

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG TRUNG CẤP BÁCH NGHỆ
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

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

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2022

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

(Ban hành kèm theo Quyết định số:ngày... tháng ...năm 2022 của Hiệu trưởng Trường Trung cấp Bách Nghệ Thành phố Hồ Chí Minh).

Tên ngành: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

Mã ngành: 5210402

Trình độ đào tạo: Trung cấp

Hình thức đào tạo: Chính quy

Đối tượng tuyển sinh: Tốt nghiệp THCS trở lên

Thời gian đào tạo: Từ 1 đến 2 năm học

1. Mục tiêu đào tạo

1.1. Mục tiêu chung

Ngày nay, với sự phát triển mạnh mẽ của truyền thông quảng cáo, con người đã bị chi phối bởi nhiều thông tin. Để tiếp cận khách hàng một cách nhanh chóng và hiệu quả nhất, các doanh nghiệp ngày càng đầu tư vào các ấn phẩm quảng cáo với nội dung ngắn gọn, xúc tích và hình ảnh màu sắc bắt mắt. Người thiết kế đồ họa sẽ là người trực tiếp thiết kế những ấn phẩm đó để đưa tới công chúng.

Thiết kế đồ họa là một trong những ngành mới tại trường Trung cấp Bách Nghệ Thành phố Hồ Chí Minh, học sinh tham gia học tại trường được đào tạo đầy đủ kỹ năng để trở thành nhà thiết kế đồ họa với tay nghề cao đáp ứng thị trường hiện nay yêu cầu và

hoà nhập ngay với công việc mới mà không phải đào tạo lại, thời lượng thực hành chiếm trên 70% chương trình đào tạo, học sinh được rèn luyện và trau dồi kỹ năng và kiến thức liên tục thông qua các hội thảo khoa học công nghệ, câu lạc bộ IT, câu lạc bộ truyền thông.

Ngoài ra, nhà trường còn kết nối chặt chẽ với doanh nghiệp để tạo điều kiện cho học sinh ngành Công nghệ thông tin tham gia thực tập và cơ hội việc làm thu nhập hấp dẫn tại các công ty.

1.2. Mục tiêu cụ thể

1.2.1. Kiến thức

- Trình bày được các kiến thức căn bản về công nghệ thông tin, mạng máy tính và Internet;
- 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; 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: 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;
- Xác định được các kiến thức cơ sở về đồ họa và đồ họa trên vi tính;
- Xác định rõ các kiến thức cơ sở về mỹ thuật, thẩm mỹ;
- 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; Trình bày được các kiến thức liên quan đến tạo hình 2D;
- Xác định được 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 nâng cao về xử lý ảnh, tập trung vào các kỹ năng biên tập ảnh nhằm đáp ứng các yêu cầu của các bài toán thực tế;
- 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;
- 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.

1.2.2. Kỹ năng

- Sử dụng được công nghệ thông tin cơ bản theo quy định;
- Thực hiện được việc kết nối, điều khiển máy tính, 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;
- 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 dựng phim, game, phần mềm xử lý ảnh và đồ họa, phần mềm xử lý âm thanh và Video,...;
- Thực hiện được việc khai thác Internet, tra cứu tài liệu tiếng Việt hoặc tiếng Anh để phục vụ cho yêu cầu công việc;
- 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, phục chế ảnh cũ,...;
- 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, 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 1/6 trong Khung năng lực ngoại ngữ của Việt Nam; ứng dụng được ngoại ngữ vào một số công việc chuyên môn của ngành, nghề; đọc và hiểu được tài liệu tiếng anh chuyên ngành.

1.2.3. 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 qui 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.

1.2.4. Chuẩn đầu ra sau khi tốt nghiệp trung cấp

- Tiếng Anh trình độ A1 hoặc tương đương trở lên;

- Ứng dụng công nghệ thông tin cơ bản hoặc tương đương trở lên.

1.3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp

- Nhân viên thiết kế, tư vấn thiết kế tại các công ty quảng cáo, công ty thiết kế, công ty truyền thông và tổ chức sự kiện,...
- Nhân viên thiết kế đồ họa với các công việc như: bảo trì, tạo bản vẽ kỹ thuật, tạo và chế bản các mẫu quảng cáo, mẫu bìa sách, tờ rơi, pano áp phích, biểu tượng logo, thiết kế banner và hình ảnh cho Website, chụp ảnh, sửa ảnh, xử lý âm thanh, quay video, dựng các sản phẩm video.

1.4. Khả năng học tập, nâng cao trình độ sau khi tốt nghiệp

- Có khả năng học liên thông để đạt trình độ cao hơn thuộc chuyên ngành đã được đào tạo, tiếp thu, triển khai các ứng dụng công nghệ, kỹ thuật mới đồ họa ứng dụng;
- Có khả năng tự học tập để thích ứng với môi trường công việc và khả năng học tập suốt đời.

2. Khối lượng kiến thức và thời gian khóa học

- Số lượng môn học: 19 môn học
- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: **53 tín chỉ**
- Khối lượng các môn học chung: **255 giờ**
- Khối lượng các môn học chuyên môn: **825 giờ**
- Khối lượng lý thuyết: **330 giờ**; Thực hành, thực tập, thí nghiệm: **971 giờ**

3. Nội dung chương trình

ST T	Mã môn học	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổn g	LT	T H	K T
I. Các môn học chung			11	255	92	15 0	13
1	MH01	Giáo dục chính trị	1	30	13	15	2
2	MH02	Pháp luật	1	15	9	5	1
3	MH03	Giáo dục thể chất	1	30	4	24	2
4	MH04	Tin học	2	45	15	29	1
5	MH05	Giáo dục QP và AN	2	45	21	21	3

ST T	Mã môn học	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
				Tổn g	LT	T H	K T
6	MH06	Ngoại ngữ	4	90	30	56	4
II. Các môn học chuyên môn			36	825	23 8	55 1	36
II.1. Môn học cơ sở			9	195	70	11 6	9
7	MH07	Thiết kế nhãn hiệu bao bì	3	75	14	58	3
8	MH08	CorelDraw	3	60	28	29	3
9	MH09	Xử lý ảnh và ứng dụng Photoshop cho thiết kế	3	60	28	29	3
II.2. Môn học chuyên ngành			24	570	14 0	40 6	24
10	MH10	Thiết kế ảnh động Flash	3	75	14	58	3
11	MH11	Kỹ thuật quay Camera và chụp ảnh	3	75	14	58	3
12	MH12	Thiết kế layout và banner cho Website	3	75	14	58	3
13	MH13	Mạng máy tính và Internet	3	60	28	29	3
14	MH14	Lắp ráp và sửa chữa máy tính	3	60	28	29	3
15	MH15	Kỹ thuật xử lý phim	3	75	14	58	3
16	MH16	Đồ hoạ 2D & 3D	3	75	14	58	3
17	MH17	Thiết kế Poster quảng cáo thương mại	3	75	14	58	3
II. 3. Môn học tự chọn			3	60	28	29	3
18	MH18	Đồ hoạ vector Adobe Illustrator	3	60	28	29	3
	MH19	Thiết kế Website	3	60	28	29	3
	MH20	3DsMax	3	60	28	29	3
III. Thực tập tốt nghiệp (giờ)			6	270	0	27 0	0
19	MH21	Thực tập tốt nghiệp	6	270	0	27 0	
TỔNG CỘNG			53	1350	33 0	97 1	49

4. Hướng dẫn sử dụng chương trình

4.1. Các môn học chung

Các môn học chung và bắt buộc gồm: Giáo dục chính trị, Pháp luật, Giáo dục thể chất, Giáo dục Quốc phòng - An ninh, Tin học, Ngoại ngữ. Trong đó, môn Giáo dục thể chất và Giáo dục Quốc phòng - An ninh là môn học điều kiện.

+ Môn Giáo dục chính trị áp dụng theo Thông tư số 24/2018/TT-BLĐTBXH ngày 16 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

+ Môn Pháp luật áp dụng theo Thông tư số 13/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

+ Môn Giáo dục thể chất áp dụng theo Thông tư số 12/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

+ Môn Giáo dục QP-AN áp dụng theo Thông tư số 10/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

+ Môn Tin học áp dụng theo Thông tư số 11/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

+ Môn Ngoại ngữ áp dụng theo Thông tư số 03/2019/TT-BLĐTBXH ngày 17 tháng 01 năm 2019 của Bộ trưởng Bộ Lao động Thương binh và Xã hội.

Các môn học này được công nhận và miễn trừ nội dung học tập theo Điều 10 Thông tư 04/2022/TT-BLĐTB&XH ngày 30 tháng 03 năm 2022 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội.

4.2. Hoạt động ngoại khóa

Học sinh phải tham gia các hoạt động văn hóa, văn nghệ, thể dục thể thao, tham quan, du khảo, thực tập tại doanh nghiệp và các hoạt động khác: ít nhất 01 lần/năm học.

4.3. Kiểm tra hết môn học

Một môn học có ít nhất một điểm kiểm tra thường xuyên, một điểm kiểm tra định kỳ và một điểm thi kết thúc môn học vào cuối kỳ.

4.4. Thi tốt nghiệp và xét công nhận tốt nghiệp

4.4.1. Đối với đào tạo theo niên chế

Người học phải học hết chương trình đào tạo theo từng ngành, nghề và có đủ điều kiện thì sẽ được dự thi tốt nghiệp.

Nội dung thi tốt nghiệp bao gồm: môn Lý thuyết chuyên môn và Thực hành.

Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả học tập, thi tốt nghiệp và các quy định liên quan để xét công nhận tốt nghiệp, cấp bằng tốt nghiệp cho người học.

4.4.2. Đối với đào tạo theo phương thức tích lũy tín chỉ

Người học phải học hết chương trình đào tạo và phải tích lũy đủ số tín chỉ theo quy định trong chương trình đào tạo.

Hiệu trưởng căn cứ vào kết quả tích lũy tín chỉ và các quy định liên quan để xét công nhận tốt nghiệp, cấp bằng tốt nghiệp cho người học.

4.5. Các chú ý khác. Người học tốt nghiệp THCS học 2 năm; tốt nghiệp THPT học 1,5 năm; tốt nghiệp TC, CĐ, ĐH học 1 năm. Người học có thể rút ngắn thời gian đối với phương thức tích lũy tín chỉ và được miễn giảm các môn học theo quy định.

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2022

HIỆU TRƯỞNG