

**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: CAO ĐẲNG**

*Ban hành kèm theo Quyết định số: 585/QĐ-CDNCN, 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

**Ngành, nghề: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

**Mã ngành, nghề: 6210402**

**Trình độ đào tạo: Cao đẳng**

**Đối tượng tuyển sinh:**

- Người có bằng tốt nghiệp trung học phổ thông;
- Người có bằng tốt nghiệp trung cấp và có giấy chứng nhận hoàn thành chương trình giáo dục phổ thông hoặc giấy chứng nhận đủ yêu cầu khối lượng kiến thức văn hóa trung học phổ thông hoặc đã học và thi đạt yêu cầu đủ khối lượng kiến thức văn hóa trung học phổ thông theo quy định.

**Thời gian khóa học: Tối đa 03 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 thiết kế 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 chế 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 ý tưởng thiết kế;
- Thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo;
- 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 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**

- Chuyên viên thiết kế đồ hoạ 2D, 3D
- Chuyên viên thiết kế dàn trang, chế bản điện tử, thiết kế in ấn, biên tập ảnh số
- Chuyên viên thiết kế giao diện cho Website
- Chuyên viên thiết kế quảng cáo, marketing
- Chuyên viên xử lý ảnh làm việc tại các studio
- Phụ trách mỹ thuật tại các doanh nghiệp
- Chuyên viên 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: **2675 giờ/ 96 tín chỉ.**
- Số lượng môn học, mô đun: **34**
- Khối lượng các môn chung: **435 giờ/ 19 tín chỉ**
- Khối lượng các mô học, mô đun chuyên môn: **2.240 giờ/ 77 tín chỉ**
- Khối lượng lý thuyết: 702 giờ; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: 1863 giờ/ 62 tín chỉ.

#### 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 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 <sup>(*)</sup>
4	NLCB-04	Nhận thức về các vấn đề quốc phòng, an ninh
5	NLCB-05	Ứng dụng công nghệ thông tin
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	
9	NLCL-01	Nhận thức và ứng dụng yếu tố thị giác, thẩm mỹ và lịch sử nghệ thuật vào sản phẩm
10	NLCL-02	Vận dụng được kiến thức cơ bản về luật xa gần, tạo hình
11	NLCL-03	Sử dụng phần mềm thiết kế, công cụ hỗ trợ để thiết kế
12	NLCL-04	Quá trình ghi lại hình ảnh thông qua thiết bị chuyên dụng
13	NLCL-05	Phân tích được sự kết hợp các nguyên tắc và các yếu tố trong thiết kế.
14	NLCL-06	Trình bày cũng như phong cách của các con chữ trên một sản phẩm thiết kế
15	NLCL-07	Nhập và định dạng hình ảnh. Cắt ghép, chỉnh sửa được hình ảnh
16	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
17	NLCL-09	Tạo ra các hình ảnh động để sử dụng trong các sản phẩm như phim hoạt hình, trò chơi điện tử, quảng cáo
18	NLCL-10	Phân tích, cảm nhận được các đặc điểm, chi tiết của hình khối, ánh sáng, tỉ lệ,...
19	NLCL-11	Lựa chọn và sắp xếp màu sắc một cách hợp lý
III	Năng lực nâng cao	
20	NLNC-01	Tạo ra các yếu tố nhận diện độc đáo và dễ nhận biết của một thương hiệu
21	NLNC-02	Thiết kế các bao bì nhãn mác cho sản phẩm
22	NLNC-03	Tạo dựng phần mềm và sử dụng các ngôn ngữ lập trình trên giao diện người dùng
23	NLNC-04	Sử dụng ngôn ngữ lập trình phù hợp thiết kế giao diện website.

24	NLNC-05	Truyền tải thông điệp, thông tin hoặc quảng cáo đến khách hàng hoặc công chúng thông qua các sản phẩm thiết kế
25	NLNC-06	Thiết kế, dàn trang các tài liệu trên máy tính bằng những công cụ, phần mềm hỗ trợ
26	NLNC-07	Áp dụng các kỹ xảo vào hình ảnh, chữ, video
27	NLNC-08	Chỉnh sửa nhiều video cùng lúc, thêm animation và hiệu ứng cho video
28	NLNC-09	Thiết kế, tạo hình và dựng mô hình 3D các sản phẩm, ứng dụng 3D trong quảng cáo
29	NLNC-10	Thiết kế, tạo hình sân khấu và dựng mô hình 3D các sản phẩm. 3D cho nhận dạng thương hiệu.
30	NLNC-11	Tổng quan về các dạng kịch bản, lên kịch bản cho người làm truyền thông.

## 6. Nội dung chương trình

Mã MH/ MD	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>19</b>	<b>435</b>	<b>157</b>	<b>255</b>	<b>23</b>
6Q0001	Giáo dục Chính trị	MH	5	75	41	29	5
6Q0002	Pháp luật	MH	2	30	18	10	2

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
6Q0003	Giáo dục thể chất	MĐ	2	60	5	51	4
6Q0004	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	MH	3	75	36	35	4
6Q0005	Tin học	MH	3	75	15	58	2
6Q0006	Tiếng Anh	MH	4	120	42	72	6
II	Các môn học, mô đun chuyên môn		77	2240	545	1608	87
II.1	Môn học, mô đun cơ sở		22	440	185	232	23
6Q0007	An toàn lao động	MĐ	1	30	10	18	2
6Q0008	Kỹ năng mềm	MĐ	1	30	10	18	2
6Q0109	Cài đặt máy tính và thiết bị ngoại vi	MĐ	1	30	10	18	2
6Q0110	Mỹ thuật cơ bản	MH	4	60	30	27	3
6Q0111	Nguyên lý tạo hình	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0112	Thiết kế đồ họa với CorelDraw	MĐ	3	75	27	45	3



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
6Q0113	Kỹ thuật chụp ảnh	MH	4	60	30	27	3
6Q0114	Ý tưởng thiết kế	MH	4	60	30	27	3
6Q0115	Nghệ thuật chữ	MH	2	35	20	13	2
II.2	Môn học, mô đun chuyên môn		53	1740	342	1337	61
6Q0116	Kỹ thuật xử lý hình ảnh bằng Adobe Photoshop	MĐ	4	120	36	79	5
6Q0117	Thiết kế minh họa bằng Adobe Illustrator	MĐ	3	90	27	59	4
6Q0118	Hình họa	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0119	Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0120	Thiết kế bao bì sản phẩm	MĐ	2	60	18	39	3
6Q0121	Thiết kế giao diện người dùng	MĐ	2	60	18	39	3

Mã MH/ MD	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
6Q0122	Trang trí và bố cục màu	MH	4	60	30	27	3
6Q0123	Thiết kế ấn phẩm văn hóa- truyền thông	MD	2	60	18	39	3
6Q0124	Trải nghiệm và thực tập doanh nghiệp	MD	8	360	10	343	7
6Q0125	Đồ hoạ hình động	MD	2	60	18	39	3
6Q0126	Chế bản điện tử	MD	3	75	27	45	3
6Q0127	Kỹ xảo video	MD	3	75	27	45	3
6Q0128	Biên tập video	MD	2	60	18	39	3
6Q0129	Thiết kế và quảng cáo 3D	MD	4	120	36	79	5
6Q0130	Nghệ thuật quảng cáo trong không gian	MD	2	60	18	39	3

Mã MH/ MD	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
6Q0131	Thực tập tốt nghiệp	MD	8	360	5	348	7
II.3	Môn học, mô đun tự chọn (chọn 1 mô đun)		2	60	18	39	3
6Q0132	Thiết kế Website	MD	2	60	18	39	3
6Q0133	Thiết kế trải nghiệm người dùng	MD	2	60	18	39	3
6Q0134	Sáng tác kịch bản truyền thông	MD	2	60	18	39	3
<b>Tổng cộng</b>			<b>96</b>	<b>2675</b>	<b>702</b>	<b>1863</b>	<b>110</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 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, đồ 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
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.

Số TT	Nội dung	Thời gian
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
<b>I</b>	<b>Các môn học chung</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>25</b>
6Q0001	Giáo dục Chính trị	1	3	1	5
6Q0002	Pháp luật	1	1	1	3
6Q0003	Giáo dục thể chất	1	2	1	4
6Q0004	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	1	2	1	4
6Q0005	Tin học	1	1	1	3
6Q0006	Tiếng Anh	1	4	1	6
<b>II</b>	<b>Các môn học, mô đun chuyên môn</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>26</b>	<b>80</b>
<b>II.1</b>	<b>Môn học, mô đun cơ sở</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>27</b>
6Q0007	An toàn lao động	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>
<b>6Q0008</b>	<b>Kỹ năng mềm</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0109</b>	<b>Cài đặt máy tính và thiết bị ngoại vi</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0110</b>	<b>Mỹ thuật cơ bản</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0111</b>	<b>Nguyên lý tạo hình</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0112</b>	<b>Thiết kế đồ họa với CorelDraw</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0113</b>	<b>Kỹ thuật chụp ảnh</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0114</b>	<b>Ý tưởng thiết kế</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0115</b>	<b>Nghệ thuật chữ</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>II.2</b>	<b>Môn học, mô đun chuyên môn</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>50</b>
<b>6Q0116</b>	<b>Kỹ thuật xử lý hình ảnh bằng Adobe Photoshop</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
<b>6Q0117</b>	<b>Thiết kế minh họa bằng Adobe Illustrator</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0118</b>	<b>Hình họa</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0119</b>	<b>Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0120</b>	<b>Thiết kế bao bì sản phẩm</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0121</b>	<b>Thiết kế giao diện người dùng</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>6Q0122</b>	<b>Trang trí và bố cục màu</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

<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>
6Q0123	Thiết kế ấn phẩm văn hóa- truyền thông	1	1	1	3
6Q0124	Trải nghiệm và thực tập doanh nghiệp	1	1	1	3
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
II.3	Môn học, mô đun tự chọn, nâng cao	1	1	1	3
6Q0132	Thiết kế Website	1	1	1	3
6Q0133	Thiết kế trải nghiệm người dùng	1	1	1	3
6Q0134	Sáng tác kịch bản truyền thông	1	1	1	3
<b>Tổng cộng</b>		<b>32</b>	<b>41</b>	<b>32</b>	<b>105</b>



**HIỆU TRƯỞNG**

(Đã ký)

**Phạm Thị Hương**