

Số: 12...../QĐ-VLSC

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 14 tháng 8 năm 2020

QUYẾT ĐỊNH

V/v ban hành chương trình đào tạo Cao đẳng hệ chính quy
Ngành Thiết kế đồ họa

HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG CAO ĐẲNG VĂN LANG SÀI GÒN

Căn cứ Quyết định số 689/QĐ-LĐTĐ ngày 15/6/2020 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội về việc cho phép thành lập Trường Cao đẳng Văn Lang Sài Gòn;

Căn cứ Thông tư số 1308/VBHN-BLĐTĐ ngày 05/4/2019 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội Quy định về Điều lệ trường cao đẳng;

Căn cứ Thông tư số 03/2017/TT-BLĐTĐ ngày 01/3/2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định về quy trình xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình; tổ chức biên soạn, lựa chọn, thẩm định giáo trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng;

Căn cứ Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTĐ ngày 13/3/2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ, quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp;

Căn cứ Thông tư số 44/2018/TT-BLĐTĐ ngày 28/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định về khối lượng kiến thức tối thiểu, yêu cầu về năng lực mà người học đạt được sau khi tốt nghiệp trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng các ngành, nghề thuộc lĩnh vực máy tính và công nghệ thông tin;

Theo đề nghị của Hội đồng Khoa học và Đào tạo Trường, Phòng Đào tạo – Phát triển chương trình và Khoa Công nghệ - Thiết kế,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Nay ban hành kèm theo quyết định này chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa bậc cao đẳng hệ chính quy, mã ngành 6210402 (đính kèm chương trình đào tạo).

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký, được áp dụng cho khóa tuyển sinh năm 2021 trở về sau.

Điều 3. Trường các đơn vị có liên quan và sinh viên ngành Thiết kế đồ họa trực thuộc Trường chịu trách nhiệm thi hành quyết định này./.

Nơi nhận:

- HĐQT;
- Ban Giám hiệu;
- Như điều 3;
- Lưu: VT, P.ĐT.



Trương Văn Hùng

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Ban hành theo quyết định số 12/QĐ-VLSC ngày 14 tháng 8 năm 2021
của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Văn Lang Sài Gòn)

Tên ngành, nghề:	THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
Mã ngành, nghề:	6210402
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 năm

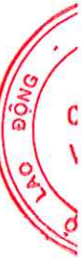
1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung

Chương trình cử nhân ngành thiết kế đồ họa nhằm trang bị nâng cao ý tưởng sáng tạo và khả năng cảm nhận thẩm mỹ, thông qua các công cụ đồ họa để tạo ra các sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo, mỹ thuật kết hợp với đa phương tiện để phục vụ nhu cầu quảng bá, truyền thông trong sản xuất, kinh doanh, văn hóa và đào tạo, phục vụ nâng cao đời sống tinh thần của người dân, đáp ứng yêu cầu bậc 5 trong Khung trình độ quốc gia Việt Nam.

Thiết kế đồ họa là loại hình nghệ thuật ứng dụng, kết hợp hình ảnh chữ viết và ý tưởng một cách sáng tạo để truyền đạt thông tin hiệu quả và thú vị qua các hình thức ấn phẩm in ấn và trực tuyến.

Người làm nghề Thiết kế đồ họa có thể làm việc tại các công ty về thiết kế, tư vấn quảng cáo sản phẩm, bộ phận nhận diện thương hiệu, thiết kế xuất bản sách báo hoặc phụ trách việc thiết kế và quảng cáo tại các doanh nghiệp; hoặc các doanh nghiệp làm phim hoạt hình, truyện tranh, truyền thông và tổ chức sự kiện, studio nghệ thuật, biên tập âm thanh; có thể làm việc tại các tòa soạn, các nhà xuất bản, cơ quan truyền hình, báo chí,... giảng dạy tại các trường học.



1.2. Mục tiêu cụ thể

Sau khi học xong các môn học, người học có khả năng:

Ký hiệu MTCT	Nội dung mục tiêu chương trình (MTCT)
1.2.1. Kiến thức	
101	• Trình bày được những kiến thức cơ bản về chính trị, văn hóa, xã hội, pháp luật, quốc phòng an ninh, giáo dục thể chất theo quy định.
102	• Trình bày được kiến thức cơ bản về mạng máy tính và ứng dụng các dịch vụ trên Internet, các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên vi tính;
103	• 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;
104	• 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
105	• 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;
106	• Trình bày được 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
107	• Xác định được kiến thức cơ bản liên quan đến thiết kế giao diện Website, nhân vật game
108	• Trình bày được kiến thức về mỹ thuật và kiến thức liên quan đến tạo hình 2D và 3D; Trình bày được các kiến thức cơ bản về đồ họa, đồ họa công nghiệp
109	• Xác định được các kiến thức cơ sở về thẩm mỹ, về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số
110	• 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;
1.2.1. Kỹ năng	
201	• Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
202	• Thực hiện được việc khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh để phục vụ cho yêu cầu công việc
203	• Sử dụng được Tiếng Anh đạt bậc 4/6 trong Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam; ứng dụng được ngoại ngữ vào công việc chuyên môn của ngành, nghề.
204	• 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 xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và Video
205	• Thiết kế, hoàn thiện được các sản phẩm đồ họa như: Thiết kế quảng cáo trên biển 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

Ký hiệu MTCT	Nội dung mục tiêu chương trình (MTCT)
	nội dung sách, báo, tạp chí, tranh cổ động;
206	• 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 khách hàng
207	• 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
208	• 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
209	• 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
210	• 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
211	• 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
212	• Thực hiện được việc tích hợp dữ liệu đa phương tiện; Thu thập được dữ liệu ảnh, hình động, video, âm thanh;
213	• 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;
214	• Tạo ra được các bản vẽ liên quan đến mỹ thuật công nghiệp;
1.2.3. Mức độ tự chủ và trách nhiệm	
301	• Thực hiện công việc có đạo đức, ý thức về nghề nghiệp, trách nhiệm công dân; động cơ nghề nghiệp đúng đắn, tôn trọng bản quyền; Thực hiện đúng luật sở hữu trí tuệ trong ứng dụng phần mềm; cần cù, chịu khó, sáng tạo;
302	• Giao tiếp hiệu quả thông qua viết, thuyết trình, thảo luận, đàm phán, làm chủ tình huống;
303	• Cập nhật được kiến thức, thực hiện sáng tạo trong công việc; Làm việc được với các môi trường làm việc khác nhau
304	• Thực hiện trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và nhóm trước lãnh đạo cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp
305	• Đánh giá được chất lượng sản phẩm sau khi hoàn thành kết quả thực hiện của các thành viên trong nhóm
306	• Hướng dẫn tối thiểu, giám sát cấp dưới thực hiện nhiệm vụ xác định;

1.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp

Sau khi tốt nghiệp người học có năng lực đáp ứng các yêu cầu tại các vị trí việc làm của ngành, nghề bao gồm:

- Nhà thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và xuất bản;

- Nhà thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện;
- Chuyên viên thiết kế đối tượng đồ họa Games, hoạt hình 2D, 3D;
- Dịch vụ khách hàng;
- Biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh;

1.4. Khả năng học tập, nâng cao trình độ

- Khối lượng kiến thức tối thiểu, yêu cầu về năng lực mà người học phải đạt được sau khi tốt nghiệp ngành, nghề Thiết kế đồ họa trình độ cao đẳng có thể tiếp tục phát triển ở các trình độ cao hơn;

- 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.

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

- Số lượng môn học: 30 môn
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: 2310 giờ (91 Tín chỉ)
- Khối lượng các môn học chung/đại cương: 435 giờ
- Khối lượng các môn học chuyên môn: 1875 giờ
- Khối lượng lý thuyết: 502 giờ; Thực hành, thực tập, thí nghiệm, bài tập: 1808 giờ

3. Nội dung chương trình

Mã MH	Tên môn học/mô đun	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)				
			Trong đó				
			Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/thực tập/thảo luận	Bài tập	Kiểm tra/Thi
I	Các môn học chung	20	435	157	161	94	23
MH01	Giáo dục Chính trị	4	75	41	15	14	5
MH02	Pháp luật	2	30	18	8	2	2
MH03	Tin học	3	75	15	28	30	2
MH04	Tiếng Anh	6	120	42	52	20	6
MH05	Giáo dục thể chất	2	60	5	31	20	4
MH06	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	3	75	36	27	8	4
II	Các môn học, mô đun chuyên môn	71	1875	345	816	630	84
II.1	Môn học, mô đun cơ sở	23	555	135	182	210	28
MH07	Kỹ thuật và Quy trình thiết kế	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH08	Mỹ thuật	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH09	Trang Trí	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH10	Khai thác ứng dụng trực tuyến	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH11	Nghệ thuật chữ	3(1,2)	75	15	26	30	4

MH12	Xử lý ảnh	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH13	Kỹ năng học tập	2(1,1)	45	15	13	15	2
MH14	Tiếng anh chuyên ngành TKĐH	3(2,1)	60	30	13	15	2
II.2	Môn học, mô đun chuyên môn	42	1170	180	582	360	48
MH15	Kỹ thuật dàn trang - in ấn	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH16	Thiết kế đồ họa	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH17	Thiết kế ảnh động	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH18	Diễn Họa	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH19	Thiết kế bao bì sản phẩm	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH20	Đồ án Thiết kế	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH21	Marketing	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH22	Nhận diện thương hiệu	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH23	Khởi nghiệp sáng tạo	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH24	Thiết kế bìa sách - tạp chí	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH25	Thiết kế Lịch - Poster- Catalogue	3(1,2)	75	15	26	30	4
	Môn học tự chọn (Chọn 1 trong 2)	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH26	Vẽ kỹ thuật số (Digital Painting)	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH27	Nhiếp ảnh	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH28	Thực tập tốt nghiệp	6(0,6)	270	0	270	0	0
II.3	Đồ án tốt nghiệp hoặc học 2 môn thay thế	6(2,4)	150	30	52	60	8
MH29	Thiết kế giao diện App	3(1,2)	75	15	26	30	4
MH30	Thiết kế giao diện web	3(1,2)	75	15	26	30	4
Tổng cộng		91	2310	502	977	724	107

4. Hướng dẫn thực hiện chương trình:

4.1. 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 theo các Thông tư số 10/2018/TT-BLĐTBXH, Thông tư số 11/2018/TT-BLĐTBXH, Thông tư số 12/2018/TT-BLĐTBXH, Thông tư số 13/2018/TT-BLĐTBXH, Thông tư số 24/2018/TT-BLĐTBXH, Thông tư số 03/2019/TT-BLĐTBXH.

4.2. Hướng dẫn xác định nội dung và thời gian cho các hoạt động ngoại khóa:

- Để sinh viên có nhận thức đầy đủ về nghề nghiệp đang theo học, Trường bố trí cho sinh viên tham quan, học tập tại một số doanh nghiệp có bộ phận thiết kế đồ họa đầy đủ theo từng phần thực hành nghề Thiết kế đồ họa.

- Để giáo dục truyền thống, mở rộng nhận thức và văn hóa xã hội, bố trí cho sinh viên tham quan một số di tích lịch sử, văn hóa, tham gia các hoạt động xã hội tại địa phương;

- Thời gian cho hoạt động ngoại khóa được bố trí ngoài thời gian đào tạo chính khóa

vào thời điểm thích hợp

Số TT	Nội dung	Thời gian
1	Thể dục thể thao	5 giờ đến 6 giờ; 17 giờ đến 18 giờ hàng ngày
2	Văn hóa, văn nghệ: Qua các phương tiện thông tin đại chúng. Sinh hoạt tập thể.	Ngoài giờ học hàng ngày từ 19 giờ đến 21 giờ (một buổi/ tuần)
3	Hoạt động thư viện; Ngoài giờ học, sinh viên có thể đến thư viện đọc sách và tham khảo tài liệu	Tất cả các ngày làm việc trong tuần
4	Vui chơi giải trí và các hoạt động đoàn thể	Đoàn thanh niên tổ chức các buổi giao lưu, buổi sinh hoạt vào thứ bảy, chủ nhật
5	Tham gia dã ngoại	Mỗi học kỳ 1 lần

4.3. Hướng dẫn kiểm tra hết môn học:

- Hình thức kiểm tra hết môn: Viết, Vấn đáp, trắc nghiệm, bài tập thực hành, báo cáo tiểu luận

- Thời gian kiểm tra:

+ Lý thuyết: không quá 120 phút

+ Thực hành: không quá 3 giờ

• Về kiến thức:

Được đánh giá bằng các bài kiểm tra viết, các buổi thuyết trình. Đánh giá cụ thể theo các môn theo trình tự các mức độ sau:

+ Tổng hợp đầy đủ, chính xác các kiến thức đã học.

+ Ứng dụng các kiến thức đã học vào thực tiễn một cách khoa học để giải quyết vấn đề có hiệu quả nhất

+ Trình bày đầy đủ nội dung các kiến thức cơ sở liên quan.

• Về kỹ năng:

Kết quả thực hành sẽ được đánh giá theo trình tự từ đơn giản đến phức tạp, qua quan sát, chấm điểm theo công việc và sản phẩm.

Khả năng thực hiện công việc độc lập, đạt kết quả tốt.

Thực hiện được các công việc trong phạm vi sử dụng các trang bị, thiết bị sẵn có.

• Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Được đánh giá qua bảng điểm và nhận xét:

- + Cẩn thận, nghiêm túc trong công việc
- + Trung thực trong kiểm tra, có trách nhiệm và có ý thức giữ gìn bảo quản tài sản, máy móc, dụng cụ, phấn đấu đạt năng suất và chất lượng cao nhất, đảm bảo an toàn trong quá trình làm việc.
- + Có ý thức bảo vệ môi trường, bình đẳng trong giao tiếp.

4.4. Hướng dẫn thi tốt nghiệp và xét tốt nghiệp (Căn cứ theo Điều 25 Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/3/2017 của Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội)

- Sinh viên phải học hết chương trình đào tạo cao đẳng theo từng ngành, nghề và phải tích lũy đủ số tín chỉ theo quy định trong chương trình đào tạo, làm đồ án tốt nghiệp cuối khóa hoặc học các môn thay thế tốt nghiệp sẽ được cấp bằng Cao đẳng với các điều kiện sau:

- + Điểm trung bình chung tích lũy của toàn khóa học theo thang điểm 4 đạt từ 2,00 trở lên;
- + Không trong thời gian: bị kỷ luật từ mức đình chỉ học tập có thời hạn trở lên, bị truy cứu trách nhiệm hình sự;
- + Có đơn gửi nhà trường đề nghị được xét tốt nghiệp trong trường hợp đủ điều kiện tốt nghiệp sớm hoặc muộn so với thời gian thiết kế của khóa học;
- + Trường hợp người học có hành vi vi phạm kỷ luật hoặc vi phạm pháp luật chưa ở mức bị truy cứu trách nhiệm hình sự, hiệu trưởng tổ chức xét kỷ luật trước khi xét điều kiện công nhận tốt nghiệp cho người học đó.

- Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả tích lũy của người học để quyết định công nhận việc tốt nghiệp ngay cho người học hoặc phải làm chuyên đề, khóa luận làm điều kiện xét tốt nghiệp.

- Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả xét công nhận tốt nghiệp để cấp bằng tốt nghiệp và công nhận danh hiệu kỹ sư thực hành theo quy định của trường.

Quy định về đào tạo theo phương thức tích lũy tín chỉ 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.

4.5. Các chú ý khác:

Hướng dẫn phân bổ thời gian và nội dung thực hành theo tín chỉ tại cơ sở:

Thực hành tín chỉ được đào tạo ngay tại trường, trong quá trình đào tạo cơ sở có thể sử dụng mô hình kết hợp với các công ty thiết kế đồ họa, công ty quảng cáo để sinh viên

thực hành thực tập nhằm mục tiêu hoàn thiện kiến thức, áp dụng các hiểu biết và kỹ năng nghề nghiệp cho sinh viên;

Nội dung thực hành tín chỉ đã được cụ thể theo đề cương đào tạo của từng môn học.

Thực tập tốt nghiệp: thời gian và nội dung theo chương trình đào tạo.

5. Khả năng học tập, nâng cao trình độ

- Khối lượng kiến thức tối thiểu, yêu cầu về năng lực mà người học phải đạt được sau khi tốt nghiệp ngành, nghề thiết kế đồ họa, trình độ cao đẳng có thể tiếp tục phát triển ở các trình độ cao hơn;

- 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



HIỆU TRƯỞNG

Trương Văn Hùng