

Số: 1448/QĐ-HV

Hà Nội, ngày 20 tháng 5 năm 2026

QUYẾT ĐỊNH

Ban hành Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa game trình độ đại học (ngành Công nghệ đa phương tiện)

GIÁM ĐỐC HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG

Căn cứ Quyết định số 171/QĐ-BKHCN ngày 03 tháng 3 năm 2025 ban hành Quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông;

Căn cứ Nghị quyết số 22/NQ-HĐHV ngày 12 tháng 4 năm 2021 của Hội đồng học viện về việc ban hành Quy chế tổ chức và hoạt động của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông và Nghị quyết số 191/NQ-HĐHV ngày 12/4/2025 của Hội đồng học viện về Điều chỉnh Quy chế tổ chức và hoạt động của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông;

Căn cứ Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 6 năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Quy định về chuẩn chương trình đào tạo; xây dựng, thẩm định, ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

Căn cứ Quyết định số 977/QĐ-HV ngày 13 tháng 6 năm 2025 của Giám đốc Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông ban hành Quy định xây dựng, cải tiến và phát triển chương trình đào tạo;

Xét đề nghị của Trưởng phòng Đào tạo và Viện Trưởng Viện CNTT&TT,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này **Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa game trình độ đại học (ngành Công nghệ đa phương tiện)** của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông (Chi tiết kèm theo).

Điều 2. Quyết định có hiệu lực thi hành kể từ ngày ký.

Điều 3. Phó Giám đốc Phụ trách Cơ sở Học viện tại Tp. Hồ Chí Minh, Chánh văn phòng, Trưởng các Phòng: Đào tạo, Giáo vụ, Chính trị & Công tác sinh viên, Tài chính kế toán, Quản lý Khoa học công nghệ & hợp tác quốc tế; Trưởng Trung tâm KT&ĐBCL, Trưởng các Khoa đào tạo 1 và 2, Trưởng Bộ môn Marketing, Viện Trưởng Viện CNTT&TT và Trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định./.

Nơi nhận:

- Như Điều 3;
- Bộ GD&ĐT (để b/c);
- Bộ KH&CN (để b/c);
- Ban Giám đốc HV;
- Lưu VT, ĐT (03).

KT. GIÁM ĐỐC
PHÓ GIÁM ĐỐC

HỌC VIỆN
CÔNG NGHỆ
BƯU CHÍNH
VIỄN THÔNG

PGS.TS Trần Quang Anh

KHUNG CHUẨN ĐẦU RA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO THIẾT KẾ ĐỒ HỌA GAME TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC (NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN)

(Kèm theo Quyết định số ~~1448~~ 1448/QĐ-HV ngày 20 tháng 5 năm 2026 của Giám đốc Học viện)

1. GIỚI THIỆU VỀ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

- Tên ngành (tiếng Việt):	Công nghệ Đa phương tiện
- Tên ngành (tiếng Anh):	Multimedia Technology
- Tên chương trình (tiếng Việt):	Thiết kế đồ họa Game
- Tên chương trình (tiếng Anh):	Game Art
- Trình độ đào tạo:	Đại học
- Mã ngành đào tạo:	7329001
- Thời gian đào tạo:	04 năm
- Hình thức đào tạo:	Chính quy

2. MỤC TIÊU ĐÀO TẠO (Program Objective – POs)

2.1. Mục tiêu chung

Mục tiêu cơ bản của chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa Game của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông là đào tạo cử nhân Thiết kế đồ họa Game có phẩm chất chính trị, đạo đức, sức khỏe; có kiến thức, kỹ năng thực hành nghề nghiệp, năng lực nghiên cứu và ứng dụng trong lĩnh vực khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo; có khả năng học tập suốt đời; có kiến thức chuyên sâu về thiết kế đa phương tiện, thiết kế đồ họa game, sử dụng tốt tiếng Anh trong học tập và công tác chuyên môn, có tư duy phân tích, tự chủ và khả năng thích ứng với môi trường làm việc đa văn hóa, đáp ứng nhu cầu thị trường lao động trong nước và nước ngoài; phù hợp với Sứ mạng và Tầm nhìn cũng như đảm bảo được Triết lý giáo dục “*Tri thức – Sáng tạo – Đạo đức – Trách nhiệm*” của Học viện.

2.2. Mục tiêu cụ thể (Program Objectives - POs)

Mục tiêu cụ thể của Chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa Game của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông nhằm đào tạo cử nhân Công nghệ đa phương tiện có:

[PO1]: Vận dụng kiến thức, kỹ năng và năng lực tự học để phát triển nghề nghiệp bền vững, thích ứng với sự thay đổi của công nghệ và có khả năng tiếp tục học tập ở bậc cao hơn.

[PO2]: Hành xử chuyên nghiệp, tuân thủ các chuẩn mực đạo đức và pháp lý trong lĩnh vực công nghệ đa phương tiện; có trách nhiệm trong việc thiết kế, phát triển và phân phối nội dung số, đảm bảo tính nhân văn, bản quyền, và tác động tích cực đến cộng đồng và xã hội.



[PO3]: Giải quyết các vấn đề trong lĩnh vực công nghệ đa phương tiện một cách sáng tạo, có khả năng làm việc độc lập và phối hợp hiệu quả trong môi trường đa ngành nhằm phát triển các sản phẩm và dịch vụ số chất lượng cao.

[PO4]: Áp dụng hiệu quả các kỹ thuật, công nghệ và công cụ hiện đại trong lĩnh vực công nghệ đa phương tiện để thiết kế, phát triển và triển khai các sản phẩm, hệ thống và dịch vụ đa phương tiện đáp ứng yêu cầu thực tiễn.

2.3. Ví trí việc làm sau tốt nghiệp

Sinh viên sau khi tốt nghiệp Chương trình Thiết kế đồ họa Game có thể đảm nhận tốt các vị trí và/hoặc công việc sau:

- Họa sĩ thiết kế đồ họa game, Nghệ sĩ kỹ thuật (Technical artist)
- Nghệ sĩ thiết kế chuyển động game, thiết kế hiệu ứng hình ảnh, kỹ xảo, thiết kế giao diện, thiết kế truyền thông game tại các công ty phát hành và sản xuất game.
- Họa sĩ thiết kế đồ họa tại các công ty, studio thiết kế hoạt hình, quảng cáo, đa phương tiện,...
- Cán bộ nghiên cứu, giảng dạy về thiết kế đa phương tiện, thiết kế đồ họa game tại các viện, trung tâm nghiên cứu và các cơ sở đào tạo.
- Học viên học tiếp lên trình độ sau đại học ở nước ngoài.

3. CHUẨN ĐẦU RA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO (LOs)

Các chuẩn đầu ra (Learning Outcomes – LOs) và các chỉ báo (Performance Indicator – PI) của chương trình đào tạo cho bảng như sau:

Chuẩn đầu ra (LOs)	Mức độ năng lực	Các chỉ báo (PIs)
LO1. Áp dụng tri thức về công nghệ và khoa học liên ngành để phân tích các vấn đề và các giải pháp trong lĩnh vực công nghệ đa phương tiện	C4/P3	<i>PI1.1. Phát biểu các vấn đề và yêu cầu của thiết kế game</i> <i>PI1.2. Phân tích các giải pháp thiết kế đồ họa cho game đáp ứng các vấn đề và yêu cầu đặt ra</i> <i>PI1.3. Định hướng được giải pháp phù hợp dựa trên các nguyên lý thiết kế đồ họa game</i>

Chuẩn đầu ra (LOs)	Mức độ năng lực	Các chỉ báo (PIs)
LO2. Phân tích, lựa chọn giải pháp cho sản phẩm đa phương tiện phù hợp yêu cầu cơ bản của người sử dụng.	C4/P3	<p><i>PI2.1. Xác định được yêu cầu thiết kế đồ họa của game</i></p> <p><i>PI2.2. Phân tích, lựa chọn phong cách đồ họa và các công cụ để phác thảo đồ họa game phù hợp với yêu cầu thiết kế</i></p> <p><i>PI2.3. Vận dụng kỹ năng vẽ tay và vẽ máy để phác thảo đồ họa game</i></p>
LO3: Thiết kế, phát triển, đánh giá và tối ưu các sản phẩm đa phương tiện đảm bảo cân bằng hiệu quả triển khai và trải nghiệm người dùng; Sáng tạo các sản phẩm đa phương tiện có độ phức tạp cao và có khả năng triển khai thực tế	C6/P4	<p><i>P3.1. Có khả năng sáng tạo trong thiết kế các sản phẩm đồ họa Game có độ phức tạp cao, quy mô lớn</i></p> <p><i>P3.2. Có khả năng hoàn thiện các sản phẩm đồ họa có độ phức tạp cao, quy mô lớn theo thiết kế game</i></p> <p><i>PI3.3. Đánh giá được các sản phẩm đồ họa game có độ phức tạp cao một cách bài bản, khoa học</i></p>
LO4. Giao tiếp hiệu quả, làm việc độc lập và làm việc nhóm, tham gia và quản lý các dự án đa phương tiện trong môi trường liên ngành và đa văn hóa.	C4/P3/A2	<p><i>PI4.1. Phối hợp, chia sẻ công việc trong một nhóm</i></p> <p><i>PI4.2. Hoàn thành nhiệm vụ trong các vai trò khác nhau của nhóm</i></p> <p><i>PI4.3. Vận dụng các kỹ năng, kiến thức để trình bày các vấn đề, thể hiện kỹ năng giao tiếp hiệu quả trong bối cảnh các chủ đề thảo luận.</i></p>
LO5. Nhận thức, tuân thủ và đánh giá được các vấn đề liên quan đến pháp luật, sở hữu trí tuệ, văn hóa và đạo đức nghề nghiệp trong lĩnh vực công nghệ đa phương tiện, đồng thời có khả năng tự học, nghiên cứu và phát triển nghề nghiệp liên tục.	C3/P3/A2	<p><i>PI5.1. Phân tích các vấn đề liên quan đến pháp lý và đạo đức của sản phẩm đồ họa game</i></p> <p><i>PI5.2. Áp dụng các nguyên tắc pháp lý và đạo đức nghề nghiệp khi giải quyết các vấn đề liên quan đến sản phẩm đồ họa game</i></p>

(C: miền kiến thức; P: miền kỹ năng; A: miền thái độ; Các mức độ năng lực được xác định trên cơ sở tham chiếu Thang cấp độ tư duy Bloom)

4. MA TRẬN CHUẨN ĐẦU RA CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO VỚI MỤC TIÊU ĐÀO TẠO

TT	Mục tiêu (PO)		PO1	PO2	PO3	PO4
	CĐR					
1	LO1		X		X	X
2	LO2		X			X
3	LO3		X		X	X
4	LO4		X	X		
5	LO5		X	X		

5. MA TRẬN LIÊN KẾT CHUẨN ĐẦU RA CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO VỚI PHẨM CHẤT NGƯỜI TỐT NGHIỆP VÀ CHUẨN ĐẦU RA CỦA CƠ SỞ GIÁO DỤC

Ma trận liên kết chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (LOs) với phẩm chất người học (GA) và chuẩn đầu ra của cơ sở giáo dục (ULO) được thể hiện trong Phụ lục đính kèm theo.

Ma trận liên kết chuẩn đầu ra CTĐT (LOs) và phẩm chất người tốt nghiệp (GA) và chuẩn đầu ra CSGD (ULO)

GA, ULO	GA1			GA2			GA3		
	ULO1			ULO2			ULO3		
	UPI 1.1 Xác định và phân tích các vấn đề, áp dụng các kiến thức và nguyên lý liên quan để giải quyết vấn đề trong lĩnh vực chuyên môn.	UPI 1.2 Đưa ra ý tưởng, chấp nhận rủi ro, nhận biết cơ hội, phát triển các giải pháp khả thi trong bối cảnh cụ thể, xem xét các mục tiêu phát triển bền vững để đưa ra quyết định trong quá trình giải quyết vấn đề cũng như nhận diện các cơ hội khởi nghiệp tiềm năng.	UPI 1.3 Ứng dụng các phương pháp và công nghệ tiên tiến trong việc giải quyết vấn đề và ra quyết định.	UPI 2.1 Nhận biết và mô tả trách nhiệm nghề nghiệp trong hành động và những hậu quả tiềm ẩn của chúng.	UPI 2.2 Nhận biết và mô tả các vấn đề đạo đức liên quan đến môi trường nghề nghiệp.	UPI 2.3 Đưa ra các nhận định có cơ sở dựa trên các nguyên tắc pháp lý và đạo đức cũng như trên trách nhiệm nghề nghiệp, có xem xét đến các yếu tố tác động đến địa phương và toàn cầu.	UPI 3.1 Hoạt động hiệu quả với tư cách là thành viên hoặc lãnh đạo của một nhóm để đạt được mục tiêu chung.	UPI 3.2 Áp dụng các kỹ năng giao tiếp bằng lời nói, văn bản và kỹ thuật số phù hợp để chia sẻ thông tin một cách hiệu quả với nhiều đối tượng khác nhau.	UPI 3.3 Thể hiện khả năng quản lý các hoạt động chuyên môn với tư duy khởi nghiệp.
LO1	H	H	H	H	H	H			M
LO2								H	M
LO3				M	M		H	H	H
LO4	H								
LO5	H		H						
LO6	H		H						
LO7	H	H	H	H	H				M

Ghi chú:

Phẩm chất người tốt nghiệp (GA) bao gồm:

GA1: Tri thức - Sáng tạo - Khởi nghiệp (Subjective Expertise - Innovation- Entrepreneurship)

GA2: Đạo đức - Trách nhiệm nghề nghiệp (Professional Ethics - Responsibility)

GA3: Giao tiếp - Hợp tác - Quản lý (Communication - Collaboration - Management)

Chuẩn đầu ra CSGD (ULO) bao gồm:

ULO1: Khả năng xác định, phân tích và giải quyết vấn đề trong lĩnh vực chuyên môn một cách hiệu quả trong các bối cảnh nhất định bằng cách áp dụng các kiến thức và nguyên tắc liên quan, hướng tiếp cận đổi mới sáng tạo và các công nghệ tiên tiến có thể có, đồng thời xem xét các mục tiêu phát triển bền vững và cơ hội khởi nghiệp.

ULO2: Khả năng vận dụng các nguyên tắc đạo đức và trách nhiệm nghề nghiệp trong thực hành nghề nghiệp, cũng như cân nhắc các yếu tố có thể ảnh hưởng ở cấp độ địa phương và toàn cầu

ULO3: Khả năng giao tiếp và thực hiện công việc nhóm một cách hiệu quả nhằm đạt được các mục tiêu nghề nghiệp, cũng như quản lý các hoạt động chuyên môn dựa trên tư duy khởi nghiệp.

Các mức độ liên

L: mức độ liên quan/đóng góp thấp

M: mức độ liên quan/đóng góp trung bình

H: mức độ liên quan/đóng góp cao

kết/đóng góp của LOs: