

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: 5210402

TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*Ban hành kèm theo Quyết định số 585/QĐ-CDNCN, ngày 08 tháng 7 năm 2024
của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội*

Hà Nội, năm 2024

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

Ngành, nghề: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Mã ngành, nghề: 5210402

Trình độ đào tạo: Trung cấp

Đối tượng tuyển sinh:

- Học sinh đã tốt nghiệp trung học cơ sở và tương đương trở lên.

Thời gian khóa học: 02 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

2.1. Mục tiêu chung

- 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 và đưa ra được ý tưởng thiết kế;
- Thiết kế được các sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo, bộ nhận diện cho các thương hiệu và xuất bản;
- Thiết kế được các sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện;
- Thiết kế được các giao diện cho các ứng dụng, website linh hoạt trên các phần cứng khác nhau.

2.2. Mục tiêu cụ thể

- Kiến thức:

+ Trình bày được các dịch vụ liên quan đến công nghệ thông tin như: cài đặt và xử lý các lỗi phần mềm;

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

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

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

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

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

+ Trình bày được kiến thức cơ bản về mạng máy tính và Internet; các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên 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;

+ 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 đúng các tiêu chuẩn an toàn lao động;

+ Phát biểu 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 xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và video,...;

+ Giao tiếp, tìm hiểu và xác định được nhu cầu của khách hàng. Tư vấn được cho khách hàng. Thiết kế và dàn dựng 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 thành thạo các kỹ năng: biên tập, xử lý hình ảnh, video, âm thanh, quay camera, chụp ảnh, xử lý các ảnh tĩnh, ảnh động. Thiết kế đối tượng đồ họa game, hoạt hình;

+ Thiết kế được giao diện người dùng cho các giao diện tương tác như website, ứng dụng trên máy tính và điện thoại thông minh;

+ 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;

+ Thiết lập và thiết kế 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.

- Năng lực 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 quy 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

- Nhân viên thiết kế sản phẩm, bao bì sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và xuất bản sách, báo, tạp chí...;
- Chuyên viên thiết kế các sản phẩm truyền thông 2D trên các thiết bị máy tính, điện thoại, máy tính bảng,...;
- Chuyên viên thiết kế giao diện người dùng (UI/UX) cho các giao diện tương tác như website, ứng dụng trên máy tính và điện thoại thông minh;
- Chuyên viên thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông đa phương tiện;
- Chuyên viên chụp ảnh, chỉnh sửa, xử lý ảnh tại các studio hoặc trong các công ty quảng cáo.
- Nhân viên phụ trách mỹ thuật tại các doanh nghiệp.

4. Khối lượng kiến thức và thời gian học tập

- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: **1.650 giờ/ 64 tín chỉ.**
- Số lượng môn học, mô đun: **25**
- Khối lượng các môn chung: **255 giờ/ 11 tín chỉ**
- Khối lượng các môn học, mô đun chuyên môn: **1.395 giờ/ 53 tín chỉ**
- Khối lượng lý thuyết: **333 giờ**; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: **1067 giờ**

5. Tổng hợp năng lực của ngành, nghề

TT	Mã năng lực	Tên năng lực
I	Năng lực cơ bản	
1	NLCB-01	Thực hiện được chủ trương, đường lối, chính sách của Đảng và pháp luật của nhà nước
2	NLCB-02	Hiểu biết và tuân thủ pháp luật Việt Nam
3	NLCB-03	Sức khỏe thực hiện công việc chuyên môn ^(*)
4	NLCB-04	Nhận thức về các vấn đề quốc phòng, an ninh
5	NLCB-05	Ứng dụng được công nghệ thông tin trong công việc
6	NLCB-06	Sử dụng tiếng Anh (bậc 2/6 theo chuẩn quốc gia) Nhận thức và tuân thủ các biện pháp an toàn lao động
7	NLCB-07	Nhận thức và tuân thủ các biện pháp an toàn lao động
8	NLCB-08	Phối hợp nhóm thực hiện công việc
II	Năng lực cốt lõi	
7	NLCL-01	Nhận thức và ứng dụng yếu tố thị giác, thẩm mỹ và lịch sử nghệ thuật vào sản phẩm
8	NLCL-02	Vận dụng được kiến thức cơ bản về luật xa gần, tạo hình vào trong các tác phẩm nghệ thuật, các ấn phẩm 2D
9	NLCL-03	Sử dụng phần mềm thiết kế, công cụ hỗ trợ để thiết kế các sản phẩm đồ họa theo yêu cầu
10	NLCL-04	Quá trình ghi lại hình ảnh thông qua thiết bị chuyên dụng
11	NLCL-05	Phân tích được sự kết hợp các nguyên tắc và các yếu tố trong thiết kế. Áp dụng được các nguyên tắc và các yếu tố trong thiết kế
12	NLCL-06	Trình bày cũng như phong cách của các con chữ trên một sản phẩm thiết kế
13	NLCL-07	Nhập và định dạng hình ảnh. Cắt ghép, chỉnh sửa được hình ảnh
14	NLCL-08	Thiết kế đối tượng đồ họa để tạo các hình minh họa đầy màu sắc, biểu tượng, mẫu, biểu trưng, bố cục in

15	NLCL-09	Thiết kế, dàn trang các tài liệu trên máy tính bằng những công cụ, phần mềm hỗ trợ
16	NLCL-10	Phân tích, cảm nhận được các đặc điểm, chi tiết của hình khối, ánh sáng, tỉ lệ,... nhờ đó miêu tả được các vật thể trong không gian ba chiều một cách chân thực nhất
17	NLCL-10	Nhận biết được thiết bị và lắp ráp được máy tính phù hợp với nghề thiết kế đồ họa
III	Năng lực nâng cao	
18	NLNC-01	Thiết kế, tạo dựng các yếu tố nhận diện độc đáo và dễ nhận biết của một thương hiệu gây ấn tượng với khách hàng
19	NLNC-02	Tạo nên dấu ấn của thương hiệu trên những vỏ hộp, vỏ túi này nhằm gây được ấn tượng với người dùng
20	NLNC-03	Thiết kế được giao diện website hoặc các ứng dụng trên các thiết bị di động và trên máy tính
21	NLNC-04	Tìm hiểu và thiết kế các thành phần cấu tạo nên website, các loại website thường gặp cũng như những đặc điểm chính của những dạng website, sử dụng ngôn ngữ lập trình phù hợp với mục đích và định hướng phát triển của website.
22	NLNC-05	Phương tiện được sử dụng để truyền tải thông điệp, thông tin hoặc quảng cáo đến khách hàng hoặc công chúng thông qua các sản phẩm thiết kế
23	NLNC-06	Lựa chọn và sắp xếp màu sắc một cách hợp lý để tạo ra trải nghiệm thẩm mỹ đẹp mắt, phối hợp dãy màu sắc theo quy luật từng màu
24	NLNC-07	Tạo ra các hình ảnh để sử dụng quảng cáo trong các sản phẩm như phim hoạt hình, trò chơi điện tử, quảng cáo, video clip âm nhạc
25	NLNC-08	Sử dụng công nghệ in để tạo ra các sản phẩm chất lượng
26	NLNC-09	Kỹ năng soạn thảo văn bản và áp dụng vào thực tế soạn thảo văn bản là khả năng trình bày văn bản có cấu trúc, rõ ràng và logic

27	NLNC-10	Sử dụng được máy chụp ảnh và máy quay và đọc hiểu các thông số trên máy quay. Chụp được các ảnh theo từng chủ đề.
28	NLNC-11	Lựa chọn được thiết bị và lắp ráp được máy tính theo yêu cầu của nghề
29	NLNC-12	Thiết kế được bộ nhận diện thương hiệu theo đúng phân tích, yêu cầu của khách hàng và doanh nghiệp

6. Nội dung chương trình

Mã MH/ MĐ	Ghi chú	Tên môn học/mô đun	Số tín ch đ i	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổng số	Trong đó		
					Lý thuyết	Thực hành/thự c tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Thi/ kiểm tra
I		Các môn học chung	11	255	94	148	13
5Q0001	MH	Giáo dục Chính trị	2	30	15	13	2
5Q0002	MH	Pháp luật	1	15	9	5	1
5Q0003	MH	Giáo dục thể chất	1	30	4	24	2
5Q0004	MH	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	2	45	21	21	3
5Q0005	MH	Tin học	2	45	15	29	1
5Q0006	MH	Tiếng Anh	3	90	30	56	4
II		Các môn học, mô đun chuyên môn	53	1395	318	1026	51
II.1		Môn học, mô đun cơ sở	22	435	144	272	24
5Q0007	MĐ	An toàn lao động	1	30	10	18	2
5Q0008	MĐ	Kỹ năng mềm	1	30	10	18	2
5Q0009	MĐ	Cài đặt máy tính và các thiết bị ngoại vi	1	30	10	18	2
5Q0110	MH	Mỹ thuật cơ bản	4	60	18	39	3
5Q0111	MH	Nguyên lý tạo hình	2	60	18	39	3
5Q0112	MĐ	Thiết kế đồ họa với CorelDraw	3	75	27	45	3
5Q0113	MH	Kỹ thuật chụp ảnh	4	60	18	39	3
5Q0114	MH	Ý tưởng thiết kế	4	60	18	39	3

Mã MH/ MĐ	Ghi chú	Tên môn học/mô đun	Số tín ch đ i	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổng số	Trong đó		
					Lý thuyết	Thực hành/thự c tập/ thí nghiệm/ bài tập/ thảo luận	Thi/ kiểm tra
5Q0115	MH	Nghệ thuật chữ	2	30	15	17	3
II.2		Môn học, mô đun chuyên môn	31	960	189	741	30
5Q0116	MĐ	Thiết kế, chỉnh sửa ảnh bằng Adobe Photoshop	4	105	36	64	5
5Q0117	MĐ	Thiết kế minh họa bằng Adobe Illustrator	3	75	27	44	4
5Q0118	MĐ	Hình họa	2	60	18	39	3
5Q0119	MĐ	Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu	2	60	18	39	3
5Q0120	MĐ	Thiết kế bao bì sản phẩm	2	60	18	39	3
5Q0121	MĐ	Thiết kế giao diện người dùng	2	60	18	39	3
5Q0122	MH	Trang trí và bố cục màu	4	60	18	39	3
5Q0123	MĐ	Thiết kế trải nghiệm người dùng	2	60	18	39	3
5Q0124	MĐ	Thiết kế ấn phẩm văn hóa- truyền thông	2	60	18	39	3
5Q0125	MĐ	Trải nghiệm và thực tập doanh nghiệp	8	360	0	360	0
Tổng cộng			64	1650	427	1161	67

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 50% - 70%.
- Thời gian kiểm tra, thi lý thuyết tính vào giờ lý thuyết; thời gian thi, kiểm tra, thi thực hành, tích hợp tính vào giờ thực hành.

- 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 giờ học lý thuyết là 45 phút, một giờ học thực hành/tích hợp/thực tập là 60 phút;

+ 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, đề án, khóa luận tốt nghiệp. Thời gian người học tự học, tự chuẩn bị có hướng dẫn là điều kiện để người học có thể tiếp thu được kiến thức, kỹ năng của nghề nhưng không tính để quy đổi ra giờ, tín chỉ trong chương trình;

+ Số lượng tín chỉ trong mỗi môn học, mô-đun và trong chương trình đào tạo được tính làm tròn là số nguyên, trường hợp không thể làm tròn thì có thể quy đổi thành số tín chỉ lẻ, thập phân;

7. Hướng dẫn sử dụng chương trình

7.1. Các môn học chung bắt buộc gồm môn học Giáo dục an ninh quốc phòng; Tin học; Giáo dục thể chất; Pháp luật; Giáo dục chính trị và Tiếng Anh trình độ Trung cấp, Cao đẳng thực hiện theo chương trình được ban hành tại Thông tư số 10/2018/TT-BTBXH, Thông tư số 11/2018/TT-BTBXH, Thông tư số 12/2018/TT-BTBXH, Thông tư số 13/2018/TT-BTBXH; Thông tư số 24/2018/TT-BTBXH ban hành ngày 26/9/2018 và Thông tư số 03/2019/TT-BTBXH ban hành ngày 17/01/2019 của Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội ban hành chương trình môn học Giáo dục an ninh quốc phòng; Tin học; Giáo dục thể chất; Pháp luật; Giáo dục chính trị và Tiếng Anh trình độ Trung cấp, Cao đẳng.

7.2. 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. 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

Số TT	Nội dung	Thời gian
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
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, thi tốt nghiệp và công nhận tốt nghiệp:

Thực hiện theo Thông tư số 04/2022/TT-BLĐTBXH của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội ban hành ngày 30 tháng 3 năm 2022, quy định về tổ chức đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ, Quy chế đào tạo hiện hành của Nhà trường.

7.7 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
I	Các môn học chung	1	6	6	13
5Q0001	Giáo dục Chính trị		1	1	2
5Q0002	Pháp luật		1	1	2
5Q0003	Giáo dục thể chất		1	1	2
5Q0004	Giáo dục Quốc phòng và An ninh			1	1
5Q0005	Tin học		1	1	2
5Q0006	Tiếng Anh	1	2	1	4
II	Các môn học, mô đun	3	18	19	40

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
	chuyên môn				
II.1	Môn học, mô đun cơ sở	1	9	9	19
5Q0007	An toàn lao động		1	1	2
5Q0008	Kỹ năng mềm		1	1	2
5Q0109	Lắp ráp và cài đặt máy tính		1	1	2
5Q0110	Mỹ thuật cơ bản		1	1	2
5Q0111	Nguyên lý tạo hình		1	1	2
5Q0112	Thiết kế đồ họa với CorelDraw	1	1	1	3
5Q0113	Kỹ thuật chụp ảnh		1	1	2
5Q0114	Ý tưởng thiết kế		1	1	2
5Q0115	Nghệ thuật chữ		1	1	2
II.2	Môn học, mô đun chuyên môn	2	9	10	21
5Q0116	Thiết kế, chỉnh sửa ảnh bằng Adobe Photoshop	1	1	1	3
5Q0117	Thiết kế minh họa bằng Adobe Illustrator	1	1	1	3
5Q0118	Hình họa		1	1	2
5Q0119	Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu		1	1	2
5Q0120	Thiết kế bao bì sản phẩm		1	1	2
5Q0121	Thiết kế giao diện người dùng		1	1	2

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
5Q0122	Trang trí và bố cục màu		1	1	2
5Q0123	Thiết kế trải nghiệm người dùng		1	1	2
5Q0124	Thiết kế ấn phẩm văn hóa- truyền thông		1	1	2
5Q0125	Trải nghiệm và thực tập doanh nghiệp			1	1
Tổng cộng		4	24	25	53

HIỆU TRƯỞNG

(Đã ký)

Phạm Thị Hương