

ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
VÀ TRUYỀN THÔNG VIỆT – HÀN



CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

NGÀNH CÔNG NGHỆ TRUYỀN THÔNG (MEDIA TECHNOLOGY)

Ngành:	Công nghệ truyền thông
Tên tiếng Anh:	Media Technology
Mã số:	7320106
Loại hình đào tạo:	Chính Quy
Khoa quản lý:	Khoa học máy tính

Đà Nẵng, tháng 4 năm 2023

ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG
TIN VÀ TRUYỀN THÔNG VIỆT - HÀN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Ban hành theo Quyết định số/QĐ-ĐHVH ngày/..... của Hiệu trưởng
 Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt - Hàn)

A. THÔNG TIN TỔNG QUÁT:

1	Tên chương trình đào tạo (tiếng Việt):	Công nghệ truyền thông
2	Tên chương trình đào tạo (tiếng Anh):	Media Technology
3	Trình độ đào tạo:	Đại học
4	Ngành đào tạo:	Công nghệ truyền thông
5	Mã ngành đào tạo:	7320106
6	Chuẩn đầu vào/Tiêu chí tuyển sinh	Người học tốt nghiệp THPT hoặc trình độ tương đương
7	Thời gian đào tạo:	4 năm (8 học kỳ)
8	Loại hình đào tạo:	Chính quy
9	Số tín chỉ yêu cầu:	126
10	Thang điểm:	Thang điểm 4
11	Điều kiện tốt nghiệp:	Sinh viên được xét công nhận tốt nghiệp khi có đủ các điều kiện sau:
		a) Tích lũy đủ số học phần và tín chỉ của chương trình đào tạo;
		b) Điểm trung bình chung tích lũy toàn khóa học đạt từ 2,00 trở lên;
		c) Đạt năng lực ngoại ngữ bậc 3 theo khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam
		d) Có chứng chỉ giáo dục quốc phòng và giáo dục thể chất
		e) Tại 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.
12. Văn bằng tốt nghiệp:		Cử nhân Công nghệ truyền thông
13. Cơ hội việc làm		(theo Chuẩn đầu ra của CTĐT ban hành)
14. Khả năng nâng cao trình độ:		(theo Chuẩn đầu ra của CTĐT ban hành)
15. Chương trình đào tạo đối sánh:		a) Công nghệ đa phương tiện- Học Viện Bưu Chính Viễn Thông, Việt Nam b) Digital Media Arts Đại học Soongsil, Hàn Quốc

B. CĂN CỨ XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH

B.1. Căn cứ pháp lý

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

- 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 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;

- Căn cứ Thông tư số 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06/6/2022 của Bộ trưởng Bộ giáo dục và Đào tạo Quy định Danh mục thống kê ngành đào tạo của giáo dục đại học;

- Căn cứ Công văn số 2196/BGDĐT-GDĐH ngày 22/04/2010 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn xây dựng và công bố chuẩn đầu ra các ngành đào tạo;

- Căn cứ Quyết định số 4305/QĐ-ĐHĐN ngày 08/11/2022 của Giám đốc Đại học Đà Nẵng về việc ban hành Quy định trình tự, thủ tục, hồ sơ mở ngành và chuyên ngành đào tạo các trình độ của giáo dục đại học tại Đại học Đà Nẵng.

- Thực hiện Kế hoạch số 1308/KH-ĐHVH ngày 13/10/2022 Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Việt - Hàn về việc xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo, đánh giá cải tiến chất lượng chương trình đào tạo; xây dựng và ban hành đề án mở ngành/chuyên ngành chương trình đào tạo năm 2022.

B2. Căn cứ thực tiễn

- Sự phù hợp về nhu cầu phát triển nguồn nhân lực, thị trường lao động của địa phương, vùng, quốc gia

- Sự phù hợp với xu hướng phát triển của ngành Công nghệ truyền thông trong đó các định hướng thiết kế dữ liệu đồ họa số hiện nay

- Kết quả khảo sát, phân tích, đánh giá nhu cầu về nguồn nhân lực về trình độ đại học ngành Công nghệ truyền thông

- Các chương trình đào tạo tham khảo trong nước hiện hành và các nước phát triển về nhu cầu thiết kế dữ liệu đồ họa kỹ thuật số trên các thiết bị đầu cuối;

- Khả năng đào tạo của nhà trường (kinh nghiệm đào tạo các ngành gần với ngành dự kiến mở, đội ngũ giảng viên, cơ sở vật chất của nhà trường)

C. TRIẾT LÝ GIÁO DỤC, TẦM NHÌN VÀ SỨ MẠNG

I. Triết lý giáo dục

Với phương châm lấy người học làm trung tâm, trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Việt Hàn theo đuổi triết lý giáo dục “Nhân bản - Phụng sự - Khai phóng” nhằm đào tạo và phát triển người học trở thành những con người toàn diện, thiện lương, đạo đức với tư duy năng động, đổi mới, sáng tạo cùng tinh thần luôn sẵn sàng phụng sự, dân thân vì hạnh phúc và sự phát triển của đất nước, nhân loại dựa trên hệ thống giá trị cốt lõi: Đức - Trí - Thể - Mỹ; Uy tín - Chất lượng - Chuyên nghiệp; Kế thừa - Đổi mới - Sáng tạo.

Chương trình đào tạo ngành Công nghệ truyền thông tại khoa Khoa học máy tính (KHMT), trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Việt Hàn, Đại học Đà Nẵng nhằm cung cấp cho người học các kiến thức toàn diện, chuyên sâu và tiên tiến về lĩnh vực Thiết kế đa phương tiện (TK ĐPT) và định hướng Thiết kế Mỹ thuật số (TK MTS); bồi dưỡng công dân có trình độ chuyên môn cao; các kỹ năng và giá trị đạo đức; hiểu biết xã hội và có trách nhiệm với cộng đồng.

II. Tầm nhìn

Hiện nay, trong bối cảnh Công nghiệp 4.0, nhu cầu nhân lực Công nghệ truyền thông ngày càng cao, tạo nên sự thiếu hụt nghiêm trọng nhân lực trong và ngoài nước. Với nhu cầu lớn về nhân lực Công nghệ truyền thông, tuy nhiên công tác đào tạo nhân lực mới chỉ bắt đầu, cung không đủ cầu, tạo nên khan hiếm nhân lực trong lĩnh vực này. Ngành Công nghệ truyền thông, đã và đang được nhiều trường đại học trong và ngoài nước nghiên cứu và giảng dạy. Tuy nhiên, lĩnh vực này còn khá mới mẻ ở Việt Nam. Trở thành trường đại học định hướng ứng dụng hàng đầu của cả nước về công nghệ thông tin, truyền thông, kinh tế số và các lĩnh vực liên quan theo mô hình quản trị tiên tiến. Đây cũng chính là mục tiêu và nhiệm vụ của khoa Khoa học máy tính, trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền Thông Việt Hàn.

III. Sứ mạng

Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Việt – Hàn, Đại học Đà Nẵng là trường thành viên của Đại học Đà Nẵng. Chuyên đào tạo và cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao nhằm đáp ứng nhu cầu của thị trường lao động và phục vụ cộng đồng; nghiên cứu khoa học; chuyển giao tri thức và công nghệ về công nghệ thông tin, truyền thông, kinh tế số và các lĩnh vực liên quan nhằm phục vụ phát triển bền vững

kinh tế - xã hội của địa phương, quốc gia và quốc tế. Nhận thức sâu sắc về vai trò và trách nhiệm đối với sự phát triển của Nhà trường, khoa Khoa học máy tính mong muốn và phấn đấu để trở thành một trong những đơn vị hàng đầu của cả nước đào tạo cử nhân ngành Công nghệ truyền thông và các lĩnh vực liên quan theo mô hình quản trị tiên tiến, trường học thông minh, hiện đại. Việc triển khai đào tạo ngành Công nghệ truyền thông mang tính thời sự, tạo nguồn nhân lực Công nghệ truyền thông, đáp ứng nhu cầu doanh nghiệp trong và ngoài nước, khẳng định uy tín và vị thế của Khoa, Trường.

D. MỤC TIÊU VÀ CHUẨN ĐẦU RA CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO (PO và PLO)

I. Mục tiêu của chương trình đào tạo (PO)

1. Mục tiêu chung

Đào tạo Cử nhân ngành Công nghệ truyền thông có phẩm chất chính trị, đạo đức, trách nhiệm với nghề nghiệp và ý thức phục vụ cộng đồng; có kiến thức, kỹ năng nghề nghiệp và năng lực nghiên cứu tương xứng với trình độ đào tạo; có sức khỏe, đáp ứng tốt nhu cầu lao động trong thời kỳ hội nhập quốc tế và cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư.

2. Mục tiêu cụ thể

Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt - Hàn, Đại học Đà Nẵng đào tạo những cử nhân ngành Công nghệ truyền thông:

PO1. Có kiến thức về CNTT, Mỹ thuật, Khoa học xã hội, kiến thức toàn diện, chuyên sâu và tiên tiến về lĩnh vực Công nghệ truyền thông;

PO2. Có khả năng nghiên cứu, sáng tạo và giải quyết vấn đề thuộc lĩnh vực Công nghệ truyền thông;

PO3. Có kỹ năng làm việc độc lập, làm việc nhóm và sử dụng ngoại ngữ phục vụ học tập và phát triển nghề nghiệp;

PO4. Có đạo đức tốt và trách nhiệm đối với nghề nghiệp, tôn trọng bản quyền sở hữu trí tuệ đối với cộng đồng.

II. Cơ hội việc làm và khả năng học tập sau đại học

1. Cơ hội việc làm

- Sinh viên tốt nghiệp từ Chương trình đào tạo (CTĐT) ngành Công nghệ truyền thông có thể làm các công việc:

- Chuyên viên thiết kế thương hiệu; thiết kế nội dung báo chí; thiết kế mô phỏng trong các lĩnh vực khác nhau;
- Chuyên viên thiết kế minh họa, truyện tranh và hoạt hình;
- Chuyên viên xây dựng phim kỹ thuật số: xử lý âm thanh, thiết kế hình ảnh;
- Chuyên viên thiết kế và diễn họa Game;
- Chuyên viên thiết kế và phát triển Website;
- Khởi nghiệp hoặc tự chủ làm việc với các dự án Công nghệ truyền thông
- Giảng dạy, nghiên cứu phát triển ở các trường Đại học, Cao đẳng và cơ sở giáo dục.

2. Khả năng học tập sau đại học

Sau khi tốt nghiệp từ CTĐT ngành Công nghệ truyền thông, sinh viên có đủ kiến thức, kỹ năng để có thể tiếp tục học tập ở các bậc đào tạo cao hơn.

III. Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (PLO)

Sinh viên tốt nghiệp cử nhân ngành Công nghệ truyền thông của Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt - Hàn, Đại học Đà Nẵng:

PLO1. Tích lũy được kiến thức nền tảng về các nguyên lý cơ bản, các quy luật tự nhiên và xã hội; có đạo đức, trung thực, tôn trọng bản quyền; Ý thức nghề nghiệp tốt.

PI1.1. Tích lũy được kiến thức nền tảng về các nguyên lý cơ bản, các quy luật tự nhiên và xã hội

PI1.2 Trung thực, tôn trọng bản quyền sở hữu trí tuệ.

PI1.3 Ý thức nghề nghiệp tốt.

PLO2. Có khả năng giao tiếp và làm việc theo nhóm hiệu quả;

PI2.1 Trình bày, thuyết trình các vấn đề.

PI2.2 Soạn thảo văn bản, báo cáo có cấu trúc đúng quy định.

PI2.3 Làm việc nhóm hiệu quả.

PLO3. Có tư duy phản biện, sáng tạo, khởi nghiệp;

PI3.1 Nhận xét, đánh giá được sản phẩm thiết kế truyền thông; mỹ thuật số.

PI3.2 Đề xuất được giải pháp tạo ra sản phẩm thiết kế truyền thông

PI3.3 Xây dựng được đề án khởi nghiệp.

PLO4. Có khả năng sử dụng tiếng Ngoại ngữ trong giao tiếp và trong lĩnh vực Công nghệ truyền thông

PI4.1 Sử dụng được Ngoại ngữ để trình bày các vấn đề trong lĩnh vực Công nghệ truyền thông.

PI4.2 Có khả năng sử dụng Ngoại ngữ trong giao tiếp (chứng chỉ đạt CDR ngoại ngữ).

PLO5. Có khả năng vận dụng các kiến thức về mỹ thuật, CNTT, khoa học xã hội (KHXH), để giải quyết các công việc khác nhau trong lĩnh Công nghệ truyền thông;

PI5.1 Vận dụng được các kiến thức về mỹ thuật và CNTT để giải quyết các công việc khác nhau trong lĩnh Công nghệ truyền thông.

PI5.2 Vận dụng được các kiến thức về KHXH vào trong công việc thực tế.

PLO6. Có khả năng thiết kế quảng cáo thương hiệu; thiết kế minh họa, thiết kế truyện tranh, thiết kế đồ họa động và hoạt hình;

PI6.1 Sử dụng phần mềm đồ họa, vẽ tay để phác thảo và thiết kế quảng cáo thương hiệu. (Chỉ dành cho Chuyên ngành TKMTS)

PI6.2 Thiết kế minh họa, thiết kế truyện tranh.

PI6.3 Tạo các sản phẩm đồ họa động và hoạt hình.

PLO7. Có khả năng xây dựng phim kỹ thuật số

PI7.1 Biên tập phim kỹ thuật số

PI7.2 Dựng phim kỹ thuật số

PLO8. Có khả năng thiết kế và diễn hoạt Game (Chỉ dành cho chuyên ngành TKĐPT)

PI8.1 Thiết kế được Game

PI8.2 Diễn hoạt được Game

PLO9. Có khả năng thiết kế và phát triển Website

PI9.1 Thiết kế được giao diện Website

PI9.2 Phát triển được Website (Chỉ dành cho chuyên ngành TKĐPT)

E. CẤU TRÚC VÀ KHUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

I. Cấu trúc chương trình đào tạo

Bảng 5. Các khối kiến thức và số tín chỉ

Số TT	Khối kiến thức	Tổng số tín chỉ	Số tín chỉ	
			Bắt buộc	Tự chọn
I.	Khối kiến thức giáo dục cơ bản	37	37	0
II.	Khối giáo dục chuyên nghiệp	89	43	46
II.1	Kiến thức cơ sở ngành	27	27	0
	<i>Nhóm kiến thức cơ sở thiết kế</i>	20	20	0
	<i>Nhóm đồ án thực tập</i>	7	7	0
II.2	Nhóm kiến thức bổ trợ	8	8	0
II.3	Khối kiến thức chuyên ngành tự chọn	46	0	46
	<i>Kiến thức cơ sở chuyên ngành tự chọn bắt buộc</i>	20	0	20
	<i>Kiến thức chuyên ngành tự chọn bắt buộc</i>	22	0	22
	<i>Kiến thức chuyên ngành tự chọn tự do</i>	4	0	4
II.4	Thực tập tốt nghiệp, Đồ án tốt nghiệp	8	8	0
	Tổng cộng:	126	80	46

Ghi chú: Chương trình trên chưa bao gồm các học phần bắt buộc về Giáo dục thể chất, Giáo dục quốc phòng - An ninh.

II. Khung chương trình đào tạo

Bảng 6. Khung chương trình đào tạo

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiên quyết	Học trước	Song hành		
I	KIẾN THỨC ĐẠI CƯƠNG		35	2	37	37	0					
1	SS1001	Triết học Mác - Lênin	3		3	x					5	
2	SS1002	Kinh tế chính trị Mác -Lênin	2		2	x					6	
3	SS1003	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2		2	x					7	
4	SS1004	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2		2	x					7	
5	SS1005	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	2		2	x					8	
6	SS1006	Pháp luật đại cương	2		2	x					1	
7	ENG-ELE1	Tiếng Anh 1	3		3	x					1	
8	ENG-ELE2	Tiếng Anh 2	2		2	x					2	
9	ENG-ELE3	Tiếng Anh 3	2		2	x					3	
10	CS1001	Nhập môn ngành và kỹ năng mềm	1	1	2	x					1	
11	DE1002	Khởi nghiệp và đổi mới sáng tạo	2		2	x					2	

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
12	CS1002	Lập trình cơ bản	2	1	3	x					1	
13	SS1007	Cơ sở văn hóa Việt Nam	2		2	x					2	
14	SS1008	Mỹ học đại cương	2		2	x					3	
15	SS1009	Luật sở hữu trí tuệ	2		2	x					2	
16	MT1001	Lịch sử mỹ thuật Việt nam và thế giới	2		2	x					3	
17	MT1002	Nhập môn đa phương tiện	2		2	x					4	
18		Giáo dục thể chất 1*		*1	*1						2	
		Giáo dục thể chất 2*		*1	*1						3	
		Giáo dục thể chất 3*		*1	*1						4	
		Giáo dục thể chất 4*		*1	*1						5	
19		Giáo dục quốc phòng*		*8	*8	x						
II	KIẾN THỨC GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP		42	39	81							
II.1	Nhóm kiến thức cơ sở ngành		11	9	20							
20	MT2001	Hình họa 1	1	1	2	x					1	
21	MT2002	Hình họa 2	1	1	2	x					2	
22	MT2003	Luật xa gần	1	1	2	x					3	
23	MT2004	Nghệ thuật chữ	1	1	2	x					4	

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
24	MT2005	Cơ sở tạo hình 1	1	1	2	x					1	
25	MT2006	Cơ sở tạo hình 2	1	1	2	x					2	
26	MT2007	Nguyên lý thị giác	1	1	2	x					3	
27	MT2008	Giải phẫu tạo hình	1	1	2	x					1	
28	MT2009	Kỹ năng tư duy sáng tạo	2		2	x					4	
29	MT2010	Nhiếp ảnh và quay phim	1	1	2	x					5	
	Nhóm đồ án và thực tập		0	7	7							
30	MT2011	Thực tập thực tế		1	1	x					2	
31	MT2012	Đồ án cơ sở 1		1	1	x					2	
32	MT2013	Đồ án cơ sở 2		1	1	x					3	
33	MT2014	Đồ án cơ sở 3		1	1	x					4	
33	MT2015	Đồ án cơ sở 4		1	1	x					5	
35	MT2016	Đồ án chuyên ngành 1		1	1	x					6	
36	MT2017	Đồ án chuyên ngành 2		1	1	x					7	
II.2	Nhóm kiến thức bổ trợ		6	2	8							
37	MT2018	Tiếng Anh chuyên ngành 1	1	1	2	x					1	
38	MT2019	Tiếng Anh chuyên ngành 2	1	1	2	x					2	
39	FL2016	Tiếng Anh Nâng cao 1	2	0	2	x					3	
40	FL2017	Tiếng Anh Nâng cao 2	2	0	2	x					4	

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiên quyết	Học trước	Song hành		
II.3	Nhóm kiến thức chuyên ngành											
	ĐỊNH HƯỚNG CHUYÊN NGÀNH THIẾT KẾ ĐA PHƯƠNG TIỆN		27	19	46							
	Nhóm kiến thức cơ sở chuyên ngành tự chọn bắt buộc		13	8	21							
41	CS2002	Cơ sở dữ liệu	2,5	0,5	3		x				3	
42	CS2005	Phân tích và thiết kế hệ thống	3	0	3		x				3	
43	CS2008	Thiết kế Web	2	1	3		x				6	
44	CS2035	Lập trình C#	2	1	3		x				5	
45	MT2020	Đồ họa 2D	1	1	2		x				2	
46	MT2021	Đồ họa 3D	1	1	2		x				4	
47	MT2022	Đồ họa xử lý ảnh	1	1	2		x				2	
48	MT2023	Kịch bản đa phương tiện	2	1	3		x				5	
	Nhóm kiến thức chuyên		12	9	21							

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
	ngành tự chọn bắt buộc											
49	MT2024	Thiết kế nhân vật 2 chiều	1	1	2		x				5	
50	MT2025	Thiết kế nhân vật 3 chiều	1	1	2		x				5	
51	MT2026	Thiết kế và phát triển Game 1	2	1	3		x				6	
52	MT2027	Thiết kế hoạt hình 2 chiều	1	1	2		x				6	
53	MT2028	Thiết kế hoạt hình 3 chiều	1	1	2		x				6	
54	MT2029	Xây dựng phim kỹ thuật số	1	1	2		x				5	
55	MT2030	Thiết kế đồ họa chuyển động	1	1	2		x				7	
56	MT2031	Thiết kế và phát triển Game 2	2	1	3		x				7	
57	CS2030	Công nghệ và lập trình Web	2	1	3		x				7	
	Nhóm kiến thức chuyên ngành tự chọn tự do		2	2	4							
	(chọn tối thiểu 4 tín chỉ)											
58	MT2032	Thiết kế hồ sơ cá nhân	1	1	2		x				6	
59	MT2033	Thiết kế ấn phẩm báo chí	1	1	2		x					
60	MT2034	Thiết kế truyện tranh	1	1	2		x				6	
61	CS2036	Thiết kế UX/UI	1	1	2		x					
62	DE2161	Truyền thông đại chúng ứng dụng	2	0	2		x					
63	FL2022	Tiếng Hàn 1	2	0	2		x					

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
64	FL2023	Tiếng Hàn 2	3	0	3		x					
	ĐỊNH HƯỚNG CHUYÊN NGÀNH THIẾT KẾ MỸ THUẬT SỐ		25	21	46							
	Nhóm kiến thức cơ sở chuyên ngành tự chọn bắt buộc		9	7	16							
65	MT2020	Đồ họa 2D	1	1	2		x				2	
66	MT2021	Đồ họa 3D	1	1	2		x				5	
67	MT2022	Đồ họa xử lý ảnh	1	1	2		x				2	
68	MT2032	Thiết kế hồ sơ cá nhân	1	1	2		x				7	
69	MT2035	Lịch sử thiết kế	2	0	2		x				7	
70	MT2036	Nguyên lý thiết kế	1	1	2		x				4	
71	MT2037	Chất liệu tạo hình	1	1	2		x				3	
72	MT2038	Kỹ thuật in	1	1	2		x				4	
	Nhóm kiến thức chuyên		15	11	26							

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
	ngành tự chọn bắt buộc											
73	MT2034	Thiết kế ấn phẩm báo chí	1	1	2		x				6	
74	MT2035	Thiết kế truyện tranh	1	1	2		x				7	
75	MT2039	Thiết kế minh họa	1	1	2		x				5	
76	MT2030	Thiết kế đồ họa chuyển động	1	1	2		x				8	
77	MT2040	Thiết kế Logo	2	1	3		x				5	
78	MT2041	Thiết kế ấn phẩm văn phòng	2	1	3		x				6	
79	MT2042	Thiết kế bao bì nhãn hiệu	1	1	2		x				7	
80	MT2043	Thiết kế Poster quảng cáo	1	1	2		x				6	
81	MT2044	Thiết kế Poster văn hóa	1	1	2		x				6	
82	MT2045	Thiết kế bộ lịch	2	1	3		x				5	
83	MT2046	Thiết kế giao diện Website	2	1	3		x				5	
	Nhóm kiến thức chuyên ngành tự chọn tự do		2	2	4							
	(chọn tối thiểu 4 tín chỉ)											
84	MT2025	Thiết kế nhân vật 2 chiều	1	1	2		x				6	
85	MT2028	Thiết kế hoạt hình 2 chiều	1	1	2		x					
86	MT2026	Thiết kế nhân vật 3 chiều	1	1	2		x					
87	MT2029	Thiết kế hoạt hình 3 chiều	1	1	2		x					

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ			Loại học phần		Điều kiện học phần			Học kỳ	Ghi chú
			Lý thuyết	Thực hành	Tổng số	Bắt buộc	Tự chọn	Tiêu quyết	Học trước	Song hành		
88	MT2030	Xây dựng phim kỹ thuật số	1	1	2		x				6	
89	CS2036	Thiết kế UX/UI	1,5	0,5	2		x					
90	FL2022	Tiếng Hàn 1	2	0	2		x					
91	FL2023	Tiếng Hàn 2	3	0	3		x					
III	Thực tập tốt nghiệp, Đồ án tốt nghiệp		0	8	8							
92	MT3001	Thực tập tốt nghiệp		3	3	x					8	
93	MT3002	Đồ án tốt nghiệp		5	5	x					8	
Tổng cộng			77	50	126	80	46					

(Tổng tín chỉ toàn khóa: 126 tín chỉ không bao gồm tín chỉ GDTC, GDQP-AN)

