

Ngoài ra, đối tượng quan trọng chính là các người học tiềm năng, những sinh viên tương lai của ngành Nghệ thuật số được Khoa Truyền thông và Thiết kế xem xét và tìm hiểu. Kết quả khảo sát 101 người là đối tượng sinh viên và học sinh được thể hiện ở Bảng 6.

Bảng 6. Khảo sát về nhu cầu học ngành Nghệ thuật số:

Các mức độ	Rất cao		Cao		Không cao		Không có nhu cầu		Tổng	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Người học tiềm năng	18	17.8	40	39.6	22	21.8	21	20.8	101	100

Số lượng người học có nhu cầu học tập ngành Nghệ thuật số trong vòng 4 năm từ 2025 đến 2028 được thể hiện ở Bảng 7.

Bảng 7. Khảo sát về số lượng sinh viên có nhu cầu học tập ngành Nghệ thuật số

Các năm	2025		2026		2027		2028	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Số lượng sinh viên có nhu cầu học tập ngành Nghệ thuật số	46	45.5	19	18.8	9	8.9	27	26.7

Dưới đây là chuẩn đầu ra mong đợi của ngành Nghệ thuật số dựa theo số lượng khảo sát người học tiềm năng (Bảng 8).

Bảng 8. Chuẩn đầu ra mong đợi

(1: Không cần thiết; 2: Chưa cần thiết; 3: Ít cần thiết ; 4 : Cần thiết 5: Rất cần thiết)

TT	Câu hỏi	Phương án trả lời				
		1	2	3	4	5
I. Kiến thức						
1	Vận dụng kiến thức khoa học xã hội, tự nhiên, chính trị và pháp luật trong quá trình học tập, nghiên cứu và sáng tạo các dự án phát triển Nghệ thuật số.	5	8	22	52	14
2	Áp dụng các yếu tố liên quan về kiến thức, kỹ năng cơ bản nghệ thuật tạo hình, trí tuệ văn hóa, bản sắc dân tộc, thẩm mỹ thị giác,... trong sáng tạo tác phẩm Nghệ thuật số .	5	7	6	53	30
3	Vận dụng các kiến thức phần mềm nghệ thuật số, VFX, SFX, AI, đa phương tiện ... trong sản xuất và sáng tạo tác phẩm Nghệ thuật số.	4	4	11	55	27
4	Vận dụng kiến thức, phương pháp luận,... trong nghiên cứu, sáng tạo tác phẩm Nghệ thuật số: Quảng cáo số, Thiết kế game, Thiết kế hoạt hình, Phim.	4	4	13	55	25
II. Kỹ năng						
1	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.	5	5	6	66	19

2	Vận dụng các kiến thức, phương pháp sáng tạo, ngôn ngữ thị giác để phân tích và đánh giá đối thủ cạnh tranh trong sáng tạo các sản phẩm Nghệ thuật số.	5	7	7	62	20
3	Vận dụng các kỹ năng nghề nghiệp, nắm vững các công cụ phần mềm về hiệu ứng, để triển khai các giai đoạn sản xuất tác phẩm mỹ thuật: tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ.	5	7	6	58	25
4	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 sáng tạo Nghệ thuật số.	6	7	9	56	23
III. Năng lực tự chủ và chịu trách nhiệm						
1	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.	5	6	6	55	29

Nhu cầu của xã hội đào tạo ngành Nghệ thuật số trình độ đại học nhằm đáp ứng nguồn nhân lực này cho cả nước nói chung và nguồn nhân lực xét riêng cho khu vực phía Nam, Khoa Truyền thông và Thiết kế, Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai đề xuất mở ngành Nghệ thuật số để đáp ứng nhu cầu hiện tại cũng như phù hợp với chiến lược phát triển chung của trường, của ngành, của địa phương và khu vực.

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 Đại học Công nghệ Đồng Nai 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, Thiết kế và Nghệ thuật số: Truyền thông đa phương tiện, Công nghệ truyền thông, Quảng cáo, Nghệ thuật số, Thiết kế đồ họa, 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, nghệ thuật số, 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, thiết kế, nghệ thuật số 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 Lãnh đạo 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, họa sĩ 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%. Tổng số giảng viên cơ hữu hiện nay là 18 người, trong đó có 06 tiến sĩ, 12 thạc sĩ. Bên cạnh đó, đội ngũ giảng viên có trình độ tiến sĩ và thạc sĩ đang cộng tác với Khoa với khối lượng rất lớn. Khoa và Nhà trường cam kết lực lượng giảng viên cơ hữu sẽ đảm nhiệm hơn 70% Chương trình đào tạo đại học, ngành Nghệ thuật số nếu được Nhà trường giao nhiệm vụ đào tạo.

Căn cứ vào chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo Nghệ thuật số, 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 truyền thông, công ty quảng cáo, công ty trang trí, thiết kế và tổ chức sự kiện, ... 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 Nghệ thuật số.

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 mỹ thuật với 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 Nghệ thuật số 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, Nghệ thuật số, Kiến trúc, Công nghệ đa phương tiện, ... trở thành những ngành nằm trong lộ trình đào tạo của Khoa và Nhà trường 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 Nghệ thuật số, 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 truyền thông, sự kiện 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 bổ 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 Nghệ thuật số 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 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, Câu lạc bộ mỹ thuật... 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 (59 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:

Nhà trường có đầy đủ cơ sở vật chất phục vụ cho tất cả ngành, chuyên ngành đào tạo trong nhà trường, bao gồm 91 phòng học lý thuyết với diện tích 12.311m²; 44 phòng thí nghiệm, máy tính và thực hành có đủ trang thiết bị cho sinh viên, học viên sau đại học. Việc triển khai chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số 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.

Bảng 9. 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 ²)	Học phần /môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1	Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu	129	9.817	Tất cả các học phần	Cả năm	
1.1	Hội trường, phòng học lớn trên 200 chỗ	01	710	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm	
1.2	Phòng học từ 100 - 200 chỗ	01	260	Các học phần lý luận chính trị	Cả năm	
1.3	Phòng học từ 50 - 100 chỗ	33	1.821	Tất cả các học phần	Cả năm	

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

2.2.2. Thư viện

- Diện tích thư viện: 3.123 m²; Diện tích phòng đọc: 417 m²
- Số chỗ ngồi: 500;
- Số lượng máy tính phục vụ tra cứu: 12
- Phần mềm quản lý thư viện: 01
- Thư viện điện tử: 01
- Thông tin bản quyền kết nối với cơ sở dữ liệu trong nước: 01 CSDL
- Thông tin bản quyền kết nối với cơ sở dữ liệu quốc tế (hoặc dự kiến): 02 CSDL

- Số lượng sách, giáo trình điện tử: 10.565 đầu tài liệu.

Ngoài ra, nhằm khuyến khích hoạt động nghiên cứu, công bố, Nhà trường hiện đã tiến hành thủ tục đề 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 về việc 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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
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 nghệ thuật số	NT70001	HK2,2025-2026	
2.	Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems	Bernard Marr	Gildan Media, 2019	1	Ứng dụng AI trong nghệ thuật số	NT70001	HK2,2025-2026	
3.	Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming	Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips	Princeton Architectural Press, 2011, New York	1	Phương pháp sáng tạo	NT70002	HK2,2027-2028	
4.	Design Thinking	Gavin Ambrose, Paul Harris	AVA Publishing SA, 2010, Switzerland	1	Phương pháp sáng tạo	NT70002	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
5.	Hình họa và Điêu khắc	Triệu Khắc Lễ (chủ biên), Nguyễn Thế Hùng, Vũ Kim Quyên, Nguyễn Thị Hiền	Giáo dục, 2001, Hà Nội	1	Điêu khắc mô hình	TK70103	HK2,2025-2026	
6.	Design Thinking	Gavin Ambrose, Paul Harris	AVA Publishing SA, 2010, Switzerland	1	Điêu khắc mô hình	TK70103	HK2,2025-2026	
7.	Fundamentals of Art History	Anne D'Alleva, Michael Cothren,	Laurence King Publishing, 2021	2	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	TK70105	HK2,2026-2027	
8.	Gardner's Art Through the Ages: A Global History	Fred S. Kleiner	Cengage Learning, 2019	1	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	TK70105	HK2,2026-2027	
9.	Câu chuyện nghệ thuật	Susie Hodge	Nhà Xuất Bản Dân trí, 2018,	1	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	TK70105	HK2,2026-2027	
10.	The Design Thinking Playbook- Thực Hành Tư Duy Thiết Kế	Huỳnh Hữu Tài	Nhà Xuất Bản Công Thương, 2020	1	Nhập môn nghệ thuật số	NT70003	HK1,2025-2026	
11.	Thiết Kế Lấy Người Dùng Làm Trung Tâm - Tặng Kèm Sổ Tay	Phương Lan	Nhà Xuất Bản Công Thương, 2021	1	Nhập môn nghệ thuật số	NT70003	HK1,2025-2026	

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
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
12.	Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media	Robin Landa	Wiley, 2021	1	Nguyên lý thị giác	NT70004	HK2,2025-2026	
13.	Design fundamentals notes on theory	Rose Gonnella	Peachpit Press, 2014	1	Nguyên lý thị giác	NT70004	HK2,2025-2026	
14.	Nghệ Thuật Thị Giác & Những Vấn Đề Cơ Bản: Các Yếu Tố Thị Giác, Nguyên Lý Thị Giác, Tư Duy Thị Giác và Bố Cục Thị Giác	Uyên Huy	Nhà xuất bản Mỹ thuật, 2019, Việt Nam	1	Nguyên lý thị giác	NT70004	HK2,2025-2026	
15.	Cơ sở Tạo hình	- Lê Huy Văn, Trần Tự Thành	Nhà xuất bản Mỹ thuật, Hà Nội, 2019	1	Nguyên lý thị giác	NT70004	HK2,2025-2026	
16.	Adobe Illustrator Classroom in a Book: 2020 release	Brian Wood	Adobe Press, 2020	1	Thực hành hội họa số	NT70005	HK2,2025-2026	
17.	Photoshop Giáo Trình Xử Lý Ảnh CC-CS6-CS5	Phạm Quang Huy	Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa, 2020	1	Thực hành hội họa số	NT70005	HK2,2025-2026	
18.	Pixologic ZBrush 2021: A Comprehensive Guide	Prof. Sham Tickoo Purdue Univ.	CADCIM Technologies	1	Thực hành điêu khắc số	NT70006	HK2,2025-2026	
19.	Beginner's Guide to ZBrush	Prof. Sham Tickoo Purdue Univ.	3DTotal Publishing, 2017	1	Thực hành điêu khắc số	NT70006	HK2,2025-2026	

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
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
20.	Fundamentals of Creature Design: How to Create Successful Concepts Using Functionality, Anatomy, Color, Shape & Scale Games Programming in C++: Creating 3D Games (Games Design)	Prof. Sham Tickoo Purdue Univ.	3DTotal Publishing, 2020	1	Hình họa 1	TK70110	HK2,2025-2026	
21.	The ABA Visual Language: Applied Behavior Analysis	Makoto Shibutani BCBA	CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017	1	Hình họa 1	TK70110	HK2,2025-2026	
22.	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	3DTotal Publishing, 2020	1	Hình họa 2	TK70111	HK1,2026-2027	
23.	The ABA Visual Language: Applied Behavior Analysis	Makoto Shibutani BCBA	CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017	1	Hình họa 2	TK70111	HK1,2026-2027	
24.	HTML and CSS QuickStart Guide: The Simplified Beginners Guide to Developing a Strong Coding Foundation, Building Responsive Websites, and Mastering ... of Modern	David DuRocher	ClydeBank Media LLC, 2021	1	Nguyên lý thiết kế website	NT70007	HK2,2026-2027	

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
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Web Design (QuickStart Guides)							
25.	Responsive Web Design with HTML5 and CSS: Develop future-proof responsive websites using the latest HTML5 and CSS techniques	Ben Frain	O'Reilly Media; 5th edition, 2018	1	Nguyên lý thiết kế website	NT70007	HK2,2026-2027	
26.	Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML,CSS,javaScript and Web Graphics	Jennifer Robbins	O'Reily Media 5th edition, 2018	1	Nguyên lý thiết kế website	NT70007	HK2,2026-2027	
27.	Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective	George Belch and Michael Belch	McGraw-Hill; 10th edition, 2014	1	Nghệ thuật quay phim	NT70008	HK3,2025-2026	
28.	Video Production Techniques: Theory and Practice from Concept to Screen	Donald Diefenbach	Routledge, 2019	1	Nghệ thuật quay phim	NT70008	HK2,2025-2026	
29.	Complete Digital Photography Fourth Edition	Ben Long	Charles River Media, Boston, Massachusetts, 2007	1	Nghệ thuật nhiếp ảnh số	NT70009	HK2,2026-2027	
30.	The art of digital photography	John Hedgecoe	DK Pub, 2006, New York	1	Nghệ thuật nhiếp ảnh số	NT70009	HK2,2026-2027	

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
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
31.	National Geographic Photo Basics: The Ultimate Beginner"s Guide to Great Photography	Joel Sartore	National Geographic Illustratd edition, 2019	1	Nghệ thuật nhiếp ảnh số	NT70009	HK2,2026-2027	
32.	The Ultimate Guide To Filmmaking: How To Direct A Movie From Script To Screen Using Latest Techniques	George K.	Independently published, 2016	1	Từ kịch bản đến khung hình	NT70010	HK2,2026-2027	
33.	Harry Potter Page to Screen: Updated Edition: The Complete Filmmaking Journey	Bob McCabe	Harper Design; Updated edition, 2018	1	Từ kịch bản đến khung hình	NT70010	HK2,2026-2027	
34.	Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design	Austin Shaw	Routledge, 2019	1	Hiệu ứng VFX	NT70011	HK2,2026-2027	
35.	Digital Compositing for Film and Video: Production	Steve Wright	Routledge, 2017	1	Hiệu ứng VFX	NT70011	HK2,2026-2027	
36.	Maxon cinema 4D R19 Studio: A Tutorial Approach, 6th Edition	Prof Sham Tickoo Purdue Univ	Cadcim Technologies, 2018	1	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	NT70012	HK1,2027-2028	
37.	Adobe Premiere Pro Classroom in a Book (2020 Release)	Maxim Jago	Pearson Education, 2020	1	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	NT70012	HK1,2027-2028	
38.	MAXON Cinema 4D R20: Modeling Essentials	Pradeep Mamgain	Padexi Academy, 2020	1	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	NT70012	HK1,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
39.	MAXON Cinema 4D R20: A Detailed Guide to Texturing, Lighting, and Rendering	Pradeep Mamgain-2020-Padexi	Padexi Academy, 2020	1	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	NT70012	HK1,2027-2028	
40.	Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide	Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide	CADCIM Technologies, 2021	1	Đồ họa chuyển động	NT70013	HK2,2027-2028	
41.	First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series)	Donna Betancourt	Kindle Edition, 2021	1	Đồ họa chuyển động	NT70013	HK2,2027-2028	
42.	Autodesk Maya 2020 Basics Guide	Kelly Murdock-	SDC Publications, 2010	1	Đồ họa chuyển động	NT70013	HK2,2027-2028	
43.	Basic 3D Animation and Modeling in Blender for Beginners	Adriel Samaniego	Routledge, 2019	1	Xây dựng câu chuyện thông qua kỹ thuật số	NT70014	HK1,2027-2028	
44.	Modeling and Animation Using Blender	Adriel Samaniego	Kindle Edition, 2020	1	Xây dựng câu chuyện thông qua kỹ thuật số	NT70014	HK1,2027-2028	
45.	Premiere Pro for Filmmakers (The Digital Filmmaking Handbook Presents)	Sonja Schenk	Foreing Films Publishing, 2020	1	Kể chuyện tương tác	NT70015	HK1, 2027-2028	
46.	Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development	3dtotal Publishing	3DTotal Publishing; Illustrated edition, 2020	1	Kể chuyện tương tác	NT70015	HK1,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
47.	How to Be a Children's Book Illustrator: A Guide to Visual Storytelling	3dtotal Publishing	3Dtotal Publishing; Illustrated edition, 2021	1	Kể chuyện tương tác	NT70015	HK1,2027-2028	
48.	3D Modeling & Animation: A Primer	Magesh Chandramouli	CRC Press, 2017	1	Hiệu ứng VFX nâng cao	NT70016	HK1,2027-2028	
49.	Botanical Inks- Plants to Print Dyes, Techniques and Projects	Babs Behan	Quadrille, London, 2018	1	Hiệu ứng VFX nâng cao	NT70016	HK1,2027-2028	
50.	HTML and CSS QuickStart Guide: The Simplified Beginners Guide to Developing a Strong Coding Foundation, Building Responsive Websites, and Mastering ... of Modern Web Design (QuickStart Guides)	David DuRocher	ClydeBank Media LLC, 2021	1	Thiết kế giao diện và trải nghệ nghiệm người dùng	TK70121	HK2,2027-2028	
51.	Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics	Jennifer Robbins	O'Reilly Media, 2018	1	Thiết kế giao diện và trải nghệ nghiệm người dùng	TK70121	HK2,2027-2028	
52.	Expressive Digital Painting in Procreate: Learn to draw and paint stunningly beautiful, expressive illustrations on iPad	Shirish Deshpande	HuesAndTones Media and Publishing, 2021	1	Thực hành hội họa số nâng cao	NT70017	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
53.	Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an iPad	3dtotal Publishing	3DTotal Publishing, 2020	1	Thực hành hội họa số nâng cao	NT70017	HK2,2027-2028	
54.	Basic 3D Animation and Modeling in Blender for Beginners	Adriel Samaniego	Kindle Edition, 2019	1	Thực hành điêu khắc số nâng cao	NT70018	HK2,2027-2028	
55.	Modeling and Animation Using Blender	Adriel Samaniego	Kindle Edition, 2020	1	Thực hành điêu khắc số nâng cao	NT70018	HK2,2027-2028	
56.	Games Engine Architecture	Jason Gregory	Kindle Edition, 2021	1	Nền tảng công nghệ và thiết kế game	NT70101	HK2,2027-2028	
57.	Gambling Addiction: The complete guide to survival, treatment, and recovery from gambling addiction.	Kurt Dahl	Pdkyt Publishing, 2020	1	Nền tảng công nghệ và thiết kế game	NT70101	HK2,2027-2028	
58.	Elements of Games Design	Robert Zubek	The MIT Press, 2020	1	Diễn hoạt cho game	NT70102	HK2,2027-2028	
59.	Advanced Games Design: A Systems Approach	Michael Sellers	Addison-Wesley Professional, 2017	1	Diễn hoạt cho game	NT70102	HK2,2027-2028	
60.	Designing Modern Strategy Games (Studies in Games Design Book 1)	George Phillies	Kindle Edition, 2017	1	Diễn hoạt cho game	NT70102	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
61.	Indie Games: From Dream to Delivery	Don L. Daglow	Sausalito Media LLC; 1st edition, 2018	1	Quy trình sản xuất công nghệ game	NT70103	HK2,2027-2028	
62.	Learn Games Theory: A Primer to Strategic Thinking and Advanced Decision-Making	Albert Rutherford	Independently published, 2021	1	Quy trình sản xuất công nghệ game	NT70103	HK2,2027-2028	
63.	Indie Games: From Dream to Delivery	Don L. Daglow,	Sausalito Media LLC; 1st edition, 2018	1	Thiết kế nhân vật game	NT70104	HK2,2027-2028	
64.	Learn Games Theory: A Primer to Strategic Thinking and Advanced Decision-Making	Albert Rutherford	Independently published, 2021	1	Thiết kế nhân vật game	NT70104	HK2,2027-2028	
65.	Learn Games Theory: A Primer to Strategic Thinking and Advanced Decision-Making	Albert Rutherford	Independently published, 2021	1	Tâm lý game	NT70105	HK2,2027-2028	
66.	The Writing Games: 50 Evidence-Informed Writing Activities for GCSE and A Level	Robin Hardman, John Catt	Educational Ltd, 2021	1	Tâm lý game	NT70105	HK2,2027-2028	
67.	Summary of Michael Janda's Book: Burn Your Portfolio: Stuff they don't teach you in design school, but should	Good Summaries	Kindle Edition, 2022	1	Thực tập tốt nghiệp	NT70106	HK2,2027-2028	
68.	How to Get a UX Design Job: Create a compelling portfolio, submit a stand-out application, and ace the interview to land your user experience dream job	Lisa Murnan	UX for the People; 1st edition, 2018	1	Thực tập tốt nghiệp	NT70106	HK1,2028-2029	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
69.	The Language of Graphic Design Revised and Updated: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles	Richard Poulin	Rockport Publishers; Revised, Updated Edition, 2018	1	Thực tập tốt nghiệp	NT70106	HK1,2028-2029	
70.	The eLearning Designer's Handbook: A Practical Guide to the eLearning Development Process for New eLearning Designers	Tim Slade	CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018	1	Đồ án tốt nghiệp/Thay thế tốt nghiệp	NT70107	HK2,2028-2029	
71.	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, UK, 2017	1	Đồ án tốt nghiệp/Thay thế tốt nghiệp	NT70107	HK2,2028-2029	
72.	Visual Research: An Introduction to Research Methods in Graphic Design	Ian Noble, Russell Bestley	AVA Publishing, 2017	1	Đồ án tốt nghiệp/Thay thế tốt nghiệp	NT70107	HK2,2028-2029	
73.	Learn Games Theory: A Primer to Strategic Thinking and Advanced Decision-Making	Albert Rutherford	Independently published, 2021	1	Lý thuyết game	NT71101	HK2,2027-2028	
74.	The Writing Games: 50 Evidence-Informed Writing Activities for GCSE and A Level	Robin Hardman, John Catt	Educational Ltd, 2021	1	Lý thuyết game	NT71101	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
75.	Unity 2020 Virtual Reality Projects: Learn VR development by building immersive applications and games with Unity 2019.4 and later versions	Jonathan Linowes	Packt Publishing, 2020	1	Kinh doanh thể thao điện tử (esport)	NT71102	HK1,2028-2029	
76.	Virtual Reality (The MIT Press Essential Knowledge series)	Samuel Greengard	The MIT Press, 2019	1	Kinh doanh thể thao điện tử (esport)	NT71102	HK1,2028-2029	
77.	Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices for VR Filmmakers 1st	Celine Tricart	Celine Tricart-Routledge, 2017	1	Kinh doanh thể thao điện tử (esport)	NT71102	HK1,2028-2029	
78.	The Psychology of Video Games (The Psychology of Everything)	Celia Hodent	Routledge, 2020	1	Đảm bảo chất lượng cho game Video	NT71103	HK1,2028-2029	
79.	Getting Gamesrs: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them	Jamie Madigan	Tantor Audio, 2019	1	Đảm bảo chất lượng cho game Video	NT71103	HK1,2028-2029	
80.	The Gaming Mind: A New Psychology of Videogames and the Power of Play	Alexander Kriss-	Tantor Audio, 2020	1	Đảm bảo chất lượng cho game Video	NT71103	HK1,2028-2029	
81.	Advanced Games Design: A Systems Approach	Michael Sellers	Michael Sellers	1	Thiết kế game tương tác	NT71104	HK1,2028-2029	
82.	Interactive Stories and Video Games Art: A Storytelling Framework for Games Design	Chris Solarski	CRC Press, 2017	1	Thiết kế game tương tác	NT71104	HK1,2028-2029	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
83.	Adobe After Effects	Ben Goldsmith	Rocky Nook, 2022	1	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập	NT70201	HK2,2027-2028	
84.	Real Time Visual Effects for the Technical Artist	Chris Roda	CRC Press, 2022	1	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập	NT70201	HK2,2027-2028	
85.	Breaking Into Art Direction: How To Build Your Portfolio and Land a Job In Advertising	Kevin Forister	Independently published, 2022	1	Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện	NT70202	HK2,2027-2028	
86.	Creative advertising: Theory & practice. EnglewoodCliffs	Moriarty, S.	NJ: Prentice, 1991	1	Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện	NT70202	HK2,2027-2028	
87.	Grammar of the Shot	Diefenbach, Donald L.;Slatton, Anne E	Taylor & Francis Group, 2019	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
88.	Video Production Techniques: Theory and Praticce from Concept to Screen	Diefenbach, Donald L.:Slatton, Anne E	Taylor & Francis Group, 2019	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
89.	Film Theory: The Basics	Kevin McDonald	Routledge, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
90.	Nghệ thuật viết kịch bản phim truyện truyền hình	PGS.TS. Đỗ Lệnh Hồng Tú	Hội Nhà văn, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
91.	Set Lighting Technician's Handbook Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution	Harry C.Box	Simon and Schuster, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
92.	Cinematography: Theory and Practice For Cinematographers and Directors	Blain Brown	Taylor&Francis Group, 2021	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
93.	Smartphone Filmmaking: Theory and Practice	Schleser, Max	Blomsbury Publishing USA, 2021	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
94.	Japanese Cinema: A Personal Journey	Cowie, Peter	Stone Bridge Press, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	NT70203	HK2,2027-2028	
95.	Advertising Creative Strategy, Copy & Design, 3rd edition	Tom Altstiel, Jean Grow, Dan Augustine, Joanna L. Jenkins	SAGE Publications, Inc, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	NT70204	HK2,2027-2028	
96.	Creative Advertising Concept and Copy A Practical, Multidisciplinary Approach	Georgia - Zozeta Miliopoulou	Routledge, 2024	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	NT70204	HK2,2027-2028	
97.	Digital Media Production for Beginners Production company	Julia V. Griffey	Routledge, 2024	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	NT70204	HK2,2027-2028	
98.	Media Production A Practical Guide to Radio, TV and Film	Amanda Willett	Routledge, 2023	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	NT70204	HK2,2027-2028	
99.	Writing Compelling Dialogue for Film and TV The Art & Craft of Raising Your Voice on Screen	Loren-Paul Caplin	Routledge, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	NT70204	HK2,2027-2028	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
100.	Marketing Artificial Intelligence: AI, Marketing, and the Future of Business	Paul Roetzer	Matt Holt, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip	NT70205	HK2,2027-2028	
101.	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, UK, 2017	1	Đồ án tốt nghiệp/Thay thế tốt nghiệp	NT70207	HK2,2028-2029	
102.	Unity 2020 Virtual Reality Projects: Learn VR development by building immersive applications and games with Unity 2019.4 and later versions	Jonathan Linowes	Packt Publishing, 2020	1	Công nghệ dành cho Game & AR-VR	NT71201	HK1,2028-2029	
103.	Virtual Reality (The MIT Press Essential Knowledge series)	Samuel Greengard	The MIT Press, 2019	1	Công nghệ dành cho Game & AR-VR	NT71201	HK1,2028-2029	
104.	Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices for VR Filmmakers 1st	Celine Tricart	Routledge, 2017	1	Công nghệ dành cho Game & AR-VR	NT71201	HK1,2028-2029	
105.	The collaborative Art of Filmmaking – From Script to Screen	Linda Seger	Routledge, 2019	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	NT71202	HK1,2028-2029	
106.	Nghệ thuật viết kịch bản phim truyện truyền hình	PGS.TS. Đỗ Lệnh Hồng Tú	Hội Nhà văn, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	NT71202	HK1,2028-2029	
107.	Storyboarding - Turning Script into motion	Stephanie Torta, Vladimir Minuty	Mercury Learning and Information, 2017	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	NT71202	HK1,2028-2029	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
108.	TV Writing On Demand What's Now + What's Next	Neil Landau	Routledge, 2024	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	NT71202	HK1,2028-2029	
109.	Writing Compelling Dialogue for Film and TV The Art & Craft of Raising Your Voice on Screen	Loren-Paul Caplin	Routledge, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	NT71202	HK1,2028-2029	
110.	Advertising Creative Strategy, Copy & Design, 3rd edition	Tom Altstiel, Jean Grow, Dan Augustine, Joanna L. Jenkins	SAGE Publications, Inc, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	NT71203	HK1,2028-2029	
111.	Creative Advertising Concept and Copy A Practical, Multidisciplinary Approach	Georgia - Zozeta Miliopoulou	Routledge, 2024	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	NT71203	HK1,2028-2029	
112.	Digital Media Production for Beginners Production company	Julia V. Griffey	Routledge, 2024	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	NT71203	HK1,2028-2029	
113.	Media Production A Practical Guide to Radio, TV and Film	Amanda Willett	Routledge, 2021	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	NT71203	HK1,2028-2029	
114.	Writing Compelling Dialogue for Film and TV The Art & Craft of Raising Your Voice on Screen	Loren-Paul Caplin	Routledge, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	NT71203	HK1,2028-2029	
115.	Video Production Techniques : Theory and Practice from Concept to Screen	Diefenbach, Donald L.;Slatton, Anne E.	Taylor & Francis Group, 2019	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	
116.	The Basics of Filmmaking	Blain Brown	Taylor & Francis Group, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
117.	Cinematography: Theory and Practice For Cinematographers and Directors	Blain Brown	Taylor & Francis Group, 2021	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	
118.	Set Lighting Technician's Handbook Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution	Harry C.Box	Simon and Schuster, 2020	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	
119.	Japanese Horror Cinema and Deleuze: Interrogating and Reconceptualizing Dominant Modes of Thought	Barraclough, Rachel Elizabeth	Bloomsbury Academic & Professional, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	
120.	Smartphone Filmmaking: Theory and Practice	Schleser, Max	Bloomsbury Academic & Professional, 2021	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	
121.	Japanese Cinema: A Personal Journey	Cowie, Peter	Stone Bridge Press, 2022	1	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	NT71204	HK1,2028-2029	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1.	Thiết bị thực tế ảo 3D (Zspace)	Mỹ, 2021	02	Thiết bị	Các học phần cơ sở ngành và chuyên ngành	Cả năm	25	
2.	Hệ thống ghi hình, chụp hình, thiết bị quay chụp, xử lý ảnh	Trung Quốc, 2018	01	Hệ thống	Các học phần cơ sở ngành và chuyên ngành	Cả năm	25	

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	sáng, hậu kỳ, phòng màn, ..							
3.	Hệ thống giá vẽ	Việt Nam, 2022	90	Giá	Điều khắc mô hình (2); Nhập môn nghệ thuật số (2); Ứng dụng AI trong nghệ thuật số (2); Thực hành hội họa số (2); Thực hành điều khắc số (2); Hình họa I (2); Hình họa II (2); Nguyên lý thiết kế Website (2)	HK1,2 NH2025-2026	100	
4.	Bục	Việt Nam, 2022	10	Bục				
5.	Tượng giải phẫu	Việt Nam, 2022	6	Tượng				
6.	Ghế ngồi	Việt Nam, 2022	90	Ghế				
7.	Mô hình và vật mẫu	Việt Nam, 2022	20	Mô hình				
8.	Máy tính cấu hình mạnh	Mỹ, 2020	90	Máy	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng (3); Thực hành hội họa số nâng cao (3); Thực hành điều khắc số nâng cao (3); Nền tảng công nghệ và thiết kế game (3); Diễn hoạt cho game (3); Quy trình sản xuất công nghệ game (3); Thiết kế nhân vật game (3); Tâm lý game (3); Thực tập tốt nghiệp (4), Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (6); Tự chọn chuyên ngành (4)	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-4, 2027-2028	100	
9.	Bục, tủ, kệ trưng bày	Việt Nam, 2022	10	Cái				
10.	Bàn học	Việt Nam, 2022	45	Cái				
11.	Màn hình LCD 60 inch	Nhật Bản, 2020	3	Cái				
12.	Bảng viết	Việt Nam, 2022	3	Cái				
13.	Bộ Giá Treo 3 Phòng Có Xích	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
14.	Phòng vải	Nhận Bản, 2020	3	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-4, 2027-2028	100	
15.	Bộ 3 đèn studio	Nhận Bản, 2020	3	Cái				
16.	Chân đèn	Nhận Bản, 2020	5	Cái				
17.	Softbox thường	Nhận Bản, 2020	3	Cái				
18.	Softbox tổ ong	Nhận Bản, 2020	2	Cái				

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
					Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)			
19.	Bộ bandoor honeycomb	Nhận Bản, 2020	2	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-4, 2026-2027	100	
20.	Hắt sáng cong U shape beauty	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
21.	Trigger Godox	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
22.	Máy ảnh canon 6D mark 2 + lens 24-105	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
23.	Đèn quay phim Amaran 200x	Nhận Bản, 2020	1	Cái	Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)			
24.	DJI Ronin-SC Gimbal	Nhận Bản, 2020	1	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-4, 2026-2027	100	
25.	Chân quay phim benro	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
26.	Mic Rode shotgun	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
27.	Micro RODE Wireless	Nhận Bản, 2020	1	Cái				
28.	Máy ảnh sony a7 mark 3	Nhận Bản, 2020	1	Cái	Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)			

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
29.	Ống kính Tamron 28-75 f2.8	Nhật Bản, 2020	1	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4) hình ảnh thị giác; Thiết kế đồ họa cho truyền hình; Từ kịch bản đến khung hình	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-4, NH2027-2028	100	
30.	Trigger Godox Sony	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
31.	Bộ pin + sạc đôi cho máy ảnh sony	Nhật Bản, 2020	1	Cái				
32.	Bàn học 120x 240	Việt Nam, 2022	20	Cái				
33.	Pin dummy (Pin cắm sạc trực tiếp vào nguồn điện để chụp ảnh trong thời gian dài)	Nhật, 2022	10	Cái				
34.	Đèn Led Chiếu Bảng Vẽ	Nhật, 2022	10	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án-tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)	HK1,2 NH2025-2026 và HK3-8, NH2027-2028, NH2028-2029	100	
35.	Thiết bị trống điện tử	Nhật, 2022	10	Cái				
36.	Đàn mini kết hợp trống điện tử thu âm tạo vòng lặp âm thanh	Nhật, 2022	5	Cái				
37.	Bộ thu âm trực tiếp có chân micro, bộ điều chỉnh âm thanh, dây kết nối màng lọc tạp âm	Nhật, 2022	5	Cái				
38.	Máy in 3D	Châu Âu	2	Máy				

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)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
39.	Âm thanh	Nhật Bản, 2020	3	Cái	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập (3); Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC (3); Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip (3); Thực tập tốt nghiệp (4); Đồ án-tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp (5); Tự chọn chuyên ngành (4)	HK1,2 NH 2025-2026 và HK3-8, NH2027-2028, 2028-2029	100	

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.

Microsoft Teams: Được sử dụng để hỗ trợ giảng dạy trực tuyến, giúp giảng viên và sinh viên tương tác một cách hiệu quả, thuận tiện hơn trong quá trình học tập.

2.3. Hoạt động nghiên cứu khoa học:

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 đồ 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 tập 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:

STT	Số quyết định, ngày phê duyệt đề tài, mã số	Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở	Tên đề tài	Chủ nhiệm đề tài	Số quyết định, ngày thành lập HĐKH nghiệm thu đề tài	Ngày nghiệm thu đề tài (theo biên bản nghiệm thu)	Kết quả nghiệm thu, ngày	Ghi chú
1.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019, TR:2019-11/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết kế và xây dựng mô hình Avtive và Standby trong mạng truyền tải di động 4G của VNPT Đồng Nai	Quách Thị Bích Nhường	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	30/06/2020	Đạt	
2.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019, TR:2019-11/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Xây dựng website trường học bằng Laravel và agularjs - qbn	Quách Thị Bích Nhường	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	30/06/2020	Đạt	
3.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019, TR:2019-64/KCN-SV	Đề tài cấp Cơ sở	Ardino điều khiển động cơ bước	Nguyễn Văn Minh (SV)	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	27/06/2020	Đạt	
4.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019, TR:2019-65/KCN-SV	Đề tài cấp Cơ sở	Chế tạo mạch điều tốc động cơ 3pha	Đặng Minh Hiếu (SV)	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	27/06/2020	Đạt	
5.	Số: 211/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 15/11/2019 TR:2019-40/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết kế và chế tạo máy băm rác hữu cơ	Nguyễn Văn Sang (CTM)	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	25/06/2020	Đạt	
6.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019 TR:2019-18/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết kế và chế tạo máy đóng gạch nung	Hoàng Thị Trang	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	24/06/2020		
7.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019	Đề tài cấp Cơ sở	Thiết bị tự động kiểm soát điều khiển độ ẩm	Hoàng Thị Trang	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	25/06/2020	Đạt	

STT	Số quyết định, ngày phê duyệt đề tài, mã số	Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở	Tên đề tài	Chủ nhiệm đề tài	Số quyết định, ngày thành lập HĐKH nghiệm thu đề tài	Ngày nghiệm thu đề tài (theo biên bản nghiệm thu)	Kết quả nghiệm thu, ngày	Ghi chú
	TR:2019-19/KCN		ứng dụng trong phòng nuôi đông trùng hạ thảo					
8.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019 TR:2019-15/QT-SV	Đề tài cấp Cơ sở	Phát triển du lịch sinh thái tại thác Ba Giọt, huyện Định Quán.	Tào Thị Kiều Trang (SV)	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	25/06/2020	Đạt	
9.	QĐ số 211/QĐ-ĐHCNĐN ngày 15/11/2019 TR:2019-26/QT-SV	Đề tài cấp Cơ sở	Khảo sát tiềm năng phát triển khu du lịch Núi Cẩm, tỉnh An Giang	Phạm Đức Hoàng Anh	129/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 22/6/2020	25/06/2020	Đạt	
10.	Số: 267/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 08 tháng 11 năm 2021 TR: 2021-32/KCN	Đề tài cấp Cơ sở	Hỗ trợ tìm kiếm việc làm theo khu vực trên nền tảng Mobile	Đỗ Quốc Bảo	52/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 06/04/2022	22/05/2022	Đạt	
11.	Số: 267/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 08/11/2021 TR:2021-25/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	QĐ số 52/QĐ-ĐHCNĐN ngày 06/4/2022	15/04/2022	Đạt	

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.	Nguyễn Quốc Cường (2020), <i>Development of startup ecosystem in Vietnam in the context of the Fourth Industrial revolution</i> , <i>Tạp chí International Journal of Advance Smart Convergence</i> .	
2.	Bùi Thị Yên (2020), <i>Chiến lược marketing số (Digital Marketing) phát triển du lịch sinh thái tại tỉnh Đồng Nai Hội thảo cấp quốc gia</i> .	
3.	Phạm Thị Mộng Hằng (2020), <i>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</i> , <i>Tạp chí Công thương</i> .	
4.	Trần Thu Hương (2020), <i>Xây dựng sản phẩm du lịch đặc thù cho phát triển du lịch Đồng Nai</i> , <i>Tạp chí Công thương</i> .	
5.	Trần Thu Hương (2020), <i>Liên kết làng nghề truyền thống cho phát triển du lịch sinh thái vùng Đông Nam Bộ</i> , <i>Hội thảo cấp quốc gia</i> .	
6.	Cao Thị Thắm (2021), <i>Định hướng phát triển làng nghề truyền thống kẹo dừa đáp ứng nhu cầu du lịch tỉnh Bến Tre</i> , <i>Hội thảo cấp trường</i> .	
7.	Trần Thu Hương (2021), <i>Bảo tồn các di sản văn hóa cho phát triển du lịch vùng Đông Nam Bộ</i> , <i>Hội thảo trong nước có chỉ số</i> .	
8.	Trần Thu Hương (2021), <i>Liên kết làng nghề thủ công truyền thống nhằm khai thác lợi thế đặc thù vùng Tây Nguyên</i> , <i>Hội thảo cấp quốc gia</i> .	
9.	Nguyễn Thị Minh Thương (2022), <i>“Nghiên cứu sự hài lòng của du khách với sản phẩm du lịch thành phố Đà Lạt” Hội thảo Quốc tế TED – 2021</i> .	

STT	Công trình khoa học	Ghi chú
10.	Đào Thiên Linh Thảo (2023), <i>Điểm nhấn văn hóa nhật bản qua manga và anime, tạp chí giáo dục và xã hội.</i>	
11.	Nguyễn Thành Đăng Khoa (2023), <i>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”</i>	

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 hằng 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 Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai.

2.5. Hợp tác doanh nghiệp:

Đến tháng 10 năm 2024, 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 2023 – 2024 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 745 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. Năm học 2023-2024, Nhà trường đã phối hợp cùng doanh nghiệp tổ chức 46 hội thảo cơ hội việc làm, nhận được gần 7.000.000.000 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 96% (đợt khảo sát tháng 11/2023). 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 10. 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

STT	Tên doanh nghiệp	Địa chỉ công ty	Lĩnh vực hoạt động
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
14	Công ty TNHH Túi giấy ZỐT	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 Trống Chầu	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

STT	Tên doanh nghiệp	Địa chỉ công ty	Lĩnh vực hoạt động
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 Đằng	151 Cộng Hòa, Phường 12, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh	Thiết kế và sản xuất sản phẩm mỹ nghệ
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 Phở 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 Nghệ thuật số 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 (2025)	2 (2026)	3 (2027)	4 (2028)	5 (2029)
Dự kiến số lượng sinh viên tuyển sinh trong 5 năm liên kế	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.
- Tổ hợp môn xét tuyển (dự kiến):
 - + 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 11/2024 và trình Hội đồng thẩm định, Hội đồng khoa học và Ban giám hiệu thông qua và ký quyết định mở ngành đào tạo Nghệ thuật số trong năm 2025.

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 83 tín chỉ, Thực tập và Đồ án tốt nghiệp 9 tín chỉ, đào tạo trong vòng 4 năm. Chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số, 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 14 tháng 10 năm 2024.

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 Nghệ thuật số là đào tạo nên chuyên gia và nhà sáng tạo nội dung số thông qua các hình thức thị giác trên nền tảng công nghệ; gắn liền khả năng ứng dụng cao với dự án Nghệ thuật số đáp ứng nhu cầu thực tiễn. Qua đó, cung cấp cho người học kiến thức, kỹ năng và phẩm chất để trở thành những nhà sáng tạo và tiên phong trong việc ứng dụng, sản xuất sản phẩm nghệ thuật số góp phần định hướng xu hướng thẩm mỹ cho công chúng.

4.1.3.2. Mục tiêu cụ thể:

Mục tiêu cụ thể (POs)	Nội dung
PO1	Người học sẽ trở thành các nhà sáng tạo nội dung số thông qua hình thức thị giác và có khả năng tạo ra các tác phẩm nghệ thuật số đáp ứng nhu cầu của xã hội. Trở thành những nhà quản lý trong thiết kế, sáng tạo các chiến dịch mỹ thuật đa phương tiện và phát triển game trong bối cảnh quốc tế.
PO2	Người học đạt được các kỹ năng tạo hình, chất liệu, hiệu ứng trong sáng tạo sản xuất tác phẩm nghệ thuật số. Hình thành các phương pháp nghiên cứu, phân tích xu hướng thẩm mỹ và đối thủ cạnh tranh trong thị trường nghệ thuật số, từ đó đưa ra những quyết định chiến lược cho doanh nghiệp.
PO3	Người học có ý thức học tập suốt đời, xây dựng và bảo vệ môi trường sống có giáo dục và văn hóa, yêu thương và chia sẻ những giá trị bản thân đến

Mục tiêu cụ thể (POs)	Nội dung
	cộng đồng hình thành những phẩm chất cốt cách chuẩn mực và tuân thủ pháp luật trong nước và quốc tế.

- Trình độ tin học: Chứng chỉ MOS 700 quốc tế về 03 nội dung:
 - + Microsoft Office Word;
 - + Microsoft Office Excel;
 - + Microsoft Office PowerPoint.
- Trình độ ngoại ngữ: (có một trong các chứng chỉ sau)
 - + Chứng chỉ B1 và các chứng chỉ khác được quy đổi tương đương.

4.1.4. Chuẩn đầu ra của CTĐT:

Bảng 11. Chuẩn đầu ra (PLO)

Chuẩn đầu ra (PLOs)	PIs
Kiến thức	
PLO 1: Vận dụng kiến thức khoa học xã hội, tự nhiên, chính trị và pháp luật trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện các công việc phát triển ngành Nghệ thuật số.	PI 1.1: Vận dụng kiến thức khoa học xã hội trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện các công việc liên quan đến nghệ thuật. PI 1.2: Vận dụng kiến thức khoa học tự nhiên trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện các công việc liên quan đến nghệ thuật. PI 1.3: Vận dụng kiến thức chính trị và pháp luật trong quá trình học tập, nghiên cứu và hoạt động thực tiễn.
PLO 2: Áp dụng các yếu tố liên quan về kiến thức, kỹ năng cơ bản nghệ thuật tạo hình, văn hóa, thẩm mỹ thị giác, quy trình sản xuất sản phẩm nghệ thuật số.	PI 2.1: Áp dụng tư duy tạo hình, văn hóa thị giác, thẩm mỹ tạo hình, kỹ thuật sản xuất và xử lý hậu kỳ, ... để triển khai các dự án phát triển và thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện. PI 2.2: Áp dụng các nguyên tắc văn hóa, kiến thức tạo hình, kịch bản, quảng cáo và bán hàng để xây dựng các dự án phát triển và thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện.
PLO 3: Thiết kế và sản xuất các sản phẩm số trong các dự án phát triển, thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện.	PI 3.1: Vận dụng kiến thức về công nghệ số, phần mềm thiết kế và quy trình sản xuất sản phẩm số để tạo được hình ảnh và âm thanh, video, hoạt họa số.

Chuẩn đầu ra (PLOs)	PIs
Kiến thức	
	PI 3.2: Đánh giá được xu hướng thiết kế, hành vi người dùng và nhu cầu thị trường trong lĩnh vực thiết kế số.
PLO 4: Vận dụng kiến thức, kỹ năng đa phương tiện trong nghệ thuật và truyền thông để xây dựng dự án truyền thông và giải trí đa dạng và chất lượng	PI 4.1: Vận dụng kỹ năng quay, chụp trong sáng tạo, sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện. PI 4.2: Vận dụng kỹ năng âm thanh, lồng tiếng, tạo hiệu ứng trong sản xuất thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện. PI 4.3: Xây dựng và hoàn thiện được các sản phẩm số theo yêu cầu đề ra
Kỹ năng	
PLO 5: 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.	PI 5.1: Vận dụng thành thạo kỹ năng công nghệ thông tin để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá (Sinh viên tốt nghiệp đạt chứng chỉ MOS $\geq 700/1000$ điểm hoặc chứng chỉ/chứng nhận tin học tương đương ứng dụng công nghệ thông tin nâng cao). PI 5.2: Vận dụng thành thạo kỹ năng ngoại ngữ để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá (Sinh viên tốt nghiệp đạt năng lực tiếng Anh trình độ B1 theo Khung tham chiếu Châu Âu hoặc tương đương). PI 5.3: Vận dụng kỹ năng mềm để sống, làm việc và học tập hiệu quả trong môi trường đa văn hoá.
PLO 6: Vận dụng các kỹ năng tạo hình từ cơ bản đến nâng cao trong sáng tạo tác phẩm nghệ thuật số.	PI 6.1: Vận dụng các kiến thức tạo hình: tỉ lệ, hình khối, màu sắc, ... để sáng tạo tác phẩm thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện. PI 6.2: Vận dụng kỹ năng xử lý hiệu ứng âm thanh, hình ảnh để tạo ra tác phẩm thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện, ...
PLO 7: Vận dụng kỹ năng viết, xử lý hậu kỳ, truyền thông sản phẩm nghệ thuật số đến công chúng hiệu quả.	PI 7.1: Vận dụng thành thạo kỹ thuật trình bày văn bản đến hình ảnh thành thạo trong sản xuất sản phẩm thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện. PI 7.2: Vận dụng các kỹ năng trình diễn sản phẩm thử nghiệm trước công chúng trong quá trình sản xuất sản phẩm thiết kế game và mỹ thuật đa phương tiện. PI 7.3 Vận dụng các kỹ năng truyền thông sản phẩm nghệ thuật số đến công chúng có hiệu quả.

Chuẩn đầu ra (PLOs)	PIs
Kiến thức	
PLO 8: Đánh giá các kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, tính độc lập trong sáng tạo, tương tác và xử lý các tình huống linh hoạt trong sáng tạo nghệ thuật số.	PI 8.1: Đánh giá kỹ năng tương tác và xây dựng tính độc lập trong giải quyết vấn đề liên quan, biết cách chia sẻ và lắng nghe. PI 8.2: Đánh giá và khả năng phản biện trước các vấn đề chuyên ngành và cuộc sống.
Năng lực tự chủ và trách nhiệm	
PLO 9: 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.	PI 9.1. Tuân thủ các quy định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp. PI 9.2. Hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.

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:** 83 tín chỉ;
 - + Kiến thức cơ sở khối ngành: 14 tín chỉ;
 - + Kiến thức cơ sở ngành: 22 tín chỉ;
 - + Kiến thức ngành: 18 tín chỉ;
 - + Kiến thức chuyên ngành hẹp: 29 tín chỉ.

4.1.5.2. Danh mục các học phần/môn học trong Chương trình đào tạo:

Bảng 12. Danh mục các học phần/môn học trong Chương trình đào tạo

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
I	KIẾN THỨC GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG			43									
I.1	Kiến thức chính trị, pháp luật			13									
1	CB70101	Triết học Mác - Lênin	Philosophy of Marxism and Leninism	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
2	CB70102	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	Political Economics of Marxism and Leninism	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
3	CB70103	Chủ nghĩa xã hội khoa học	Scientific Socialism	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
4	CB70105	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	History of Vietnamese Communist Party	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
5	CB70104	Tư tưởng Hồ Chí Minh	Ho Chi Minh Ideology	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
6	CB70106	Pháp luật đại cương	Introduction of Laws	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.2	Kiến thức toán và khoa học tự nhiên			00									
I.3	Kiến thức khoa học xã hội			04									

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
7	CB71101	Môi trường và phát triển bền vững	Environment and Sustainable Development	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
8	CB71102	Tâm lý học hành vi	Behavioral psychology	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
	Học phần không tích lũy trong chương trình												
9	CB70107	Hiểu biết về DNTU	DNTU beginning	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.4	Kiến thức và kỹ năng ngoại ngữ			16									
I.4.1	Nhóm kiến thức ngoại ngữ bắt buộc và tích lũy			16									
10	TA70305	Intensive English 1	Intensive English 1	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	Không
11	TA70306	Intensive English 2	Intensive English 2	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	TA70305
12	TA70307	Intensive English 3	Intensive English 3	04	60	60	00	00	00	BB	TA70305	Không	TA70306
13	TA70308	Intensive English 4	Intensive English 4	04	60	60	00	00	00	BB	TA70306	Không	TA70307
I.4.2	Nhóm kiến thức ngoại ngữ tăng cường đầu vào - Không tích lũy trong chương trình			11									
14	TA70301	Key English 1 (**)	Key English 1	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
15	TA70302	Key English 2 (**)	Key English 2	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
16	TA70303	Key English 3 (**)	Key English 3	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
17	TA70304	English Speaking Community (**)	English Speaking Community	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
I.5	Kiến thức và kỹ năng công nghệ thông tin			04									
18	CB70301	Tin học 1	Fundamentals of Informatics 1	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
19	CB70302	Tin học 2	Fundamentals of Informatics 2	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	CB70301
I.6	Kỹ năng mềm, đạo đức nghề nghiệp			06									
20	CB70303	Kỹ năng Nói trước công chúng	Public Speaking Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
21	CB70304	Kỹ năng Quản lý cảm xúc	Emotional Regulation Skills	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
22	CB70305	Kỹ năng giao tiếp và xây dựng mối quan hệ	Communication and Relationship Building Skills	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
23	CB70306	Kỹ năng Đàm phán, thương lượng	Negotiation and Bargaining Skills	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.7	Giáo dục thể chất (Môn bơi lội bắt buộc, còn lại các môn tự chọn - Không tích lũy trong chương trình)			3									
24	CB71401	Giáo dục thể chất I (Bơi lội)	Physical Education I	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
25	CB71402	Giáo dục thể chất II (Bóng đá)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
26	CB71403	Giáo dục thể chất II (Bóng chuyền)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
27	CB71404	Giáo dục thể chất II (Cầu lông)	Physical Education II	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
28	CB71405	Giáo dục thể chất III (Fitness)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
29	CB71406	Giáo dục thể chất III (Dancesport)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
30	CB71407	Giáo dục thể chất III (Bóng rổ)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
31	CB71408	Giáo dục thể chất III (Võ thuật)	Physical Education III	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
I.8	Giáo dục quốc phòng (Không tích lũy trong chương trình)			08									
32	CB70401	Giáo dục quốc phòng - An ninh 1	National Defense Education - 1rd Course	03	60	30	30	00	00	BB	Không	Không	Không
33	CB70402	Giáo dục quốc phòng - An ninh 2	National Defense Education - 2rd Course	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
34	CB70403	Giáo dục quốc phòng - An ninh 3	National Defense Education - 3rd Course	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
35	CB70404	Giáo dục quốc phòng - An ninh 4	National Defense Education - 4rd Course	02	60	04	56	00	00	BB	Không	Không	Không
II	KIẾN THỨC GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP			83									
II.1	Kiến thức cơ sở khối ngành			14									

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
36	NT70001	Ứng dụng AI trong nghệ thuật số	Application of AI in digital art	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
37	NT70002	Phương pháp sáng tạo	Creative methods	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
38	TK70103	Điêu khắc mô hình	Modeling sculpture	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
39	TK70105	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	History of art and design	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
40	NT70003	Nhập môn nghệ thuật số	Introduction to digital art	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
41	NT70004	Nguyên lý thị giác	Visual Language	02	60	0	60	00	00	BB	Không	Không	Không
42	CB70206	Phương pháp nghiên cứu khoa học	Scientific research method	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
II.2	Kiến thức cơ sở ngành			22									
43	NT70005	Thực hành hội họa số	Practice digital painting	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
44	NT70006	Thực hành điêu khắc số	Practicing digital sculpting	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
45	TK70110	Hình họa 1	Drawing 1	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
46	TK70111	Hình họa 2	Drawing 2	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
47	NT70007	Nguyên lý thiết kế Website	Web design principles	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
48	NT70008	Nghệ thuật quay phim	The art of cinematography	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
49	NT70009	Nghệ thuật nhiếp ảnh số	The art of digital photography	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
50	NT70010	Từ kịch bản đến khung hình	From script to screen	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
51	NT70011	Hiệu ứng VFX	VFX effects	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
52	NT70012	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	Editing movies on Cinema 4D and Blender software	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
53	NT70013	Đồ họa chuyển động	Motion graphics	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
II.3	Kiến thức ngành (chung)			18									
54	NT70014	Xây dựng câu chuyện thông qua kỹ thuật số	Build stories through digital	03	75	15	60	00	00	BB	NT70005	Không	NT70010
55	NT70015	Kể chuyện tương tác	Interactive Storytelling	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	Không
56	NT70016	Hiệu ứng VFX nâng cao	Advanced VFX effects	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70011
57	TK70121	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng	User interface and experience (UI/UX) design	03	75	15	00	60	00	BB	Không	Không	NT70007
58	NT70017	Thực hành hội họa số nâng cao	Practice advanced digital painting	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70005

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
59	NT70018	Thực hành điêu khắc số nâng cao	Advanced digital sculpture practice	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70006
II.4	Kiến thức chuyên ngành hẹp (chọn 1 trong 2 hướng)			29									
II.4.1	Chuyên ngành hẹp 1 (Sản xuất và thiết kế game)			29									
II.4.1.1	* Các môn bắt buộc			25									
60	NT70101	Nền tảng công nghệ và thiết kế game	Technology platform and game design	03	75	15	60	00	00	BB	NT70108 NT70109	Không	Không
61	NT70102	Diễn hoạt cho game	Animation for the game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70012
62	NT70103	Quy trình sản xuất công nghệ game	Game technology production process	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016
63	NT70104	Thiết kế nhân vật game	Game character design	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016
64	NT70105	Tâm lý game	Game psychology	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016
65	NT70106	Thực tập tốt nghiệp	Graduation intership	04	240	00	00	00	240	BB	Không	Không	NT70101 NT70102 NT70103 NT70104 NT70105

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
66	NT70107	Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp	Graduation thesis	06	165	15	00	150	00	BB	NT70101 NT70102 NT70103 NT70104 NT70105	Không	NT70106
II.4.1.2	* Các môn tự chọn			04									
67	NT71101	Lý thuyết game	Game theory	02	45	15	30	00	00	TC	Không	Không	Không
68	NT71102	Kinh doanh thể thao điện tử (esport)	Electronic sports business (esport)	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
69	NT71103	Đảm bảo chất lượng cho game Video	Ensuring quality for Video game	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
70	NT71104	Thiết kế game tương tác	Interactive game design	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
II.4.2	Chuyên ngành hẹp 2 (Sáng tạo sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện)			29									
II.4.2.1	* Các môn bắt buộc			25									
71	NT70201	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập	Techniques in cinema: Editing aspects	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	Không
72	NT70202	Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện	Art direction in the production of multimedia art products	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
73	NT70203	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	Content creation and short film production	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
74	NT70204	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	Content creation and TVC production	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
75	NT70205	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip	Content creation and Viral Clip production	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
76	NT70206	Thực tập tốt nghiệp	Graduation intership	04	240	00	00	00	240	BB	Không	Không	NT70201 NT70202 NT70203 NT70204 NT70205
77	NT70207	Đồ án tốt nghiệp/thay thế tốt nghiệp	Graduation thesis	06	165	15	00	150	00	BB	NT70201 NT70202 NT70203 NT70204 NT70205	Không	NT70106
II.4.2.2	* Các môn tự chọn			04									
78	NT71201	Công nghệ dành cho game & AR-VR	Technology for games & AR-VR	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
79	NT71202	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	Content creation and advanced short film production	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
80	NT71203	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	Content creation and advanced TVC production	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không
81	NT71204	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	Content creation and advanced Viral clip production	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không
TỔNG				126	3345	1219	1676	210	240				

4.1.6. Kế hoạch đào tạo dự kiến:

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
Học kỳ 1: 07 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 7, tự chọn: 0)													
1	1	CB71101	Môi trường và phát triển bền vững	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
2	1	TA70301	Key English 1 (*)	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
3	1	TA70302	Key English 2 (*)	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
4	1	TA70303	Key English 3 (*)	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
5	1	TA70304	English Speaking Community (*)	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
6	1	CB70107	Hiểu biết về DNTU (*)	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
7	1	CB70303	Kỹ năng Nói trước công chúng	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
8	1	NT70003	Nhập môn nghệ thuật số	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
9	1	NT70002	Phương pháp sáng tạo	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
Học kỳ 2: 22 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 22, tự chọn: 0)													
10	2	CB70101	Triết học Mác - Lênin	03	45	45	00	00	00	BB	Không	Không	Không
11	2	TA70305	Intensive English 1	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	Không
12	2	CB70301	Tin học 1	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
13	2	CB70304	Kỹ năng Quản lý cảm xúc	01	15	15	00	00	00	BB	Không	Không	Không
14	2	NT70001	Ứng dụng AI trong nghệ thuật số	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
15	2	TK70103	Điều khắc mô hình	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
16	2	NT70004	Nguyên lý thị giác	02	60	0	60	00	00	BB	Không	Không	Không
17	2	NT70005	Thực hành hội họa số	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
18	2	TK70110	Hình họa 1	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
19	2	NT70008	Nghệ thuật quay phim	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
Học kỳ 3: 20 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 20, tự chọn: 0)													
20	3	CB70102	Kinh tế chính trị Mác - Lênin	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
21	3	CB70106	Pháp luật đại cương	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
22	3	NT70009	Nghệ thuật nhiếp ảnh số	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
23	3	CB71102	Tâm lý học hành vi	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
24	3	TA70306	Intensive English 2	04	60	60	00	00	00	BB	Không	Không	TA70305
25	3	CB70302	Tin học 2	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	CB70301
26	3	CB70305	Kỹ năng giao tiếp và xây dựng mối quan hệ	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
27	3	CB71401	Giáo dục thể chất I (Bơi lội) (*)	01	30	00	30	00	00	BB	Không	Không	Không
28	3	NT70006	Thực hành điêu khắc số	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
29	3	TK70111	Hình họa 2	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
Học kỳ 4: 18 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 18, tự chọn: 0)													

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
30	4	CB70103	Chủ nghĩa xã hội khoa học	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
31	4	TA70307	Intensive English 3	04	60	60	00	00	00	BB	TA70305	Không	TA70306
32	4	CB70306	Kỹ năng Đàm phán, thương lượng	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
33	4	TK70105	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
34	4	NT70007	Nguyên lý thiết kế Website	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
35	4	NT70010	Từ kịch bản đến khung hình	02	60	00	60	00	00	BB	Không	Không	Không
36	4	NT70011	Hiệu ứng VFX	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
37	4	CB70206	Phương pháp nghiên cứu khoa học	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
38	4	CB71402	Giáo dục thể chất II (Bóng đá) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
39	4	CB71403	Giáo dục thể chất II (Bóng chuyền) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
40	4	CB71404	Giáo dục thể chất II (Cầu lông) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
Học kỳ 5: 21 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 21, tự chọn: 0)													

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
41	5	CB70105	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
42	5	CB70104	Tư tưởng Hồ Chí Minh	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
43	5	TA70308	Intensive English 4	04	60	60	00	00	00	BB	TA70306	Không	TA70307
44	5	NT70012	Dựng phim trên phần mềm Cinema 4D và Blender	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
45	5	NT70013	Đồ họa chuyển động	02	45	15	30	00	00	BB	Không	Không	Không
46	5	NT70014	Xây dựng câu chuyện thông qua kỹ thuật số	03	75	15	60	00	00	BB	NT70005	Không	NT70010
47	5	NT70015	Kể chuyện tương tác	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	Không
48	5	NT70016	Hiệu ứng VFX nâng cao	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70011
49	5	CB71405	Giáo dục thể chất III (Fitness) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
50	5	CB71406	Giáo dục thể chất III (Dancesport) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
51	5	CB71407	Giáo dục thể chất III (Bóng rổ) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
52	5	CB71408	Giáo dục thể chất III (Võ thuật) (*)	01	30	00	30	00	00	TC	Không	Không	Không
Học kỳ 6: 24 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 24, tự chọn: 0)													
53	6	TK70121	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng	03	75	15	00	60	00	BB	Không	Không	NT70007
54	6	NT70017	Thực hành hội họa số nâng cao	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70005
55	6	NT70018	Thực hành điều khắc số nâng cao	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70006
Chuyên ngành hẹp 1 (Sản xuất và thiết kế game)													
56	6	NT70101	Nền tảng công nghệ và thiết kế game	03	75	15	60	00	00	BB	NT70005 NT70006	Không	Không
57	6	NT70102	Diễn hoạt cho game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70012
58	6	NT70103	Quy trình sản xuất công nghệ game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016
59	6	NT70104	Thiết kế nhân vật game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
60	6	NT70105	Tâm lý game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70016
Chuyên ngành hẹp 2 (Sáng tạo sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện)													
61	6	NT70201	Kỹ xảo trong điện ảnh: Khía cạnh biên tập	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	Không
62	6	NT70202	Chỉ đạo nghệ thuật trong sản xuất sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
63	6	NT70203	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
64	6	NT70204	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
65	6	NT70205	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip	03	75	15	60	00	00	BB	NT70008	Không	Không
Học kỳ 7: 8 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 4, tự chọn: 4)													
Chuyên ngành hẹp 1 (Sản xuất và thiết kế game)													
66	7	NT70106	Thực tập tốt nghiệp	04	240	00	00	00	240	BB	Không	Không	NT70101 NT70102 NT70103 NT70104

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
													NT70105
Tự chọn chuyên ngành hẹp 1 (Chọn 2 trong 4 môn)													
67	7	NT71101	Lý thuyết game	02	45	15	30	00	00	TC	Không	Không	Không
68	7	NT71102	Kinh doanh thể thao điện tử (esport)	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
69	7	NT71103	Đảm bảo chất lượng cho game Video	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
70	7	NT71104	Thiết kế game tương tác	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không
Chuyên ngành hẹp 2 (Sáng tạo sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện)													
71	7	NT70206	Thực tập tốt nghệ	04	240	00	00	00	240	BB	Không	Không	NT70201 NT70202 NT70203 NT70204 NT70205
Tự chọn chuyên ngành hẹp 2 (Chọn 2 trong 4 môn)													
72	7	NT71201	Công nghệ dành cho game & AR- VR	02	45	15	00	30	00	TC	Không	Không	Không

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
73	7	NT71202	Sáng tạo nội dung và sản xuất phim ngắn nâng cao	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không
74	7	NT71203	Sáng tạo nội dung và sản xuất TVC nâng cao	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không
75	7	NT71204	Sáng tạo nội dung và sản xuất Viral clip nâng cao	02	45	15	00	30	00	TC	NT70008	Không	Không
Học kỳ 8: 6 tín chỉ tích lũy (bắt buộc: 6, tự chọn: 0)													
Chuyên ngành hẹp 1 (Sản xuất và thiết kế game)													
76	8	NT70107	Đồ án tốt nghệ/thay thế tốt nghệ	06	165	15	00	150	00	BB	NT70101 NT70102 NT70103 NT70104 NT70105	Không	NT70106
Chuyên ngành hẹp 2 (Sáng tạo sản phẩm mỹ thuật đa phương tiện)													
77	8	NT70207	Đồ án tốt nghệ/thay thế tốt nghệ	06	165	15	00	150	00	BB	NT70201 NT70202 NT70203 NT70204 NT70205	Không	NT70106

TT	Phân bổ học kỳ	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Số tín chỉ	Số giờ					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Học phần HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
Tổng số tín chỉ tích lũy toàn khoá				126									

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

Đề án mở ngành Nghệ thuật số đã được Hội đồng Khoa học và Đào tạo trường thông qua ngày 07 tháng 12 năm 2024 (*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 2026. Các môn ngành và chuyên ngành Nhà trường sẽ đầu tư vào năm học 2027-2028. Các phòng chuyên biệt xử lý hậu kỳ một cách riêng biệt và đúng chuẩn của ngành Nghệ thuật số.

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 2027 - 2028. 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 Nghệ thuật số trong năm học 2027 - 2028.

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 2025 - 2026 và sẽ tuyển đủ số lượng các vị trí đảm nhận giảng dạy trước học kỳ 1 năm học 2026 - 2027.

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

Sau khi có sinh viên tốt nghiệp khóa đầu tiên ngành Nghệ thuật số 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 Nghệ thuật số 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:

TT	Đối tượng	Giải pháp
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 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.

TT	Đối tượng	Giải pháp
		- 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.

Phần 6. 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 09/2024/TT-BGDĐT ngày 03/06/2024, Quy định về công khai trong hoạt động của các cơ sở giáo dục thuộc hệ thống giáo dục quốc dân), 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 Nghệ thuật số, 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 Nghệ thuật số trình độ đại học - mã ngành 7210408 kể từ năm 2025.

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.

Nơi nhận:

- Bộ GDĐT
- HDT, BGH (để báo cáo)
- Lưu: P.ĐH, Khoa TTTK

**KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

(Đã ký)

TS. Nguyễn Thúy Lan Chi