

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HÀ NỘI  
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI



**CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

**NGÀNH/NGHỀ: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

**MÃ NGÀNH/NGHỀ: 6210402**

**TRÌNH ĐỘ: LIÊN THÔNG**

*Ban hành kèm theo Quyết định số: 585 /QĐ-CĐNCN, ngày 8 tháng 7  
năm 2024 của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp  
Hà Nội*

**Hà Nội, Năm 2024**

# CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

**Tên ngành, nghề: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

**Trình độ đào tạo: LIÊN THÔNG**

**Mã ngành, nghề: 6210402**

**Điều kiện đầu vào:**

- Người có bằng tốt nghiệp trung cấp cùng ngành, nghề và bằng tốt nghiệp trung học phổ thông hoặc tương đương;

- Người có bằng tốt nghiệp trung cấp nhưng chưa có bằng tốt nghiệp trung học phổ thông thì phải bảo đảm đã học và thi đạt yêu cầu đủ khối lượng kiến thức văn hóa trung học phổ thông theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo;

- Người có bằng tốt nghiệp cao đẳng, cao đẳng nghề có nhu cầu học liên thông để có bằng tốt nghiệp cao đẳng thứ hai.

**Thời gian đào tạo/thời gian khóa học:** Từ 01 đến 1,5 năm học

## **1. Giới thiệu chương trình/mô tả ngành, nghề đào tạo:**

Ngành, nghề Thiết kế đồ họa là nghề kết hợp giữa ý tưởng sáng tạo và khả năng cảm nhận thẩm mỹ, thông qua các công cụ đồ họa để tạo ra các sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo, mỹ thuật kết hợp với đa phương tiện để phục vụ nhu cầu quảng bá, truyền thông trong sản xuất, kinh doanh, văn hóa và đào tạo phục vụ nâng cao đời sống tinh thần của người dân (Học tập, giải trí, phim hoạt hình,...); Và thiết kế đồ họa là loại hình nghệ thuật ứng dụng, kết hợp hình ảnh chữ viết và ý tưởng một cách sáng tạo để truyền đạt thông tin hiệu quả và thú vị qua các hình thức ấn phẩm in ấn và trực tuyến.

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

## **2. Mục tiêu đào tạo:**

- Sử dụng thành thạo các trang thiết bị máy tính, các phần mềm xử lý, thiết kế đồ họa hoặc phần mềm chuyên biệt để phục vụ cho mục đích kinh doanh hoặc tuyên truyền các hoạt động xã hội

- Phác thảo ý tưởng thiết kế;

- Thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và chế bản;

- Biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh;

- Thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện;

- Thiết kế đối tượng đồ họa Games, hoạt hình 2D, 3D.

### **2.2. Mục tiêu cụ thể**

## - Kiến thức:

- + Trình bày được các khái niệm liên quan đến công nghệ thông tin;
- + Trình bày và sử dụng được kiến thức về một số hệ thống sản xuất hiện đại và hệ thống sản xuất các sản phẩm đồ họa, các kiến thức về quy trình sản xuất một sản phẩm đồ họa;
- + Trình bày được kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan;
- + Trình bày được các kiến thức cơ bản về đồ họa, đồ họa công nghiệp;
- + Trình bày được kiến thức chung về ảnh số, các hệ màu trên máy tính, các kỹ thuật biến đổi ảnh và các thao tác với ảnh số, quy trình phục chế ảnh, xử lý hậu kỳ;
- + Trình bày được các kiến thức và các kiến thức cơ bản về: phạm vi ứng dụng của chế bản điện tử, bộ nhận diện thương hiệu và các công cụ tạo lập các chế bản ngắn, đơn giản, tổ chức và sắp xếp chế bản của một ấn phẩm;
- + Trình bày được kiến thức cơ bản về cơ sở đồ họa và đồ họa trên máy tính;
- + Xác định được kiến thức cơ bản liên quan đến dịch vụ web và thiết kế giao diện WebSite;
- + Trình bày được kiến thức về mỹ thuật 2D và 3D;
- + Xác định được các kiến thức cơ sở về mỹ thuật, thẩm mỹ, các kiến thức về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số;
- + Xác định được cách dựng sản phẩm đa phương tiện, tích hợp các dữ liệu thu thập, theo kịch bản; kỹ năng thu thập dữ liệu thực tế phục vụ cho việc dựng phim;
- + Xác định đúng các tiêu chuẩn an toàn lao động;
- + Trình bày được những kiến thức cơ bản về chính trị, văn hóa, xã hội, pháp luật, quốc phòng an ninh, giáo dục thể chất theo quy định;

## - Kỹ năng:

- + Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
- + Phân tích, tổ chức và thực hiện đúng qui trình vệ sinh các trang thiết bị cũng như kỹ năng sử dụng thiết bị an toàn lao động, kỹ năng đảm bảo an toàn trong lao động nghề nghiệp;
- + Cài đặt và sử dụng được các phần mềm dùng trong thiết kế đồ họa như: phần mềm thiết kế 2D, phần mềm thiết kế 3D, phần mềm 3D, phần mềm dựng phim, phần mềm xử lý ảnh và đồ họa;
- + Giao tiếp, tìm hiểu và xác định được nhu cầu của khách hàng. Tư vấn được cho khách hàng. Thực hiện được sản phẩm theo yêu cầu của khách hàng;
- + Thiết kế, hoàn thiện được các sản phẩm đồ họa như: Thiết kế quảng cáo trên biển bảng quảng cáo, trên website hoặc mạng xã hội, trên truyền hình, thiết kế bộ nhận diện thương hiệu, trang bìa sách, dàn trang, trình bày nội dung sách, báo, tạp chí, tranh cổ động;

+ Thực hiện được biên tập, xử lý hình ảnh, video, chụp ảnh, xử lý các ảnh tĩnh, ảnh động. Thiết kế đối tượng đồ họa game, hoạt hình;

+ Thiết kế được giao diện Website và sử dụng được các kiến thức về đồ họa để thiết kế Banner Marketing trên internet, quảng cáo trên mạng xã hội;

+ Thực hiện được việc tích hợp dữ liệu đa phương tiện. Thu thập được dữ liệu ảnh, hình động, video, âm thanh;

+ Xử lý được ảnh theo yêu cầu thực tế, biết cách phối hợp các thao tác tổng hợp để giải quyết các yêu cầu thực tế;

+ Tạo lập được các ấn phẩm dùng cho các lĩnh vực khác nhau như tạo nhãn mác hàng hóa, tạo mẫu logo, tạo mẫu danh thiếp hoặc quảng cáo;

+ Thực hiện được các dịch vụ liên quan đến thiết kế đồ họa như mỹ thuật, chế bản sách báo, tạo các tranh ảnh quảng cáo, các dịch vụ liên quan đến video số, chụp ảnh số;

+ Sử dụng được ngoại ngữ cơ bản, đạt bậc 2/6 trong Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam; ứng dụng được ngoại ngữ vào công việc chuyên môn của ngành, nghề, đọc và hiểu được tài liệu tiếng anh chuyên ngành.

- Mức độ tự chủ và trách nhiệm

+ Thực hiện công việc có đạo đức, ý thức về nghề nghiệp, trách nhiệm công dân; động cơ nghề nghiệp đúng đắn, tôn trọng bản quyền; Thực hiện đúng luật sở hữu trí tuệ trong ứng dụng phần mềm; cần cù, chịu khó và sáng tạo; Thực hiện tốt kỷ luật lao động và thực hiện đúng nội qui của cơ quan, doanh nghiệp;

+ Giao tiếp hiệu quả thông qua viết, thuyết trình, thảo luận, đàm phán, làm chủ tình huống;

+ Cập nhật được kiến thức, thực hiện sáng tạo trong công việc; Làm việc được với các môi trường làm việc khác nhau;

+ Thực hiện trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và nhóm trước lãnh đạo cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp;

+ Hướng dẫn tối thiểu, giám sát cấp dưới thực hiện nhiệm vụ xác định;

+ Đánh giá được chất lượng sản phẩm sau khi hoàn thành kết quả thực hiện của các thành viên trong nhóm.

### **3. Vị trí việc làm sau tốt nghiệp**

- KTV thiết kế sản phẩm, bao bì sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và xuất bản sách, báo, tạp chí...vv

- KTV Biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh

- KTV Thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện

- KTV Thiết kế đối tượng đồ họa Games, hoạt hình 2D

- KTV Thiết kế đối tượng đồ họa quảng cáo sản phẩm 3D

- KTV Thiết kế các mô hình quảng cáo không gian như: demo sản phẩm hay giới thiệu sản phẩm mới tại một địa điểm như siêu thị hay hội chợ triển lãm.

#### 4. Khối lượng kiến thức và thời gian học tập:

- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: 990 giờ/ 32 tín chỉ
- Số lượng môn học, mô đun: 13
- Khối lượng các môn chung: 180 giờ/....tín chỉ.
- Khối lượng các mô học, mô đun chuyên môn: 810 giờ/ 27 tín chỉ.
- Khối lượng lý thuyết: 212 giờ; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: 741 giờ/25 tín chỉ.

#### 5. Nội dung chương trình

Mã MH/MĐ	Tên môn học/mô đun	Ghi chú	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổng số	Trong đó		
					Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Thi/ kiểm tra
<b>I</b>	<b>Các môn học chung</b>		<b>8</b>	<b>180</b>	<b>63</b>	<b>107</b>	<b>10</b>
6Q0001	Giáo dục chính trị	MH	3	45	26	16	3
6Q0002	Pháp luật	MH	1	15	9	5	1
6Q0003	Giáo dục thể chất	MH	1	30	1	27	2
6Q0004	Giáo dục quốc phòng và an ninh	MH	1	30	15	14	1
6Q0005	Tin học	MH	1	30	0	29	1
6Q0006	Tiếng Anh	MH	1	30	12	16	2
<b>II</b>	<b>Các môn học, mô đun chuyên môn</b>		<b>24</b>	<b>810</b>	<b>149</b>	<b>634</b>	<b>27</b>
6Q0125	Đồ họa hình động	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0126	Chế bản điện tử	MĐ	3	75	27	45	3
6Q0127	Kỹ xảo video	MĐ	3	75	27	45	3
6Q0128	Biên tập video	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0129	Thiết kế và quảng cáo 3D	MĐ	4	120	36	79	5
6Q0130	Nghệ thuật quảng cáo trong không gian	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0131	Thực tập tốt nghiệp	MĐ	8	360	5	348	7

Mã MH/MĐ	Tên môn học/mô đun	Ghi chú	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổng số	Trong đó		
					Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Thi/ kiểm tra
	<b>Tổng cộng</b>		<b>32</b>	<b>990</b>	<b>212</b>	<b>741</b>	<b>37</b>

### Lưu ý:

- Đối với các môn học, mô đun chuyên môn khối lượng kiến thức lý thuyết và kỹ năng thực hành phải đảm bảo tỷ lệ:

+ Lý thuyết chiếm từ 30% -50%;

+ Thực hành, thực tập, thí nghiệm chiếm từ 30%-70%.

- Đơn vị thời gian trong chương trình đào tạo: Thời gian học tập tính theo giờ và được quy ra đơn vị tín chỉ để xác định khối lượng học tập tối thiểu tương ứng theo Khung trình độ quốc gia Việt Nam. Đơn vị thời gian trong chương trình đào tạo được tính quy đổi như sau:

+ Một tín chỉ được quy định tối thiểu bằng 15 giờ học lý thuyết hoặc bằng 30 giờ thực hành, thí nghiệm, thảo luận hoặc bằng 45 giờ thực tập tại cơ sở, làm tiểu luận, bài tập lớn, đồ án, khóa luận tốt nghiệp. Thời gian tự học, chuẩn bị cá nhân có hướng dẫn là điều kiện để người học tiếp thu kiến thức, kỹ năng nhưng không tính quy đổi ra giờ, tín chỉ trong chương trình;

+ Một giờ học thực hành/tích hợp là 60 phút; một giờ học lý thuyết là 45 phút;

### 7. Hướng dẫn sử dụng chương trình

7.1. Các môn học chung bắt buộc Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội ban hành Quyết định số 251/QĐ-CĐNCN, ngày 28/5/2019 về việc ban hành chương trình đào tạo các môn học chung trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo quy định của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội.

7.2. Hình thức đào tạo theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tích lũy tín chỉ.

- Lớp học được tổ chức theo từng môn học, mô-đun dựa vào đăng ký học tập của người học ở từng học kỳ. Hiệu trưởng quy định số lượng người học tối thiểu cho mỗi lớp học lý thuyết, thực hành đảm bảo điều kiện tổ chức đào tạo phù hợp với tình hình thực tiễn;

- Tùy điều kiện thực tế, một năm có thể tổ chức từ 2 - 3 học kỳ, gồm học kỳ chính và học kỳ phụ. Học kỳ chính là học kỳ bắt buộc phải học, mỗi học kỳ chính có ít nhất 15 tuần gồm thời gian thực học và thời gian thi. Học kỳ phụ không bắt buộc phải học, trong học kỳ phụ người học học các môn học, mô-đun chậm tiến độ ở học

kỳ chính, hoặc học lại các môn học, mô-đun chưa đạt, hoặc để cải thiện điểm số, hoặc học vượt các môn học, mô-đun có ở các học kỳ sau nếu trong học kỳ phụ có lớp. Mỗi học kỳ phụ có ít nhất 6 tuần gồm thời gian thực học và thời gian thi.

### 7.3. Đối với đào tạo theo niên chế.

Đào tạo theo niên chế được tổ chức theo năm học, một năm học có 2 học kỳ, mỗi học kỳ có ít nhất 15 tuần thực học cộng với thời gian thi kết thúc môn học, mô-đun. Ngoài hai học kỳ chính, hiệu trưởng xem xét quyết định tổ chức thêm kỳ học phụ để người học có điều kiện được học lại, học bù. Mỗi học kỳ phụ có ít nhất 4 tuần thực học cộng với thời gian thi kết thúc môn học, mô-đun.

7.4. Thời gian tổ chức giảng dạy, học tập tùy thuộc vào điều kiện và hoàn cảnh thực tế được quy định cụ thể trong quy chế đào tạo của trường, do Hiệu trưởng quyết định, đảm bảo các yêu cầu sau:

- Thời gian giảng dạy, học tập được thực hiện trong thời gian từ 06 giờ đến 22 giờ hàng ngày, bao gồm cả ngày thứ 7 và chủ nhật, trừ các nội dung học tập đặc thù phải giảng dạy ngoài thời gian này mới đủ điều kiện thực hiện.

- Thời gian giảng dạy, học tập bằng hình thức trực tuyến được thực hiện linh hoạt tùy theo điều kiện và hoàn cảnh thực tế của nhà trường, do Hiệu trưởng quyết định.

+ Thời gian giảng dạy, thực hành, thực tập tại doanh nghiệp được thực hiện theo thỏa thuận giữa nhà trường và doanh nghiệp nhưng phải đảm bảo quy định của pháp luật về thời gian làm việc.

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

- Để sinh viên có nhận thức đầy đủ về nghề nghiệp đang theo học, Nhà trường có thể bố trí cho sinh viên tham quan, học tập, trải nghiệm và thực tập doanh nghiệp, tham gia sản xuất trực tiếp tại doanh nghiệp, cơ sở sản xuất, kinh doanh;

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

- Thời gian cho hoạt động ngoại khóa được bố trí ngoài thời gian đào tạo chính khóa vào thời điểm phù hợp:

Số TT	Nội dung	Thời gian
1	Thể dục, thể thao	Từ 05 giờ đến 06 giờ và từ 17 giờ đến 18 giờ hàng ngày
2	Văn hoá, văn nghệ: Qua các phương tiện thông tin đại chúng, sinh hoạt tập thể	Ngoài giờ học hàng ngày, từ 19 giờ đến 21 giờ (một buổi/tuần).
3	Hoạt động thư viện; Ngoài giờ học, sinh viên có thể đến thư viện đọc sách và tham khảo tài liệu	Tất cả các ngày làm việc trong tuần

Số TT	Nội dung	Thời gian
4	Vui chơi, giải trí và các hoạt động đoàn thể	Đoàn thanh niên tổ chức các buổi giao lưu, các buổi sinh hoạt định kỳ theo kế hoạch hoặc chuyên đề.
5	Đi thực tế	Theo thời gian bố trí của giáo viên và theo yêu cầu của môn học, mô đun.

7.6. Hướng dẫn tổ chức kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ và thi kết thúc môn học, mô đun:

#### 7.6.1. Tổ chức kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ

- Kiểm tra thường xuyên do giáo viên, giảng viên giảng dạy môn học, mô-đun thực hiện tại thời điểm bất kỳ trong quá trình học theo từng môn học, mô-đun bằng các hình thức: Kiểm tra vấn đáp trong giờ học; kiểm tra viết với thời gian làm bài bằng hoặc dưới 30 phút; kiểm tra một số nội dung thực hành, thực tập, chấm điểm bài tập và các hình thức kiểm tra, đánh giá khác.

- Kiểm tra định kỳ được quy định trong chương trình môn học, mô-đun; kiểm tra định kỳ có thể bằng hình thức kiểm tra viết từ 45 đến 60 phút, chấm điểm bài tập lớn, tiểu luận, làm bài thực hành, thực tập và các hình thức kiểm tra, đánh giá khác.

- Kiểm tra thường xuyên, định kỳ bằng hình thức trực tuyến do giáo viên, giảng viên giảng dạy môn học, mô-đun quyết định. Việc kiểm tra bằng hình thức trực tuyến đối với các nội dung thực hành chỉ áp dụng khi đáp ứng được các điều kiện về cơ sở vật chất, thiết bị đào tạo; hệ thống hạ tầng, thiết bị công nghệ thông tin và phải bảo đảm đánh giá chính xác, khách quan kết quả học tập của người học;

- Quy trình kiểm tra, số bài kiểm tra cho mỗi môn học, mô-đun cụ thể được thực hiện theo quy định của Hiệu trưởng, bảo đảm trong một môn học, mô-đun có ít nhất một điểm kiểm tra thường xuyên, một điểm kiểm tra định kỳ. Điểm kiểm tra thường xuyên, định kỳ được chấm theo thang điểm 10, làm tròn đến một chữ số thập phân;

- Bảng tổng hợp số bài (đầu điểm) thi và kiểm tra cho mỗi MH/MĐ:

Mã MH/MĐ	Tên môn học/mô đun	Số đầu điểm kiểm tra thường xuyên	Số đầu điểm kiểm tra định kỳ	Thi kết thúc MH/MĐ	Tổng số đầu điểm thi và kiểm tra
<b>I</b>	<b>Các môn học chung</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>18</b>
6Q0001	Giáo dục Chính trị	1	1	1	3
6Q0002	Pháp luật	1	1	1	3
6Q0003	Giáo dục thể chất	1	1	1	3
6Q0004	Giáo dục Quốc phòng	1	1	1	3



<b>Mã MH/ MĐ</b>	<b>Tên môn học/mô đun</b>	<b>Số đầu điểm kiểm tra thường xuyên</b>	<b>Số đầu điểm kiểm tra định kỳ</b>	<b>Thi kết thúc MH/MĐ</b>	<b>Tổng số đầu điểm thi và kiểm tra</b>
	và An ninh				
6Q0005	Tin học	1	1	1	3
6Q0006	Tiếng Anh	1	1	1	3
<b>II</b>	<b>Các môn học, mô đun chuyên môn</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>22</b>
6Q0125	Đồ hoạ hình động	1	1	1	3
6Q0126	Chế bản điện tử	1	1	1	3
6Q0127	Kỹ xảo video	1	1	1	3
6Q0128	Biên tập video	1	1	1	3
6Q0129	Thiết kế và quảng cáo 3D	1	2	1	4
6Q0130	Nghệ thuật quảng cáo trong không gian	1	1	1	3
6Q0131	Thực tập tốt nghiệp	1	1	1	3
	<b>Tổng cộng</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>40</b>

**HIỆU TRƯỞNG**

(Đã ký)

**Phạm Thị Hương**