

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

*(Ban hành theo Quyết định số: 166/QĐ-CĐPĐĐN ngày 10 tháng 8 năm 2022
của Hiệu trưởng trường cao đẳng Phương Đông Đà Nẵng)*

Tên ngành/nghề:	Công nghệ thông tin
Chuyên ngành:	Thiết kế đồ họa
Mã ngành/nghề:	6480201
Trình độ đào tạo:	Cao đẳng
Hình thức đào tạo:	Chính quy
Đối tượng tuyển sinh:	Tốt nghiệp THPT hoặc tương đương
Thời gian đào tạo:	2.5 năm

Mục tiêu đào

1.1 Mục tiêu chung:

Đào tạo kỹ sư thực hành, trình độ cao đẳng ngành Công nghệ thông tin (CNTT), chuyên ngành Thiết kế đồ họa (TKĐH) với mục tiêu đào tạo sinh viên có đủ sức khỏe, có tâm về nghề nghiệp và có đủ năng lực kiến thức kỹ năng chuyên môn để thực hiện nhiệm vụ, có khả năng tổ chức và quản lý công việc. Có trình độ tiếng Anh, đọc và hiểu một phần các tài liệu tiếng Anh chuyên ngành. Có ý thức đầy đủ với cộng đồng và xã hội, có nhận thức đúng về đường lối xây dựng phát triển đất nước, chấp hành Hiến pháp và pháp luật, ý thức được trách nhiệm của bản thân về lao động quốc phòng, đáp ứng yêu cầu xây dựng và bảo vệ Tổ quốc.

Ngành Công nghệ thông tin, chuyên ngành Thiết kế đồ họa trình độ cao đẳng là ngành, 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.

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.

Sau khi tốt nghiệp sinh viên có thể làm việc với máy tính trong môi trường Công nghệ thông tin tại các công ty về thiết kế, tư vấn quảng cáo sản phẩm, bộ phận nhận diện thương hiệu, thiết kế xuất bản sách báo hoặc phụ trách việc thiết kế và quảng cáo tại các doanh nghiệp; hoặc các doanh nghiệp làm phim hoạt hình, truyện tranh, truyền thông và tổ chức sự kiện, studio nghệ thuật, biên tập âm thanh; có thể làm việc tại các tòa soạn, các nhà xuất bản, cơ quan truyền hình, báo chí,... giảng dạy tại các trường học.

1.2. Mục tiêu cụ thể:

1.2.1. Kiến thức:

- 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.
- Trình bày được các dịch vụ liên quan đến công nghệ thông tin như: bảo trì, bảo dưỡng, khắc phục các sự cố hỏng hóc thông thường của máy tính và mạng máy tính;
- 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 vi tính;
- Xác định được kiến thức cơ bản liên quan đến dịch vụ web và thiết kế giao diện WebSite, nhân vật game;

- Trình bày được kiến thức về mỹ thuật 2D và 3D; Trình bày được các kiến thức liên quan đến tạo hình 2D, 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 các kiến thức cơ bản và nguyên lý hoạt động cũng như cách sử dụng một số thiết bị ngoại vi 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, biên tập âm thanh;
- Xác định đúng các tiêu chuẩn an toàn lao động.

1.2.2. Kỹ năng nghề nghiệp:

a. Kỹ năng cứng

- Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
- Thực hiện được việc kết nối, điều khiển máy tính, các thiết bị ngoại vi và mạng máy tính;
- 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;
- Lắp ráp được, kết nối được, sử dụng được hệ thống máy tính và các thiết bị ngoại vi;
- Cài đặt được các chương trình điều khiển các thiết bị ngoại vi số và thao tác, vận hành và bảo quản các thiết bị ngoại vi số;
- 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, game, phần mềm xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và Video;
- 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, 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 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;
- Tạo lập và sử dụng được đồ họa, các lớp đồ họa; Tạo lập được một số ấn phẩm chuyên dụng sử dụng nội bộ và tạo lập được các ấn phẩm nhằm mục đích quảng cáo;
- 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;
- Tạo ra được các bản vẽ liên quan đến mỹ thuật công nghiệp.

b. Kỹ năng mềm

- Có khả năng tự học, tự nghiên cứu, có phương pháp tiếp thu nhanh các công nghệ mới, khai thác hiệu quả nguồn tài nguyên thông tin trên Internet;
- Có khả năng làm việc nhóm; khả năng tự học tập, tự phát triển, nghiên cứu độc lập và thích ứng với môi trường công việc có liên quan;
- Kỹ năng giao tiếp, trình bày những giải pháp phức tạp, giải pháp thay thế,... thông qua các báo cáo thuyết trình chuyên môn; báo cáo đề án môn học;
- Kỹ năng giải quyết vấn đề, vấn đề đặt ra trong ngành thông qua các phần mềm chuyên dùng và đề án môn học...
- Thực hiện được việc khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh để phục vụ cho yêu cầu công việc;
- 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;

- 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.

1.2.3 Năng lực tự chủ và chịu 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.

1.2.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp:

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

- Dịch vụ khách hàng;

- Thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo và xuất 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;

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

- Người học có khả năng tự học tập, nghiên cứu để nâng cao trình độ, thích ứng với môi trường kinh doanh trong điều kiện hội nhập quốc tế;

- Người học có thể học liên thông lên trình độ cao hơn.

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

- Số lượng môn học: 26

- Khối lượng kiến thức, kỹ năng toàn khóa học: 90 TC

- Khối lượng các môn học chung (đại cương): 435 giờ

- Khối lượng các môn học chuyên môn và thực tập tốt nghiệp: 1125 giờ
- Khối lượng lý thuyết: 542 giờ; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: 1661 giờ; Kiểm tra: 107 giờ.

3. Nội dung chương trình:

TT	MÃ MH	TÊN MÔN HỌC, MODULE	SỐ TC	SỐ GIỜ	TRONG ĐÓ		
					LT	TH/TT TN/BT TL	KT
I	Các môn học, mô đun chung		21	435	172	240	23
1	MH 01	Giáo dục chính trị	4	75	41	29	5
2	MH 02	Pháp luật	2	30	18	10	2
3	MH 03	Giáo dục thể chất	2	60	5	51	4
4	MH 04	Giáo dục quốc phòng và an ninh	4	75	36	35	4
5	MH 05	Tin học	3	75	15	58	2
6	MH 06	Anh văn 1	3	60	29	28	3
7	MH 07	Anh văn 2	3	60	28	29	3
II	Các môn học, mô đun chuyên môn ngành, nghề		48	1125	292	764	69
II.1	Môn học, mô đun cơ sở		12	270	87	165	18
8	MH 08	Nhập môn Ngành (Hướng nghiệp, Phương pháp học tập, Seminar chuyên ngành)	2	30	27	0	3
9	MH 09	Cơ bản về thiết kế đồ họa	3	75	15	55	5
10	MH 10	Thiết kế minh họa với Illustrator	4	90	30	55	5
11	MH 11	Xử lý ảnh với Photoshop	3	75	15	55	5
II.2	Môn học, mô đun chuyên môn ngành, nghề		24	570	140	394	36
12	MH 12	Nguyên lý thị giác	3	60	30	27	3
13	MH 13	Nhiếp ảnh và xử lý ảnh với Lighroom	3	75	15	55	5
14	MH 14	Đồ án thiết kế đồ họa 2D (Thiết kế nhận diện thương hiệu và Quảng cáo)	3	75	15	55	5
15	MH 15	Kịch bản và Quay phim	2	45	15	27	3
16	MH 16	Biên tập phim với Adobe Premier	3	75	15	55	5
17	MH 17	Xử lý hậu kỳ với Adobe After Effect	3	75	15	55	5

TT	MÃ MH	TÊN MÔN HỌC, MODULE	SỐ TC	SỐ GIỜ	TRONG ĐÓ		
					LT	TH/TT TN/BT TL	KT
18	MH 18	Đồ án về thiết kế Film	3	75	15	55	5
19	MH 19	Dựng hình 3D cơ bản với 3ds Max	4	90	20	65	5
II.3	Môn học, mô đun tự chọn chuyên ngành		12	285	65	205	15
II.3.1	Chuyên ngành: Thiết kế nội thất		12	285	65	205	15
20	MH 20	Auto CAD cho thiết kế nội thất	3	75	15	55	5
21	MH 21	Thiết kế nội thất sử dụng 3ds Max	5	120	30	85	5
22	MH 22	Đồ án chuyên ngành	4	90	20	65	5
II.3.2	Chuyên ngành: Thiết kế UI/UX		12	285	65	205	15
23	MH 23	Thiết kế Web với HTML & CSS	3	75	15	55	5
24	MH 24	Thiết kế UI/UX chuyên nghiệp	5	120	30	85	5
25	MH 25	Đồ án chuyên ngành	4	90	20	65	5
II.3.3	Chuyên ngành: Thiết kế 3D & 3D Animation		12	285	65	205	15
26	MH 26	Cơ bản về Phim hoạt hình và thiết kế nhân vật	3	75	15	55	5
27	MH 27	Thiết kế Film 3D với Maya	5	120	30	85	5
28	MH 28	Đồ án chuyên ngành	4	90	20	65	5
II.4	Thực tập, thực tập tốt nghiệp		14	630	20	600	10
30	MH 32	Thực tập nghề nghiệp	5	225	10	210	5
31	MH 33	Thực tập tốt nghiệp	9	405	10	390	5
II.5	Kỹ năng mềm		7	120	58	57	5
32	MH 31	Kỹ năng mềm	2	30	18	10	2
33	MH 30	Kỹ năng thành công	2	30	18	10	2
34	MH 50	Anh văn tăng cường	3	60	22	37	1
	Tổng cộng		90	2310	542	1661	107