

Khung chương trình đào tạo chuyên ngành THIẾT KẾ MỸ THUẬT SỐ

140 tín chỉ (Chưa bao gồm: chương trình định hướng, rèn luyện tập trung, tiếng anh chuẩn bị và giáo dục thể chất)

GIAI ĐOẠN CHUẨN BỊ

Thời gian học kéo dài từ 2 tháng đến 1 năm (tùy theo năng lực đầu vào) cho đến khi sinh viên đạt trình độ tiếng Anh tương đương IELTS 6.0.

Mục tiêu

- Hội nhập và thích nghi để thành công trong giáo dục đại học.
- Chuẩn bị vững vàng về ngôn ngữ, thể chất, nghệ thuật, văn hóa và tác phong học tập.



Các môn học tiêu biểu

- Định hướng & Rèn luyện tập trung
- Phương pháp học đại học
- Học kỳ Tiếng Anh
- Nhạc cụ dân tộc
- Vovinam



Chương trình trao đổi sinh viên

Các quốc gia và các trường đang triển khai chương trình tiếng Anh:



Thái Lan

- Kasem Bundit University
- Chulalongkorn University
- Dhurakij Pundit University



Malaysia

- University of Kuala Lumpur
- TAR UMT University
- UOW
- UCSI
- HELP
- UNIMAS
- UTP
- Segi University



Philippines

- Đại học Quốc gia Philippines
- Lapu Cebu International College (LCIC)

Điểm khác biệt

- 1 Giáo dục văn hóa truyền thống** thông qua môn học Traditional Musical Instrument (Nhạc cụ truyền thống) giúp sinh viên tiếp cận văn hóa âm nhạc dân tộc, từ đó mở rộng cảm quan nghệ thuật, văn hóa.
- 2 Trang bị tiếng Anh** cho sinh viên giúp quá trình học tập và nghiên cứu tài liệu bằng tiếng Anh được tốt hơn.

GIAI ĐOẠN CƠ BẢN VÀ CƠ SỞ

5 học kỳ (Từ kỳ 1 đến kỳ 5)

Mục tiêu

- 1 Giai đoạn cơ bản:** xây dựng nền tảng tư duy thẩm mỹ, phát triển kỹ năng vẽ tay, vẽ máy, các phần mềm thiết kế đồ họa và tư duy sáng tạo
- 2 Giai đoạn cơ sở ngành:** tiếp cận các kỹ năng chuyên sâu của chuyên ngành hẹp như thiết kế nhân vật, UI/UX, chuyển động, ấn bản điện tử.
 - Đây là hai giai đoạn để hình thành và hoàn thiện năng lực thiết kế đa phương tiện, chuẩn bị cho giai đoạn thực tập và làm việc chuyên nghiệp trong ngành công nghiệp sáng tạo số.
 - Các công nghệ/phần mềm: Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator, After Effects,.

Các môn học tiêu biểu

- **Human Anatomy for Artist:** Học về giải phẫu cơ thể người - nền tảng thiết kế nhân vật.
- **Character Design:** Thiết kế nhân vật cho game, hoạt hình, truyện tranh, sách minh họa.
- **Digital Painting:** Vẽ tranh kỹ thuật số, tạo hình nhân vật, bối cảnh, ứng dụng cao trong ngành game, phim hoạt hình, truyện, sách điện tử.
- **UI/UX Design:** Thiết kế giao diện và trải nghiệm người dùng cho app/website, là nền tảng sáng tạo nội dung giải trí và phát triển thương hiệu.
- **Principles of Animation:** Nguyên lý chuyển động, kỹ năng quan trọng trong ngành phim hoạt hình, game, quảng cáo động.
- **Typography & E-publication Design:** Thiết kế chữ và ấn bản điện tử, một trong những kỹ năng cần thiết cho thiết kế web, quảng cáo, social media.
- **Principles of Compositing:** Kết hợp âm thanh, hình ảnh, hiệu ứng, quan trọng cho làm video, phim, game, quảng cáo.
- **Web Layout Design:** Thiết kế giao diện web, kỹ năng quan trọng đáp ứng nhu cầu của lĩnh vực Web Design.

Điểm khác biệt

- 1 Sự kết hợp giữa yếu tố công nghệ và thẩm mỹ** đi liền với định hướng thực tế, tăng cường trải nghiệm.
- 2 Mục tiêu mở rộng cơ hội nghề nghiệp,** vươn ra thị trường lao động quốc tế (với 2 ngoại ngữ).



GIAI ĐOẠN HỌC TRONG DOANH NGHIỆP

OJT-ON-THE-JOB TRAINING

1 học kỳ (kỳ 6)

Mục tiêu

- Áp dụng kiến thức và kỹ năng đã học vào công việc thực tế và các dự án chuyên ngành, dưới sự hướng dẫn của quản lý hoặc chuyên gia doanh nghiệp.
- Là bước đệm quan trọng, giúp sinh viên chuyển hóa kiến thức thành năng lực thực tế, đồng thời xác định rõ định hướng và yêu cầu nghề nghiệp trong tương lai.

Các doanh nghiệp OJT

- S Connect
- HG Media
- FPT IS



Điểm khác biệt

- 1 Trải nghiệm thực tế tại doanh nghiệp sớm** (vào học kỳ 6) với thời gian OJT kéo dài tương đương một học kỳ.
- 2 Được thực tập tại FPT và các Doanh nghiệp lớn** ở quy mô quốc gia và toàn cầu.
- 3 Trải nghiệm làm việc thực tế trong quá trình học** giúp sinh viên tham gia dự án tại doanh nghiệp, làm quen môi trường làm việc và định hướng rõ ràng hơn khi quay trở lại trường.
- 4 Trường kết nối và sắp xếp doanh nghiệp thực tập (OJT)** đảm bảo sinh viên có cơ hội trải nghiệm tại nhiều doanh nghiệp uy tín.
- 5 Cơ hội việc làm cao sau khi hoàn thành OJT** giúp sinh viên dễ dàng tìm được công việc phù hợp.
- 6 Sinh viên có thể được doanh nghiệp ký hợp đồng ngay sau OJT** mở ra cơ hội nghề nghiệp sớm.

GIAI ĐOẠN CHUYÊN MÔN SÂU

2 học kỳ (kỳ 7 & kỳ 8)

Mục tiêu

- Phát triển năng lực thiết kế chuyên sâu như 2D-3D animation, thiết kế tương tác, thiết kế truyền thông..., rèn luyện tư duy sáng tạo kết hợp công nghệ mới.
- Bổ sung kiến thức lý luận, luật pháp và văn hóa ngành bên cạnh định hướng khởi nghiệp.

Các môn học tiêu biểu

- **Traditional Animation Principles:** Nguyên lý hoạt hình truyền thống, nền tảng cho hoạt hình 2D, 3D.
- **3D Character Animation:** Tạo chuyển động trong môi trường 3D
- **Sound Production:** Sản xuất âm thanh chuyên nghiệp cho phim, game, truyền thông.
- **Packaging design:** Thiết kế bao bì.
- **Exhibition Display & Event Design:** Thiết kế sự kiện, triển lãm thương hiệu, quảng bá sản phẩm.
- **Mobility Application Design:** Thiết kế giao diện, trải nghiệm cho ứng dụng di động.
- **Experiential Entrepreneurship 1 & 2:** Khởi nghiệp sáng tạo, phát triển dự án thiết kế cá nhân hóa.

Điểm khác biệt

- 1 Tập trung chuyên sâu vào thực hành nghề nghiệp,** phù hợp với đặc thù từng chuyên ngành.
- 2 Các môn đại cương được chuyển sang học kỳ 8,** giúp sinh viên phát triển tư duy lý luận và củng cố kiến thức dựa trên kinh nghiệm thực hành từ các học kỳ trước (ví dụ: Mỹ học đại cương, Luật sở hữu trí tuệ, Lịch sử thiết kế...).
- 3 Các môn Trải nghiệm khởi nghiệp** giúp sinh viên hiện thực hóa ý tưởng thành dự án thực tế, phát triển sản phẩm cá nhân hóa và hướng tới làm chủ doanh nghiệp thiết kế.



GIAI ĐOẠN HOÀN THÀNH VÀ TỐT NGHIỆP

1 học kỳ (kỳ 9)

Mục tiêu

- Áp dụng kiến thức toàn diện để phát triển sản phẩm chuyên nghiệp theo mô hình làm việc nhóm, với sự hướng dẫn của chuyên gia.
- Tạo ra sản phẩm có tính thẩm mỹ, ứng dụng công nghệ, đáp ứng nhu cầu cộng đồng và có tiềm năng thương mại hóa.

Các môn học tiêu biểu

- Đồ án tốt nghiệp/Luận văn tốt nghiệp.
- Dự án khởi nghiệp được hỗ trợ và đầu tư.

Điểm khác biệt

- 1 Làm đồ án theo nhóm** mô phỏng quy trình dự án thực tế từ nghiên cứu đến phát triển sản phẩm hoàn chỉnh.
- 2 Sản phẩm có tính thực tiễn, ứng dụng cao** hướng đến cộng đồng hoặc khả năng thương mại hóa, phù hợp với xu hướng thị trường.

