

Biểu mẫu 18C

**ỦY BAN NHÂN DÂN TỈNH BÌNH DƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT**

THÔNG BÁO
Công khai thông tin chất lượng đào tạo thực tế của Trường Đại học Thủ Dầu Một
Năm học 2023 -2024

Khóa học 2019-2023, THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

STT	Tên môn học	Mục đích môn học	Số tín chỉ	Lịch trình giảng dạy	Phương pháp đánh giá sinh viên
1	Tư duy biện luận - sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học những kiến thức về lĩnh vực tư duy biện luận và sáng tạo, đồng thời cũng rèn luyện cho người học những kỹ năng phân tích đánh giá các vấn đề trong học tập cũng như trong cuộc sống một cách sáng tạo và có hiệu quả.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tự luận
2	Nhập môn nghệ thuật Thiết kế đồ họa (2+0)	Hiểu các khái niệm về nghệ thuật, vai trò của nghệ thuật đối với đời sống xã hội. Khái quát các loại hình nghệ thuật và các yêu cầu cơ bản của nghệ thuật Thiết kế đồ họa, về quá trình hình thành và phát triển của nghệ thuật thiết kế đồ họa qua các giai đoạn lịch sử. Có khả năng làm việc nhóm trong việc tổ chức	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận

		thuyết trình. Có thái độ tự tin và chủ động trong việc trao đổi vấn đề với người khác về các lĩnh vực của Thiết kế đồ họa. Phát triển kỹ năng định hướng nghề nghiệp phù hợp với bối cảnh thực tiễn trong nước và thế giới.			
3	Cơ sở tạo hình 1 (0+3)	Cung cấp cho sinh viên những kiến thức chung về màu sắc như vai trò, tính chất màu sắc, phương pháp sử dụng màu sắc trong trang trí; các kiến thức về họa tiết như khái niệm, vai trò, phương pháp ghi chép, đơn giản, cách điệu hoa lá, côn trùng, động vật và đồ dùng công nghiệp; các kiến thức về trang trí cơ bản từ đó rèn luyện kỹ năng hoàn thành các bài tập theo yêu cầu của học phần như thể hiện vòng thuần sắc, đơn giản cách điệu hoa lá, động vật, côn trùng, vật dụng công nghiệp, trang trí các hình cơ bản.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn
4	Hình họa 1 (0+3)	Giúp sinh viên: Nắm được phương pháp dựng hình, phương pháp diễn khối, phương pháp tả chất và không gian. Nắm vững kỹ năng vẽ chì, tả thực các khối cơ bản tĩnh vật.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn
5	Lịch sử mỹ thuật Việt Nam (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tự luận
6	Mỹ học đại cương (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về mối quan hệ thẩm mỹ của con người đối với hiện thực, trong đó, nghệ thuật là nơi tập trung nhất mối quan hệ thẩm mỹ, xác định những yếu tố của ý thức thẩm mỹ, các phạm trù	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận

		cơ bản của Mỹ học.			
7	Tư tưởng Hồ Chí Minh (2+0)	Giải thích được cơ sở lý luận và thực tiễn những sáng tạo của Hồ Chí Minh trên nền tảng chủ nghĩa Mác - Lênin. Minh chứng được sự tác động của tư tưởng Hồ Chí Minh đối với quá trình cách mạng Việt Nam. Thiết kế lồng ghép tuyên truyền tư tưởng Hồ Chí Minh gắn với hoạt động của người học. Trung thành với đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Trắc nghiệm
8	Giáo dục thể chất (Lý thuyết) (2+0)	Học phần trang bị cho người học hệ thống lý thuyết về thể dục thể thao và các nguyên lý các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
9	Giáo dục thể chất (Thực hành trong Trường) (3+0)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Thực hành
10	Giáo dục thể chất (Thực hành ngoài Trường) (3+0)	Học phần thực hiện các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Thực hành
11	Triết học Mác - Lênin (3+0)	Phát biểu được những kiến thức căn bản, hệ thống về triết học Mác – Lênin. Vận dụng thế giới quan duy vật và phương pháp	3 (3+0)	Học kỳ 2	Trắc nghiệm

		luận biện chứng duy vật làm nền tảng lí luận cho việc nhận thức các vấn đề, nội dung của các môn học khác. Tuân theo giá trị bản chất khoa học, cách mạng của triết học Mác – Lênin.			
12	Quốc phòng an ninh 1 (2+0)	Trình bày đường lối quân sự của Đảng và Nhà nước ta trong giai đoạn hiện nay. Về một số nội dung cơ bản trong công tác quốc phòng và nghệ thuật quân sự Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
13	Quốc phòng an ninh 2 (2+0)	Nắm vững đường lối, chính sách QP-AN của Đảng, Nhà nước. Hiểu rõ lịch sử truyền thống dựng nước và giữ nước của dân tộc. Có kiến thức cơ bản về QP-AN toàn dân, an ninh nhân dân. Nắm được những kỹ năng quân sự cơ bản.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
14	Quốc phòng an ninh 3 (0+3)	Có ý thức tự giác, kỷ luật, chấp hành tốt pháp luật. Có bản lĩnh, ý chí nghị lực, dám đương đầu với khó khăn, thử thách. Có tinh thần đồng đội, biết giúp đỡ lẫn nhau. Có sức khỏe tốt, khả năng thích nghi cao.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
15	Quốc phòng an ninh 4 (1+0)	Trình bày đường lối quân sự của Đảng và Nhà nước ta trong giai đoạn hiện nay. Về một số nội dung cơ bản trong công tác quốc phòng và nghệ thuật quân sự Việt Nam. Rèn luyện một số kỹ năng quân sự cần thiết, rèn luyện tác phong nếp sống tập thể có kỷ luật. Giáo dục lòng yêu nước, yêu CNXH.	1 (1+0)	Học kỳ 2	Trắc nghiệm
16	Cơ sở tạo hình 2 (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về trang trí, từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Bài tập lớn

		Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Thiết kế được một số mẫu trang trí mỹ thuật ứng dụng. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp bằng ngôn ngữ chuyên ngành đồ họa. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm.			
17	Hình họa 2 (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về quy trình, phương pháp diễn giải nghiên cứu về hình họa chân dung người, phương pháp vẽ nghiên cứu bán thân nam và nữ, đồng thời nắm vững về tương quan tỷ lệ, cấu trúc cơ thể học, các cơ xương cổ, cơ xương vùng ngực, các cơ lưng, các cơ xương hông, các cơ xương cánh tay, cổ tay, các đặc điểm về giới tính, lứa tuổi.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Bài tập lớn
18	Adobe Photoshop (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ thiết kế. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
19	Phối cảnh họa hình (2+0)	Thông qua đó sinh viên có cái nhìn chính xác, khoa học hơn trong không gian tự nhiên cũng như không gian của tác phẩm và giúp sinh viên biết phương pháp đo đạc, cách rút tỉ lệ vẽ mặt	2 (2+0)	Học kỳ 2	Bài tập lớn

		bằng, mặt cắt, mặt đứng,... tạo điều kiện để sinh viên học tốt hơn môn học sáng tác cũng như các môn học khác.			
20	Adobe Illustrator (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của phần mềm Adobe Illustrator trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa. Sử dụng thành thạo các công cụ vẽ. Khả năng giao tiếp đồ họa và làm việc nhóm. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
21	Pháp luật đại cương (2+0)	Giải thích được các khái niệm, các thuật ngữ pháp lý cơ bản trong hệ thống pháp luật Việt Nam, một số ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam và một số vấn đề cơ bản về luật pháp Quốc tế. Trình bày được những nội dung cơ bản trong các bài học, biết liên hệ thực tiễn và ứng dụng kiến thức đã học vào trong học tập, công tác và trong đời sống. Vận dụng kiến thức đã học vào trong việc xử lý các vấn đề liên quan đến pháp luật tại nơi làm việc và trong cộng đồng dân cư. Biết phân biệt tính hợp pháp, không hợp pháp	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận

		của các hành vi biểu hiện trong đời sống hàng ngày. Có khả năng tổ chức các hoạt động góp phần thực hiện kỷ luật học đường, kỷ cương xã hội (thực hiện và tuyên truyền thực hiện nội quy, quy chế, các quy định khác đối với công dân và cách xử sự trong các mối quan hệ). Thể hiện ý thức công dân, tôn trọng pháp luật, rèn luyện tác phong sống và làm việc theo pháp luật; biết lựa chọn hành vi và khẳng định sự tự chủ của mình trong các quan hệ xã hội, trong lao động, trong cuộc sống hàng ngày.			
22	Nghệ thuật học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về sự ra đời của nghệ thuật, một số lý thuyết nghệ thuật quan trọng và các giai đoạn phát triển nghệ thuật ở phương Đông lẫn phương Tây. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Phân tích nguyên nhân hình thành, phát triển của các loại hình và trường phái nghệ thuật; phân tích, thưởng thức đánh giá một số loại hình nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
23	Lịch sử văn minh thế giới (2+0)	Nội dung trọng tâm thể hiện qua 10 chương, cung cấp kiến thức cơ bản về văn minh và hệ thống quá trình ra đời, hưng suy của văn minh nhân loại, cụ thể thể hiện qua điều kiện hình thành, tiến trình phát triển của văn minh, những học thuyết chính trị, quan điểm triết học và các tôn giáo lớn cùng những thành tựu khoa học tự nhiên, kỹ thuật, văn học, sử học, nghệ thuật,... của các nền văn minh tiêu biểu như (1) Ai Cập; (2) Lưỡng Hà; (3) Trung Hoa; (4) Ấn Độ; (5) Ả Rập; (6) Đông Nam Á; (7) Hy Lạp - La Mã; (8)	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận

		Tây Âu trung đại; (9) Văn minh công nghiệp; (10) Văn minh thế kỷ XX.			
24	Cơ sở văn hóa Việt Nam (2+0)	Giúp sinh viên nắm vững các khái niệm cơ bản của văn hóa, các đặc trưng - chức năng và cấu trúc của văn hóa, nhận diện được tiến trình lịch sử văn hóa Việt Nam, không gian văn hóa Việt Nam từ đó sinh viên nhận thức được ý nghĩa, vai trò của văn hóa trong cuộc sống, thấy được tầm quan trọng của việc giữ gìn văn hóa truyền thống Việt Nam trong xu hướng toàn cầu hóa hiện nay.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
25	Nhập môn nghiên cứu khoa học (2+0)	Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng về phương pháp nghiên cứu khoa học. Sau khi học xong môn này, sinh viên có thể viết và thực hiện thành công một đề cương nghiên cứu khoa học trong lĩnh vực nghệ thuật. Sinh viên có kỹ năng phân tích tổng hợp, báo cáo, làm việc nhóm, vận dụng tư duy biện luận, viết nghiên cứu khoa học và thuyết trình vấn đề mình nghiên cứu. Sinh viên yêu quý nghiên cứu, tìm tòi, khám phá khoa học, có tinh thần cầu tiến, kỷ luật, trách nhiệm, không đạo văn.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tiểu luận
26	Kinh tế chính trị Mác - Lênin (2+0)	Sinh viên phát biểu được những tri thức cơ bản, cốt lõi của kinh tế chính trị Mác – Lênin. Phân tích được bản chất các quan hệ kinh tế trong phát triển kinh tế- xã hội của đất nước và thế giới. Có ý thức trách nhiệm phù hợp với vị trí việc làm và cuộc sống trên lập trường, ý thức hệ tư tưởng Mác – Lênin.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Trắc nghiệm

27	Chủ nghĩa xã hội khoa học (2+0)	Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Trắc nghiệm
28	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam (2+0)	Cung cấp những tri thức có tính hệ thống, cơ bản về sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam (03/2/1930), sự lãnh đạo của Đảng đối với cách mạng Việt Nam trong thời kỳ đấu tranh giành chính quyền (1930 – 1945), trong hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược (1945 – 1975), trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc thời kỳ cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội, tiến hành công cuộc đổi mới (1975 đến nay). Trang bị phương pháp tư duy khoa học về lịch sử, kỹ năng lựa chọn tài liệu nghiên cứu, học tập môn học và khả năng vận dụng nhận thức lịch sử vào công tác thực tiễn, phê phán quan điểm sai trái về lịch sử của Đảng. Thông qua các sự kiện lịch sử và các kinh nghiệm về sự lãnh đạo của Đảng để xây dựng ý thức tôn trọng sự thật khách quan, nâng cao lòng tự hào, xây dựng cho sinh viên niềm tin vào sự lãnh đạo của Đảng, theo mục tiêu, lý tưởng của Đảng.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Trắc nghiệm
29	Cơ sở tạo hình 3 (0+3)	Môn học trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về quy trình, phương pháp sáng tác nghệ thuật từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Bài tập lớn

		Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Cách điệu và sáng tạo dựa trên sự nghiên cứu chân dung con người với nhiều chất liệu đa dạng,... phục vụ cho học tập và lĩnh vực chuyên ngành. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm.			
30	Hình họa 3 (0+3)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân, cách diễn tả chất, không gian và sự hòa hợp màu sắc.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Bài tập lớn
31	Adobe Indesign (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Adobe Indesign. Có thể nhập các định dạng khác như nhập một file đã được layout bên Microsoft Word, hay một file PDF nhiều trang vào Indesign,... Ngoài ra, với các Scripts tạo Album ảnh từ một Folder hình, hoặc tạo soạn lịch tự động ngay trong Indesign.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Thực hành
32	Giải phẫu học (2+0)	Nắm vững kiến thức về xương khớp, cơ bắp, tỷ lệ và hình dạng của cơ thể người ở cả trạng thái tĩnh và động. Hiểu rõ sự tương tác giữa các bộ phận cơ thể, giúp thể hiện chuyển động và cảm xúc một cách sinh động trong tác phẩm nghệ thuật. Nâng cao khả năng thể hiện ý tưởng nghệ thuật một cách hiệu quả và truyền cảm hứng cho người xem.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Thực hành
33	Nguyên lý thiết kế đồ họa (2+0)	Sinh viên có kiến thức cơ bản và chuyên sâu về: màu sắc, tín hiệu, bề mặt, đồ họa trang trí,... Thực hành các kiến thức vào thực tế cuộc sống.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tiểu luận

		Tăng tính tự học, tự nghiên cứu,... Hiểu các nguyên lý thiết kế cơ bản, phân tích lựa chọn các giải pháp thiết kế đồ họa, thành thạo trong việc phát triển ý tưởng thiết kế. Có khả năng sử dụng ngôn ngữ thiết kế đồ họa bằng cách vẽ bằng tay hay xử lý bằng các phần mềm thiết kế. Có khả năng tổ chức làm việc nhóm hiệu quả trong mọi hoạt động thiết kế dự án thực tế, có sự nhận xét và phê bình trong nhóm cũng như khả năng lãnh đạo nhóm để làm việc hiệu quả. Có ý thức trách nhiệm trong quá trình học và tự rèn luyện về phẩm chất đạo đức của một Nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp trong tương lai. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao trong công việc.			
34	Mỹ thuật học (2+0)	Giúp học sinh, sinh viên nắm vững các kiến thức cơ bản về nghệ thuật, bao gồm lịch sử nghệ thuật, lý thuyết nghệ thuật, các loại hình nghệ thuật, v.v. Rèn luyện khả năng cảm thụ, phân tích, đánh giá và thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật một cách khoa học và có thẩm mỹ. Nâng cao khả năng sáng tạo, tư duy độc lập và khả năng biểu đạt thông qua các hoạt động sáng tác nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tiểu luận
35	Ý tưởng sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về ý tưởng sáng tạo: ý tưởng thiết kế ấn tượng và có tính ứng dụng cao.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tiểu luận

		Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.			
36	Thực tập doanh nghiệp 1 (0+2)	Áp dụng các kiến thức lý thuyết đã học vào thực tế công việc tại doanh nghiệp. Rèn luyện các kỹ năng chuyên môn, kỹ năng mềm và kỹ năng làm việc nhóm. Nâng cao khả năng thích nghi với môi trường làm việc thực tế và đáp ứng yêu cầu của nhà tuyển dụng.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Báo cáo
37	Nguyên lý thị giác (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa. Kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tiểu luận
38	Hội họa: phong cảnh - màu nước (0+2)	Học phần Hội họa phong nước gồm 4 chương, nhằm trình bày kiến thức và kỹ năng nghiên cứu phong cảnh trên chất liệu màu nước bao gồm: lý thuyết vẽ phong cảnh màu nước, vẽ cây và góc công viên, vẽ chủ đề phố và vẽ chủ đề bến thuyền. Giúp sinh viên nắm được nội dung tiến trình các bước thực hành bài vẽ thể loại phong cảnh đạt yêu cầu về bố cục và đặc trưng của chất liệu thể hiện là màu nước. Nắm được kỹ năng thể hiện bài vẽ phong cảnh với các loại cây và các khối sự vật có đặc điểm khác nhau. Song song đó, môn học tích hợp giảng dạy các kỹ năng như: tư duy thẩm mỹ và cảm xúc sáng tạo và trí thông minh cảm xúc.	2 (0+2)	Học kỳ 4	Bài tập lớn

39	Nghệ thuật chữ (2+0)	Sinh viên có khả năng phân tích về các kiểu chữ: khả năng khai thác các khoảng rộng, khoảng lõm, khoảng hở, đường nét, nhịp điệu, phong cách, tinh thần của chữ, để từ đó làm tiền đề cho việc chọn lựa, phối hợp, sử dụng và sáng tạo từng chữ, từng từ đơn hay kép có khả năng biểu cảm, gây ấn tượng. Biết tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ,... Có ý thức trách nhiệm xã hội trong nghề nghiệp và xây dựng đạo đức của một Nhà Thiết Kế chuyên nghiệp - Designer.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Thực hành
40	Nhân trắc học (2+0)	Ergonomics giúp sinh viên hiểu rõ hơn về mối quan hệ giữa con người (sức khỏe) với môi trường (sự an toàn và thuận tiện) để tạo sự phù hợp, thuận tiện trong mọi hoạt động lao động, sinh hoạt, vui chơi,... của con người, từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
41	Kỹ thuật hội họa (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực hội họa. Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ hội họa, hiểu và sử dụng được các chất liệu, ngôn ngữ tạo hình phù hợp trong sáng tác.	2 (0+2)	Học kỳ 4	Bài tập lớn
42	Lịch sử mỹ thuật thế giới (2+0)	Môn học cung cấp cho sinh viên kiến thức tổng quát chung của lịch sử mỹ thuật Thế giới trong quá trình hình thành phát triển của nền văn minh nhân loại từ thời nguyên thủy đến nay thông qua việc giới thiệu bối cảnh lịch sử, thành tựu mỹ thuật của các giai đoạn phát triển.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
43	3Ds Max (0+3)	Học cách tạo dựng mô hình 3D, áp dụng các kỹ	3 (0+3)	Học kỳ 4	Thực hành

		thuật mô phỏng, kết cấu, ánh sáng và render để tạo ra hình ảnh và video 3D chân thực. Nắm được các công cụ và tính năng chính của phần mềm, bao gồm mô hình hóa, điêu khắc, UV unwrapping, tạo vật liệu, ánh sáng, camera, animation,... Có khả năng sử dụng 3Ds Max để thực hiện các dự án 3D khác nhau như kiến trúc, nội thất, sản phẩm, phim hoạt hình, trò chơi điện tử, ...			
44	Thiết kế dàn trang Báo và Tạp chí (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng dàn trang độc đáo, thu hút và hiệu quả. Nâng cao khả năng thẩm mỹ để tạo ra những sản phẩm dàn trang đẹp mắt, chuyên nghiệp và phù hợp với nội dung bài viết. Có khả năng truyền tải thông điệp của bài viết một cách rõ ràng, sinh động và ấn tượng thông qua thiết kế dàn trang.	2 (0+2)	Học kỳ 4	Bài tập lớn
45	Thiết kế Poster (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng thiết kế poster độc đáo, ấn tượng và thu hút sự chú ý của người xem. Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp một cách súc tích, dễ hiểu và phù hợp với đối tượng mục tiêu. Biết cách sử dụng các yếu tố thiết kế để tạo ra cảm xúc và khơi gợi hành động cho người xem.	2 (0+2)	Học kỳ 4	Bài tập lớn
46	Biểu tượng, hình tượng (2+0)	Nắm vững cách trình bày thông tin bằng hình ảnh hiệu quả. Có kiến thức cơ bản về cách sử dụng màu sắc, biểu tượng và các tín hiệu thể hiện thông tin trong thiết kế. Khả năng trình bày ý tưởng và tạo ra các biểu tượng.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Bài tập lớn

		Kỹ năng thuyết trình phương án thiết kế infographic, kỹ năng đàm phán, làm việc theo nhóm, nghiên cứu tốt. Hiểu rõ được vai trò và tính ứng dụng của môn học trong chuyên ngành và trong thực tiễn.			
47	Lịch sử Design (2+0)	Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công. Phân biệt được nguyên nhân và lý do của các sự phát triển đó trên cơ sở của phép biện chứng duy vật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
48	Marketing căn bản (2+0)	Môn học này trang bị cho sinh viên cơ sở lý thuyết và phương pháp nhằm phát triển tư duy và vận dụng marketing trong những lĩnh vực thiết kế đồ họa.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
49	Thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế logo, bao gồm: ý tưởng sáng tạo, tính độc đáo, khả năng nhận diện thương hiệu, tính ứng dụng cao,... Nắm được các kỹ thuật thiết kế logo bằng các phần mềm chuyên dụng như Adobe Illustrator, Photoshop,... Nắm vững kiến thức về thiết kế ấn phẩm văn phòng, bao gồm: danh thiếp, tiêu đề thư, phong bì, brochure, tờ rơi,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng chuyên nghiệp, thu hút và truyền tải thông điệp hiệu quả.	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
50	Thiết kế Brochure	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn

	/Catalogue (0+2)	Brochure/Catalogue, bao gồm: bố cục, lựa chọn phông chữ, sử dụng hình ảnh, màu sắc, thông điệp,... Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho thiết kế Brochure/Catalogue như Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế Brochure/Catalogue hiệu quả, truyền tải thông điệp một cách rõ ràng và thu hút người xem.			
51	Thiết kế bao bì sản phẩm (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng thông thạo thiết kế ra bộ sản phẩm bao bì làm tăng giá trị sản phẩm, đạt tính thẩm mỹ cao. Sinh viên có thể hoàn thiện các loại bao bì, thể loại hộp đựng bằng tỉ lệ thật và chất liệu thật hoặc chất liệu tương đương.	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
52	3D trang trí nội thất (0+3)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của trang trí nội thất, bao gồm: phong cách thiết kế, bố cục không gian, lựa chọn màu sắc, vật liệu, đồ trang trí,.... Nâng cao khả năng sáng tạo các ý tưởng trang trí nội thất độc đáo, ấn tượng. Biết cách sử dụng màu sắc, vật liệu và đồ trang trí để tạo ra không gian sống hài hòa, ấm cúng và mang đậm dấu ấn cá nhân.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
53	Thông điệp quảng cáo (2+0)	Nắm vững bản chất của quảng cáo: Khái niệm, sự hình thành và phát triển của quảng cáo trên thế giới và tại Việt Nam, vai trò của nó trong đời sống xã hội, các nguyên tắc hoạt động của quảng cáo. Có khả năng thực hiện các ý tưởng quảng bá sản phẩm bằng cách viết quảng cáo trên báo in, báo điện tử, sản xuất chương trình quảng cáo	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận

		phát thanh, truyền hình và và trên các loại hình truyền thông đa phương tiện để đưa sản phẩm quảng cáo tới khách hàng. Có kỹ năng phân tích, tổng hợp thông tin, cập nhật các xu thế thiết kế mới để luôn cập nhật mới vào lời quảng cáo. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội, doanh nghiệp để lấy thông tin phục vụ cho việc thiết kế, có khả năng thích nghi, chịu được áp lực cao trong công việc			
54	Thiết kế Lịch và Thiệp (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế lịch và thiệp, bao gồm: bố cục, lựa chọn phong chữ, sử dụng hình ảnh, màu sắc,.. Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho thiết kế lịch và thiệp như Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế lịch và thiệp độc đáo, ấn tượng và phù hợp với nhu cầu của khách hàng.	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
55	Luật sở hữu trí tuệ (2+0)	Trình bày được những nội dung khái quát về tài sản trí tuệ, sở hữu trí tuệ, quyền sở hữu trí tuệ. Phân tích khái niệm, đặc điểm, đối tượng, chủ thể, nội dung quyền tác giả. Trình bày được các nội dung cơ bản về quyền liên quan. Phân tích được các quy định về hợp đồng sử dụng tác phẩm, hợp đồng chuyển nhượng quyền tác giả quyền liên quan. Trình bày, phân tích được các nội dung về khái niệm, đặc điểm, thời hạn bảo hộ, xác lập quyền, hành vi xâm phạm các đối tượng sở hữu công nghiệp.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tự luận

		Phân biệt các đối tượng sở hữu công nghiệp với nhau. Có ý thức chấp hành Hiến pháp và pháp luật, kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình, phản biện.			
56	Kỹ thuật đồ họa tạo hình (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của đồ họa tạo hình, bao gồm: điểm, đường, nét, hình khối, bố cục, màu sắc, ánh sáng, phối cảnh,... Nắm được các kỹ thuật vẽ tay cơ bản như: vẽ chì, vẽ than, vẽ bút màu, vẽ màu nước,... Có khả năng vận dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để sáng tạo ra các tác phẩm đồ họa tạo hình có tính thẩm mỹ và giá trị nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
57	Nhiếp ảnh (0+3)	Học phần này trang bị cho sinh viên biết khái quát về cấu trúc, cách vận hành máy, các phương pháp kỹ thuật sử dụng các loại máy ảnh từ máy cơ cho đến máy kỹ thuật số. Biết các ưu nhược điểm của các loại máy ảnh: máy cơ, kỹ thuật số,.... Biết sơ nét về các nguyên lý kỹ thuật triển khai in hình trong kỹ thuật hiện đại. Trang bị cho sinh viên phương pháp chọn cắt ảnh, cắt cảnh, bố cục ảnh, chọn thời điểm khoảnh khắc tốt để ghi hình. Thực hành đi dã ngoại để chụp ảnh, nông thôn, bóng nước, thành phố,... Học phần này giúp cho sinh viên tự chụp hình, tự chụp mẫu, tự ghi chép tư liệu bằng máy; biết sáng tạo các hình ảnh cho các đề tài mà mình sẽ sử dụng trong các bài thiết kế trong khi học ở trường và ứng dụng sau này trong hành nghề thiết kế.	3 (0+3)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
58	Thực tập doanh	Áp dụng kiến thức đã học vào thực tế: Sinh viên	3 (0+3)	Học kỳ 6	Báo cáo

	nghiệp 2 (0+3)	có cơ hội vận dụng các kiến thức chuyên môn đã học vào môi trường làm việc thực tế, từ đó củng cố và hoàn thiện kiến thức, kỹ năng. Nắm bắt kỹ năng thực hành: sinh viên được rèn luyện các kỹ năng thực hành nghiệp vụ chuyên môn, bao gồm kỹ năng giao tiếp, đàm phán, xử lý tình huống, làm việc nhóm,... Phát triển tư duy chuyên nghiệp: sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc chuyên nghiệp, từ đó hình thành thái độ làm việc nghiêm túc, trách nhiệm và tác phong làm việc chuyên nghiệp.			
59	Thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu (0+3)	Môn học này giúp sinh viên nắm vững kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand Identity System - BIS) hiệu quả, truyền tải thông điệp, giá trị cốt lõi và sứ mệnh của thương hiệu một cách rõ ràng và thu hút. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế BIS góp phần gia tăng giá trị thương hiệu, từ đó tạo dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công của doanh nghiệp.	3 (0+3)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
60	Thiết kế đồ họa truyền thông và sự kiện (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản kỹ xảo - xử lý hậu kỳ cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động,... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn

		kế đồ họa quảng cáo. Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.			
61	Kỹ thuật in (0+2)	Cung cấp cho sinh viên kiến thức cơ bản về ngành in để sinh viên thiết kế các ấn phẩm phù hợp trong in ấn, kỹ năng xuất file trước khi in, tiết kiệm trong chi phí in, tránh những lỗi trong kỹ thuật in và vận dụng những kỹ xảo trong ngành in để thể hiện trong các ấn phẩm mang đến hiệu quả cao.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Thực hành
62	Thiết kế minh họa sách truyện (0+2)	Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quan sát, minh họa, diễn tả theo chủ đề. Giúp sinh viên biết khai triển ngôn ngữ minh họa trong thiết kế. Nâng cao tính sáng tạo trong tư duy minh họa các đối tượng nghiên cứu để hình thành các ý tưởng sáng tạo. Rèn luyện thêm kỹ năng tổng hợp kiến thức, kỹ năng phát triển ý tưởng thông qua thực hành các thể loại minh họa theo ngôn ngữ đồ họa.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
63	Thiết kế hồ sơ năng lực (0+2)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức thực hiện một hồ sơ năng lực thiết kế dựa trên thế mạnh của mình để phục vụ cho việc trình bày khả năng và năng lực thiết kế và gửi đến cho các công ty thiết kế, quảng cáo truyền thông,... nhằm tìm kiếm cơ hội được thực tập tốt nghiệp trong môi trường làm việc chuyên nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
64	Thực tập doanh nghiệp 3 (0+4)	Sinh viên đi thực tập tại một đơn vị, công ty cụ thể, có các hoạt động sản xuất đa dạng phục các lợi ích khác nhau của xã hội. Trong thời gian thực tập, sinh viên tham gia	4 (0+4)	Học kỳ 7	Báo cáo

		sáng tạo, lao động sản xuất cùng với nhân sự của đơn vị, công ty mà sinh viên thực tập. Sinh viên thực tập làm việc với tính chất là học nghề, làm quen với nghề, rèn luyện tác phong công nghiệp.			
65	Thiết kế giao diện Web (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm Adobe Dreamweaver-thiết kế giao diện web toàn phần. Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về lập trình, bố trí các yếu tố mảng có hệ thống và hình trên screens đạt yêu cầu thẩm mỹ đồ họa truyền thông.	3 (0+3)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
66	Thiết kế đồ họa phim quảng cáo (0+3)	Học phần giúp sinh viên Nắm vững kiến thức, kỹ năng cơ bản trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động. Các nguyên lý Thiết kế đồ họa truyền thông, công cộng như: quảng cáo cho truyền hình, film ngắn quảng cáo (shot Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, media, website,... Sinh viên có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt.	3 (0+3)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
67	Kỹ thuật xử lý hậu kỳ (0+3)	Hiểu rõ các nguyên tắc và quy trình xử lý hậu kỳ cơ bản, bao gồm: cắt dựng, chỉnh sửa màu sắc, hiệu ứng hình ảnh, âm thanh,... Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho xử lý hậu kỳ như: Adobe Premiere Pro, After Effects,... Có khả năng vận dụng các kỹ thuật xử lý hậu kỳ để hoàn thiện sản phẩm phim ảnh, truyền hình, quảng cáo và đa phương tiện một cách chuyên nghiệp và sáng tạo.	3 (0+3)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

68	Thực tập tốt nghiệp (0+5)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần ngành.	5 (0+5)	Học kỳ 8	Báo cáo
69	Báo cáo tốt nghiệp (0+5)	Qua quá trình thực hiện báo cáo tốt nghiệp, sinh viên được rèn luyện các kỹ năng nghiên cứu khoa học như: tìm kiếm tài liệu, lập kế hoạch nghiên cứu, thu thập và phân tích dữ liệu, lập luận khoa học,... Báo cáo tốt nghiệp thể hiện khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực tiễn nghiên cứu của sinh viên, đồng thời đánh giá khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và giải quyết vấn đề của sinh viên.	5 (0+5)	Học kỳ 8	Báo cáo

Khóa học 2020-2024, THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

STT	Tên môn học	Mục đích môn học	Số tín chỉ	Lịch trình giảng dạy	Phương pháp đánh giá sinh viên
1.	Cơ sở tạo hình 1 (0+3)	Cung cấp cho sinh viên những kiến thức chung về màu sắc như vai trò, tính chất màu sắc, phương pháp sử dụng màu sắc trong trang trí; các kiến thức về họa tiết như khái niệm, vai trò, phương pháp ghi chép, đơn giản, cách điệu hoa lá, côn trùng, động vật và đồ dùng công nghiệp; các kiến thức về trang trí cơ bản từ đó rèn luyện kỹ năng hoàn thành các bài tập theo yêu cầu của học phần như thể hiện vòng thuần sắc, đơn giản cách điệu hoa lá, động vật, côn trùng, vật dụng công nghiệp, trang trí các hình cơ bản.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn
2.	Cơ sở văn hóa Việt Nam (2+0)	Giúp sinh viên nắm vững các khái niệm cơ bản của văn hóa, các đặc trưng - chức năng và cấu trúc của văn hóa, nhận diện được tiến trình lịch sử văn hóa Việt Nam, không gian văn hóa Việt Nam từ đó sinh viên nhận thức được ý nghĩa, vai trò của văn hóa trong cuộc sống, thấy được tầm quan trọng của việc giữ gìn văn hóa truyền thống Việt Nam trong xu hướng toàn cầu hóa hiện nay.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tự luận
3.	Hình họa 1 (0+3)	Giúp sinh viên: Nắm được phương pháp dựng hình, phương pháp diễn khối, phương pháp tả chất và không gian. Nắm vững kỹ năng vẽ chì, tả thực các khối cơ bản tĩnh vật.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn
4.	Nhập môn nhóm ngành Văn hóa - nghệ thuật (2+0)	Trình bày tổng quan về trường Đại học Thủ Dầu Một, về các chuyên ngành Văn hóa nghệ thuật; giới thiệu chương trình đào tạo 2 giai đoạn các nhóm ngành Văn hóa - Nghệ thuật của Trường Đại học Thủ Dầu Một và phương pháp học bộ môn; giúp tân sinh viên làm quen với môi trường	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận

		học tập mới. Trình bày cách thiết kế mục tiêu và kế hoạch đào tạo cá nhân trong suốt quá trình học đại học, kế hoạch cụ thể trong từng năm học của chương trình 2 giai đoạn sinh viên có kế hoạch tự học và tự đào tạo.			
5.	Tâm lý học nghệ thuật (2+0)	Phương pháp nghiên cứu khoa học	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận
6.	Phương pháp nghiên cứu khoa học (3+0)	Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng về phương pháp nghiên cứu khoa học. Sau khi học xong môn này, sinh viên có thể viết và thực hiện thành công một đề cương nghiên cứu khoa học trong lĩnh vực nghệ thuật. Sinh viên có kỹ năng phân tích tổng hợp, báo cáo, làm việc nhóm, vận dụng tư duy biện luận, viết nghiên cứu khoa học và thuyết trình vấn đề mình nghiên cứu. Sinh viên yêu quý nghiên cứu, tìm tòi, khám phá khoa học, có tinh thần cầu tiến, kỷ luật, trách nhiệm, không đạo văn.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
7.	Giáo dục thể chất (Lý thuyết) (2+0)	Học phần trang bị cho người học hệ thống lý thuyết về thể dục thể thao và các nguyên lý các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
8.	Cơ sở tạo hình 2 (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Trang trí, từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Thiết kế được một số mẫu trang trí mỹ thuật ứng dụng. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp bằng ngôn ngữ chuyên ngành đồ họa. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm	3 (0+3)	Học kỳ 2	Bài tập lớn

		việc nhóm.			
9.	Hình họa 2 (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về quy trình, phương pháp diễn giải nghiên cứu về hình họa chân dung người, phương pháp vẽ nghiên cứu bán thân nam và nữ, đồng thời nắm vững về tương quan tỷ lệ, cấu trúc cơ thể học, các cơ xương cổ, cơ xương vùng ngực, các cơ lưng, các cơ xương hông, các cơ xương cánh tay, cổ tay, các đặc điểm về giới tính, lứa tuổi và kỹ năng vẽ bút chì, bút sắt, màu nước.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Bài tập lớn
10.	Xử lý ảnh Photoshop (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ thiết kế. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Khả năng giao tiếp tiếng Anh trong chuyên ngành Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
11.	Thực hành Giáo dục quốc phòng an ninh (0+3)	Có ý thức tự giác, kỷ luật, chấp hành tốt pháp luật. Có bản lĩnh, ý chí nghị lực, dám đương đầu với khó khăn, thử thách. Có tinh thần đồng đội, biết giúp đỡ lẫn nhau. Có sức khỏe tốt, khả năng thích nghi cao.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Thực hành

12.	Thực tế 1 (0+1)	Sinh viên có cơ hội vận dụng những kiến thức và kỹ năng đã học vào các dự án thực tế, từ đó củng cố kiến thức và nâng cao khả năng thực hành. Quá trình thực hành giúp sinh viên rèn luyện tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả. Sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc thực tế, từ đó hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và chuẩn bị tốt hơn cho sự nghiệp sau khi ra trường.	1 (0+1)	Học kỳ 3	Báo cáo
13.	Tư duy biện luận ứng dụng (2+0)	Học phần trang bị cho người học những kiến thức về lĩnh vực tư duy biện luận và sáng tạo, đồng thời cũng rèn luyện cho người học những kỹ năng phân tích đánh giá các vấn đề trong học tập cũng như trong cuộc sống một cách sáng tạo và có hiệu quả.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
14.	Cơ sở tạo hình 3 (0+3)	Môn học trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về quy trình, phương pháp sáng tác nghệ thuật từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Cách điệu và sáng tạo dựa trên sự nghiên cứu chân dung con người với nhiều chất liệu đa dạng,.. phục vụ cho học tập và lĩnh vực chuyên ngành. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm.	3 (0+3)	Học kỳ 4	Bài tập lớn
15.	Hình họa 3 (0+3)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân, cách diễn tả chất, không gian và sự hòa hợp màu sắc.	3 (0+3)	Học kỳ 4	Bài tập lớn
16.	Mỹ học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về mối quan hệ thẩm mỹ của con người đối với hiện thực, trong đó, nghệ thuật là nơi tập trung nhất mối quan hệ	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận

		thẩm mỹ, xác định những yếu tố của ý thức thẩm mỹ, các phạm trù cơ bản của Mỹ học. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.			
17.	Nghệ thuật học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về sự ra đời của nghệ thuật, một số lý thuyết nghệ thuật quan trọng và các giai đoạn phát triển nghệ thuật ở phương Đông lẫn phương Tây. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Phân tích nguyên nhân hình thành, phát triển của các loại hình và trường phái nghệ thuật; phân tích, thưởng thức đánh giá một số loại hình nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
18.	Nghệ thuật kinh doanh (2+0)	Trình bày được những kiến thức cơ bản và kinh nghiệm trên thế giới về văn hóa, nghệ thuật kinh doanh và nhận thức được vai trò, ảnh hưởng của văn hóa, nghệ thuật kinh doanh như một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển nâng cao tầm nhìn quản lý. Diễn đạt chính xác, mạch lạc về vai trò của các nhân tố văn hóa kết tinh trong hoạt động kinh doanh để xây dựng các mối quan hệ kinh doanh lành mạnh, hướng đến những lợi ích bền vững. Vận dụng được phương pháp xây dựng văn hóa kinh doanh ở một chủ thể kinh doanh cụ thể, góp phần làm cho kinh doanh đạt kết quả cao và phát triển bền vững.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
19.	Triết học Mác - Lênin (3+0)	Phát biểu được những kiến thức căn bản, hệ thống về triết học Mác – Lênin. Vận dụng thế giới quan duy vật và phương pháp luận biện chứng duy vật làm nền tảng lý luận cho việc nhận thức các vấn đề, nội dung của các môn học khác. Tuân theo giá trị bản chất khoa học, cách mạng của triết học Mác – Lênin.	3 (3+0)	Học kỳ 5	Trắc nghiệm

20.	Giáo dục thể chất (Thực hành trong Trường) (0+3)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
21.	Giải phẫu học (2+0)	Nắm vững kiến thức về xương khớp, cơ bắp, tỷ lệ và hình dạng của cơ thể người ở cả trạng thái tĩnh và động. Hiểu rõ sự tương tác giữa các bộ phận cơ thể, giúp thể hiện chuyển động và cảm xúc một cách sinh động trong tác phẩm nghệ thuật. Nâng cao khả năng thể hiện ý tưởng nghệ thuật một cách hiệu quả và truyền cảm hứng cho người xem.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Thực hành
22.	Biểu tượng học (2+0)	Nắm vững cách trình bày thông tin bằng hình ảnh hiệu quả. Có kiến thức cơ bản về cách sử dụng màu sắc, biểu tượng và các tín hiệu thể hiện thông tin trong thiết kế. Khả năng trình bày ý tưởng và tạo ra các biểu tượng Kỹ năng thuyết trình phương án thiết kế infographic, làm việc theo nhóm, nghiên cứu tốt. Hiểu rõ được vai trò và tính ứng dụng của môn học trong chuyên ngành và trong thực tiễn.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
23.	Luật Sở hữu trí tuệ (2+0)	Trình bày được những nội dung khái quát về tài sản trí tuệ, sở hữu trí tuệ, quyền sở hữu trí tuệ. Phân tích khái niệm, đặc điểm, đối tượng, chủ thể, nội dung quyền tác giả. Trình bày được các nội dung cơ bản về quyền liên quan. Phân tích được các quy định về hợp đồng sử dụng tác phẩm, hợp đồng chuyển nhượng quyền tác giả quyền liên quan. Trình bày, phân tích được các nội dung về khái niệm, đặc điểm, thời hạn bảo hộ, xác lập quyền, hành vi xâm phạm các đối tượng sở hữu công nghiệp.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tự luận

		Phân biệt các đối tượng sở hữu công nghiệp với nhau. Có ý thức chấp hành Hiến pháp và pháp luật, kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình, phản biện.			
24.	Nghệ thuật ảnh (Nhiếp ảnh) (0+2)	Học phần này trang bị cho sinh viên biết khái quát về cấu trúc, cách vận hành máy, các phương pháp kỹ thuật sử dụng các loại máy ảnh từ máy cơ cho đến máy kỹ thuật số. Biết các ưu nhược điểm của các loại máy ảnh: máy cơ, kỹ thuật số,.... Biết sơ nét về các nguyên lý kỹ thuật triển khai in hình trong kỹ thuật hiện đại . Trang bị cho sinh viên phương pháp chọn cắt ảnh, cắt cảnh, bố cục ảnh, chọn thời điểm khoảnh khắc tốt để ghi hình . Thực hành đi dã ngoại để chụp ảnh, nông thôn, bóng nước, thành phố,... Học phần này giúp cho sinh viên tự chụp hình, tự chụp mẫu, tự ghi chép tư liệu bằng máy; biết sáng tạo các hình ảnh cho các đề tài mà mình sẽ sử dụng trong các bài thiết kế trong khi học ở trường và ứng dụng sau này trong hành nghề thiết kế.	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
25.	Nhân trắc học (2+0)	Ergonomics giúp sinh viên hiểu rõ hơn về mối quan hệ giữa con người (sức khỏe) với môi trường (sự an toàn và thuận tiện) để tạo sự phù hợp, thuận tiện trong mọi hoạt động lao động, sinh hoạt, vui chơi,... của con người, từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
26.	Tin học chuyên ngành 2 (Adobe Illustrator) (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của phần mềm Adobe Illustrator trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành

		Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ hoạ. Sử dụng thành thạo các công cụ vẽ. Khả năng giao tiếp đồ hoạ và làm việc nhóm. Hình thành ý tượng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ hoạ trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp.			
27.	Truyền thông đại chúng (2+0)	Học phần này sẽ giới thiệu về truyền thông và truyền thông đại chúng, các loại hình truyền thông, cách thức tổ chức các loại hình truyền thông này. Bên cạnh đó, vấn đề truyền thông trong thời đại toàn cầu hóa và vấn đề tự do báo chí cũng được đề cập đến nhằm mục đích khơi dậy tư duy của sinh viên về các vấn đề về hiện đại hóa.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tự luận
28.	Kinh tế chính trị Mác - Lênin (2+0)	Sinh viên phát biểu được những tri thức cơ bản, cốt lõi của kinh tế chính trị Mác – Lênin. Phân tích được bản chất các quan hệ kinh tế trong phát triển kinh tế- xã hội của đất nước và thế giới. Có ý thức trách nhiệm phù hợp với vị trí việc làm và cuộc sống trên lập trường, ý thức hệ tư tưởng Mác – Lênin	2 (2+0)	Học kỳ 6	Trắc nghiệm
29.	Luật xa gần (2+0)	Thông qua môn học sinh viên có cái nhìn chính xác, khoa học hơn trong không gian tự nhiên cũng như không gian của tác phẩm và giúp sinh viên biết phương pháp đo đạc, cách rút tỉ lệ vẽ mặt bằng, mặt cắt, mặt đứng,... tạo điều kiện để sinh viên học tốt hơn môn học sáng tác cũng như các môn học khác.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
30.	Nghệ thuật chữ (Typograph) (0+2)	Sinh viên khả năng phân tích về các kiểu chữ: khả năng khai thác các khoảng rộng, khoảng lõm, khoảng hở, đường nét, nhịp điệu, phong cách, tinh thần của chữ, để từ đó làm tiền đề cho việc chọn lựa, phối hợp, sử dụng và sáng tạo từng chữ, từng từ đơn hay kép có khả năng biểu cảm, gây ấn tượng.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Thực hành

		Biết tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ,... Có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt. Có khả năng trao đổi ý tưởng làm việc nhóm. Có ý thức trách nhiệm xã hội trong nghề nghiệp và xây dựng đạo đức của một Nhà Thiết Kế chuyên nghiệp - Designer.			
31.	Lịch sử mỹ thuật (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
32.	Tin học chuyên ngành đồ họa 4 (Adobe Indesign) (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Adobe Indesign. Có thể nhập các định dạng khác như nhập một file đã được layout bên Microsoft Word, hay một file PDF nhiều trang vào Indesign,... Ngoài ra, với các Scripts tạo Album ảnh từ một Folder hình, hoặc tạo soạn lịch tự động ngay trong Indesign.	3 (0+3)	Học kỳ 6	Thực hành
33.	Nguyên lý thiết kế đồ họa (0+1)	Sinh viên có kiến thức cơ bản và chuyên sâu về: màu sắc, tín hiệu, bề mặt, đồ họa trang trí,... Thực hành các kiến thức vào thực tế cuộc sống. Tăng tính tự học, tự nghiên cứu,... Hiểu các nguyên lý thiết kế cơ bản, phân tích lựa chọn các giải pháp thiết kế đồ họa, thành thạo trong việc phát triển ý tưởng thiết kế. Có khả năng sử dụng ngôn ngữ thiết kế đồ họa bằng cách vẽ bằng tay hay xử lý bằng các phần mềm thiết kế. Có khả năng tổ chức làm việc nhóm hiệu quả trong mọi hoạt động thiết kế dự án thực tế, có sự nhận xét và phê bình trong nhóm cũng như khả năng lãnh đạo nhóm để làm việc hiệu quả.	1 (0+1)	Học kỳ 6	Tiểu luận

		Có ý thức trách nhiệm trong quá trình học và tự rèn luyện về phẩm chất đạo đức của một Nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp trong tương lai. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao trong công việc.			
34.	Những vấn đề kinh tế - xã hội Đông Nam bộ (2+0)	Giúp người học tìm hiểu quá trình hình thành và phát triển Đông Nam Bộ, quá đó đánh giá được vai trò của khu vực này trong sự phát triển chung của khu vực Nam bộ và cả nước nói chung. Học phần giúp người học những kỹ năng cơ bản trong việc xác định được những vấn đề cơ bản về kinh tế - xã hội vùng Đông Nam Bộ trong quá khứ và hiện tại, làm nền tảng cho việc vận dụng vào quá trình học tập và làm việc của người học sau khi tốt nghiệp. Trang bị thái độ trân trọng những thành quả của nhân dân lao động đã tạo dựng nên trên vùng đất Đông Nam Bộ, làm động lực để phấn đấu học tập và cống hiến nhằm xây dựng Đông Nam Bộ ngày càng trở nên giàu mạnh, xứng đáng là một trong những khu vực đi đầu cả nước trong sự nghiệp đổi mới và xây dựng xã hội chủ nghĩa.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tự luận
35.	Chủ nghĩa xã hội khoa học (2+0)	Giúp người học tìm hiểu Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm

36.	Lịch sử design (2+0)	Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công. Phân biệt được nguyên nhân và lý do của các sự phát triển đó trên cơ sở của phép biện chứng duy vật.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tiểu luận
37.	Mỹ thuật học (2+0)	Giúp học sinh, sinh viên nắm vững các kiến thức cơ bản về nghệ thuật, bao gồm lịch sử nghệ thuật, lý thuyết nghệ thuật, các loại hình nghệ thuật, ... Rèn luyện khả năng cảm thụ, phân tích, đánh giá và thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật một cách khoa học và có thẩm mỹ. Nâng cao khả năng sáng tạo, tư duy độc lập và khả năng biểu đạt thông qua các hoạt động sáng tác nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tiểu luận
38.	Nguyên lý thị giác (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa. Kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
39.	Thiết kế Logo và ấn phẩm văn phòng (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế logo, bao gồm: ý tưởng sáng tạo, tính độc đáo, khả năng nhận diện thương hiệu, tính ứng dụng cao, Nắm được các kỹ thuật thiết kế logo bằng các phần mềm chuyên dụng như Adobe Illustrator, Photoshop,... Nắm vững kiến thức về thiết kế ấn phẩm văn phòng, bao gồm: danh thiếp, tiêu đề thư, phong bì, brochure, tờ rơi,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế logo và ấn phẩm văn phòng chuyên nghiệp, thu hút và truyền tải thông điệp hiệu quả.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

40.	Tin học chuyên ngành Đồ họa 3 (Phần mềm 3D Max) (0+3)	Học cách tạo dựng mô hình 3D, áp dụng các kỹ thuật mô phỏng, kết cấu, ánh sáng và render để tạo ra hình ảnh và video 3D chân thực. Nắm được các công cụ và tính năng chính của phần mềm, bao gồm mô hình hóa, điêu khắc, UV unwrapping, tạo vật liệu, ánh sáng, camera, animation,... Có khả năng sử dụng 3Ds Max để thực hiện các dự án 3D khác nhau như kiến trúc, nội thất, sản phẩm, phim hoạt hình, trò chơi điện tử,	3 (0+3)	Học kỳ 7	Thực hành
41.	Ý tưởng sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về ý tưởng sáng tạo: ý tưởng thiết kế ấn tượng và có tính ứng dụng cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tiểu luận
42.	Thiết kế Poster (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng thiết kế poster độc đáo, ấn tượng và thu hút sự chú ý của người xem. Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp một cách súc tích, dễ hiểu và phù hợp với đối tượng mục tiêu. Biết cách sử dụng các yếu tố thiết kế để tạo ra cảm xúc và khơi gợi hành động cho người xem.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
43.	Tư tưởng Hồ Chí Minh (2+0)	Giải thích được cơ sở lý luận và thực tiễn những sáng tạo của Hồ Chí Minh trên nền tảng chủ nghĩa Mác - Lênin. Minh chứng được sự tác động của tư tưởng Hồ Chí Minh đối với quá trình cách mạng Việt Nam. Thiết kế lòng ghép tuyên truyền tư tưởng Hồ Chí Minh gắn với hoạt động của người học. Trung thành với đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
44.	Hội họa: Phong cảnh (0+2)	Học phần Hội họa phong nước gồm 4 chương, nhằm trình bày kiến thức và kỹ năng nghiên cứu phong cảnh trên chất liệu màu nước bao gồm: Lý thuyết vẽ phong cảnh màu	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

		nước, vẽ cây và góc công viên, vẽ chủ đề phổ và vẽ chủ đề bến thuyền. Giúp sinh viên nắm được nội dung tiến trình các bước thực hành bài vẽ thể loại phong cảnh đạt yêu cầu về bố cục và đặc trưng của chất liệu thể hiện là màu nước. Nắm được kỹ năng thể hiện bài vẽ phong cảnh với các loại cây và các khối sự vật có đặc điểm khác nhau. Song song đó, môn học tích hợp giảng dạy các kỹ năng như: tư duy thẩm mỹ và cảm xúc sáng tạo và trí thông minh cảm xúc.			
45.	Kỹ thuật đồ họa tạo hình (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của đồ họa tạo hình, bao gồm: điểm, đường, nét, hình khối, bố cục, màu sắc, ánh sáng, phối cảnh,... Nắm được các kỹ thuật vẽ tay cơ bản như: vẽ chì, vẽ than, vẽ bút màu, vẽ màu nước,... Có khả năng vận dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để sáng tạo ra các tác phẩm đồ họa tạo hình có tính thẩm mỹ và giá trị nghệ thuật.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
46.	Kỹ thuật hội họa (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực hội họa. Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ hội họa, hiểu và sử dụng được các chất liệu, ngôn ngữ tạo hình phù hợp trong sáng tác.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
47.	Thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu (0+2)	Môn học này giúp sinh viên nắm vững kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand Identity System - BIS) hiệu quả, truyền tải thông điệp, giá trị cốt lõi và sứ mệnh của thương hiệu một cách rõ ràng và thu hút. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế BIS góp phần gia tăng giá trị thương hiệu, từ đó tạo dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công của doanh nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

48.	Thiết kế hồ sơ năng lực (0+2)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức thực hiện một hồ sơ năng lực thiết kế dựa trên thế mạnh của mình để phục vụ cho việc trình bày khả năng và năng lực thiết kế và gửi đến cho các công ty thiết kế, quảng cáo truyền thông,... nhằm tìm kiếm cơ hội được thực tập tốt nghiệp trong môi trường làm việc chuyên nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
49.	Thiết kế dàn trang báo và tạp chí (Newspapers and magazines layouts design) (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng dàn trang độc đáo, thu hút và hiệu quả. Nâng cao khả năng thẩm mỹ để tạo ra những sản phẩm dàn trang đẹp mắt, chuyên nghiệp và phù hợp với nội dung bài viết. Có khả năng truyền tải thông điệp của bài viết một cách rõ ràng, sinh động và ấn tượng thông qua thiết kế dàn trang.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
50.	Thiết kế bao bì sản phẩm (Product Packaging Design) (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng thông thạo thiết kế ra bộ sản phẩm bao bì làm tăng giá trị sản phẩm, đạt tính thẩm mỹ cao. Sinh viên có thể hoàn thiện các loại bao bì, thể loại hộp đựng bằng tỉ lệ thật và chất liệu thật hoặc chất liệu tương đương.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
51.	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam (2+0)	Cung cấp những tri thức có tính hệ thống, cơ bản về sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam (03/2/1930), sự lãnh đạo của Đảng đối với cách mạng Việt Nam trong thời kỳ đấu tranh giành chính quyền (1930 – 1945), trong hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược (1945 – 1975), trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc thời kỳ cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội, tiến hành công cuộc đổi mới (1975 đến nay). Trang bị phương pháp tư duy khoa học về lịch sử, kỹ năng lựa chọn tài liệu nghiên cứu, học tập môn học và khả năng vận dụng nhận thức lịch sử vào công tác thực tiễn, phê phán quan điểm sai trái về lịch sử của Đảng. Thông qua các sự kiện lịch sử và các kinh nghiệm về sự	2 (2+0)	Học kỳ 9	Trắc nghiệm

		lãnh đạo của Đảng để xây dựng ý thức tôn trọng sự thật khách quan, nâng cao lòng tự hào, xây dựng cho sinh viên niềm tin vào sự lãnh đạo của Đảng, theo mục tiêu, lý tưởng của Đảng.			
52.	3D trang trí nội thất (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của trang trí nội thất, bao gồm: phong cách thiết kế, bố cục không gian, lựa chọn màu sắc, vật liệu, đồ trang trí,....	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
53.	Thiết kế giao diện Web (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm Adobe Dreamweaver-thiết kế giao diện web toàn phần. Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về lập trình, bố trí các yếu tố mảng có hệ thống và hình trên screens đạt yêu cầu thẩm mỹ đồ họa truyền thông.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
54.	Thiết kế đồ họa phim quảng cáo (0+2)	Học phần giúp sinh viên Nắm vững kiến thức, kỹ năng cơ bản trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động. Các nguyên lý Thiết kế đồ họa truyền thông, công cộng như: quảng cáo cho truyền hình , film ngắn quảng cáo (shot Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, media, website,... Sinh viên có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
55.	Kỹ thuật in (0+2)	Cung cấp cho sinh viên kiến thức cơ bản về ngành in để sinh viên thiết kế các ấn phẩm phù hợp trong in ấn, kỹ năng xuất file trước khi in, tiết kiệm trong chi phí in, tránh những lỗi trong kỹ thuật in và vận dụng những kỹ xảo trong ngành in để thể hiện trong các ấn phẩm mang đến hiệu quả cao.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
56.	Kỹ thuật xử lý hậu kỳ (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và quy trình xử lý hậu kỳ cơ bản, bao gồm: cắt dựng, chỉnh sửa màu sắc, hiệu ứng hình ảnh, âm thanh,... Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho xử lý hậu kỳ như: Adobe Premiere Pro, After Effects,...	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn

		Có khả năng vận dụng các kỹ thuật xử lý hậu kỳ để hoàn thiện sản phẩm phim ảnh, truyền hình, quảng cáo và đa phương tiện một cách chuyên nghiệp và sáng tạo.			
57.	Điều khắc Kỹ thuật số căn bản (Ứng dụng máy in 3D, 4D và máy cắt CNC) (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế mẫu điều khắc kỹ thuật số 3D: Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế mẫu điều khắc kỹ thuật số bằng ứng dụng 3Ds Max. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế mẫu điều khắc kỹ thuật số bằng ứng dụng Sketchup. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế mẫu điều khắc kỹ thuật số bằng ứng dụng Artcam. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thiết kế mẫu điều khắc kỹ thuật số bằng ứng dụng Jdpaint.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành
58.	Điều khắc Kỹ thuật số nâng cao (Ứng dụng máy in 3D, 4D và máy cắt CNC) (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D và file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D: Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành
59.	Nghệ thuật tranh hoành tráng (0+2)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức và kỹ năng nghiên cứu về nghệ thuật tranh hoành tráng bao gồm: Lý thuyết về lịch sử nguồn gốc của thể loại tranh này. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng thể hiện bài vẽ tranh, kỹ năng sử dụng linh hoạt các chất liệu.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành
60.	Thiết kế mỹ thuật sân khấu (0+2)	Phân biệt đặc điểm giống và khác nhau về hình thức xử lý không gian trong một số loại hình sân khấu tiêu biểu. Rèn luyện kỹ năng đọc và phân tích kịch bản cho một chương trình biểu diễn sân khấu, để thực hành, sáng tạo. Biết thực hiện sơ nét phác thảo ý tưởng không gian bối cảnh sẽ dàn dựng.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Bài tập lớn

61.	Khởi nghiệp trên nền tảng văn hóa nghệ thuật Việt Nam (0+2)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế: bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Tiểu luận
62.	Tranh Kỹ thuật số (Vẽ Wacom) (0+2)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về cách sử dụng bảng vẽ Wacom. Các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong vẽ tranh kỹ thuật số. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong vẽ tranh kỹ thuật số,... Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ mỹ thuật trong các sáng tác tranh đồ họa hay bảng thiết kế. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm vẽ tranh kỹ thuật số trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn
63.	Thực tập tốt nghiệp (0+3)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần ngành.	3 (0+3)	Học kỳ 11	Báo cáo

64.	Thông điệp quảng cáo (2+0)	Nắm vững bản chất của quảng cáo: Khái niệm, sự hình thành và phát triển của quảng cáo trên thế giới và tại Việt Nam, vai trò của nó trong đời sống xã hội, các nguyên tắc hoạt động của quảng cáo. Có khả năng thực hiện các ý tưởng quảng bá sản phẩm bằng cách viết quảng cáo trên báo in, báo điện tử, sản xuất chương trình quảng cáo phát thanh, truyền hình và trên các loại hình truyền thông đa phương tiện để đưa sản phẩm quảng cáo tới khách hàng. Có kỹ năng phân tích, tổng hợp thông tin, cập nhật các xu thế thiết kế mới để luôn cập nhật mới vào lời quảng cáo. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội, doanh nghiệp để lấy thông tin phục vụ cho việc thiết kế, có khả năng thích nghi, chịu được áp lực cao trong công việc.	2 (2+0)	Học kỳ 11	Tiểu luận
65.	Thiết kế minh họa sách truyện (Bookstory illustration design) (0+2)	Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quan sát, minh họa, diễn tả theo chủ đề. Giúp SV biết khai triển ngôn ngữ minh họa trong thiết kế. Nâng cao tính sáng tạo trong tư duy minh họa các đối tượng nghiên cứu để hình thành các ý tưởng sáng tạo. Rèn luyện thêm kỹ năng tổng hợp kiến thức, kỹ năng phát triển ý tưởng thông qua thực hành các thể loại minh họa theo ngôn ngữ đồ họa.	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn
66.	Thiết kế Lịch và thiệp (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế lịch và thiệp, bao gồm: bố cục, lựa chọn phong chữ, sử dụng hình ảnh, màu sắc,... Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho thiết kế lịch và thiệp như Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế lịch và thiệp độc đáo, ấn tượng và phù hợp với nhu cầu của khách hàng.	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn

67.	Thiết kế đồ họa truyền thông và sự kiện (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản kỹ xảo - xử lý hậu kỳ cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động,... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo. Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn
68.	Thiết kế Brouchure và Catalogue (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của thiết kế Brochure/Catalogue, bao gồm: bố cục, lựa chọn phong chữ, sử dụng hình ảnh, màu sắc, thông điệp,... Nắm được các phần mềm chuyên dụng cho thiết kế Brochure/Catalogue như Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop,... Có khả năng áp dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để thiết kế Brochure/Catalogue hiệu quả, truyền tải thông điệp một cách rõ ràng và thu hút người xem.	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn
69.	Báo cáo/Khóa luận tốt nghiệp (0+5)	Qua quá trình thực hiện báo cáo tốt nghiệp, sinh viên được rèn luyện các kỹ năng nghiên cứu khoa học như: tìm kiếm tài liệu, lập kế hoạch nghiên cứu, thu thập và phân tích dữ liệu, lập luận khoa học,... Báo cáo tốt nghiệp thể hiện khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực tiễn nghiên cứu của sinh viên, đồng thời đánh giá khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và giải quyết vấn đề của sinh viên.	5 (0+5)	Học kỳ 12	Báo cáo

Khóa học 2021-2025, THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

TT	Tên học phần	Mục đích môn học	Số tín chỉ	Lịch trình giảng dạy	Phương pháp đánh giá sinh viên
1.	Cơ sở tạo hình 1 (0+3)	Cung cấp cho sinh viên những kiến thức chung về màu sắc như vai trò, tính chất màu sắc, phương sử dụng màu sắc trong trang trí; các kiến thức về họa tiết như khái niệm, vai trò, phương pháp ghi chép, đơn giản, cách điệu hoa lá, côn trùng, động vật và đồ dùng công nghiệp; các kiến thức về trang trí cơ bản từ đó rèn luyện kỹ năng hoàn thành các bài tập theo yêu cầu của học phần như thể hiện vòng thuần sắc, đơn giản cách điệu hoa lá, động vật, côn trùng, vật dụng công nghiệp, trang trí các hình cơ bản.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn
2.	Cơ sở văn hóa Việt Nam (2+0)	Giúp sinh viên nắm vững các khái niệm cơ bản của văn hóa, các đặc trưng - chức năng và cấu trúc của văn hóa, nhận diện được tiến trình lịch sử văn hóa Việt Nam, không gian văn hóa Việt Nam từ đó sinh viên nhận thức được ý nghĩa, vai trò của văn hóa trong cuộc sống, thấy được tầm quan trọng của việc giữ gìn văn hóa truyền thống Việt Nam trong xu hướng toàn cầu hóa hiện nay.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tự luận
3.	Hình họa 1 (0+3)	Giúp sinh viên: Nắm được phương pháp dựng hình, phương pháp diễn khối, phương pháp tả chất và không gian Nắm vững kỹ năng vẽ chì, tả thực các khối cơ bản tĩnh vật.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Bài tập lớn

4.	Nhập môn nhóm ngành Văn hóa - nghệ thuật (2+0)	Trình bày tổng quan về trường Đại học Thủ Dầu Một, về các chuyên ngành Văn hóa nghệ thuật: giới thiệu chương trình đào tạo 2 giai đoạn các nhóm ngành Văn hóa - Nghệ thuật của Trường Đại học Thủ Dầu Một và phương pháp học bộ môn; giúp tân sinh viên làm quen với môi trường học tập mới. Trình bày cách thiết kế mục tiêu và kế hoạch đào tạo cá nhân trong suốt quá trình học đại học, kế hoạch cụ thể trong từng năm học của chương trình 2 giai đoạn sinh viên có kế hoạch tự học và tự đào tạo.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận
5.	Tâm lý học nghệ thuật (2+0)	Học phần Tâm lý học nghệ thuật trang bị cho người học những kiến thức cơ bản về tâm lý người nói chung và tâm lý người trong hoạt động sáng tạo nghệ thuật nói riêng. Học phần đề cập đến các vấn đề tâm lý cơ bản, đặc trưng trong hoạt động nghệ thuật như: bản chất và phân loại các hiện tượng tâm lý người; nhận thức, xúc cảm tình cảm, vô thức, nhân cách và sáng tạo nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận
6.	Phương pháp nghiên cứu khoa học (3+0)	Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng về phương pháp nghiên cứu khoa học. Sau khi học xong môn này, sinh viên có thể viết và thực hiện thành công một đề cương nghiên cứu khoa học trong lãnh vực nghệ thuật. Sinh viên có kỹ năng phân tích tổng hợp, báo cáo, làm việc nhóm, vận dụng tư duy biện luận, viết nghiên cứu khoa học và thuyết trình vấn đề mình nghiên cứu. Sinh viên yêu quý nghiên cứu, tìm tòi, khám phá khoa học, có tinh thần cầu tiến, kỷ luật, trách nhiệm, không đạo văn.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận

7.	Giáo dục thể chất (Lý thuyết) (2+0)	Học phần trang bị cho người học hệ thống lý thuyết về thể dục thể thao và các nguyên lý các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
8.	Biểu tượng học (2+0)	Nắm vững cách trình bày thông tin bằng hình ảnh hiệu quả. Có kiến thức cơ bản về cách sử dụng màu sắc, biểu tượng và các tín hiệu thể hiện thông tin trong thiết kế. Khả năng trình bày ý tưởng và tạo ra các biểu tượng Kỹ năng thuyết trình phương án thiết kế infographic, kỹ năng đàm phán, làm việc theo nhóm, nghiên cứu tốt. Hiểu rõ được vai trò và tính ứng dụng của môn học trong chuyên ngành và trong thực tiễn.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
9.	Luật Sở hữu trí tuệ (2+0)	Trình bày được những nội dung khái quát về tài sản trí tuệ, sở hữu trí tuệ, quyền sở hữu trí tuệ. Phân tích khái niệm, đặc điểm, đối tượng, chủ thể, nội dung quyền tác giả. Trình bày được các nội dung cơ bản về quyền liên quan. Phân tích được các quy định về hợp đồng sử dụng tác phẩm, hợp đồng chuyển nhượng quyền tác giả quyền liên quan. Trình bày, phân tích được các nội dung về khái niệm, đặc điểm, thời hạn bảo hộ, xác lập quyền, hành vi xâm phạm các đối tượng sở hữu công nghiệp. Phân biệt các đối tượng sở hữu công nghiệp với nhau. Có ý thức chấp hành Hiến pháp và pháp luật, kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình, phản biện	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
10.	Luật xa gần (2+0)	Thông qua môn học sinh viên có cái nhìn chính xác, khoa học hơn trong không gian tự nhiên cũng như không gian của tác phẩm và giúp sinh viên biết phương pháp đo đạc, cách rút tỉ lệ vẽ mặt bằng, mặt cắt, mặt đứng..., tạo điều	2 (2+0)	Học kỳ 2	Bài tập lớn

		kiến để sinh viên học tốt hơn môn học sáng tác cũng như các môn học khác.			
11.	Mỹ học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về mối quan hệ thẩm mỹ của con người đối với hiện thực, trong đó, nghệ thuật là nơi tập trung nhất mối quan hệ thẩm mỹ, xác định những yếu tố của ý thức thẩm mỹ, các phạm trù cơ bản của Mỹ học. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
12.	Xử lý ảnh Photoshop (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ thiết kế. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
13.	Tranh trang trí (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức chung về bố cục tranh trang trí như: khái niệm, quá trình phát triển, các đặc trưng cơ bản, các thể loại...; các kiến thức và kỹ năng thực hiện bố cục tranh trang trí đề tài tĩnh vật và phong cảnh.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
14.	Hình họa tượng người (0+3)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân, cách diễn tả chất, không gian và sự hòa hợp màu sắc.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành

15.	Giải phẫu tạo hình (2+0)	Nắm vững kiến thức về xương khớp, cơ bắp, tỷ lệ và hình dạng của cơ thể người ở cả trạng thái tĩnh và động. Hiểu rõ sự tương tác giữa các bộ phận cơ thể, giúp thể hiện chuyển động và cảm xúc một cách sinh động trong tác phẩm nghệ thuật. Nâng cao khả năng thể hiện ý tưởng nghệ thuật một cách hiệu quả và truyền cảm hứng cho người xem.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Thực hành
16.	Giáo dục quốc phòng an ninh (5+0)	Trình bày đường lối quân sự của Đảng và Nhà nước ta trong giai đoạn hiện nay. Về một số nội dung cơ bản trong công tác quốc phòng và nghệ thuật quân sự Việt Nam.	5 (5+0)	Học kỳ 3	Tự luận
17.	Thực hành Giáo dục quốc phòng an ninh (0+3)	Có ý thức tự giác, kỷ luật, chấp hành tốt pháp luật. Có bản lĩnh, ý chí nghị lực, dám đương đầu với khó khăn, thử thách. Có tinh thần đồng đội, biết giúp đỡ lẫn nhau. Có sức khỏe tốt, khả năng thích nghi cao.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Thực hành
18.	Lịch sử mỹ thuật (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Tiểu luận
19.	Hình họa dáng người (Human drawing) (0+2)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân	2 (0+2)	Học kỳ 3	Thực hành

20.	Thực tế (0+2)	Sinh viên có cơ hội vận dụng những kiến thức và kỹ năng đã học vào các dự án thực tế, từ đó củng cố kiến thức và nâng cao khả năng thực hành. Quá trình thực hành giúp sinh viên rèn luyện tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả. Sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc thực tế, từ đó hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và chuẩn bị tốt hơn cho sự nghiệp sau khi ra trường.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Báo cáo
21.	Tư duy biện luận ứng dụng (2+0)	Học phần trang bị cho người học những kiến thức về lĩnh vực tư duy biện luận và sáng tạo, đồng thời cũng rèn luyện cho người học những kỹ năng phân tích đánh giá các vấn đề trong học tập cũng như trong cuộc sống một cách sáng tạo và có hiệu quả.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
22.	Nghệ thuật học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về sự ra đời của nghệ thuật, một số lý thuyết nghệ thuật quan trọng và các giai đoạn phát triển nghệ thuật ở phương Đông lẫn phương Tây. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Phân tích nguyên nhân hình thành, phát triển của các loại hình và trường phái nghệ thuật; phân tích, thưởng thức đánh giá một số loại hình nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
23.	Kinh tế học phát triển (2+0)	Kinh tế học đại cương trang bị cho sinh viên các kiến thức: (1) lý thuyết về cung cầu và sự hình thành giá cả trên thị trường; (2) Lý thuyết về hành vi người tiêu dùng; (3) Lý thuyết về chi phí và sản xuất; (4) Đo lường sản lượng quốc gia; (5) Tổng quan về thị trường; (6) Đo lường sản lượng quốc gia; (7) Xác định sản lượng cân bằng; (8) Thị trường tiền tệ và thị trường ngoại tệ.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Trắc nghiệm

24.	Tài nguyên văn hóa Việt Nam (2+0)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
25.	Tranh chân dung trang trí (Decorative Portrait painting) (0+2)	Môn học trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về quy trình, phương pháp sáng tác nghệ thuật từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Cách điệu và sáng tạo dựa trên sự nghiên cứu chân dung con người với nhiều chất liệu đa dạng,... phục vụ cho học tập và lĩnh vực chuyên ngành. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm	2 (0+2)	Học kỳ 4	Thực hành

26.	Thiết kế vector Illustrator (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của phần mềm Adobe Illustrator trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa. Sử dụng thành thạo các công cụ vẽ. Khả năng giao tiếp đồ họa và làm việc nhóm. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp.	3 (0+3)	Học kỳ 4	Thực hành
27.	Giáo dục thể chất (Thực hành trong Trường) (0+3)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
28.	Giáo dục thể chất (Thực hành ngoài Trường) (0+3)	Học phần thực hiện các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
29.	Nghệ thuật ảnh (Nhiếp ảnh) (0+2)	Học phần này trang bị cho sinh viên biết khái quát về cấu trúc, cách vận hành máy, các phương pháp kỹ thuật sử dụng các loại máy ảnh từ máy cơ cho đến máy kỹ thuật số. Biết các ưu nhược điểm của các loại máy ảnh: máy cơ, kỹ	2 (0+2)	Học kỳ 5	Bài tập lớn

		thuật số,.... Biết sơ nét về các nguyên lý kỹ thuật triển khai in hình trong kỹ thuật hiện đại. Trang bị cho sinh viên phương pháp chọn cắt ảnh, cắt cảnh, bố cục ảnh, chọn thời điểm khoảnh khắc tốt để ghi hình. Thực hành đi dã ngoại để chụp ảnh, nông thôn, bóng nước, thành phố,... Học phần này giúp cho sinh viên tự chụp hình, tự chụp mẫu, tự ghi chép tư liệu bằng máy; biết sáng tạo các hình ảnh cho các đề tài mà mình sẽ sử dụng trong các bài thiết kế trong khi học ở trường và ứng dụng sau này trong hành nghề thiết kế.			
30.	Nguyên lý thị giác (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa. Kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
31.	Ý tưởng sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về ý tưởng sáng tạo: ý tưởng thiết kế ấn tượng và có tính ứng dụng cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
32.	Thiết kế dàn trang Indesign (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Adobe Indesign. Có thể nhập các định dạng khác như nhập một file đã được layout bên Microsoft Word, hay một file PDF nhiều trang vào Indesign,... Ngoài ra, với các Scripts tạo Album ảnh từ một Folder hình, hoặc tạo soạn lịch tự động ngay trong Indesign.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
33.	Kinh tế chính trị Mác -	Sinh viên phát biểu được những tri thức cơ bản, cốt lõi của kinh tế chính trị Mác – Lênin. Phân tích được bản chất các quan hệ kinh tế trong phát	2 (2+0)	Học kỳ 6	Trắc nghiệm

	Lênin (2+0)	triển kinh tế- xã hội của đất nước và thế giới. Có ý thức trách nhiệm phù hợp với vị trí việc làm và cuộc sống trên lập trường, ý thức hệ tư tưởng Mác – Lênin.			
34.	Lịch sử design (2+0)	Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công. Phân biệt được nguyên nhân và lý do của các sự phát triển đó trên cơ sở của phép biện chứng duy vật.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
35.	Mỹ thuật học (2+0)	Giúp học sinh, sinh viên nắm vững các kiến thức cơ bản về nghệ thuật, bao gồm lịch sử nghệ thuật, lý thuyết nghệ thuật, các loại hình nghệ thuật, ... Rèn luyện khả năng cảm thụ, phân tích, đánh giá và thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật một cách khoa học và có thẩm mỹ. Nâng cao khả năng sáng tạo, tư duy độc lập và khả năng biểu đạt thông qua các hoạt động sáng tác nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
36.	Nghệ thuật chữ (Typograp h) (0+2)	Sinh viên khả năng phân tích về các kiểu chữ; khả năng khai thác các khoảng rộng, khoảng lõm, khoảng hở, đường nét, nhịp điệu, phong cách, tinh thần của chữ, để từ đó làm tiền đề cho việc chọn lựa, phối hợp, sử dụng và sáng tạo từng chữ, từng từ đơn hay kép có khả năng biểu cảm, gây ấn tượng. Biết tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ,... Có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt. Có khả năng trao đổi ý tưởng làm việc nhóm. Có ý thức trách nhiệm xã hội trong nghề nghiệp và xây dựng đạo đức của một Nhà Thiết Kế chuyên nghiệp - Designer.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn

37.	Truyền thông đại chúng (2+0)	Học phần này sẽ giới thiệu về truyền thông và truyền thông đại chúng, các loại hình truyền thông, cách thức tổ chức các loại hình truyền thông này. Bên cạnh đó, vấn đề truyền thông trong thời đại toàn cầu hóa và vấn đề tự do báo chí cũng được đề cập đến nhằm mục đích khơi dậy tư duy của sinh viên về các vấn đề về hiện đại hóa.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tự luận
38.	Văn hóa kinh doanh (2+0)	Trình bày được những kiến thức cơ bản và kinh nghiệm trên thế giới về văn hóa, nghệ thuật kinh doanh và nhận thức được vai trò, ảnh hưởng của văn hóa, nghệ thuật kinh doanh như một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển nâng cao tầm nhìn quản lý. Diễn đạt chính xác, mạch lạc về vai trò của các nhân tố văn hóa kết tinh trong hoạt động kinh doanh để xây dựng các mối quan hệ kinh doanh lành mạnh, hướng đến những lợi ích bền vững. Vận dụng được phương pháp xây dựng văn hóa kinh doanh ở một chủ thể kinh doanh cụ thể, góp phần làm cho kinh doanh đạt kết quả cao và phát triển bền vững.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
39.	Thiết kế 3Ds Max (0+3)	Học cách tạo dựng mô hình 3D, áp dụng các kỹ thuật mô phỏng, kết cấu, ánh sáng và render để tạo ra hình ảnh và video 3D chân thực. Nắm được các công cụ và tính năng chính của phần mềm, bao gồm mô hình hóa, điêu khắc, UV unwrapping, tạo vật liệu, ánh sáng, camera, animation,... Có khả năng sử dụng 3Ds Max để thực hiện các dự án 3D khác nhau như kiến trúc, nội thất, sản phẩm, phim hoạt hình, trò chơi điện tử,...	3 (0+3)	Học kỳ 6	Thực hành
40.	Thông điệp quảng cáo (2+0)	Nắm vững bản chất của quảng cáo: Khái niệm, sự hình thành và phát triển của quảng cáo trên thế giới và tại Việt Nam, vai trò của nó trong đời sống xã hội, các nguyên tắc hoạt động của quảng cáo. Có khả năng thực hiện các ý tưởng quảng bá sản phẩm	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận

		bằng cách viết quảng cáo trên báo in, báo điện tử, sản xuất chương trình quảng cáo phát thanh, truyền hình và trên các loại hình truyền thông đa phương tiện để đưa sản phẩm quảng cáo tới khách hàng. Có kỹ năng phân tích, tổng hợp thông tin, cập nhật các xu thế thiết kế mới để luôn cập nhật mới vào lời quảng cáo. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội, doanh nghiệp để lấy thông tin phục vụ cho việc thiết kế, có khả năng thích nghi, chịu được áp lực cao trong công việc			
41.	Những vấn đề kinh tế - xã hội Đông Nam bộ (2+0)	Giúp người học tìm hiểu quá trình hình thành và phát triển Đông Nam Bộ, quá đó đánh giá được vai trò của khu vực này trong sự phát triển chung của khu vực Nam bộ và cả nước nói chung. Học phân giúp người học những kỹ năng cơ bản trong việc xác định được những vấn đề cơ bản về kinh tế - xã hội vùng Đông Nam Bộ trong quá khứ và hiện tại, làm nền tảng cho việc vận dụng vào quá trình học tập và làm việc của người học sau khi tốt nghiệp. Trang bị thái độ trân trọng những thành quả của nhân dân lao động đã tạo dựng nên trên vùng đất Đông Nam Bộ, làm động lực để phấn đấu học tập và cống hiến nhằm xây dựng Đông Nam Bộ ngày càng trở nên giàu mạnh, xứng đáng là một trong những khu vực đi đầu cả nước trong sự nghiệp đổi mới và xây dựng xã hội chủ nghĩa.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tự luận
42.	Chủ nghĩa xã hội khoa học (2+0)	Giúp người học tìm hiểu Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm
43.	Biên tập và kỹ xảo	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản kỹ xảo - xử lý hậu kỳ cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

	phim (0+2)	đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo. Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.			
44.	Thiết kế nhân vật 2D và 3D (2D and 3D character Design) (0+2)	Học phần này giới thiệu cho sinh viên những nguyên tắc, phương pháp xây dựng một nhân vật hoạt hình 2 chiều qua nhiều góc nhìn khác nhau. Thể hiện được tính cách, biểu hiện cảm xúc, động tác của nhân vật. Quá trình làm việc của sinh viên phải bắt đầu từ những phác thảo vẽ tay trên giấy, sau đó sẽ ứng dụng các phần mềm đồ họa để thể hiện nhân vật trên máy tính. Sinh viên vận dụng phần mềm 3D Studio Max để xây dựng những đối tượng trong không gian 3 chiều, tập làm quen với các phương pháp thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống. Học phần này bao gồm 02 đồ án môn học, ở học phần này, chủ yếu hướng dẫn sinh viên thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống nhằm tạo cho sinh viên có cái nhìn sáng tạo, dí dỏm hơn, ở học phần này sinh viên sẽ thiết kế các nhân vật hoạt hình 2 chiều và 3 chiều.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
45.	Thiết kế trang trí nội thất Sketchup (0+2)	Môn học cung cấp những kiến thức nền tảng cần thiết về kỹ năng mô hình 3D hóa một vật thể, công trình cụ thể bằng máy tính. Các phương pháp tạo hình dạng cơ bản: thông qua lệnh và công cụ sao chép và kết hợp đối tượng để tạo hình dạng mới, chọn và thay đổi các phần trong đối tượng, tô vẽ	2 (0+2)	Học kỳ 7	Thực hành

		đối tượng, cung cấp nhiều hiệu ứng để vẽ các hình khối, vật thể; trình bày, kết xuất các hình chiếu từ khối 3D, trình bày bản vẽ chuẩn kiến trúc/nội thất.			
46.	Đồ án bộ thương hiệu căn bản (Basic brand project) (0+2)	Môn học này giúp sinh viên nắm vững kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand Identity System - BIS) hiệu quả, truyền tải thông điệp, giá trị cốt lõi và sứ mệnh của thương hiệu một cách rõ ràng và thu hút. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế BIS góp phần gia tăng giá trị thương hiệu, từ đó tạo dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công của doanh nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
47.	Nguyên lý thiết kế đồ họa (2+0)	Sinh viên có kiến thức cơ bản và chuyên sâu về: màu sắc, tín hiệu, bề mặt, đồ họa trang trí... Thực hành các kiến thức vào thực tế cuộc sống. Tăng tính tự học, tự nghiên cứu... Hiểu các nguyên lý thiết kế cơ bản, phân tích lựa chọn các giải pháp thiết kế đồ họa, thành thạo trong việc phát triển ý tưởng thiết kế. Có khả năng sử dụng ngôn ngữ thiết kế đồ họa bằng cách vẽ bằng tay hay xử lý bằng các phần mềm thiết kế. Có khả năng tổ chức làm việc nhóm hiệu quả trong mọi hoạt động thiết kế dự án thực tế, có sự nhận xét và phê bình trong nhóm cũng như khả năng lãnh đạo nhóm để làm việc hiệu quả. Có trình độ ngoại ngữ đáp ứng các yêu cầu của giao tiếp và công việc chuyên môn. Có ý thức trách nhiệm trong quá trình học và tự rèn luyện về phẩm chất đạo đức của một Nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp trong tương lai. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao trong công việc.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tiểu luận

48.	Tư tưởng Hồ Chí Minh (2+0)	Giải thích được cơ sở lý luận và thực tiễn những sáng tạo của Hồ Chí Minh trên nền tảng chủ nghĩa Mác - Lênin. Minh chứng được sự tác động của tư tưởng Hồ Chí Minh đối với quá trình cách mạng Việt Nam. Thiết kế lồng ghép tuyên truyền tư tưởng Hồ Chí Minh gắn với hoạt động của người học. Trung thành với đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
49.	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam (2+0)	Cung cấp những tri thức có tính hệ thống, cơ bản về sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam (03/2/1930), sự lãnh đạo của Đảng đối với cách mạng Việt Nam trong thời kỳ đấu tranh giành chính quyền (1930 – 1945), trong hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược (1945 – 1975), trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc thời kỳ cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội, tiến hành công cuộc đổi mới (1975 đến nay). Trang bị phương pháp tư duy khoa học về lịch sử, kỹ năng lựa chọn tài liệu nghiên cứu, học tập môn học và khả năng vận dụng nhận thức lịch sử vào công tác thực tiễn, phê phán quan điểm sai trái về lịch sử của Đảng. Thông qua các sự kiện lịch sử và các kinh nghiệm về sự lãnh đạo của Đảng để xây dựng ý thức tôn trọng sự thật khách quan, nâng cao lòng tự hào, xây dựng cho sinh viên niềm tin vào sự lãnh đạo của Đảng, theo mục tiêu, lý tưởng của Đảng.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
50.	Khởi nghiệp trên nền tảng văn hóa nghệ thuật Việt Nam (0+2)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Tiểu luận

51.	Tranh Kỹ thuật số (Vẽ Wacom) (0+2)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về cách sử dụng bảng vẽ Wacom. Các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong vẽ tranh kỹ thuật số. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong vẽ tranh kỹ thuật số,... Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ mỹ thuật trong các sáng tác tranh đồ họa hay bảng thiết kế. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Khả năng giao tiếp tiếng Anh trong chuyên ngành Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm vẽ tranh kỹ thuật số trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
52.	Quản lý các hoạt động thể dục thể thao (0+2)	Môn học cung cấp cho người học những phương pháp khoa học để tổ chức thực hiện những vấn đề trong thực tiễn thể dục thể thao; cung cấp những quan niệm, những ý tưởng nhằm phân tích, đánh giá và nhận diện bản chất của các vấn đề đa dạng trong các lĩnh vực hoạt động thể dục thể thao.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Tiểu luận
53.	Đồ án phim (Movie project) (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website... Sau khi học xong sinh viên có khả năng: kiểm soát ngôn ngữ đồ họa, nắm bắt một cách cơ bản các kỹ thuật phần mềm thiết kế liên quan tới lĩnh vực media. Giới thiệu quảng bá những sản phẩm thương mại của doanh nghiệp đến với người tiêu dùng. Xây dựng hình ảnh của thương hiệu trong lòng người tiêu dùng. Tạo ra thị trường khách hàng tiềm	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

		năng, thông qua khối lượng đông đảo, khán giả theo dõi truyền hình.			
54.	Thực tế ảo (0+2)	Học phần trình bày các vấn đề liên quan đến trải nghiệm người dùng. Học phần giúp người học có khả năng xây dựng chiến lược trải nghiệm người dùng qua các pha phân tích, thiết kế, wireframe, prototype của dự án. Nội dung học phần bao gồm 6 chương: Trải nghiệm người dùng; Nguyên lý chiến lược trải nghiệm người dùng; Kiểm định tuyên ngôn giá trị; Nghiên cứu đối thủ cạnh tranh; Phân tích đối thủ cạnh tranh; Storyboard, Prototype.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
55.	Thiết kế dàn trang báo và tạp chí (Newspapers and magazines layouts design) (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng dàn trang độc đáo, thu hút và hiệu quả. Nâng cao khả năng thẩm mỹ để tạo ra những sản phẩm dàn trang đẹp mắt, chuyên nghiệp và phù hợp với nội dung bài viết. Có khả năng truyền tải thông điệp của bài viết một cách rõ ràng, sinh động và ấn tượng thông qua thiết kế dàn trang.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
56.	Thiết kế bao bì sản phẩm (Product Packaging Design) (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng thông thạo thiết kế ra bộ sản phẩm bao bì làm tăng giá trị sản phẩm, đạt tính thẩm mỹ cao. Sinh viên có thể hoàn thiện các loại bao bì, thể loại hộp đựng bằng tỉ lệ thật và chất liệu thật hoặc chất liệu tương đương.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
57.	Kỹ thuật in (0+2)	Cung cấp cho sinh viên kiến thức cơ bản về ngành in để sinh viên thiết kế các ấn phẩm phù hợp trong in ấn, kỹ năng xuất file trước khi in, tiết kiệm trong chi phí in, tránh những lỗi trong kỹ thuật in và vận dụng những kỹ xảo trong ngành in để thể hiện trong các ấn phẩm mang đến hiệu quả cao.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

58.	Đồ án hệ thống nhận diện thương hiệu (Basic brand project) (0+2)	Giúp sinh viên hiểu được ưu điểm của đường nét. Phối hợp tốt trong việc chắt lọc hình và mảng để phối hợp với ngôn ngữ chữ viết. Nhận biết sự khác nhau trong các loại thiết kế đồ họa hệ thống nhận diện thương hiệu khác nhau. Rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo với việc vận dụng hình ảnh cô đọng và ý tưởng thông minh trong quảng cáo logo và ấn phẩm văn phòng một cách hiệu quả nhất. Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cô đọng,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
59.	Thiết kế Web (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm Adobe Dreamweaver -thiết kế giao diện web toàn phần. Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về lập trình, ngôn ngữ HTML 5, bố trí các yếu tố mảng có hệ thống và hình trên screens đạt yêu cầu thẩm mỹ đồ họa truyền thông	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
60.	Thực tế ảo tăng cường (0+2)	Học phần trình bày các khái niệm liên quan đến quản lý nội dung và các công cụ triển khai nội dung. Học phần giúp người học có khả năng triển khai một hệ thống quản lý nội dung. Nội dung học phần bao gồm 05 chương: Giới thiệu các nền tảng kỹ thuật số. Học phần giúp người học có khả năng ứng dụng khai phá dữ liệu trong lĩnh vực truyền thông chuyển đổi số thời đại công nghiệp 4.0 hiện nay	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
61.	Tổ chức sự kiện (0+2)	Trình bày tổng quan về khái niệm, lịch sử hình thành, phân loại, mục đích, ý nghĩa của tổ chức sự kiện; cấu trúc, nguyên tắc và các thủ pháp xây dựng chương trình. Sinh viên vận dụng được những kỹ năng cơ bản về công tác tổ chức sự kiện như: quy trình tổ chức, các yếu tố ảnh hưởng đến công tác tổ chức sự kiện; công tác lập kế hoạch, triển khai, giám sát, xử lý tình huống trong quá trình tổ chức một số sự kiện và các kỹ năng cần thiết cho quá trình tổ chức sự	2 (0+2)	Học kỳ 8	Tiểu luận

		kiện. Xác định các giá trị của sự kiện, xác định khách hàng, đặt mục tiêu, chọn lựa phương thức truyền thông và xây dựng kế hoạch marketing. Phân biệt các loại tài trợ, cách lập hồ sơ xin tài trợ.			
62.	Quản lý các thiết chế văn hóa (0+2)	Trình bày tổng quan về: Lập kế hoạch và phát triển Quản lý cơ sở vật chất Tổ chức các hoạt động văn hóa Quản lý nguồn nhân lực Hợp tác quốc tế Ứng dụng công nghệ: Sử dụng các công nghệ thông tin để quản lý các hoạt động văn hóa.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Tiểu luận
63.	Thực tập doanh nghiệp (0+2)	Áp dụng các kiến thức lý thuyết đã học vào thực tế công việc tại doanh nghiệp. Rèn luyện các kỹ năng chuyên môn, kỹ năng mềm và kỹ năng làm việc nhóm. Nâng cao khả năng thích nghi với môi trường làm việc thực tế và đáp ứng yêu cầu của nhà tuyển dụng.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Báo cáo
64.	Thực hành trang trí nội thất ứng dụng máy cắt CNC (0+2)	Học phân trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số trong quy trình in 3D và CNC 3D – 4D. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành
65.	Kỹ thuật đồ họa tạo hình (Design graphic technique) (0+2)	Hiểu rõ các nguyên tắc và yếu tố cơ bản của đồ họa tạo hình, bao gồm: điểm, đường, nét, hình khối, bố cục, màu sắc, ánh sáng, phối cảnh,... Nắm được các kỹ thuật vẽ tay cơ bản như: vẽ chì, vẽ than, vẽ bút màu, vẽ màu nước,... Có khả năng vận dụng các kiến thức và kỹ năng đã học để sáng tạo ra các tác phẩm đồ họa tạo hình có tính thẩm mỹ và giá trị nghệ thuật.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành

66.	Thiết kế sản phẩm ứng dụng máy in 3D sợi nhiệt (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số trong quy trình in 3D đèn sợi nhiệt. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Thực hành
67.	Đồ án phim hoạt hình 2D (0+2)	Học phần này cung cấp cho sinh viên hiểu biết về khái niệm và những nguyên lý của hoạt hình 2 chiều nêu lên được đặc trưng, cá tính nhân vật được sử dụng trong phim phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm Adobe premier và Adobe After effects. Đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 2 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật 2 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Bài tập lớn
68.	Đồ án phim hoạt hình 3D (0+2)	Học phần này sinh viên sẽ tìm hiểu về khái niệm, những nguyên lý về hoạt hình 3 chiều, phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm vi tính 3D Studio Max (phân động), đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 3 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật hoạt hình 3 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.	2 (0+2)	Học kỳ 10	Bài tập lớn
69.	Thực tập tốt nghiệp (0+3)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần	3 (0+3)	Học kỳ 10	Báo cáo

		ngành.			
70.	Thiết kế minh họa sách truyện (Bookstory illustration design) (0+2)	Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quan sát, minh họa, diễn tả theo chủ đề. Giúp SV biết khai triển ngôn ngữ minh họa trong thiết kế. Nâng cao tính sáng tạo trong tư duy minh họa các đối tượng nghiên cứu để hình thành các ý tưởng sáng tạo. Rèn luyện thêm kỹ năng tổng hợp kiến thức, kỹ năng phát triển ý tưởng thông qua thực hành các thể loại minh họa theo ngôn ngữ đồ họa	2 (0+2)	Học kỳ 11	Bài tập lớn
71.	Báo cáo/Khóa luận tốt nghiệp (0+5)	Qua quá trình thực hiện báo cáo tốt nghiệp, sinh viên được rèn luyện các kỹ năng nghiên cứu khoa học như: tìm kiếm tài liệu, lập kế hoạch nghiên cứu, thu thập và phân tích dữ liệu, lập luận khoa học,... Báo cáo tốt nghiệp thể hiện khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực tiễn nghiên cứu của sinh viên, đồng thời đánh giá khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và giải quyết vấn đề của sinh viên.	5 (0+5)	Học kỳ 11	Báo cáo

Khóa học 2022-2026, THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

TT	Tên học phần	Mục đích môn học	Số tín chỉ	Lịch trình giảng dạy	Phương pháp đánh giá sinh viên
1	Nhập môn ngành Công nghiệp Văn hóa (2+0)	Trình bày tổng quan về trường Đại học Thủ Dầu Một, về các chuyên ngành Văn hóa nghệ thuật; giới thiệu chương trình đào tạo 2 giai đoạn các nhóm ngành Văn hóa - Nghệ thuật của Trường Đại học Thủ Dầu Một và phương pháp học bộ môn; giúp tân sinh viên làm quen với môi trường học tập mới. Trình bày cách thiết kế mục tiêu và kế hoạch đào tạo cá nhân trong suốt quá trình học đại học, kế hoạch cụ thể trong từng năm học của chương trình 2 giai đoạn sinh viên có kế hoạch tự học và tự đào tạo.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận
2	Trang trí căn bản (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức chung về bố cục tranh trang trí như: khái niệm, quá trình phát triển, các đặc trưng cơ bản, các thể loại...; các kiến thức và kỹ năng thực hiện bố cục tranh trang trí đề tài tĩnh vật và phong cảnh.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Thực hành

3	Hình họa căn bản (0+3)	Giúp sinh viên: Nắm được phương pháp dựng hình, phương pháp diễn khối, phương pháp tả chất và không gian. Nắm vững kỹ năng vẽ chì, tả thực các khối cơ bản tĩnh vật. Bước đầu nắm được tỷ lệ, cấu trúc khuôn mặt người.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Thực hành
4	Phương pháp nghiên cứu khoa học (3+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
5	Giáo dục thể chất (Lý thuyết) (2+0)	Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng về phương pháp nghiên cứu khoa học. Sau khi học xong môn này, sinh viên có thể viết và thực hiện thành công một đề cương nghiên cứu khoa học trong lãnh vực nghệ thuật. Sinh viên có kỹ năng phân tích tổng hợp, báo cáo, làm việc nhóm, vận dụng tư duy biện luận, viết nghiên cứu khoa học và thuyết trình vấn đề mình nghiên cứu. Sinh viên yêu quý nghiên cứu, tìm tòi, khám phá khoa học, có tinh thần cầu tiến, kỷ luật, trách nhiệm, không đạo văn.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận

	Cơ sở văn hóa Việt Nam (2+0)	Giúp sinh viên nắm vững các khái niệm cơ bản của văn hóa, các đặc trưng - chức năng và cấu trúc của văn hóa, nhận diện được tiến trình lịch sử văn hóa Việt Nam, không gian văn hóa Việt Nam từ đó sinh viên nhận thức được ý nghĩa, vai trò của văn hóa trong cuộc sống, thấy được tầm quan trọng của việc giữ gìn văn hóa truyền thống Việt Nam trong xu hướng toàn cầu hóa hiện nay.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
6	Biểu tượng học (2+0)	Nắm vững cách trình bày thông tin bằng hình ảnh hiệu quả. Có kiến thức cơ bản về cách sử dụng màu sắc, biểu tượng và các tín hiệu thể hiện thông tin trong thiết kế. Khả năng trình bày ý tưởng và tạo ra các biểu tượng Kỹ năng thuyết trình phương án thiết kế infographic, kỹ năng đàm phán, làm việc theo nhóm, nghiên cứu tốt. Hiểu rõ được vai trò và tính ứng dụng của môn học trong chuyên ngành và trong thực tiễn.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận

7	Luật Sở hữu trí tuệ (2+0)	Trình bày được những nội dung khái quát về tài sản trí tuệ, sở hữu trí tuệ, quyền sở hữu trí tuệ. Phân tích khái niệm, đặc điểm, đối tượng, chủ thể, nội dung quyền tác giả. Trình bày được các nội dung cơ bản về quyền liên quan. Phân tích được các quy định về hợp đồng sử dụng tác phẩm, hợp đồng chuyển nhượng quyền tác giả quyền liên quan. Trình bày, phân tích được các nội dung về khái niệm, đặc điểm, thời hạn bảo hộ, xác lập quyền, hành vi xâm phạm các đối tượng sở hữu công nghiệp. Phân biệt các đối tượng sở hữu công nghiệp với nhau. Có ý thức chấp hành Hiến pháp và pháp luật, Kỹ năng làm việc nhóm, thuyết trình, phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
8	Luật xa gần (2+0)	Thông qua đó sinh viên có cái nhìn chính xác, khoa học hơn trong không gian tự nhiên cũng như không gian của tác phẩm và giúp sinh viên biết phương pháp đo đạc, cách rút tỉ lệ vẽ mặt bằng, mặt cắt, mặt đứng,... tạo điều kiện để sinh viên học tốt hơn môn học sáng tác cũng như các môn học khác.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Thực hành
9	Mỹ học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về mối quan hệ thẩm mỹ của con người đối với hiện thực, trong đó, nghệ thuật là nơi tập trung nhất mối quan hệ thẩm mỹ, xác định những yếu tố của ý thức thẩm mỹ,	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận

		các phạm trù cơ bản của Mỹ học. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.			
10	Tâm lý học nghệ thuật (2+0)	Học phần Tâm lý học nghệ thuật trang bị cho người học những kiến thức cơ bản về tâm lý người nói chung và tâm lý người trong hoạt động sáng tạo nghệ thuật nói riêng. Học phần đề cập đến các vấn đề tâm lý cơ bản, đặc trưng trong hoạt động nghệ thuật như: bản chất và phân loại các hiện tượng tâm lý người; nhận thức, xúc cảm tình cảm, vô thức, nhân cách và sáng tạo nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
11	Xử lý ảnh Photoshop (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ thiết kế. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
12	Tranh trang trí (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về trang trí, từ đó áp dụng vào trong chuyên	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành

		ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Thiết kế được một số mẫu trang trí mỹ thuật ứng dụng. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp bằng ngôn ngữ chuyên ngành đồ họa. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm.			
13	Hình họa tượng người (0+3)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân, cách diễn tả chất, không gian và sự hòa hợp màu sắc.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
14	Giải phẫu tạo hình (2+0)	Nắm vững kiến thức về xương khớp, cơ bắp, tỷ lệ và hình dạng của cơ thể người ở cả trạng thái tĩnh và động. Hiểu rõ sự tương tác giữa các bộ phận cơ thể, giúp thể hiện chuyển động và cảm xúc một cách sinh động trong tác phẩm nghệ thuật. Nâng cao khả năng thể hiện ý tưởng nghệ thuật một cách hiệu quả và truyền cảm hứng cho người xem.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Thực hành
15	Giáo dục quốc phòng an ninh (5+0)	Có ý thức tự giác, kỷ luật, chấp hành tốt pháp luật. Có bản lĩnh, ý chí nghị lực, dám đương đầu với khó khăn, thử thách. Có tinh thần đồng đội, biết giúp đỡ lẫn nhau. Có sức khỏe tốt, khả năng thích nghi cao.	5 (5+0)	Học kỳ 3	Tự luận

16	Thực hành Giáo dục quốc phòng an ninh (0+3)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Thực hành
17	Lịch sử mỹ thuật (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	2 (2+0)	Học kỳ 3	Tự luận
18	Hình họa dáng người (Human drawing) (0+2)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Thực hành
19	Thực tế (0+2)	Sinh viên có cơ hội vận dụng những kiến thức và kỹ năng đã học vào các dự án thực tế, từ đó củng cố kiến thức và nâng cao khả năng thực hành. Quá trình thực hành giúp sinh viên rèn luyện tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả. Sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc thực tế, từ đó hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và chuẩn bị tốt hơn cho sự nghiệp sau khi ra trường.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Báo cáo

20	Tư duy biện luận ứng dụng (2+0)	Học phần trang bị cho người học những kiến thức về lĩnh vực tư duy biện luận và sáng tạo, đồng thời cũng rèn luyện cho người học những kỹ năng phân tích đánh giá các vấn đề trong học tập cũng như trong cuộc sống một cách sáng tạo và có hiệu quả.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
21	Những vấn đề kinh tế - xã hội Đông Nam bộ (2+0)	Giúp người học tìm hiểu quá trình hình thành và phát triển Đông Nam Bộ, quá đó đánh giá được vai trò của khu vực này trong sự phát triển chung của khu vực Nam bộ và cả nước nói chung. Học phần giúp người học những kỹ năng cơ bản trong việc xác định được những vấn đề cơ bản về kinh tế - xã hội vùng Đông Nam Bộ trong quá khứ và hiện tại, làm nền tảng cho việc vận dụng vào quá trình học tập và làm việc của người học sau khi tốt nghiệp. Trang bị thái độ trân trọng những thành quả của nhân dân lao động đã tạo dựng nên trên vùng đất Đông Nam Bộ, làm động lực để phấn đấu học tập và cống hiến nhằm xây dựng Đông Nam Bộ ngày càng trở nên giàu mạnh, xứng đáng là một trong những khu vực đi đầu cả nước trong sự nghiệp đổi mới và xây dựng xã hội chủ nghĩa.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
22	Lịch sử design (2+0)	Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận

		Phân biệt được nguyên nhân và lý do của các sự phát triển đó trên cơ sở của phép biện chứng duy vật.			
23	Mỹ thuật học (2+0)	Giúp học sinh, sinh viên nắm vững các kiến thức cơ bản về nghệ thuật, bao gồm lịch sử nghệ thuật, lý thuyết nghệ thuật, các loại hình nghệ thuật, ... Rèn luyện khả năng cảm thụ, phân tích, đánh giá và thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật một cách khoa học và có thẩm mỹ. Nâng cao khả năng sáng tạo, tư duy độc lập và khả năng biểu đạt thông qua các hoạt động sáng tác nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
24	Nghệ thuật học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về sự ra đời của nghệ thuật, một số lý thuyết nghệ thuật quan trọng và các giai đoạn phát triển nghệ thuật ở phương Đông lẫn phương Tây. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Phân tích nguyên nhân hình thành, phát triển của các loại hình và trường phái nghệ thuật; phân tích, thưởng thức đánh giá một số loại hình nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
25	Nguyên lý thị giác (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa. Kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Thực hành

26	Kinh tế học phát triển (2+0)	Kinh tế học đại cương trang bị cho sinh viên các kiến thức: (1) lý thuyết về cung cầu và sự hình thành giá cả trên thị trường; (2) Lý thuyết về hành vi người tiêu dùng; (3) Lý thuyết về chi phí và sản xuất; (4) Đo lường sản lượng quốc gia; (5) Tổng quan về thị trường; (6) Đo lường sản lượng quốc gia; (7) Xác định sản lượng cân bằng; (8) Thị trường tiền tệ và thị trường ngoại tệ	2 (2+0)	Học kỳ 5	Trắc nghiệm
27	Tài nguyên văn hóa Việt Nam (2+0)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
28	Văn hóa kinh doanh (2+0)	Trình bày được những kiến thức cơ bản và kinh nghiệm trên thế giới về văn hóa, nghệ thuật kinh doanh và nhận thức được vai trò, ảnh hưởng của văn hóa, nghệ thuật kinh doanh như một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển nâng cao tầm nhìn quản lý. Diễn đạt chính xác, mạch lạc về vai trò của các nhân tố văn hóa kết tinh trong hoạt động kinh doanh để xây dựng các mối quan hệ kinh doanh lành mạnh, hướng đến những lợi ích bền vững. Vận dụng được phương pháp xây dựng văn hóa kinh doanh ở một chủ thể kinh doanh cụ thể, góp phần làm cho kinh doanh đạt kết quả cao	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận

		và phát triển bền vững.			
29	Tranh chân dung trang trí (Decorative Portrait painting) (0+2)	Môn học trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về quy trình, phương pháp sáng tác nghệ thuật từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Cách điệu và sáng tạo dựa trên sự nghiên cứu chân dung con người với nhiều chất liệu đa dạng,..phục vụ cho học tập và lĩnh vực chuyên ngành. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm	2 (0+2)	Học kỳ 5	Thực hành
30	Thiết kế vector Illustrator (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của phần mềm Adobe Illustrator trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa. Sử dụng thành thạo các công cụ vẽ. Khả năng giao tiếp đồ họa và làm việc nhóm. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
31	Thiết kế dàn trang Indesign	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Adobe Indesign. Có thể nhập các định dạng khác như nhập một file đã được layout bên	3 (0+3)	Học kỳ 5	Bài tập lớn

	(0+3)	Microsoft Word, hay một file PDF nhiều trang vào Indesign,... Ngoài ra, với các Scripts tạo Album ảnh từ một Folder hình, hoặc tạo soạn lịch tự động ngay trong Indesign.			
32	Thông điệp quảng cáo (2+0)	Nắm vững bản chất của quảng cáo: Khái niệm, sự hình thành và phát triển của quảng cáo trên thế giới và tại Việt Nam, vai trò của nó trong đời sống xã hội, các nguyên tắc hoạt động của quảng cáo. Có khả năng thực hiện các ý tưởng quảng bá sản phẩm bằng cách viết quảng cáo trên báo in, báo điện tử, sản xuất chương trình quảng cáo phát thanh, truyền hình và trên các loại hình truyền thông đa phương tiện để đưa sản phẩm quảng cáo tới khách hàng. Có kỹ năng phân tích, tổng hợp thông tin, cập nhật các xu thế thiết kế mới để luôn cập nhật mới vào lời quảng cáo. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội, doanh nghiệp để lấy thông tin phục vụ cho việc thiết kế, có khả năng thích nghi, chịu được áp lực cao trong công việc	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
33	Triết học Mác - Lênin (3+0)	Phát biểu được những kiến thức căn bản, hệ thống về triết học Mác – Lênin. Vận dụng thế giới quan duy vật và phương pháp luận biện chứng duy vật làm nền tảng lí luận cho việc nhận thức các vấn đề, nội dung của các môn học khác. Tuân theo giá trị bản chất khoa học, cách mạng của triết học Mác – Lênin.	3 (3+0)	Học kỳ 6	Trắc nghiệm

34	Giáo dục thể chất (Thực hành trong Trường) (0+3)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (0+3)	Học kỳ 6	Thực hành
35	Giáo dục thể chất (Thực hành ngoài Trường) (0+3)	Thực hành các kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (0+3)	Học kỳ 6	Thực hành
36	Nghệ thuật chữ (Typography) (0+2)	Sinh viên khả năng phân tích về các kiểu chữ; khả năng khai thác các khoảng rộng, khoảng lõm, khoảng hở, đường nét, nhịp điệu, phong cách, tinh thần của chữ, để từ đó làm tiền đề cho việc chọn lựa, phối hợp, sử dụng và sáng tạo từng chữ, từng từ đơn hay kép có khả năng biểu cảm, gây ấn tượng. Biết tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ,... Có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt. Có khả năng trao đổi ý tưởng làm việc nhóm. Có ý thức trách nhiệm xã hội trong nghề nghiệp và xây dựng đạo đức của một Nhà Thiết Kế chuyên nghiệp - Designer.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn

37	Truyền thông đại chúng (2+0)	Học phần này sẽ giới thiệu về truyền thông và truyền thông đại chúng, các loại hình truyền thông, cách thức tổ chức các loại hình truyền thông này. Bên cạnh đó, vấn đề truyền thông trong thời đại toàn cầu hóa và vấn đề tự do báo chí cũng được đề cập đến nhằm mục đích khơi dậy tư duy của sinh viên về các vấn đề về hiện đại hóa.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tự luận
38	Ý tưởng sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về ý tưởng sáng tạo: ý tưởng thiết kế ấn tượng và có tính ứng dụng cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
39	Thiết kế 3Ds Max (0+3)	Môn học này còn giới thiệu đến người học Học cách tạo dựng mô hình 3D, áp dụng các kỹ thuật mô phỏng, kết cấu, ánh sáng và render để tạo ra hình ảnh và video 3D chân thực. Nắm được các công cụ và tính năng chính của phần mềm, bao gồm mô hình hóa, điêu khắc, UV unwrapping, tạo vật liệu, ánh sáng, camera, animation,... Có khả năng sử dụng 3Ds Max để thực hiện các dự án 3D khác nhau như kiến trúc, nội thất, sản phẩm, phim hoạt hình, trò chơi điện tử,	3 (0+3)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
40	Nguyên lý thiết kế đồ họa (2+0)	Sinh viên có kiến thức cơ bản và chuyên sâu về: màu sắc, tín hiệu, bề mặt, đồ họa trang trí,... Thực hành các kiến thức vào thực tế cuộc sống. Tăng tính tự học, tự nghiên cứu,...	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận

		Hiểu các nguyên lý thiết kế cơ bản, phân tích lựa chọn các giải pháp thiết kế đồ họa, thành thạo trong việc phát triển ý tưởng thiết kế. Có khả năng sử dụng ngôn ngữ thiết kế đồ họa bằng cách vẽ bằng tay hay xử lý bằng các phần mềm thiết kế. Có khả năng tổ chức làm việc nhóm hiệu quả trong mọi hoạt động thiết kế dự án thực tế, có sự nhận xét và phê bình trong nhóm cũng như khả năng lãnh đạo nhóm để làm việc hiệu quả. Có trình độ ngoại ngữ đáp ứng các yêu cầu của giao tiếp và công việc chuyên môn. Có ý thức trách nhiệm trong quá trình học và tự rèn luyện về phẩm chất đạo đức của một Nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp trong tương lai. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao trong công việc.			
41	Kỹ thuật nhiếp ảnh (0+2)	Học phần này trang bị cho sinh viên biết khái quát về cấu trúc, cách vận hành máy, các phương pháp kỹ thuật sử dụng các loại máy ảnh từ máy cơ cho đến máy kỹ thuật số. Biết các ưu nhược điểm của các loại máy ảnh: máy cơ, kỹ thuật số.... Biết sơ nét về các nguyên lý kỹ thuật triển khai in hình trong kỹ thuật hiện đại . Trang bị cho sinh viên phương pháp chọn cắt ảnh, cắt cảnh, bố cục ảnh, chọn thời điểm khoảnh khắc tốt để ghi hình. Thực hành đi dã ngoại để chụp ảnh, nông thôn, bóng nước, thành phố,...	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn

		Học phần này giúp cho sinh viên tự chụp hình, tự chụp mẫu, tự ghi chép tư liệu bằng máy; biết sáng tạo các hình ảnh cho các đề tài mà mình sẽ sử dụng trong các bài thiết kế trong khi học ở trường và ứng dụng sau này trong hành nghề thiết kế.			
42	Kinh tế chính trị Mác - Lênin (2+0)	Sinh viên phát biểu được những tri thức cơ bản, cốt lõi của kinh tế chính trị Mác – Lênin. Phân tích được bản chất các quan hệ kinh tế trong phát triển kinh tế- xã hội của đất nước và thế giới. Có ý thức trách nhiệm phù hợp với vị trí việc làm và cuộc sống trên lập trường, ý thức hệ tư tưởng Mác – Lênin.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm
43	Chủ nghĩa xã hội khoa học (2+0)	Giúp người học tìm hiểu Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm
44	Pháp luật đại cương (2+0)	Giải thích được các khái niệm, các thuật ngữ pháp lý cơ bản được đưa vào trong Chương trình các vấn đề mới về hệ thống pháp luật Việt Nam, một số ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam và một số vấn đề cơ bản về luật pháp Quốc tế. Trình bày được những nội dung cơ bản trong các bài học, biết liên hệ thực tiễn và ứng dụng	2 (2+0)	Học kỳ 7	Tự luận

		kiến thức đã học vào trong học tập, công tác và trong đời sống; Vận dụng kiến thức đã học vào trong việc xử lý các vấn đề liên quan đến pháp luật tại nơi làm việc và trong cộng đồng dân cư; Biết phân biệt tính hợp pháp, không hợp pháp của các hành vi biểu hiện trong đời sống hàng ngày; Có khả năng tổ chức các hoạt động góp phần thực hiện kỷ luật học đường, kỷ cương xã hội (thực hiện và tuyên truyền thực hiện nội quy, quy chế, các quy định khác đối với công dân.. và cách xử sự trong các mối quan hệ). Thể hiện ý thức công dân, tôn trọng pháp luật, rèn luyện tác phong sống và làm việc theo pháp luật; biết lựa chọn hành vi và khẳng định sự tự chủ của mình trong các quan hệ xã hội, trong lao động, trong cuộc sống hàng ngày.			
45	Khởi nghiệp trên nền tảng văn hóa nghệ thuật Việt Nam (0+2)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Tiểu luận
46	Tranh Kỹ thuật số (Vẽ Wacom) (0+2)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về cách sử dụng bảng vẽ Wacom. Các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong vẽ tranh kỹ thuật số. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong vẽ tranh kỹ thuật số,... Vận	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

		dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ mỹ thuật trong các sáng tác tranh đồ họa hay bảng thiết kế. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm vẽ tranh kỹ thuật số trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.			
47	Biên tập và kỹ xảo phim (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản kỹ xảo - xử lý hậu kỳ cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động,... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo. Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
48	Thiết kế nhân vật 2D và 3D (2D and 3D character Design) (0+2)	Học phần này giới thiệu cho sinh viên những nguyên tắc, phương pháp xây dựng một nhân vật hoạt hình 2 chiều qua nhiều góc nhìn khác nhau. Thể hiện được tính cách, biểu hiện cảm xúc, động tác của nhân vật. Quá trình làm việc của sinh viên phải bắt đầu từ những phác thảo vẽ tay trên giấy, sau đó sẽ ứng dụng các phần mềm đồ họa để thể hiện nhân vật trên máy tính. Sinh viên vận dụng phần mềm 3D Studio Max	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

		để xây dựng những đối tượng trong không gian 3 chiều, tập làm quen với các phương pháp thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống. Học phần này bao gồm 02 đề án môn học, ở học phần này, chủ yếu hướng dẫn sinh viên thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống nhằm tạo cho sinh viên có cái nhìn sáng tạo, dí dỏm hơn, ở học phần này sinh viên sẽ thiết kế các nhân vật hoạt hình 2 chiều và 3 chiều.			
49	Thiết kế trang trí nội thất Sketchup (0+2)	Môn học cung cấp những kiến thức nền tảng cần thiết về kỹ năng mô hình 3D hóa một vật thể, công trình cụ thể bằng máy tính. Các phương pháp tạo hình dạng cơ bản: thông qua lệnh và công cụ sao chép và kết hợp đối tượng để tạo hình dạng mới, chọn và thay đổi các phần trong đối tượng, tô vẽ đối tượng, cung cấp nhiều hiệu ứng để vẽ các hình khối, vật thể; trình bày, kết xuất các hình chiếu từ khối 3D, trình bày bản vẽ chuẩn kiến trúc/nội thất.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Thực hành
50	Thiết kế Poster (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng thiết kế poster độc đáo, ấn tượng và thu hút sự chú ý của người xem. Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp một cách súc tích, dễ hiểu và phù hợp với đối tượng mục tiêu. Biết cách sử dụng các yếu tố thiết kế để tạo ra cảm xúc và khơi gợi hành động cho người xem.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

51	Tư tưởng Hồ Chí Minh (2+0)	Giúp người học tìm hiểu Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
52	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam (2+0)	Cung cấp những tri thức có tính hệ thống, cơ bản về sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam (03/2/1930), sự lãnh đạo của Đảng đối với cách mạng Việt Nam trong thời kỳ đấu tranh giành chính quyền (1930 – 1945), trong hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược (1945 – 1975), trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc thời kỳ cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội, tiến hành công cuộc đổi mới (1975 đến nay). Trang bị phương pháp tư duy khoa học về lịch sử, kỹ năng lựa chọn tài liệu nghiên cứu, học tập môn học và khả năng vận dụng nhận thức lịch sử vào công tác thực tiễn, phê phán quan điểm sai trái về lịch sử của Đảng. Thông qua các sự kiện lịch sử và các kinh nghiệm về sự lãnh đạo của Đảng để xây dựng ý thức tôn trọng sự thật khách quan, nâng cao lòng tự hào, xây dựng cho sinh viên niềm tin vào sự lãnh đạo của Đảng, theo mục tiêu, lý tưởng của Đảng.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
53	Đồ án phim (Movie	Trang bị cho sinh viên các kiến thức , kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

	project) (0+2)	Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Sau khi học xong sinh viên có khả năng: kiểm soát ngôn ngữ đồ họa, nắm bắt một cách cơ bản các kỹ thuật phần mềm thiết kế liên quan tới lĩnh vực media. Giới thiệu quảng bá những sản phẩm thương mại của doanh nghiệp đến với người tiêu dùng. Xây dựng hình ảnh của thương hiệu trong lòng người tiêu dùng. Tạo ra thị trường khách hàng tiềm năng, thông qua khối lượng đông đảo, khán giả theo dõi truyền hình.			
54	Đồ án phim hoạt hình 2D (0+2)	Học phần này cung cấp cho sinh viên hiểu biết về khái niệm và những nguyên lý của hoạt hình 2 chiều nêu lên được đặc trưng, cá tính nhân vật được sử dụng trong phim phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm Adobe premier và Adobe After effects. Đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 2 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật 2 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
55	Thiết kế dàn trang báo và tạp chí (Newspapers and magazines)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng dàn trang độc đáo, thu hút và hiệu quả. Nâng cao khả năng thẩm mỹ để tạo ra những sản phẩm dàn trang đẹp mắt, chuyên nghiệp và phù hợp với nội dung bài viết.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

	layouts design) (0+2)	Có khả năng truyền tải thông điệp của bài viết một cách rõ ràng, sinh động và ấn tượng thông qua thiết kế dàn trang.			
56	Kỹ thuật in (0+2)	Cung cấp cho sinh viên kiến thức cơ bản về ngành in để sinh viên thiết kế các ấn phẩm phù hợp trong in ấn, kỹ năng xuất file trước khi in, tiết kiệm trong chi phí in, tránh những lỗi trong kỹ thuật in và vận dụng những kỹ xảo trong ngành in để thể hiện trong các ấn phẩm mang đến hiệu quả cao.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
57	Thực tập doanh nghiệp (0+2)	Sinh viên đi thực tập tại một đơn vị, công ty cụ thể, có các hoạt động sản xuất đa dạng phục các lợi ích khác nhau của xã hội. Trong thời gian thực tập, sinh viên tham gia sáng tạo, lao động sản xuất cùng với nhân sự của đơn vị, công ty mà sinh viên thực tập. Sinh viên thực tập làm việc với tính chất là học nghề, làm quen với nghề, rèn luyện tác phong công nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Báo cáo
58	Thiết kế Web (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm Adobe Dreamweaver -thiết kế giao diện web toàn phần. Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về lập trình, ngôn ngữ HTML 5, bố trí các yếu tố mảng có hệ thống và hình trên screens đạt yêu cầu thẩm mỹ đồ họa truyền thông.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
59	Quản lý các hoạt động thể dục thể thao (0+2)	Môn học cung cấp cho người học những phương pháp khoa học để tổ chức thực hiện những vấn đề trong thực tiễn thể dục thể thao; cung cấp những quan niệm, những ý tưởng nhằm phân tích, đánh giá và nhận diện bản chất của các vấn đề đa dạng trong các lĩnh vực	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận

		hoạt động thể dục thể thao.			
60	Đồ án bộ thương hiệu căn bản (Basic brand project) (0+2)	Môn học này giúp sinh viên nắm vững kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand Identity System - BIS) hiệu quả, truyền tải thông điệp, giá trị cốt lõi và sứ mệnh của thương hiệu một cách rõ ràng và thu hút. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế BIS góp phần gia tăng giá trị thương hiệu, từ đó tạo dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công của doanh nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
61	Thực hành trang trí nội thất ứng dụng máy cắt CNC (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số trong quy trình in 3D và CNC 3D – 4D. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
62	Thiết kế sản phẩm ứng dụng máy in 3D sợi nhiệt (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số trong quy trình in 3D đèn sợi nhiệt. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
63	Đồ án phim hoạt hình 3D (0+2)	Học phần này sinh viên sẽ tìm hiểu về khái niệm, những nguyên lý về hoạt hình 3 chiều, phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm vi tính 3D Studio Max (phần động), đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 3 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn

		được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật hoạt hình 3 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.			
64	Thực tập tốt nghiệp (0+3)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần ngành.	3 (0+3)	Học kỳ 9	Báo cáo
65	Thiết kế minh họa sách truyện (Bookstory illustration design) (0+2)	Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quan sát, minh họa, diễn tả theo chủ đề. Giúp SV biết khai triển ngôn ngữ minh họa trong thiết kế. Nâng cao tính sáng tạo trong tư duy minh họa các đối tượng nghiên cứu để hình thành các ý tưởng sáng tạo. Rèn luyện thêm kỹ năng tổng hợp kiến thức, kỹ năng phát triển ý tưởng thông qua thực hành các thể loại minh họa theo ngôn ngữ đồ họa.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
66	Thiết kế bao bì sản phẩm (Product Packaging Design) (0+2)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn

		công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần ngành.			
67	Kỹ thuật đồ họa tạo hình (Design graphic techniques) (0+2)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về quy trình, phương pháp diễn giải nghiên cứu về kỹ thuật đồ họa tạo hình, rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, tư duy phân tích và tư duy sáng tạo.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
68	Tổ chức sự kiện (0+2)	Trình bày tổng quan về khái niệm, lịch sử hình thành, phân loại, mục đích, ý nghĩa của tổ chức sự kiện; cấu trúc, nguyên tắc và các thủ pháp xây dựng chương trình. Sinh viên vận dụng được những kỹ năng cơ bản về công tác tổ chức sự kiện như: quy trình tổ chức, các yếu tố ảnh hưởng đến công tác tổ chức sự kiện; công tác lập kế hoạch, triển khai, giám sát, xử lý tình huống trong quá trình tổ chức một số sự kiện và các kỹ năng cần thiết cho quá trình tổ chức sự kiện. Xác định các giá trị của sự kiện, xác định khách hàng, đặt mục tiêu, chọn lựa phương thức truyền thông và xây dựng kế hoạch marketing. Phân biệt các loại tài trợ, cách lập hồ sơ xin tài trợ.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận
69	Quản lý các thiết chế văn hóa (0+2)	Trình bày tổng quan về: Lập kế hoạch và phát triển Quản lý cơ sở vật chất Tổ chức các hoạt động văn hóa Quản lý nguồn nhân lực Hợp tác quốc tế	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận

		Ứng dụng công nghệ: Sử dụng các công nghệ thông tin để quản lý các hoạt động văn hóa.			
70	Khóa luận tốt nghiệp (0+7)	Qua quá trình thực hiện báo cáo tốt nghiệp, sinh viên được rèn luyện các kỹ năng nghiên cứu khoa học như: tìm kiếm tài liệu, lập kế hoạch nghiên cứu, thu thập và phân tích dữ liệu, lập luận khoa học,... Báo cáo tốt nghiệp thể hiện khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực tiễn nghiên cứu của sinh viên, đồng thời đánh giá khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và giải quyết vấn đề của sinh viên.	7 (0+7)	Học kỳ 10	Báo cáo
71	Điều khắc kỹ thuật số nâng cao (Ứng dụng máy in 3D, 4D và máy cắt CNC) (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D và file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D: Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thuật xử lý định dạng file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D	3 (0+3)	Học kỳ 10	Thực hành
72	Đồ án hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand identity system project) (0+4)	Giúp sinh viên hiểu được ưu điểm của đường nét. Phối hợp tốt trong việc chốt lọc hình và mảng để phối hợp với ngôn ngữ chữ viết. Nhận biết sự khác nhau trong các loại thiết kế đồ họa hệ thống nhận diện thương hiệu khác nhau. Rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo với việc vận dụng hình ảnh cô đọng và ý tưởng thông minh trong quảng cáo logo và ấn phẩm văn phòng một cách hiệu quả nhất.	4 (0+4)	Học kỳ 10	Bài tập lớn

		Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.			
--	--	--	--	--	--

Khóa học 2023-2027, THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

TT	Tên học phần	Mục đích môn học	Số tín chỉ	Lịch trình giảng dạy	Phương pháp đánh giá sinh viên
1	Cơ sở văn hóa Việt Nam (2+0)	Giúp sinh viên nắm vững các khái niệm cơ bản của văn hóa, các đặc trưng - chức năng và cấu trúc của văn hóa, nhận diện được tiến trình lịch sử văn hóa Việt Nam, không gian văn hóa Việt Nam từ đó sinh viên nhận thức được ý nghĩa, vai trò của văn hóa trong cuộc sống, thấy được tầm quan trọng của việc giữ gìn văn hóa truyền thống Việt Nam trong xu hướng toàn cầu hóa hiện nay.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tự luận
2	Nhập môn ngành Công nghiệp Văn hóa (2+0)	Trình bày tổng quan về trường Đại học Thủ Dầu Một, về các chuyên ngành Văn hóa nghệ thuật; giới thiệu chương trình đào tạo 2 giai đoạn các nhóm ngành Văn hóa - Nghệ thuật của Trường Đại học Thủ Dầu Một và phương pháp học bộ môn; giúp tân sinh viên làm quen với môi trường học tập mới. Trình bày cách thiết kế mục tiêu và kế hoạch đào tạo cá nhân trong suốt quá trình học đại học, kế hoạch cụ thể trong từng năm học của chương trình 2 giai đoạn sinh viên có kế hoạch tự học và tự đào tạo.	2 (2+0)	Học kỳ 1	Tiểu luận
3	Trang trí căn bản (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức chung về bố cục tranh trang trí như: khái niệm, quá trình phát triển, các đặc trưng cơ bản, các thể loại,...; các kiến thức và kỹ năng thực hiện bố cục tranh trang trí đề tài tĩnh vật và phong cảnh.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Thực hành

4	Hình họa căn bản (0+3)	Nắm được phương pháp dựng hình, phương pháp diễn khối, phương pháp tả chất và không gian. Nắm vững kỹ năng vẽ chì, tả thực các khối cơ bản tĩnh vật. Bước đầu nắm được tỷ lệ, cấu trúc khuôn mặt người. Nắm được phương pháp sử dụng màu nước.	3 (0+3)	Học kỳ 1	Thực hành
5	Giáo dục thể chất (Lý thuyết) (2+0)	Học phần trang bị cho người học hệ thống lý thuyết về thể dục thể thao và các nguyên lý các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
6	Biểu tượng học (2+0)	Nắm vững cách trình bày thông tin bằng hình ảnh hiệu quả. Có kiến thức cơ bản về cách sử dụng màu sắc, biểu tượng và các tín hiệu thể hiện thông tin trong thiết kế. Khả năng trình bày ý tưởng và tạo ra các biểu tượng. Kỹ năng thuyết trình phương án thiết kế infographic, làm việc theo nhóm, nghiên cứu tốt. Hiểu rõ được vai trò và tính ứng dụng của môn học trong chuyên ngành và trong thực tiễn.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
	Luật xa gần (2+0)	Thông qua môn học, sinh viên có cái nhìn chính xác, khoa học hơn trong không gian tự nhiên cũng như không gian của tác phẩm và giúp sinh viên biết phương pháp đo đạc, cách rút tỉ lệ vẽ mặt bằng, mặt cắt, mặt đứng,... tạo điều kiện để sinh viên học tốt hơn môn học sáng tác cũng như các môn học khác.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Thực hành

7	Mỹ học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về mối quan hệ thẩm mỹ của con người đối với hiện thực, trong đó, nghệ thuật là nơi tập trung nhất mối quan hệ thẩm mỹ, xác định những yếu tố của ý thức thẩm mỹ, các phạm trù cơ bản của Mỹ học. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
8	Xử lý ảnh Photoshop (0+3)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về máy tính, các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ thiết kế. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
9	Lịch sử mỹ thuật (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức về lịch sử mỹ thuật Việt Nam để từ đó suy ngẫm về việc kế thừa cũng như phát huy các giá trị mỹ thuật dân tộc trong học tập và nghề nghiệp sau này.	2 (2+0)	Học kỳ 2	Tự luận
10	Tranh trang trí (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên kiến thức chung về bố cục tranh trang trí như: khái niệm, quá trình phát triển, các đặc trưng cơ bản, các thể loại...; các kiến thức và kỹ năng thực hiện bố cục tranh trang trí đề tài tĩnh vật và	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành

		phong cảnh.			
11	Hình họa tượng người (0+3)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân, cách diễn tả chất, không gian và sự hòa hợp màu sắc.	3 (0+3)	Học kỳ 2	Thực hành
12	Phương pháp nghiên cứu khoa học (3+0)	Môn học này nhằm cung cấp cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng về phương pháp nghiên cứu khoa học. Sau khi học xong môn này, sinh viên có thể viết và thực hiện thành công một đề cương nghiên cứu khoa học trong lĩnh vực nghệ thuật. Sinh viên có kỹ năng phân tích tổng hợp, báo cáo, làm việc nhóm, vận dụng tư duy biện luận, viết nghiên cứu khoa học và thuyết trình vấn đề mình nghiên cứu. Sinh viên yêu quý nghiên cứu, tìm tòi, khám phá khoa học, có tinh thần cầu tiến, kỷ luật, trách nhiệm, không đạo văn.	3 (3+0)	Học kỳ 2	Tiểu luận
13	Giáo dục quốc phòng an ninh (5+0)	Trình bày đường lối quân sự của Đảng và Nhà nước ta trong giai đoạn hiện nay. Về một số nội dung cơ bản trong công tác quốc phòng và nghệ thuật quân sự Việt Nam.	5 (5+0)	Học kỳ 3	Tự luận
14	Thực hành Giáo dục quốc phòng an ninh (0+3)	Trình bày đường lối quân sự của Đảng và Nhà nước ta trong giai đoạn hiện nay. Về một số nội dung cơ bản trong công tác quốc phòng và nghệ thuật quân sự Việt Nam. Rèn luyện một số kỹ năng quân sự cần thiết, rèn luyện tác phong nếp sống tập thể có kỷ luật. Giáo dục lòng yêu nước, yêu CNXH.	3 (0+3)	Học kỳ 3	Thực hành
15	Hình họa dáng người (Human drawing) (0+2)	Trang bị cho sinh viên nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của cơ thể người từ hình khối cơ bản đến phức tạp. Diễn giải cách xây dựng hình toàn thân	2 (0+2)	Học kỳ 3	Thực hành

16	Thực tế (0+2)	Sinh viên có cơ hội vận dụng những kiến thức và kỹ năng đã học vào các dự án thực tế, từ đó củng cố kiến thức và nâng cao khả năng thực hành. Quá trình thực hành giúp sinh viên rèn luyện tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm hiệu quả. Sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc thực tế, từ đó hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và chuẩn bị tốt hơn cho sự nghiệp sau khi ra trường.	2 (0+2)	Học kỳ 3	Báo cáo
17	Tư duy biện luận ứng dụng (2+0)	Học phần trang bị cho người học những kiến thức về lĩnh vực tư duy biện luận và sáng tạo, đồng thời cũng rèn luyện cho người học những kỹ năng phân tích đánh giá các vấn đề trong học tập cũng như trong cuộc sống một cách sáng tạo và có hiệu quả.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
18	Những vấn đề kinh tế - xã hội Đông Nam bộ (2+0)	Giúp người học tìm hiểu quá trình hình thành và phát triển Đông Nam Bộ, qua đó đánh giá được vai trò của khu vực này trong sự phát triển chung của khu vực Nam bộ và cả nước nói chung. Học phần giúp người học những kỹ năng cơ bản trong việc xác định được những vấn đề cơ bản về kinh tế - xã hội vùng Đông Nam Bộ trong quá khứ và hiện tại, làm nền tảng cho việc vận dụng vào quá trình học tập và làm việc của người học sau khi tốt nghiệp. Trang bị thái độ trân trọng những thành quả của nhân dân lao động đã tạo dựng nên trên vùng đất Đông Nam Bộ, làm động lực để phấn đấu học tập và cống hiến nhằm xây dựng Đông Nam Bộ ngày càng trở nên giàu mạnh, xứng đáng là một trong những khu vực đi đầu cả nước trong sự nghiệp đổi mới và xây dựng xã hội chủ nghĩa.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận

19	Pháp luật đại cương (2+0)	Giải thích được các khái niệm, các thuật ngữ pháp lý cơ bản được đưa vào trong Chương trình các vấn đề mới về hệ thống pháp luật Việt Nam, một số ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam và một số vấn đề cơ bản về luật pháp Quốc tế. Trình bày được những nội dung cơ bản trong các bài học, biết liên hệ thực tiễn và ứng dụng kiến thức đã học vào trong học tập, công tác và trong đời sống. Vận dụng kiến thức đã học vào trong việc xử lý các vấn đề liên quan đến pháp luật tại nơi làm việc và trong cộng đồng dân cư. Biết phân biệt tính hợp pháp, không hợp pháp của các hành vi biểu hiện trong đời sống hàng ngày. Có khả năng tổ chức các hoạt động góp phần thực hiện kỷ luật học đường, kỷ cương xã hội (thực hiện và tuyên truyền thực hiện nội quy, quy chế, các quy định khác đối với công dân,... và cách xử sự trong các mối quan hệ). Thể hiện ý thức công dân, tôn trọng pháp luật, rèn luyện tác phong sống và làm việc theo pháp luật; biết lựa chọn hành vi và khẳng định tự chủ của mình trong các quan hệ xã hội, trong lao động, trong cuộc sống hàng ngày.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
20	Lịch sử design (2+0)	Hướng dẫn cho sinh viên các kiến thức về lịch sử thiết kế và sự phát triển qua các giai đoạn của ngành Design. Có khả năng hệ thống được các quá trình phát triển của mỹ thuật ứng dụng, mỹ thuật thủ công. Phân biệt được nguyên nhân và lý do của các sự phát triển đó trên cơ sở của phép biện chứng duy vật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận

21	Mỹ thuật học (2+0)	Phân biệt được các đặc điểm của các loại hình nghệ thuật và nắm được những đặc trưng cơ bản của các thể loại nghệ thuật tạo hình cùng các kỹ thuật chất liệu cũng như vai trò của nó trong sáng tạo nghệ thuật. Biết rút ra được những kinh nghiệm vận dụng vào quá trình học tập, rèn luyện nghề nghiệp. Có khả năng trao đổi ý tưởng làm việc nhóm. Có kỹ năng hành nghề chuyên nghiệp trong những trường hợp cụ thể. Biết được cách bố cục, dàn dựng của tác phẩm nghệ thuật, ứng dụng vào sáng tạo, vào thực tiễn nghề nghiệp tốt hơn. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
22	Nghệ thuật học (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về sự ra đời của nghệ thuật, một số lý thuyết nghệ thuật quan trọng và các giai đoạn phát triển nghệ thuật ở phương Đông lẫn phương Tây. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: phân tích nguyên nhân hình thành, phát triển của các loại hình và trường phái nghệ thuật; phân tích, thưởng thức đánh giá một số loại hình nghệ thuật.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tự luận
23	Nguyên lý thị giác (2+0)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cổ động,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa. Kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận

24	Kinh tế học phát triển (2+0)	Kinh tế học đại cương trang bị cho sinh viên các kiến thức: (1) lý thuyết về cung cầu và sự hình thành giá cả trên thị trường; (2) Lý thuyết về hành vi người tiêu dùng; (3) Lý thuyết về chi phí và sản xuất; (4) Đo lường sản lượng quốc gia; (5) Tổng quan về thị trường; (6) Đo lường sản lượng quốc gia; (7) Xác định sản lượng cân bằng; (8) Thị trường tiền tệ và thị trường ngoại tệ	2 (2+0)	Học kỳ 4	Trắc nghiệm
25	Tài nguyên văn hóa Việt Nam (2+0)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (2+0)	Học kỳ 4	Tiểu luận
26	Văn hóa kinh doanh (2+0)	Trình bày được những kiến thức cơ bản và kinh nghiệm trên thế giới về văn hóa, nghệ thuật kinh doanh và nhận thức được vai trò, ảnh hưởng của văn hóa, nghệ thuật kinh doanh như một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển nâng cao tầm nhìn quản lý. Diễn đạt chính xác, mạch lạc về vai trò của các nhân tố văn hóa kết tinh trong hoạt động kinh doanh để xây dựng các mối quan hệ kinh doanh lành mạnh, hướng đến những lợi ích bền vững. Vận dụng được phương pháp xây dựng văn hóa kinh doanh ở một chủ thể kinh doanh cụ thể, góp phần làm cho kinh doanh đạt kết quả cao và phát triển bền vững.	2 (2+0)	Học kỳ 5	Tiểu luận
27	Tranh chân dung trang trí (Decorative Portrait painting) (0+2)	Môn học trang bị cho người học các kiến thức cơ bản về quy trình, phương pháp sáng tác nghệ thuật từ đó áp dụng vào trong chuyên ngành để tạo ra những sản phẩm có giá trị cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: Cách điệu và sáng tạo dựa trên sự nghiên cứu chân dung con người với nhiều chất liệu đa dạng,... phục vụ cho học tập và lĩnh vực	2 (2+0)	Học kỳ 5	Thực hành

		chuyên ngành. Sinh viên có tinh thần cầu tiến, thể hiện trách nhiệm, tích cực trong quá trình thực hiện các hoạt động học tập, làm việc nhóm.			
28	Thiết kế vector Illustrator (0+3)	Cung cấp các thủ thuật trong xử lý đồ họa và ứng dụng của phần mềm Adobe Illustrator trong chuyên ngành đồ họa. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong xử lý đồ họa. Thực nghiệm và phối hợp các kỹ thuật xử lý đồ họa. Tư duy có hệ thống các vấn đề kỹ thuật trong thiết kế đồ họa. Sử dụng thành thạo các công cụ vẽ. Khả năng giao tiếp đồ họa và làm việc nhóm. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm đồ họa trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Thực hành
29	Thiết kế dàn trang Indesign (0+3)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về Adobe Indesign. Có thể nhập các định dạng khác như nhập một file đã được layout bên Microsoft Word, hay một file PDF nhiều trang vào Indesign,... Ngoài ra còn tích hợp qua các Scripts được lập trình sẵn, với các Scripts này có thể dễ dàng tạo Album ảnh từ một Folder hình, hoặc tạo soạn lịch tự động ngay trong Indesign. Điểm nổi bật của Adobe Indesign chính là tính đa dạng, tiện dụng và cách trình bày menu, palette, Control, Command Bar một cách khoa học giúp cho cho việc truy cập và dàn trang một cách thuận tiện và nhanh chóng.	3 (0+3)	Học kỳ 5	Bài tập lớn
30	Thông điệp quảng cáo (2+0)	Nắm vững bản chất của quảng cáo: Khái niệm, sự hình thành và phát triển của quảng cáo trên thế giới và tại	2 (0+3)	Học kỳ 5	Tiểu luận

		Việt Nam, vai trò của nó trong đời sống xã hội, các nguyên tắc hoạt động của quảng cáo. Có khả năng thực hiện các ý tưởng quảng bá sản phẩm bằng cách viết quảng cáo trên báo in, báo điện tử, sản xuất chương trình quảng cáo phát thanh, truyền hình và trên các loại hình truyền thông đa phương tiện để đưa sản phẩm quảng cáo tới khách hàng. Có kỹ năng phân tích, tổng hợp thông tin, cập nhật các xu thế thiết kế mới để luôn cập nhật mới vào lời quảng cáo. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội, doanh nghiệp để lấy thông tin phục vụ cho việc thiết kế, có khả năng thích nghi, chịu được áp lực cao trong công việc			
31	Triết học Mác - Lênin (3+0)	Phát biểu được những kiến thức căn bản, hệ thống về triết học Mác – Lênin. Vận dụng thế giới quan duy vật và phương pháp luận biện chứng duy vật làm nền tảng lí luận cho việc nhận thức các vấn đề, nội dung của các môn học khác. Tuân theo giá trị bản chất khoa học, cách mạng của triết học Mác – Lênin.	3 (3+0)	Học kỳ 6	Trắc nghiệm
32	Giáo dục thể chất (Thực hành trong Trường) (0+3)	Học phần Giáo dục thể chất nhằm cung cấp kiến thức, kỹ năng vận động cơ bản, hình thành thói quen luyện tập thể dục, thể thao để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, hoàn thiện nhân cách, nâng cao khả năng học tập, kỹ năng hoạt động xã hội với tinh thần, thái độ tích cực, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.	3 (3+0)	Học kỳ 6	Thực hành
33	Giáo dục thể chất (Thực hành ngoài)	Học phần thực hiện các kỹ thuật, chiến thuật thi đấu; phương pháp phát triển các tố chất thể lực chung và chuyên môn; hiểu một số điều luật và phương pháp trọng tài các phân môn trong thể thao.	3 (3+0)	Học kỳ 6	Thực hành

	Trường) (0+3)				
34	Nghệ thuật chữ (Typograph) (0+2)	Sinh viên khả năng phân tích về các kiểu chữ; khả năng khai thác các khoảng rộng, khoảng lõm, khoảng hở, đường nét, nhịp điệu, phong cách, tinh thần của chữ, để từ đó làm tiền đề cho việc chọn lựa, phối hợp, sử dụng và sáng tạo từng chữ, từng từ đơn hay kép có khả năng biểu cảm, gây ấn tượng. Biết tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ,... Có khả năng xây dựng chiến lược theo dõi các phản hồi của nhà đầu tư, của xã hội và hồi đáp bằng sự thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo và linh hoạt. Có khả năng trao đổi ý tưởng làm việc nhóm. Có ý thức trách nhiệm xã hội trong nghề nghiệp và xây dựng đạo đức của một Nhà Thiết Kế chuyên nghiệp - Designer.	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn
35	Truyền thông đại chúng (2+0)	Học phần này sẽ giới thiệu về truyền thông và truyền thông đại chúng, các loại hình truyền thông, cách thức tổ chức các loại hình truyền thông này. Bên cạnh đó, vấn đề truyền thông trong thời đại toàn cầu hóa và vấn đề tự do báo chí cũng được đề cập đến nhằm mục đích khơi dậy tư duy của sinh viên về các vấn đề về hiện đại hóa.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tự luận
36	Ý tưởng sáng tạo (2+0)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về ý tưởng sáng tạo: ý tưởng thiết kế ấn tượng và có tính ứng dụng cao. Rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, đưa ra các giải pháp khắc phục lỗi, tư duy phân tích và tư duy phản biện.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
37	Thiết kế	Môn học này còn giới thiệu đến người học nội dung,	3 (0+3)	Học kỳ 6	Thực hành

	3Ds Max (0+3)	nguyên lí và kỹ thuật cơ bản về hình ảnh 3D, bao gồm vẽ các mô hình 3D, sử dụng ánh sáng, áp dụng các chất liệu vào các đối tượng như thật và xử lý các hiệu ứng, kỹ xảo, và đặt góc nhìn bằng camera,... cuối cùng là Render cho ra sản phẩm.			
38	Nguyên lý thiết kế đồ họa (2+0)	Sinh viên có kiến thức cơ bản và chuyên sâu về: màu sắc, tín hiệu, bề mặt, đồ họa trang trí,... Thực hành các kiến thức vào thực tế cuộc sống. Tăng tính tự học, tự nghiên cứu,... Hiểu các nguyên lý thiết kế cơ bản, phân tích lựa chọn các giải pháp thiết kế đồ họa, thành thạo trong việc phát triển ý tưởng thiết kế. Có khả năng sử dụng ngôn ngữ thiết kế đồ họa bằng cách vẽ bằng tay hay xử lý bằng các phần mềm thiết kế. Có khả năng tổ chức làm việc nhóm hiệu quả trong mọi hoạt động thiết kế dự án thực tế, có sự nhận xét và phê bình trong nhóm cũng như khả năng lãnh đạo nhóm để làm việc hiệu quả. Có trình độ ngoại ngữ đáp ứng các yêu cầu của giao tiếp và công việc chuyên môn. Có ý thức trách nhiệm trong quá trình học và tự rèn luyện về phẩm chất đạo đức của một Nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp trong tương lai. Có thái độ tự tin và chủ động trong tiếp xúc xã hội để lấy thông tin cho công tác thiết kế, có khả năng thích nghi chịu được áp lực cao trong công việc.	2 (2+0)	Học kỳ 6	Tiểu luận
39	Kỹ thuật nhiếp ảnh (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên biết khái quát về cấu trúc, cách vận hành máy, các phương pháp kỹ thuật sử dụng các loại máy ảnh từ máy cơ cho đến máy kỹ thuật số. Biết các ưu nhược điểm của các loại máy ảnh: máy cơ, kỹ thuật số,.... Biết sơ nét về các nguyên lý kỹ thuật triển khai in hình	2 (0+2)	Học kỳ 6	Bài tập lớn

		trong kỹ thuật hiện đại . Trang bị cho sinh viên phương pháp chọn cắt ảnh, cắt cảnh, bố cục ảnh, chọn thời điểm khoảnh khắc tốt để ghi hình . Thực hành đi dã ngoại để chụp ảnh, nông thôn, bóng nước, thành phố,... Học phần này giúp cho sinh viên tự chụp hình, tự chụp mẫu, tự ghi chép tư liệu bằng máy; biết sáng tạo các hình ảnh cho các đề tài mà mình sẽ sử dụng trong các bài thiết kế trong khi học ở trường và ứng dụng sau này trong hành nghề thiết kế.			
40	Kinh tế chính trị Mác - Lênin (2+0)	Sinh viên phát biểu được những tri thức cơ bản, cốt lõi của kinh tế chính trị Mác – Lênin. Phân tích được bản chất các quan hệ kinh tế trong phát triển kinh tế- xã hội của đất nước và thế giới. Có ý thức trách nhiệm phù hợp với vị trí việc làm và cuộc sống trên lập trường, ý thức hệ tư tưởng Mác – Lênin	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm
	Chủ nghĩa xã hội khoa học (2+0)	Giúp người học tìm hiểu Lý luận của chủ nghĩa Mác – Lênin về CNXH. Cùng với các môn khoa học Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh và các môn học khác giúp sinh viên có nhận thức tổng hợp, toàn diện về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh và con đường đi lên chủ nghĩa xã hội ở Việt Nam.	2 (2+0)	Học kỳ 7	Trắc nghiệm
41	Khởi nghiệp trên nền tảng văn hóa nghệ thuật Việt Nam (0+2)	Quan sát, phân tích và nhận định khả năng ứng dụng văn hoá trong thực tế; bước đầu lên ý tưởng phát triển ngành nghề dựa trên tài nguyên văn hoá Việt Nam. Xây dựng được ý thức kỉ luật, khát vọng cống hiến cho xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Tiểu luận

42	Tranh Kỹ thuật số (Vẽ Wacom) (0+2)	Cung cấp các kiến thức cơ bản về cách sử dụng bảng vẽ Wacom. Các thủ thuật trong xử lý hình ảnh và ứng dụng của phần mềm Adobe Photoshop trong vẽ tranh kỹ thuật số. Phân tích, lập luận và giải quyết các vấn đề phát sinh trong vẽ tranh kỹ thuật số,... Vận dụng kiến thức môn học để thể hiện tốt kỹ năng vẽ mỹ thuật trong các sáng tác tranh đồ họa hay bảng thiết kế. Khả năng làm việc nhóm và giao tiếp đồ họa. Có ý thức trách nhiệm và quan điểm đúng đắn để phát triển nghề nghiệp. Hình thành ý tưởng, thiết kế, triển khai và vận hành các sản phẩm vẽ tranh kỹ thuật số trong bối cảnh doanh nghiệp và xã hội.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
43	Biên tập và kỹ xảo phim (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản kỹ xảo - xử lý hậu kỳ cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động,... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo. Sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
44	Thiết kế nhân vật 2D và 3D (2D and 3D character Design)	Học phần này giới thiệu cho sinh viên những nguyên tắc, phương pháp xây dựng một nhân vật hoạt hình 2 chiều qua nhiều góc nhìn khác nhau. Thể hiện được tính cách, biểu hiện cảm xúc, động tác của nhân vật. Quá trình làm việc của sinh viên phải bắt đầu từ những phác thảo vẽ tay trên giấy, sau đó sẽ ứng dụng các phần mềm đồ họa để	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn

	(0+2)	thể hiện nhân vật trên máy tính. Sinh viên vận dụng phần mềm 3D Studio Max để xây dựng những đối tượng trong không gian 3 chiều, tập làm quen với các phương pháp thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống. Học phần này bao gồm 02 đề án môn học, ở học phần này, chủ yếu hướng dẫn sinh viên thiết kế nhân vật từ các đối tượng, các sự vật hiện tượng có thực trong cuộc sống nhằm tạo cho sinh viên có cái nhìn sáng tạo, dí dỏm hơn, ở học phần này sinh viên sẽ thiết kế các nhân vật hoạt hình 2 chiều và 3 chiều.			
45	Thiết kế trang trí nội thất Sketchup (0+2)	Môn học cung cấp những kiến thức nền tảng cần thiết về kỹ năng mô hình 3D hóa một vật thể, công trình cụ thể bằng máy tính. Các phương pháp tạo hình dạng cơ bản: thông qua lệnh và công cụ sao chép và kết hợp đối tượng để tạo hình dạng mới, chọn và thay đổi các phần trong đối tượng, tô vẽ đối tượng, cung cấp nhiều hiệu ứng để vẽ các hình khối, vật thể; trình bày, kết xuất các hình chiếu từ khối 3D, trình bày bản vẽ chuẩn kiến trúc/nội thất.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Thực hành
46	Thiết kế Poster (0+2)	Rèn luyện khả năng sáng tạo các ý tưởng thiết kế poster độc đáo, ấn tượng và thu hút sự chú ý của người xem. Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp một cách súc tích, dễ hiểu và phù hợp với đối tượng mục tiêu. Biết cách sử dụng các yếu tố thiết kế để tạo ra cảm xúc và khơi gợi hành động cho người xem.	2 (0+2)	Học kỳ 7	Bài tập lớn
47	Tư tưởng Hồ Chí Minh (2+0)	Giải thích được cơ sở lý luận và thực tiễn những sáng tạo của Hồ Chí Minh trên nền tảng chủ nghĩa Mác - Lênin. Minh chứng được sự tác động của tư tưởng Hồ Chí Minh đối với quá trình cách mạng Việt Nam. Thiết kế lòng ghép tuyên truyền tư tưởng Hồ Chí Minh	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm

		gắn với hoạt động của người học. Trung thành với đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam.			
48	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam (2+0)	Cung cấp những tri thức có tính hệ thống, cơ bản về sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam (03/2/1930), sự lãnh đạo của Đảng đối với cách mạng Việt Nam trong thời kỳ đấu tranh giành chính quyền (1930 – 1945), trong hai cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ xâm lược (1945 – 1975), trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc thời kỳ cả nước quá độ lên chủ nghĩa xã hội, tiến hành công cuộc đổi mới (1975 đến nay). Trang bị phương pháp tư duy khoa học về lịch sử, kỹ năng lựa chọn tài liệu nghiên cứu, học tập môn học và khả năng vận dụng nhận thức lịch sử vào công tác thực tiễn, phê phán quan điểm sai trái về lịch sử của Đảng. Thông qua các sự kiện lịch sử và các kinh nghiệm về sự lãnh đạo của Đảng để xây dựng ý thức tôn trọng sự thật khách quan, nâng cao lòng tự hào, xây dựng cho sinh viên niềm tin vào sự lãnh đạo của Đảng, theo mục tiêu, lý tưởng của Đảng.	2 (2+0)	Học kỳ 8	Trắc nghiệm
49	Đồ án phim (Movie project) (0+2)	Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa truyền thông trên các phương tiện truyền hình, web động,... Ứng dụng các thiết kế này cho các lĩnh vực như: quảng cáo cho truyền hình, media, phim ngắn quảng cáo (short Ad - TVC) trên các phương tiện giao thông, website,... Sau khi học xong sinh viên có khả năng: kiểm soát ngôn ngữ đồ họa, nắm bắt một cách cơ bản các kỹ thuật phần mềm thiết kế liên quan tới lĩnh vực media. Giới thiệu quảng bá những sản phẩm thương mại của doanh nghiệp đến với người tiêu dùng. Xây dựng hình ảnh của thương	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn

		hiệu trong lòng người tiêu dùng. Tạo ra thị trường khách hàng tiềm năng, thông qua khối lượng đông đảo, khán giả theo dõi truyền hình.			
50	Đồ án phim hoạt hình 2D (0+2)	Học phần này cung cấp cho sinh viên hiểu biết về khái niệm và những nguyên lý của hoạt hình 2 chiều nêu lên được đặc trưng, cá tính nhân vật được sử dụng trong phim phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm Adobe premier và Adobe After effects. Đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 2 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật 2 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
51	Thiết kế dàn trang báo và tạp chí (Newspapers and magazines layouts design) (0+2)	Môn học cung cấp kiến thức cơ bản về lịch sử trình bày và ấn loát báo chí, các yếu tố cấu thành hình thức của báo và tạp chí, các nguyên tắc thiết kế, một số vấn đề trong thiết kế báo chí, các công đoạn in ấn, mối quan hệ giữa nội dung và trình bày; giới thiệu phần mềm thiết kế báo chí, InDesign, và hướng dẫn sinh viên sử dụng phần mềm này trong trình bày ấn phẩm báo chí.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Bài tập lớn
52	Kỹ thuật in (0+2)	Cung cấp cho sinh viên kiến thức cơ bản về ngành in để sinh viên thiết kế các ấn phẩm phù hợp trong in ấn, kỹ năng xuất file trước khi in, tiết kiệm trong chi phí in, tránh những lỗi trong kỹ thuật in và vận dụng những kỹ xảo trong ngành in để thể hiện trong các ấn phẩm mang đến hiệu quả cao.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
53	Thực tập doanh nghiệp (0+2)	Áp dụng kiến thức đã học vào thực tế: Sinh viên có cơ hội vận dụng các kiến thức chuyên môn đã học vào môi trường làm việc thực tế, từ đó củng cố và hoàn thiện kiến thức, kỹ năng.	2 (0+2)	Học kỳ 8	Báo cáo

		Nắm bắt kỹ năng thực hành: sinh viên được rèn luyện các kỹ năng thực hành nghiệp vụ chuyên môn, bao gồm kỹ năng giao tiếp, đàm phán, xử lý tình huống, làm việc nhóm,... Phát triển tư duy chuyên nghiệp: sinh viên được tiếp xúc với môi trường làm việc chuyên nghiệp, từ đó hình thành thái độ làm việc nghiêm túc, trách nhiệm và tác phong làm việc chuyên nghiệp.			
54	Thiết kế Web (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức về phần mềm Adobe Dreamweaver-thiết kế giao diện web toàn phần. Trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về lập trình, ngôn ngữ HTML 5, bố trí các yếu tố mảng có hệ thống và hình trên screens đạt yêu cầu thẩm mỹ đồ họa truyền thông	2 (0+2)	Học kỳ 8	Thực hành
55	Quản lý các hoạt động thể dục thể thao (0+2)	Môn học cung cấp cho người học những phương pháp khoa học để tổ chức thực hiện những vấn đề trong thực tiễn thể dục thể thao; cung cấp những quan niệm, những ý tưởng nhằm phân tích, đánh giá và nhận diện bản chất của các vấn đề đa dạng trong các lĩnh vực hoạt động thể dục thể thao.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận
56	Đồ án bộ thương hiệu căn bản (Basic brand project) (0+2)	Môn học này giúp sinh viên nắm vững kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế Hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand Identity System - BIS) hiệu quả, truyền tải thông điệp, giá trị cốt lõi và sứ mệnh của thương hiệu một cách rõ ràng và thu hút. Cung cấp cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để thiết kế BIS góp phần gia tăng giá trị thương hiệu, từ đó tạo dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công của doanh nghiệp.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
57	Thực hành trang trí nội	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành

	thiết kế ứng dụng máy cắt CNC (0+2)	thuật số trong quy trình in 3D và CNC 3D – 4D. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.			
58	Thiết kế sản phẩm ứng dụng máy in 3D sợi nhiệt (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng triển khai thực hiện các sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số trong quy trình in 3D đèn sợi nhiệt. Qua đó, sinh viên vận dụng linh hoạt quy trình công nghệ vào thực hiện các dự án sản xuất sản phẩm điêu khắc kỹ thuật số.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
59	Đồ án phim hoạt hình 3D (0+2)	Học phần này sinh viên sẽ tìm hiểu về khái niệm, những nguyên lý về hoạt hình 3 chiều, phương pháp xử lý chuyển động bằng phần mềm vi tính 3D Studio Max (phần động), đồng thời biết cách biên tập về phần âm thanh, hình ảnh để phối hợp trong phim hoạt hình 3 chiều. Đồ án của học phần này sẽ sử dụng nhân vật đã được thiết kế trong học phần thiết kế nhân vật hoạt hình 3 chiều để thể hiện trong nội dung đồ án.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
60	Thực tập tốt nghiệp (0+3)	Giúp sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết đã học vào thực tiễn công việc, qua đó củng cố và bổ sung kiến thức chuyên môn một cách hiệu quả. Sinh viên có cơ hội trải nghiệm môi trường làm việc thực tế, hiểu rõ hơn về yêu cầu công việc và những kỹ năng cần thiết để thành công trong lĩnh vực đã chọn. Tiếp xúc và làm quen với Khoa học kỹ thuật hiện đại và thực tế. Rèn luyện kỹ năng sử dụng công nghệ là nền tảng để sinh viên ra trường sẽ làm những việc liên quan gần ngành.	3 (0+3)	Học kỳ 9	Báo cáo
61	Thiết kế minh họa	Môn học cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản về quan sát, minh họa, diễn tả theo chủ đề. Giúp SV biết	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn

	sách truyện (Bookstory illustration design) (0+2)	khai triển ngôn ngữ minh họa trong thiết kế. Nâng cao tính sáng tạo trong tư duy minh họa các đối tượng nghiên cứu để hình thành các ý tưởng sáng tạo. Rèn luyện thêm kỹ năng tổng hợp kiến thức, kỹ năng phát triển ý tưởng thông qua thực hành các thể loại minh họa theo ngôn ngữ đồ họa.			
62	Thiết kế bao bì sản phẩm (Product Packaging Design) (0+2)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng thông thạo thiết kế ra bộ sản phẩm bao bì làm tăng giá trị sản phẩm, đạt tính thẩm mỹ cao. Sinh viên có thể hoàn thiện các loại bao bì, thể loại hộp đựng bằng tỉ lệ thật và chất liệu thật hoặc chất liệu tương đương.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Bài tập lớn
63	Kỹ thuật đồ họa tạo hình (Design graphic techniques) (0+2)	Học phần trang bị cho người học các kiến thức về quy trình, phương pháp diễn giải nghiên cứu về kỹ thuật đồ họa tạo hình, rèn luyện cho người học các kỹ năng như: kỹ năng làm việc, kỹ năng tư duy giải quyết vấn đề, tư duy phân tích và tư duy sáng tạo.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Thực hành
64	Tổ chức sự kiện (0+2)	Trình bày tổng quan về khái niệm, lịch sử hình thành, phân loại, mục đích, ý nghĩa của tổ chức sự kiện; cấu trúc, nguyên tắc và các thủ pháp xây dựng chương trình. Sinh viên vận dụng được những kỹ năng cơ bản về công tác tổ chức sự kiện như: quy trình tổ chức, các yếu tố ảnh hưởng đến công tác tổ chức sự kiện; công tác lập kế hoạch, triển khai, giám sát, xử lý tình huống trong quá trình tổ chức một số sự kiện và các kỹ năng cần thiết cho quá trình tổ chức sự kiện. Xác định các giá trị của sự kiện, xác định khách hàng, đặt mục tiêu, chọn lựa phương thức truyền thông và xây dựng kế hoạch marketing. Phân biệt các loại tài trợ, cách lập hồ sơ xin	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận

		tài trợ.			
65	Quản lý các thiết chế văn hóa (0+2)	Trình bày tổng quan về: Lập kế hoạch và phát triển Quản lý cơ sở vật chất Tổ chức các hoạt động văn hóa Quản lý nguồn nhân lực Hợp tác quốc tế Ứng dụng công nghệ: Sử dụng các công nghệ thông tin để quản lý các hoạt động văn hóa.	2 (0+2)	Học kỳ 9	Tiểu luận
66	Khóa luận tốt nghiệp (0+7)	Qua quá trình thực hiện báo cáo tốt nghiệp, sinh viên được rèn luyện các kỹ năng nghiên cứu khoa học như: tìm kiếm tài liệu, lập kế hoạch nghiên cứu, thu thập và phân tích dữ liệu, lập luận khoa học,... Báo cáo tốt nghiệp thể hiện khả năng vận dụng kiến thức chuyên môn vào thực tiễn nghiên cứu của sinh viên, đồng thời đánh giá khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và giải quyết vấn đề của sinh viên.	7 (0+7)	Học kỳ 10	Báo cáo
67	Điều khắc kỹ thuật số nâng cao (Ứng dụng máy in 3D, 4D và máy cắt CNC) (0+3)	Học phần trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D và file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D: Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về kỹ thuật xử lý định dạng file STL, OBJ cho máy in 3D. Trang bị cho sinh viên những kiến thức, kỹ năng cơ bản về thuật xử lý định dạng file JDP, STL, BMP cho máy CNC 3D – 4D	3 (0+3)	Học kỳ 10	Thực hành
68	Đồ án hệ thống nhận diện thương hiệu (Brand	Giúp sinh viên hiểu được ưu điểm của đường nét. Phối hợp tốt trong việc chất lọc hình và mảng để phối hợp với ngôn ngữ chữ viết. Nhận biết sự khác nhau trong các loại thiết kế đồ họa hệ thống nhận diện thương hiệu khác nhau.	4 (0+4)	Học kỳ 10	Bài tập lớn

	identity system project) (0+4)	Rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo với việc vận dụng hình ảnh cô đọng và ý tưởng thông minh trong quảng cáo logo và ấn phẩm văn phòng một cách hiệu quả nhất. Trang bị cho sinh viên các kiến thức, kỹ năng cơ bản cũng như chuyên sâu trong lĩnh vực: Thiết kế đồ họa quảng cáo, cô đọng,... Ngoài ra sau khi học xong sinh viên có khả năng kiểm soát tốt cách diễn đạt ngôn ngữ đồ họa, sử dụng nhuần nhuyễn các phần mềm vi tính trong thiết kế.			
--	-----------------------------------	---	--	--	--

Bình Dương, ngày 30 tháng 6 năm 2024

HIỆU TRƯỞNG

Đã ký

Nguyễn Quốc Cường