

Số: 420 /QĐ-CDKT

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 23 tháng 5 năm 2023

QUYẾT ĐỊNH
Về việc ban hành Chương trình đào tạo
Ngành Đồ họa đa phương tiện, trình độ cao đẳng

HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG CAO ĐẲNG KINH TẾ TP. HỒ CHÍ MINH

Căn cứ Quyết định số 620/QĐ-BGD&ĐT-TCCB ngày 03 tháng 02 năm 2005 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc thành lập Trường Cao đẳng Kinh tế TP. Hồ Chí Minh;

Căn cứ Quyết định số 41/2005/QĐ-UB ngày 07 tháng 03 năm 2005 của Ủy ban Nhân dân TP. Hồ Chí Minh về việc chuyển Trường Cao đẳng Kinh tế TP. Hồ Chí Minh sang trực thuộc Sở Giáo dục và Đào tạo TP. Hồ Chí Minh;

Căn cứ vào Thông tư số 26/2020/TT-BLĐTBXH ngày 30 tháng 12 năm 2020 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội ban hành danh mục ngành, nghề đào tạo cấp IV trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng;

Căn cứ Quy định xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo ban hành kèm theo Quyết định số 128/QĐ-CDKT ngày 25 tháng 3 năm 2021 của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Kinh tế TP. Hồ Chí Minh;

Căn cứ Biên bản họp ngày 17 tháng 5 năm 2023 của Hội đồng thẩm định chương trình đào tạo ngành Đồ họa đa phương tiện, trình độ cao đẳng;

Xét đề nghị của Trưởng phòng Đào tạo.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này, chương trình đào tạo:

Tên ngành: **Đồ họa đa phương tiện**

Mã ngành: **6480108**

Trình độ đào tạo: **Cao đẳng**

Khối lượng kiến thức: **90 tín chỉ**

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực thi hành kể từ ngày ký, được áp dụng cho các khóa tuyển sinh từ năm học 2023 – 2024.

Điều 3. Trưởng các đơn vị trực thuộc và sinh viên Trường Cao đẳng Kinh tế TP. Hồ Chí Minh chịu trách nhiệm thi hành quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 3;
- Lưu: VT, ĐT.



Trần Văn Tú

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Kèm theo quyết định số 120/QĐ-CDKT ngày 23 tháng 5 năm 2023
của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Kinh tế Thành phố Hồ Chí Minh)

Tên ngành, nghề:	Đồ họa đa phương tiện
Mã ngành, nghề:	6480108
Trình độ đào tạo:	Cao đẳng
Hình thức đào tạo:	Chính quy
Đối tượng tuyển sinh:	Tốt nghiệp trung học phổ thông hoặc tương đương
Thời gian đào tạo:	2,5 năm

1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung:

– Đào tạo kỹ sư thực hành Thiết kế đồ họa đa phương tiện có phẩm chất đạo đức và sức khỏe tốt. Người học có kiến thức chuyên môn và năng lực thực hành trong lĩnh vực đồ họa đa phương tiện; Người học có khả năng làm việc độc lập bằng nghề đã học hoặc có khả năng tổ chức hành nghề theo nhóm. Người học có ý thức tổ chức kỷ luật, có đạo đức nghề nghiệp, có khả năng tự học để nâng cao trình độ.

– Sau khi tốt nghiệp người học có khả năng thiết kế đồ họa (2D, 3D) hoặc thiết kế, biên tập phim ảnh, thiết kế lập trình website.

1.2. Mục tiêu cụ thể:

1.2.1 Kiến thức:

– Đọc hiểu các tài liệu chuyên môn nước ngoài cần thiết được biên soạn bằng tiếng Anh, và có thể bổ sung thêm tiếng Hàn, tiếng Trung;

– Trình bày và sử dụng được kiến thức về một số hệ thống sản xuất hiện đại và hệ thống sản xuất các sản phẩm đồ họa, các kiến thức về quy trình sản xuất một sản phẩm đồ họa;

– Trình bày được kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan;

– Trình bày được các kiến thức cơ bản về đồ họa, đồ họa công nghiệp;

– Trình bày được kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính, các kỹ thuật biến đổi ảnh và các thao tác với ảnh số, quy trình phục chế ảnh, xử lý hậu kỳ;

– Trình bày được các kiến thức và các kiến thức cơ bản về: phạm vi ứng dụng của chế bản điện tử, bộ nhận diện thương hiệu và các công cụ tạo lập các chế bản ngắn, đơn giản, tổ chức và sắp xếp chế bản của một ấn phẩm;

- Trình bày được kiến thức cơ bản về mạng máy tính và Internet; các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên vi tính;
- Xác định được kiến thức cơ bản liên quan đến dịch vụ web và thiết kế giao diện WebSite, nhân vật game;
- Trình bày được kiến thức về mỹ thuật 2D và 3D; Trình bày được các kiến thức liên quan đến tạo hình 2D, 3D;
- Xác định được các kiến thức cơ sở về mỹ thuật, thẩm mỹ, các kiến thức về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số;
- Xác định được các kiến thức cơ bản và nguyên lý hoạt động cũng như cách sử dụng một số thiết bị ngoại vi số;
- Xác định được cách dựng sản phẩm đa phương tiện, tích hợp các dữ liệu thu thập, theo kịch bản; kỹ năng thu thập dữ liệu thực tế phục vụ cho việc dựng phim, biên tập âm thanh;
- Xác định đúng các tiêu chuẩn an toàn lao động;
- Trình bày được những kiến thức cơ bản về chính trị, văn hoá, xã hội, pháp luật, quốc phòng, an ninh, giáo dục thể chất theo quy định.

1.2.2 Kỹ năng:

- Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
- Thực hiện được việc kết nối, điều khiển máy tính, các thiết bị ngoại vi và mạng máy tính;
- Phân tích, tổ chức và thực hiện đúng qui trình vệ sinh các trang thiết bị cũng như kỹ năng sử dụng thiết bị an toàn lao động, kỹ năng đảm bảo an toàn trong lao động nghề nghiệp;
- Lắp ráp được, kết nối được, sử dụng được hệ thống máy tính và các thiết bị ngoại vi;
- Cài đặt được các chương trình điều khiển các thiết bị ngoại vi số và thao tác, vận hành và bảo quản các thiết bị ngoại vi số;
- Cài đặt và sử dụng được các phần mềm dùng trong thiết kế đồ họa như: phần mềm thiết kế 2D, phần mềm thiết kế 3D, phần mềm dựng phim, game, phần mềm xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và Video,...;
- Giao tiếp, tìm hiểu và xác định được nhu cầu của khách hàng; Tư vấn được cho khách hàng; Thực hiện được sản phẩm theo yêu cầu của khách hàng;
- Thực hiện được việc khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh để phục vụ cho yêu cầu công việc;
- Thiết kế, hoàn thiện được các sản phẩm đồ họa như: Thiết kế quảng cáo trên biển bảng quảng cáo, trên website hoặc mạng xã hội, trên truyền hình, thiết kế bộ nhận diện thương hiệu, trang bìa sách, dàn trang, trình bày nội dung sách, báo, tạp chí, tranh cổ động;
- Thực hiện được biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh, quay camera, chụp ảnh, xử lý các ảnh tĩnh, ảnh động; Thiết kế đối tượng đồ họa game, hoạt hình;
- Thiết kế được giao diện Website và sử dụng được các kiến thức về đồ họa để thiết kế

Banner Marketing trên internet, quảng cáo trên mạng xã hội;

- Thực hiện được việc tích hợp dữ liệu đa phương tiện; Thu thập được dữ liệu ảnh, hình động, video, âm thanh;
- Tạo lập và sử dụng được đồ họa, các lớp đồ họa; Tạo lập được một số ấn phẩm chuyên dụng sử dụng nội bộ và tạo lập được các ấn phẩm nhằm mục đích quảng cáo;
- Xử lý được ảnh theo yêu cầu thực tế, biết cách phối hợp các thao tác tổng hợp để giải quyết các yêu cầu thực tế;
- Tạo lập được các ấn phẩm dùng cho các lĩnh vực khác nhau như tạo nhãn mác hàng hóa, tạo mẫu logo, tạo mẫu danh thiếp hoặc quảng cáo;
- Thực hiện được các dịch vụ liên quan đến thiết kế đồ họa như mỹ thuật, chế bản sách báo, tạo các tranh ảnh quảng cáo, các dịch vụ liên quan đến video số, chụp ảnh số;
- Tạo ra được các bản vẽ liên quan đến mỹ thuật công nghiệp;

Kỹ năng bổ trợ (mềm):

- Kỹ năng nhận thức và tư duy sáng tạo để xác định, phân tích và đánh giá thông tin trong phạm vi rộng;
- Kỹ năng truyền đạt hiệu quả các thông tin, ý tưởng, giải pháp tới người khác tại nơi làm việc.

Kỹ năng ngoại ngữ:

- Có năng lực ngoại ngữ bậc 2/6 khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam hoặc tương đương;

1.2.3 Mức độ tự chủ và trách nhiệm:

- Giải quyết được công việc, vấn đề phức tạp trong điều kiện làm việc thay đổi;
- Hướng dẫn tối thiểu, giám sát cấp dưới thực hiện nhiệm vụ xác định;
- Đánh giá được chất lượng sản phẩm sau khi hoàn thành kết quả thực hiện của các thành viên trong nhóm;
- Thực hiện công việc có đạo đức, ý thức về nghề nghiệp, trách nhiệm công dân, luôn phấn đấu để hoàn thành nhiệm vụ; xác định chính xác thông tin về nơi làm việc: quy mô, trang thiết bị, nhà xưởng, nội quy, quy định. Xác định đúng mục đích, yêu cầu, sản phẩm, nội quy của công việc;
- Thực hiện trách nhiệm, đạo đức, tác phong nghề nghiệp, có động cơ nghề nghiệp đúng đắn, tôn trọng bản quyền; thực hiện công việc cần cù chịu khó và sáng tạo; thực hiện công việc đúng kỷ luật lao động của tổ chức và thực hiện đúng nội quy của cơ quan, doanh nghiệp; - Thực hiện trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và nhóm trước lãnh đạo cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp;
- Phân loại các phế phẩm như thiết bị phần cứng máy tính, mực in,... vào đúng nơi quy định tránh ô nhiễm môi trường.

1.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp:

Sau khi tốt nghiệp sinh viên sẽ làm việc trong các cơ quan, doanh nghiệp có nhu cầu thiết kế quảng cáo, truyền thông, thiết kế, vận hành website. Cụ thể:

- Chuyên viên thiết kế đồ họa 2D:
 - o Chuyên viên thiết kế dàn trang, chế bản điện tử và in ấn;
 - o Chuyên viên thiết kế giao diện cho Website;
 - o Chuyên viên thiết kế quảng cáo, marketing;
- Chuyên viên truyền thông:
 - o Chuyên viên xử lý ảnh làm việc tại các studio;
 - o Chuyên viên biên tập và xử lý hậu kỳ phim ảnh;

Sinh viên cũng làm việc được trong các đơn vị hoạt động trong lĩnh vực phần mềm tin học như: chuyên viên phân tích và thiết kế hệ thống, lập trình viên phần mềm ứng dụng, chuyên viên thiết kế web, chuyên viên kiểm thử phần mềm.

1.4. Khả năng học tập, nâng cao trình độ

Người học sau tốt nghiệp có năng lực tự học, tự cập nhật những tiến bộ khoa học công nghệ trong phạm vi ngành, nghề để nâng cao trình độ hoặc học liên thông lên trình độ cao hơn trong cùng ngành nghề hoặc trong nhóm ngành, nghề hoặc trong cùng lĩnh vực đào tạo.

2. Khối lượng kiến thức và thời gian khóa học:

- Số lượng môn học: **34**
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: **90** tín chỉ
- Khối lượng các môn học chung: **435** giờ
- Khối lượng các môn học chuyên môn: **1710** giờ
- Khối lượng học tập:
 - + Lý thuyết: **625** giờ;
 - + Thực hành, thực tập: **1520** giờ.

3. Nội dung chương trình:

Mã MH	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
I	Môn học chung đại cương	20(11,9)	435	175	239	21
MH01	Giáo dục Chính trị	4(3,1)	75	41	29	5
MH02	Pháp luật	2(2,0)	30	18	10	2
MH03	Tin học	3(1,2)	75	15	58	2

Mã MH	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
MH04	Ngoại ngữ (1)	3(2,1)	60	30	28	2
MH05	Ngoại ngữ (2)	3(2,1)	60	30	28	2
MH06	Giáo dục thể chất 1 (*)	1(0,1)	30	3	25	2
MH07	Giáo dục thể chất 2 (*)	1(0,1)	30	2	26	2
MH08	Giáo dục Quốc phòng và an ninh (*)	3(1,2)	75	36	35	4
II	Môn học giáo dục nghề nghiệp	70(30,40)	1710	450	1186	74
	<i>Môn học cơ sở ngành</i>	<i>21(11,10)</i>	<i>465</i>	<i>165</i>	<i>279</i>	<i>21</i>
MH09	Thiết kế hình ảnh với Photoshop	3(1,2)	75	15	57	3
MH10	Luật xa gần và bố cục trong thiết kế đồ họa	3(2,1)	60	30	27	3
MH11	Lập trình cơ bản	3(1,2)	75	15	57	3
MH12	Màu sắc	3(2,1)	60	30	27	3
MH13	Cơ sở dữ liệu	3(2,1)	60	30	27	3
MH14	Thiết kế minh họa với Illustrator	3(1,2)	75	15	57	3
MH15	Thiết kế web cơ bản	3(2,1)	60	30	27	3
	<i>Môn học bắt buộc chuyên ngành</i>	<i>43(16,27)</i>	<i>1110</i>	<i>240</i>	<i>824</i>	<i>46</i>
MH16	Ngoại ngữ chuyên ngành	3(2,1)	60	30	28	2
MH17	Thiết kế đồ họa động 3D	3(1,2)	75	15	56	4
MH18	Marketing căn bản	2(1,1)	45	15	27	3
MH19	Chế bản điện tử với InDesign	2(1,1)	45	15	27	3
MH20	Xử lý kỹ xảo với After Effects	3(1,2)	75	15	56	4
MH21	Nhiếp ảnh và xử lý ảnh	3(1,2)	75	15	57	3
MH22	Thiết kế Web nâng cao	3(1,2)	75	15	57	3



Mã MH	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
MH23	Thiết kế hoạt hình 3D	3(1,2)	75	15	58	2
MH24	Xử lý hậu kỳ với Adobe Premier	3(1,2)	75	15	56	4
MH25	Digital marketing	2(1,1)	45	15	27	3
MH26	Hành chính văn phòng	3(2,1)	60	30	27	3
MH27	Thiết kế đa truyền thông	3(1,2)	75	15	56	4
MH28	Chuyên đề 1: Dự án – Mỹ thuật đa phương tiện	3(1,2)	75	15	56	4
MH29	Chuyên đề 2: Dự án – Thiết kế website thương mại	3(1,2)	75	15	56	4
MH30	Thực tập cuối khóa	4(0,4)	180	0	180	0
	Môn học tự chọn chuyên ngành	6(3,3)	135	45	83	7
	Nhóm môn tự chọn 1 (Chọn 1 trong 2 môn học sau):	3(1,2)	75	15	56	4
MH31	Lập trình Web	3(1,2)	75	15	56	4
MH32	Thiết kế phối cảnh 3D	3(1,2)	75	15	56	4
	Nhóm môn tự chọn 2 (Chọn 1 trong 2 môn học sau):	3(2,1)	60	30	27	3
MH33	Xây dựng thương hiệu và Marketing	3(2,1)	60	30	27	3
MH34	Thiết kế bao bì và Kỹ thuật in	3(2,1)	60	30	27	3
Tổng cộng		90(41,49)	2145	625	1425	95

* Sơ đồ mối liên hệ và tiến trình đào tạo các môn học (đính kèm)

* Danh mục giáo trình (đính kèm)

* Bảng ma trận môn học trước (đính kèm)

* Bảng ma trận chuẩn đầu ra (đính kèm)

* Bảng quy đổi môn học thay thế (đính kèm)

4. Hướng dẫn thực hiện chương trình:

4.1. Tổ chức giảng dạy các môn học:

- Các môn học chung bắt buộc do Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội phối hợp với các Bộ/ngành tổ chức xây dựng và ban hành để áp dụng thực hiện;
- Môn học Giáo dục thể chất 1 và Giáo dục thể chất 2 được bố trí giảng dạy trong học kỳ I và học kỳ II của năm đầu tiên khóa học;
- Một tiết học trong nhà trường được tổ chức giảng dạy trong 45 phút; môn học có thời lượng ≤ 45 giờ thì có tối thiểu 03 giờ ôn tập và môn học có thời lượng > 45 giờ thì có tối thiểu 06 giờ ôn tập;
- Môn học Giáo dục quốc phòng sẽ được bố trí vào thời điểm thích hợp theo thỏa thuận của nhà trường và đơn vị có chức năng đào tạo;
- Vào học kỳ đầu tiên của khóa học, nhà trường sẽ bố trí một tuần để sinh viên được đi kiến tập thực tế tại doanh nghiệp nhằm giúp cho sinh viên định hình với nghề nghiệp trong tương lai;
- Sinh viên phải đăng ký học các môn học: Chuyên đề 1: Dự án – Mỹ thuật đa phương tiện, Chuyên đề 2: Dự án – Thiết kế website thương mại và tích lũy tối thiểu trên 50 tín chỉ mới được đăng ký môn học Thực tập cuối khóa.

4.2. Hướng dẫn tổ chức kiểm tra hết môn học:

- Thời gian thi hết môn học được tổ chức sau khi kết thúc buổi học cuối cùng tối thiểu là 1 tuần sau khi người học đã được xét điều kiện dự thi theo quy định;
- Thời gian kiểm tra hết môn học được tổ chức trong buổi học cuối cùng, giảng viên có trách nhiệm công bố kết quả xét điều kiện dự thi cho sinh viên trước tuần cuối cùng một tuần.

4.3. Hướng dẫn xét công nhận tốt nghiệp:

- Người học phải học hết chương trình đào tạo và phải tích lũy đủ số tín chỉ theo quy định trong chương trình đào tạo;
- Đạt trình độ ngoại ngữ, tin học theo quy định của trường;
- Đạt chứng chỉ giáo dục quốc phòng và thể chất;
- Hiệu trưởng nhà trường căn cứ vào kết quả tích lũy của người học để quyết định việc công nhận tốt nghiệp;
- Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả xét công nhận tốt nghiệp để cấp bằng tốt nghiệp và công nhận danh hiệu cử nhân thực hành theo quy định của trường.

HIỆU TRƯỞNG



Trần Văn Tử

TRƯỞNG PHÒNG ĐÀO TẠO

Hồ Nguyễn Cúc Phương

TRƯỞNG KHOA

Đào Quốc Phương

SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ VÀ TIẾN TRÌNH ĐÀO TẠO CÁC MÔN HỌC

(Kèm theo quyết định số 4020/QĐ-CDKT ngày 23 tháng 5 năm 2023 của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Kinh tế TP. Hồ Chí Minh)

Tên ngành: Đồ họa đa phương tiện Mã ngành: 6480108 Trình độ: Cao đẳng

