



CÔNG BỐ CHUẨN ĐẦU RA

(Công bố chuẩn đầu ra xây dựng dựa trên Chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số được ban hành theo Quyết định số 1849 /QĐ-ĐHHS ngày 24/7/2024 của Hiệu trưởng trường Đại học Hoa Sen)

Ngành: Nghệ thuật số

Trình độ đào tạo: Đại học

Khóa: 2024-2028

1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung

Chương trình đào tạo bậc Đại học ngành Nghệ thuật số (Digital Art) đào tạo người học có phẩm chất chính trị, đạo đức, có ý thức phục vụ nhân dân, có kiến thức và năng lực thực hành nghề nghiệp tương xứng với trình độ đào tạo, có sức khỏe, đáp ứng yêu cầu xây dựng và bảo vệ Tổ quốc. Sinh viên tốt nghiệp có thể vận dụng các kiến thức và kỹ năng của nhà thiết kế nghệ thuật số, sáng tạo và tiếp thị nhằm thể hiện các mục tiêu giáo dục sau:

- Có khả năng nắm vững các nguyên lý thiết kế và có kỹ năng sử dụng các phương tiện thể hiện nghệ thuật số;
- Có khả năng sáng tạo và tư duy độc lập trong lĩnh vực thiết kế nghệ thuật số;
- Có khả năng giao tiếp tốt, dễ dàng làm việc tại doanh nghiệp trong và ngoài nước.

1.2. Mục tiêu cụ thể

- Chương trình được xây dựng nhằm chuẩn bị cho sinh viên kiến thức đầy đủ về phương pháp luận và thực hành trong công việc thiết kế nghệ thuật số, kết hợp giữa những lĩnh vực thiết kế, truyền thông, mỹ thuật, thương mại và các kỹ năng mềm.
- Chương trình cân bằng giữa việc tiếp cận thực tế và phát triển các kỹ năng bằng việc đào tạo nền tảng vững chắc giữa lý thuyết và thực hành.
- Chương trình đạt được các kiến thức chuẩn và kỹ năng hành nghề của ngành nghệ thuật số bao gồm cả phần thực tập nhằm mở rộng khả năng thích ứng với môi trường làm việc chuyên nghiệp.

2. Chuẩn đầu ra

Tốt nghiệp chương trình đào tạo bậc Đại học ngành Nghệ thuật số (Digital Art), sinh viên đạt được các chuẩn đầu ra sau:

2.1. Kiến thức

- PLO1: Có khả năng trình bày nghệ thuật số trong thực tế, sáng tạo trong không gian tương tác, không gian đa chiều, thực tế ảo, thực tế tăng cường.
- PLO2: Triển khai dự án nghệ thuật số từ bước tìm ý tưởng cho đến quá trình thể hiện hoàn chỉnh thiết kế, thực hiện hồ sơ thiết kế và trình bày thiết kế theo tiêu chuẩn chuyên nghiệp.

- PLO3: Sử dụng phần mềm để tạo hình hoàn chỉnh nhân vật, sinh vật, phụ kiện, bối cảnh và vật liệu trong lĩnh vực thiết kế giải trí (điện ảnh, thiết kế trò chơi điện tử, ấn phẩm...).
- PLO4: Có khả năng nắm vững kiến thức nền tảng về đồ họa máy tính chuyên ngành nghệ thuật số.
- PLO5: Ứng dụng kỹ năng chuyên ngành nghệ thuật số vào các sản phẩm phục vụ và liên quan đến thương mại, quảng cáo,...
- PLO6: Có khả năng nắm vững quy trình và phương pháp thiết kế nghệ thuật số trên mặt phẳng 2D cũng như không gian 3D.

2.2. Kỹ năng

- PLO7: Kỹ năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, phân tích lập luận đánh giá các quy trình và giải pháp hợp lý.
- PLO8: Kỹ năng lãnh đạo làm việc theo nhóm, nắm bắt và tổ chức thực hiện công việc độc lập.
- PLO9: Có kỹ năng tự học, tự nghiên cứu các xu hướng thẩm mỹ và xu hướng phát triển công nghệ trong thời đại 4.0.
- PLO10: Tìm kiếm, thu thập, phân tích đánh giá và chọn lựa sử dụng các loại thông tin (kể cả từ thực tế) nhằm hỗ trợ cho công việc, từ đó đưa ra các giải pháp sáng tạo các tác phẩm Nghệ thuật số.
- PLO11: Soạn thảo các tài liệu kỹ thuật, tài liệu thiết kế, thuyết minh đồ án, văn bản thư từ trong lĩnh vực nghiệp vụ chuyên môn. Giao tiếp và trao đổi bằng tiếng Anh về các đề tài xã hội thông thường.
- PLO12: Phối hợp và cộng tác khi làm việc nhóm với vai trò người lãnh đạo cũng như thành viên của nhóm.
- PLO13: Rèn luyện nâng cao kỹ năng nghiệp vụ chuyên môn, tham dự các khóa học khác, tiếp tục theo học các lớp, các cấp học nâng cao trình độ chuyên môn và nghiệp vụ quản lý.
- PLO14: Tham gia giảng dạy trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng và sáng tác nghệ thuật số.
- PLO15: Phân tích, so sánh và tôn trọng sự khác biệt, tính đa dạng của các nền văn hoá khác nhau.

2.3. Năng lực tự chủ và trách nhiệm

- PLO16: Chấp hành quy định, kỷ luật lao động của tổ chức; có tác phong làm việc nghiêm túc, không ngại khó; hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao.
- PLO17: Có tinh thần hợp tác trong nghề nghiệp; có đạo đức tốt.
- PLO18: Hiểu biết rõ và tuân thủ luật pháp Việt Nam và các cam kết quốc tế khi tham gia vào các hoạt động thiết kế.
- PLO19: Có kiến thức về kinh doanh và luật bản quyền, tôn trọng quyền tác giả và tác phẩm
- PLO20: Bảo mật thông tin của tổ chức, trung thực và tự tin trong sáng tạo và thiết kế.

3. Cơ hội nghề nghiệp

Người học sau khi tốt nghiệp chương trình đào tạo Nghệ thuật số - Digital Art sẽ trở thành nhà thiết kế (designer), có thể làm việc tại:

- Công ty thiết kế phần mềm trò chơi điện tử.
- Công ty quảng cáo truyền thông, công ty thiết kế, công ty tổ chức sự kiện.
- Công ty sản xuất thương mại.
- Đài truyền hình, công ty thực hiện và sản xuất sản phẩm truyền hình.
- Công ty sản xuất phim hoạt hình, các tổ chức sản xuất phim ngắn.
- Toà soạn báo, tạp chí, công ty phát hành sách và xuất bản ấn phẩm truyền thông.
- Xây dựng và điều hành công ty thiết kế riêng.

Một số công việc cụ thể:

- Chuyên viên phát triển ý tưởng trò chơi điện tử.
- Nhà thiết kế minh họa sách, truyện tranh.
- Nhà thiết kế lĩnh vực phim hoạt hình
- Giám đốc nghệ thuật cho các dự án nghệ thuật
- Nhà thiết kế nghệ thuật thị giác cho các công ty quảng cáo, truyền thông.

TP.HCM, ngày 28 tháng 6 năm 2024

Q.Trường khoa

ThS. Từ Phú Đức

TP.HCM, ngày 28 tháng 6 năm 2024

Giám đốc chương trình

Phan Vũ Linh

