BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
**TRƯỜNG CAO ĐẲNG CNTT TP.HCM**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**
**Độc lập – Tự do – Hạnh phúc**

# CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

*(Kèm quyết định số 159 /QĐ-CĐCNTT, ngày 14 tháng 8 năm 2025 của Hiệu trưởng Trường Cao Đẳng Công nghệ Thông tin TP.HCM)*

**Tên ngành, nghề: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

**Mã ngành, nghề: 6210402**

**Trình độ đào tạo:** Cao đẳng (***liên thông***) – Cử nhân thực hành

**Hình thức đào tạo:** Chính quy

**Đối tượng tuyển sinh**

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

b) 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;

c) 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:** 1 năm

## 1. Mục tiêu đào tạo

### 1.1. Mục tiêu chung

Chương trình đào tạo cử nhân thực hành (hệ liên thông) ngành Thiết kế đồ họa (TKĐH) có phẩm chất chính trị tốt, có đạo đức nghề nghiệp, có ý thức trách nhiệm với tổ chức, và có sức khỏe tốt; nắm vững các kiến thức cơ bản về TKĐH; đáp ứng các yêu cầu tuyển dụng nhân viên/ chuyên viên TKĐH; Khả năng tự học tập, tự nghiên cứu để thích ứng với môi trường làm việc.

### 1.2. Mục tiêu cụ thể

**PO1.** Có kiến thức cơ bản về khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, và lĩnh vực thiết kế đồ họa.

**PO2.** Có khả năng tìm hiểu, và thực hiện những sản phẩm TKĐH cơ bản.

**PO3.** Có kỹ năng làm việc độc lập, làm việc nhóm, và sử dụng tiếng Anh phục vụ học tập và phát triển nghề nghiệp.

**PO4.** Có sức khỏe, đạo đức tốt và trách nhiệm đối với nghề nghiệp, cộng đồng.

**PO5.** Có kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin nói chung và các kiến thức, kỹ năng về thiết kế đồ họa nói riêng.

**PO6.** Nắm vững các phương pháp sáng tác thiết kế các sản phẩm quảng cáo truyền thông tĩnh và động, đáp ứng nhu cầu của thiết kế đồ họa.

**PO7.** Có kỹ năng xây dựng layout, kịch bản

**PO8.** Sử dụng thành thạo các phần mềm thiết kế đồ họa tĩnh và động, các phần mềm thiết kế đồ họa 2D và 3D.

### 1.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp

- Chuyên viên trong lĩnh vực đồ họa thiết kế, xử lý ảnh như: thiết kế các ấn phẩm quảng cáo, dàn trang, xử lý ảnh, giao diện Web.
- Chuyên viên trong lĩnh vực thiết kế động 2D
- Chuyên viên biên tập phim và âm thanh.
- Chuyên viên thiết kế phối cảnh, dựng mô hình 3D.

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

- Số lượng môn học, mô đun: 14 mô đun
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: 39 tín chỉ
- Khối lượng các môn học chung/đại cương: 180 giờ
- Khối lượng các môn học, mô đun chuyên môn: 780 giờ
- Khối lượng lý thuyết: 288 giờ
- Thực hành, thí nghiệm: 329 giờ
- Thực tập: 270 giờ
- Bài tập, thảo luận, kiến tập: 40 giờ
- Kiểm tra: 33 giờ

## 3. Tổng hợp các năng lực của ngành, nghề

| TT | Mã năng lực | Tên năng lực |
|---|---|---|
| **I** | **Năng lực cơ bản (năng lực chung)** | |
| 1 | NLCB-01 | Giao tiếp hiệu quả bằng lời nói, văn bản và đa phương tiện |
| 2 | NLCB-02 | Làm việc độc lập và làm việc nhóm trong môi trường nghề nghiệp |
| 3 | NLCB-03 | Tư duy phản biện, phân tích và giải quyết vấn đề |

| | | |
|---|---|---|
| 4 | NLCB-04 | Sử dụng công nghệ thông tin và công cụ số phục vụ học tập và công việc |
| 5 | NLCB-05 | Tuân thủ đạo đức nghề nghiệp và trách nhiệm xã hội |
| 6 | NLCB-06 | Tự học và thích ứng với sự thay đổi của công nghệ |
| **II** | **Năng lực cốt lõi (năng lực chuyên môn)** | |
| 7 | NLCL-01 | Phân tích yêu cầu và xác định ý tưởng, thông điệp truyền thông phù hợp |
| 8 | NLCL-02 | Áp dụng nguyên lý thiết kế (màu sắc, bố cục, typography) trong sản phẩm |
| 9 | NLCL-03 | Sử dụng thành thạo các phần mềm thiết kế như Adobe Photoshop, Adobe Illustrator |
| 10 | NLCL-04 | Thiết kế sản phẩm in ấn (poster, brochure, catalogue, bao bì) |
| 11 | NLCL-05 | Thiết kế sản phẩm số (banner, social media, landing page) |
| 12 | NLCL-06 | Xây dựng và phát triển hệ thống nhận diện thương hiệu (branding) |
| 13 | NLCL-07 | Thiết kế giao diện cơ bản bằng các công cụ như Figma |
| 14 | NLCL-08 | Ứng dụng motion graphic cơ bản trong truyền thông |
| 15 | NLCL-09 | Trình bày ý tưởng thiết kế và bảo vệ concept trước khách hàng/đội nhóm |
| 16 | NLCL-10 | Xây dựng và phát triển portfolio cá nhân |
| 17 | NLCL-11 | Hiểu biết cơ bản về marketing và hành vi người dùng trong thiết kế |
| 18 | NLCL-12 | Quản lý thời gian và quy trình thực hiện dự án thiết kế |
| **III** | **Năng lực nâng cao** | |
| 19 | NLNC-01 | Xây dựng concept sáng tạo và định hướng nghệ thuật (art direction) |
| 20 | NLNC-02 | Phát triển design system và đảm bảo tính nhất quán |
| 21 | NLNC-03 | Ứng dụng AI trong thiết kế đồ họa |
| 22 | NLNC-04 | Quản lý dự án và điều phối nhóm thiết kế |

## 4. Nội dung chương trình

| *STT* | *Mã MH, MĐ* | *Tên môn học/mô đun* | *Số tín chỉ* | *Thời gian học tập (giờ)* | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | *Tổng* | *Trong đó* | | | | |
| | | | | | *Lý thuyết* | *Thực hành/ thí nghiệm* | *Thực tập* | *Bài tập/ thảo luận/ kiến tập* | *Kiểm tra* |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **I. Các môn học chung** | | | **9** | **180** | **63** | **107** | **0** | **0** | **10** |
| 1 | MH602002 | Giáo dục chính trị 2 | 2 | 45 | 26 | 16 | 0 | 0 | 3 |
| 2 | MH602003 | Pháp luật 2 | 1 | 15 | 9 | 5 | 0 | 0 | 1 |
| 3 | MH602001 | Giáo dục thể chất 2 | 1 | 30 | 1 | 27 | 0 | 0 | 2 |
| 4 | MH602004 | Giáo dục quốc phòng và an ninh 2 | 2 | 30 | 15 | 14 | 0 | 0 | 1 |
| 5 | MĐ601001 | Tin học 2 | 1 | 30 | 0 | 29 | 0 | 0 | 1 |
| 6 | MH610001 | Tiếng anh 3 | 2 | 30 | 12 | 16 | 0 | 0 | 2 |
| **II. Các môn học chuyên môn** | | | **30** | **780** | **225** | **221** | **270** | **40** | **24** |
| **II.1. Môn học cơ sở** | | | **6** | **120** | **60** | **54** | **0** | **0** | **6** |
| 7 | MH502144 | Kỹ năng mềm 2 | 2 | 45 | 15 | 28 | 0 | 0 | 2 |
| 8 | MĐ601077 | Nhập môn đồ họa | 4 | 75 | 45 | 26 | 0 | 0 | 4 |
| **II.2 Môn học chuyên môn** | | | **13** | **270** | **120** | **137** | **0** | **0** | **13** |
| 9 | MĐ501029 | Thiết kế chuyển động 2D | 3 | 60 | 30 | 27 | 0 | 0 | 3 |
| 10 | MĐ501037 | Thiết kế layout Web | 3 | 60 | 30 | 27 | 0 | 0 | 3 |
| 11 | MĐ501038 | Thiết kế 3D | 3 | 60 | 30 | 27 | 0 | 0 | 3 |
| 12 | MĐ501258 | Thiết kế 3D nâng cao | 4 | 90 | 30 | 57 | 0 | 0 | 3 |
| **II.3 Thực tập tốt nghiệp** | | | **6** | **270** | **0** | **0** | **270** | **0** | **0** |
| 13 | MĐ601087 | Thực tập tốt nghiệp | 6 | 270 | 0 | 0 | 270 | 0 | 0 |
| **II.4 Môn học/Mô đun tốt nghiệp** | | | **5** | **120** | **45** | **30** | **0** | **40** | **5** |
| 14 | MĐ601112 | Thiết kế ấn phẩm quảng cáo | 5 | 120 | 45 | 30 | 0 | 40 | 5 |
| **Tổng cộng** | | | **39** | **960** | **288** | **329** | **270** | **40** | **33** |

## 5. Hướng dẫn thực hiện chương trình

### 5.1 Các môn học chung bắt buộc do Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội phối hợp với các Bộ/ngành tổ chức xây dựng và ban hành để áp dụng thực hiện

Thời lượng, cấu trúc chương trình và các môn học đã được xây dựng trên đây là

nội dung của chương trình đào tạo liên thông cao đẳng ngành Thiết kế đồ họa.

Chương trình gồm 2 phần:

- Kiến thức giáo dục đại cương: 9 tín chỉ
- Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp: 30 tín chỉ. Trong đó:
  - Kiến thức cơ sở ngành: 6 tín chỉ
  - Kiến thức ngành: 13 tín chỉ
  - Thực tập tốt nghiệp và môn học/mô đun tốt nghiệp: 11 tín chỉ

Các môn học được thiết kế theo nguyên tắc từ đơn giản đến phức tạp, từ dễ đến khó, từ cơ bản chuyển sang cơ sở ngành và chuyên ngành. Môn học được tiến hành theo đề cương môn học đã được phê duyệt và phải được cung cấp cho sinh viên trước khi giảng dạy.

Đối với các môn học lý thuyết, nội dung bao gồm kiến thức giáo dục đại cương, kiến thức cơ sở của khối ngành, nhóm ngành, ngành, kiến thức chung của ngành, kiến thức chuyên sâu của ngành.

Đối với các môn học thực hành, thực tập, nội dung bao gồm thực hành môn học và thực hành ngành Thiết kế đồ họa theo định hướng rèn luyện kỹ năng từ thực hành cơ bản đến chuyên ngành.

Mỗi năm học được chia thành 3 học kỳ.

Trong mỗi học kỳ bố trí 15 tuần dành cho học tập trong đó:

- Học lý thuyết, thí nghiệm, thực hành, thực tập: 13 tuần
- Thi kết thúc môn học: 02 tuần

Một học kỳ bố trí giảng dạy không quá 7 môn học và không quá 21 tín chỉ. Không bố trí quá 21 giờ lý thuyết cho một tuần. Nếu vừa học lý thuyết và thực hành thì không bố trí quá 8 giờ /ngày và không quá 40 giờ / tuần.

- Thời gian thực tập tốt nghiệp tại các doanh nghiệp là 10 - 12 tuần.

**5.2 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, tham gia thực tập tại các công ty và doanh nghiệp trong lĩnh vực Thiết kế đồ họa.
- 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.

**5.3 Hướng dẫn tổ chức kiểm tra, thi kết thúc môn học:** Theo quy chế

**5.4. Hướng dẫn thi tốt nghiệp và xét công nhận tốt nghiệp**

- Theo quy chế
- Hiệu trưởng các trường căn cứ vào kết quả xét công nhận tốt nghiệp để cấp bằng tốt nghiệp và công nhận danh hiệu cử nhân thực hành.

**5.5. Các chú ý khác (nếu có)**

## 6. SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ VÀ TIẾN TRÌNH CÁC MÔN HỌC, MÔ ĐUN TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

**Tên ngành, nghề: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA (liên thông)**

**Mã ngành, nghề: 6210402**

| HỌC KỲ 1 | HỌC KỲ 2 | HỌC KỲ 3 |
|---|---|---|
| 1.Giáo dục chính trị 2 (2) | 6.Tiếng anh 3 (2) | 13.Thực tập tốt nghiệp (6) |
| 5.Tin học 2 (1) | 4.Giáo dục quốc phòng và an ninh 2 (2) | 14.Thiết kế ấn phẩm quảng cáo (5) |
| 3.Giáo dục thể chất 2 (1) | 2.Pháp luật 2 (1) | |
| 8.Nhập môn đồ họa (4) | 7.Kỹ năng mềm 2 (2) | |
| 9.Thiết kế chuyển động 2D (3) | 10.Thiết kế Layout Web (3) | |
| 11.Thiết kế 3D (3) | 12.Thiết kế 3D nâng cao (4) | |

## 7. Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

### 7.1 Chuẩn đầu ra

Sinh viên tốt nghiệp chương trình liên thông cao đẳng ngành Thiết kế đồ họa phải đáp ứng các yêu cầu về tiêu chuẩn đầu ra (ký hiệu **PLO - Program Learning Outcomes**) sau:

| Chuẩn đầu ra (PLO) | | Tương ứng với mục tiêu (PO) | Trình độ năng lực |
|---|---|---|---|
| **PLO 1** | Nhận thức, xác định được các kiến thức mới liên quan về khoa học, chính trị, pháp luật, khoa học xã hội phù hợp với chuyên môn được đào tạo. | PO1, PO2, PO3, | 4.0 |
| **PLO 2** | Có kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin nói chung; Có kiến thức về màu sắc thiết kế đồ họa. | PO5, PO6, PO7, PO8 | 4.0 |
| **PLO 3** | Sử dụng tiếng Anh ở trình độ bậc 2/6 khung năng lực ngoại ngữ Việt Nam để phục vụ học tập và phát triển chuyên môn. | PO2, PO3, PO5, PO7, PO8 | 3.0 |
| **PLO 4** | Có kỹ năng xây dựng bố cục layout, kịch bản; Có kiến thức, kỹ năng sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa tĩnh, động 2D. | PO6, PO7, PO8 | 4.5 |
| **PLO 5** | Có kiến thức, kỹ năng sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa tĩnh, động 3D. | PO5, PO6, PO7, PO8 | 3.0 |
| **PLO 6** | Có kiến thức, kỹ năng sử dụng các phần mềm thiết kế kỹ xảo, biên tập phim. | PO1, PO2, PO6 | 4.0 |

### 7.2 Thang trình độ năng lực(*)

| Trình độ năng lực (TĐNL) | | Mô tả |
|---|---|---|
| 0.0 ≤ TĐNL ≤ 1.0 | Cơ bản | **Nhớ**: Sinh viên ghi nhớ/ nhận ra/ nhớ lại được kiến thức bằng các hành động như định nghĩa, nhắc lại, liệt kê, nhận diện, xác định. |
| 1.0 < TĐNL ≤ 2.0 | Đạt yêu cầu | **Hiểu**: Sinh viên tự kiến tạo được kiến thức từ các tài liệu, kiến thức bằng các hành động như giải thích, phân |

| | | |
|---|---|---|
| | | loại, minh họa, suy luận. |
| 2.0 < TĐNL ≤ 3.0 | | **Áp dụng**: Sinh viên thực hiện/ áp dụng kiến thức để tạo ra các sản phẩm như mô hình, vật thật, sản phẩm mô phỏng, bài báo cáo. |
| 3.0 < TĐNL ≤ 4.0 | Thành thạo* | **Phân tích**: Sinh viên phân tích tài liệu/kiến thức thành các chi tiết/bộ phận và chỉ ra được mối quan hệ của chúng tổng thể bằng các hành động như phân tích, phân loại, so sánh, tổng hợp. |
| 4.0 < TĐNL ≤ 5.0 | | **Đánh giá**: Sinh viên đưa ra được nhận định, dự báo về kiến thức/thông tin theo các tiêu chuẩn, tiêu chí và chỉ số đo lường đã được xác định bằng các hành động như nhận xét, phản biện, đề xuất. |
| 5.0 < TĐNL ≤ 6.0 | Xuất sắc | **Sáng tạo**: Sinh viên kiến tạo/sắp xếp/tổ chức/thiết kế/khái quát hóa các chi tiết/bộ phận theo cách khác/mới để tạo ra cấu trúc/mô hình/sản phẩm mới. |

*(*) Trình độ năng lực theo thang đo Bloom*

## 8. Các môn học và mối quan hệ với chuẩn đầu ra

Mối quan hệ giữa các môn học trong chương trình đào tạo và chuẩn đầu ra (ký hiệu **PLO – Program Learning Outcomes**) được thể hiện qua bảng sau:

| STT | Mã môn học | Tên môn học | PLO – Program Learning Outcomes | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | MH602002 | Giáo dục chính trị 2 | X | | | | X | |
| 2 | MH602003 | Pháp luật 2 | X | | | | X | |
| 3 | MH602001 | Giáo dục thể chất 2 | | | | | X | |
| 4 | MH602004 | Giáo dục quốc phòng và an ninh 2 | X | | | | | X |
| 5 | MH502144 | Kỹ năng mềm 2 | X | X | | | | |
| 6 | MH601001 | Tin học 2 | | | X | | | X |
| 7 | MH610001 | Tiếng anh 3 | | | X | | | X |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | MĐ601107 | Nhập môn đồ họa | X | | | X | X | |
| 9 | MĐ501029 | Thiết kế chuyển động 2D | X | | | X | | |
| 10 | MĐ501037 | Thiết kế layout Web | | X | | | | |
| 11 | MĐ501038 | Thiết kế 3D | | X | | | | |
| 12 | MĐ501258 | Thiết kế 3D nâng cao | X | | | X | | |
| 13 | MĐ601087 | Thực tập tốt nghiệp | X | X | X | X | X | X |
| 14 | MĐ601112 | Thiết kế ấn phẩm quảng cáo | | | X | | X | |