

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Ban hành kèm theo Quyết định số: 490/QĐ-ĐHCNĐN, ngày 01 tháng 11 năm 2024
của Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai)

Tên chương trình: Chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số

Trình độ đào tạo: Đại học

Ngành đào tạo: Nghệ thuật số

Mã số: 7210408

Loại hình đào tạo: Chính quy tập trung

Tên văn bằng tốt nghiệp: Cử nhân

PHẦN A. THÔNG TIN CHUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Mục tiêu chương trình đào tạo (PO)

1.1. Mục tiêu chung

Mục tiêu của Chương trình đào tạo cử nhân ngành 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.

1.2. Mục tiêu cụ thể của CTĐT

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 cộng đồng hình thành những phẩm chất cốt cách chuẩn mực và tuân thủ pháp luật trong nước và quốc tế.

*** Bảng đối sánh Mục tiêu CTĐT với Sứ mạng, Tầm nhìn của Trường và Khung trình độ quốc gia Việt Nam (bảng đối sánh theo Biểu mẫu 1 đính kèm).**

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

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

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

Khung trình độ Quốc gia Việt Nam

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

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

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

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.

Chuẩn đầu ra (PLOs)	PIs
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. 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, ...

Chuẩn đầu ra (PLOs)	PIs
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.
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 qui định của pháp luật và đạo đức nghề nghiệp. PI 9.2. Hình thành ý thức rèn luyện bản thân và học tập suốt đời, có trách nhiệm đối với sự phát triển của cộng đồng và xã hội.

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

Nội dung PLO	PO1	PO2	PO3
PLO 1: Vận dụng kiến thức khoa học xã hội, tự nhiên, chính trị và pháp luật trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện các công việc phát triển ngành Nghệ thuật số.			X
PLO 2: Áp dụng các yếu tố liên quan về kiến thức, kỹ năng cơ bản nghệ thuật tạo hình, văn hóa, thẩm mỹ thị giác, quy trình sản xuất sản phẩm nghệ thuật số.	X	X	
PLO 3: Vận dụng các kiến thức công nghệ số và trí tuệ nhân tạo trong sáng tạo và sản xuất tác phẩm.	X	X	
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	X	X	
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.	X		X

Nội dung PLO	PO1	PO2	PO3
PLO 6: Vận dụng các kỹ năng tạo hình từ cơ bản đến nâng cao trong sáng tạo tác phẩm nghệ thuật số.	X	X	
PLO 7: Vận dụng kỹ năng viết, xử lý hậu kỳ, truyền thông sản phẩm nghệ thuật số đến công chúng hiệu quả.	X	X	X
PLO 8: Đánh giá các kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, tính độc lập trong sáng tạo, tương tác và xử lý các tình huống linh hoạt trong sáng tạo nghệ thuật số.			X
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.		X	X

3. Vị trí việc làm sau tốt nghiệp

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.

4. Phương thức và đối tượng tuyển sinh

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

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

- Đối tượng:
 - + Người đã được công nhận tốt nghiệp THPT của Việt Nam hoặc có bằng tốt nghiệp nước ngoài được công nhận trình độ tương đương.
 - + Người đã có bằng tốt nghiệp trung cấp và đã hoàn thành đủ yêu cầu khối lượng kiến thức văn hóa THPT theo quy định của pháp luật.
- Điều kiện dự tuyển:
 - + Đạt ngưỡng đầu vào theo quy định.
 - + Có đủ sức khỏe để học tập theo quy định hiện hành.
 - + Có đủ thông tin cá nhân, hồ sơ dự tuyển theo quy định.
- Đối với thí sinh khuyết tật, bị suy giảm khả năng học tập, Nhà trường thực hiện các biện pháp cần thiết và tạo điều kiện tốt nhất để thí sinh có nguyện vọng được đăng ký dự tuyển và theo học các ngành phù hợp với điều kiện sức khỏe của thí sinh.
- Đối tượng ưu tiên và tuyển thẳng thực hiện theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo (GD&ĐT).

- Tổ hợp môn xét tuyển (dự kiến):
 - + A00: Toán, Vật lý, Hóa học
 - + A01: Toán, Vật lý, Anh
 - + D01: Toán, Văn, Anh
 - + D15: Văn, Địa lý, Anh

5. Quy trình đào tạo và điều kiện tốt nghiệp

5.1. Quy trình đào tạo

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

5.2. Điều kiện tốt nghiệp

Sinh viên được tốt nghiệp khi:

- Cho đến thời điểm xét tốt nghiệp không bị truy cứu trách nhiệm hình sự hoặc không đang trong thời gian bị kỷ luật ở mức đình chỉ học tập.
- Tích lũy đủ số tín chỉ học phần và khối lượng của chương trình đào tạo.
- Điểm trung bình tích lũy của toàn khóa đạt từ 2,00 trở lên theo thang điểm 4,0.
- Có chứng chỉ Giáo dục quốc phòng, có kết quả đạt học phần Giáo dục thể chất.
- Đạt chứng chỉ Tin học (MOS $\geq$ 700 điểm), Tiếng Anh (đạt chứng chỉ B1 hoặc tương đương) theo quy định của Trường.

6. Điều kiện đảm bảo chất lượng của ngành

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

a) Nguồn lực chung của Trường

STT	Loại phòng học	Số lượng	Diện tích (m ²)	Danh mục trang thiết bị chính hỗ trợ giảng dạy			Ghi chú
				Tên thiết bị	Số lượng	Phục vụ học phần/ môn học	
1	Phòng học/giảng đường	124	8.587	Màn hình tương tác cảm ứng	52	Các học phần lý thuyết, mô phỏng thực hành	
2	Hội trường	2	966	Màn hình led	02	Các học phần lý luận chính trị, chuyên đề	
				Bộ âm thanh	02		
3	Số phòng học đa phương tiện	1	93	Cabin	24	Học và thi học phần tiếng anh	
4	Phòng máy tính	5	320	Máy tính	288	Các học phần thực hành trên máy tính	
5	Sân vận động, hồ bơi,...	09	9.982	-	-	Các học phần Giáo dục thể chất	
6	Phòng thí nghiệm, thực hành	39	12.125	Các thiết bị, máy móc, máy tính phục vụ học thí nghiệm, thực hành		Các học phần thí nghiệm, thực hành	
7	Phòng thực hành thực tế ảo 3D (Zspace)	03	182	Thiết bị mô phỏng 3D	03	Các học phần thực hành mô phỏng 3D, các	

STT	Loại phòng học	Số lượng	Diện tích (m ²)	Danh mục trang thiết bị chính hỗ trợ giảng dạy			Ghi chú
				Tên thiết bị	Số lượng	Phục vụ học phần/ môn học	
						ngành kỹ thuật, công nghệ và sức khỏe	
8	Thư viện, trung tâm học liệu	01	3.123	-	-	-	Sinh viên tự học tại thư viện

b) Nguồn lực đặc thù của ngành

Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập					Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Số người học/máy, thiết bị	Ghi chú
STT	Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng	Nước sản xuất, năm sản xuất	Số lượng	Đơn vị				
1	Máy tính phòng Lab	Trung Quốc, 2023,	35	Máy tính	Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng (3); Thực hành hội họa số nâng cao (3); Thực hành điêu 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)	Cả năm	01	
2	Thiết bị thực tế ảo 3D (Zspace)	Mỹ, 2021	02	Thiết bị	Các học phần cơ sở ngành và chuyên ngành	Cả năm	25	

c) Nguồn lực đặc thù đã đầu tư

STT	Loại phòng học	Số lượng	Diện tích (m ²)	Danh mục trang thiết bị chính hỗ trợ giảng dạy			Ghi chú
				Tên thiết bị	Số lượng	Phục vụ học phần/ môn học	
1	Studio nghệ thuật thị giác	1	90 m ²	Hệ thống ghi hình, chụp hình, thiết bị quay chụp, xử lý ảnh	-	Các học phần cơ sở ngành và chuyên ngành	

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

6.2. 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.

6.3. Đội ngũ giảng viên

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

PHẦN B: CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC

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

1.1. Kiến thức giáo dục đại cương: 43 tín chỉ, 34,13%

1.2. Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp: 83 tín chỉ, 65,87%

2. Cấu trúc chương trình dạy học

2.1. Cấu trúc theo khối kiến thức

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

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
6	CB70106	Pháp luật đại cương	Introduction of Laws	02	30	30	00	00	00	BB	Không	Không	Không
I.2	Kiến thức toán và khoa học tự nhiên												
I.2	Kiến thức toán và khoa học tự nhiên			00									
I.3	Kiến thức khoa học xã hội			04									
7	CB71101	Môi trường và phát triển bền vững	Environment 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

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.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
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

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.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
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

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				
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									
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	00	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

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
II.2	Kiến thức cơ sở ngành			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
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									

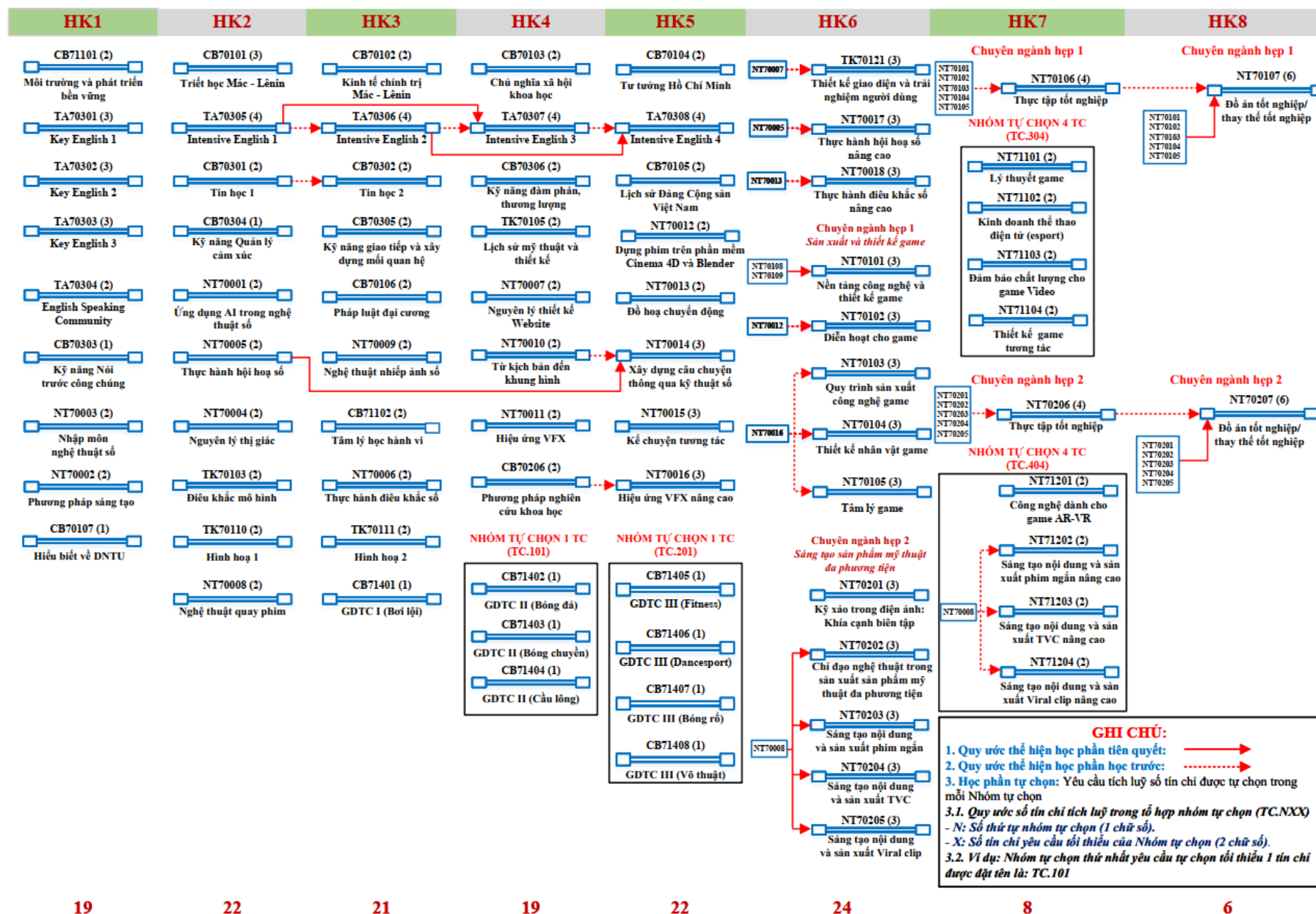
STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
54	NT70014	Xây dựng câu chuyện thông qua kỹ thuật số	Build stories through digital	03	75	15	60	00	00	BB	NT70005	Không	NT70010
55	NT70015	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
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	NT70005 NT70006	Không	Không
61	NT70102	Diễn hoạt cho game	Animation for the game	03	75	15	60	00	00	BB	Không	Không	NT70012

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				
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 internship	04	240	00	00	00	240	BB	Không	Không	NT70101 NT70102 NT70103 NT70104 NT70105
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

STT	Mã học phần	Tên học phần (tiếng Việt)	Tên học phần (tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số tiết (LT/TH/TT)					BB/ TC	Điều kiện TQ	Học phần SH	Điều kiện HT
					Tổng	LT	TH	ĐA	TT				
II.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
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

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				
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
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				

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



4. Phương pháp đánh giá

Mô tả các phương pháp đánh giá CTĐT áp dụng

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

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

PHẦN C: CHƯƠNG TRÌNH KHÁC TRONG KHÓA HỌC

1. Chương trình trải nghiệm

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

2. Chương trình dịch vụ, phục vụ cộng đồng

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

3. Chương trình tiềm ẩn

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

PHẦN D: HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH

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

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

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

Đồng Nai, ngày 01 tháng 11 năm 2024

**KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

(Đã ký)

Nguyễn Thúy Lan Chi