

Số: 1449/QĐ-HV

Hà Nội, ngày 20 tháng 5 năm 2026

## QUYẾT ĐỊNH

### Ban hành 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 **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 Khảo thí & Đảm bảo chất lượng giáo dục, 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

## CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC ĐẠI HỌC

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

(Kèm theo Quyết định số ~~149~~ 149/QĐ-HV ngày 20 tháng 5 năm 2026 của Giám đốc Học viện)

### 1. MỤC TIÊU

#### 1.1 Mục tiêu chung (Goals)

Mục tiêu cơ bản của chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa Game của Học viện Công nghệ Bru 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.

#### 1.2 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 Bru 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. 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:

<b>Chuẩn đầu ra (LOs)</b>	<b>Mức độ năng lực</b>	<b>Các chỉ báo (PIs)</b>
<b>LO1.</b> 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	<b>C4/P3</b>	<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>
<b>LO2.</b> Phân tích, lựa chọn giải pháp cho sản phẩm đa phương tiện phù hợp yêu cầu cơ bản của người sử dụng.	<b>C4/P3</b>	<i>PI2.1. Xác định được yêu cầu thiết kế đồ họa của game</i> <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> <i>PI2.3. Vận dụng kỹ năng vẽ tay và vẽ máy để phác thảo đồ họa game</i>
<b>LO3:</b> 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	<b>C6/P4</b>	<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> <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> <i>PI3.3. Đánh giá được các sản phẩm đồ họa game có độ phức tạp cao một cách bài bản, khoa học</i>
<b>LO4.</b> 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.	<b>C4/P3/A2</b>	<i>PI4.1. Phối hợp, chia sẻ công việc trong một nhóm</i> <i>PI4.2. Hoàn thành nhiệm vụ trong các vai trò khác nhau của nhóm</i> <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>

Chuẩn đầu ra (LOs)	Mức độ năng lực	Các chỉ báo (PIs)
<b>LO5.</b> 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.	<b>C3/P3/A2</b>	<i>PI5.1. Phân tích các vấn đề liên quan đến pháp lý và đạo đức của sản phẩm đồ họa game</i> <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>

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

**3. KHỐI LƯỢNG KIẾN THỨC TOÀN KHOẢ: 120 tín chỉ** (không bao gồm kiến thức Giáo dục quốc phòng, Giáo dục thể chất và Kỹ năng mềm)

#### 4. ĐỐI TƯỢNG TUYỂN SINH VÀ YÊU CẦU ĐẦU VÀO:

Học sinh đã tốt nghiệp THPT hoặc tương đương; tham dự và trúng tuyển trong kỳ tuyển sinh đại học chính quy - Tổ hợp môn thi: Toán, Vật lý, Hóa học (A00); Toán, Vật lý, Tiếng Anh (A01); Toán, Ngữ văn, Tiếng Anh (D01); Toán, Lý, Tin học (X06); Toán, Tin, Anh (X26) hoặc các phương án tuyển sinh riêng theo quy định của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông công bố.

#### 5. QUY TRÌNH ĐÀO TẠO, ĐIỀU KIỆN TỐT NGHIỆP

##### 5.1 Quy trình đào tạo

Chương trình đào tạo chuẩn được tổ chức thực hiện trong 04 năm gồm 08 học kỳ, trong đó 07 học kỳ tích lũy kiến thức tại Học viện và 01 kỳ thực tập chuyên sâu, thực tập thực tế tại cơ sở. Cuối khóa, sinh viên làm Đồ án/Khóa luận tốt nghiệp hoặc hoàn thành các học phần thay thế tốt nghiệp.

Sinh viên được đào tạo theo phương thức đào tạo tín chỉ, áp dụng Quy chế đào tạo tín chỉ hiện hành của Bộ Giáo dục & Đào tạo và của Học viện.

##### 5.2 Công nhận tốt nghiệp

Sinh viên phải đạt trình độ tiếng Anh 450 điểm TOEIC quốc tế trở lên hoặc tương đương.

Kết thúc khóa học, sinh viên được công nhận tốt nghiệp và cấp bằng **Cử nhân Công nghệ Đa phương tiện (định hướng Thiết kế đồ họa Game)** trình độ đại học hệ chính quy khi đã hội tụ đủ các tiêu chuẩn theo quy chế đào tạo đại học theo hệ thống tín chỉ.

#### 6. THANG ĐIỂM

Việc đánh giá kết quả học tập sẽ được đánh giá theo thang điểm tín chỉ. Cụ thể: Điểm chữ (A, B, C, D, F) và thang điểm 4 quy đổi tương ứng được sử dụng để đánh giá

kết quả học tập chính thức. Thang điểm 10 được sử dụng để đánh giá điểm thành phần của các môn học/học phần.

Điểm đạt	Thang điểm 10 (điểm thành phần)	Thang điểm 4	
		Điểm chữ	Điểm số
	Từ 9,0 đến 10,0	A+	4,0
	Từ 8,5 đến 8,9	A	3,7
	Từ 8,0 đến 8,4	B+	3,5
	Từ 7,0 đến 7,9	B	3,0
	Từ 6,5 đến 6,9	C+	2,5
	Từ 5,5 đến 6,4	C	2,0
	Từ 5,0 đến 5,5	D+	1,5
	Từ 4,0 đến 4,9	D	1,0
<b>Không đạt</b>	Dưới 4,0	F	0,0
<b>Loại đạt không ghi mức</b> (áp dụng cho các học phần đạt, không tính vào điểm trung bình học tập): Từ 5,0 điểm trở lên, điểm chữ là P.			

## 7. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

### 7.1 Cấu trúc chương trình đào tạo

STT	Khối kiến thức	Số tín chỉ
<b>1</b>	<b>Khối kiến thức giáo dục đại cương</b>	<b>31</b>
<b>1.1</b>	<b>Khối kiến thức chung</b>	<b>27</b>
1.1.1	Lý luận chính trị	11
1.1.2	Tiếng Anh	14
1.1.3	Tin học	2
1.2	Khối kiến thức khoa học xã hội	4
<b>2</b>	<b>Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp</b>	<b>89</b>
2.1	Khối kiến thức giáo dục cơ sở (nhóm ngành và ngành)	30
2.2	Khối kiến thức chuyên ngành	49
2.3	Thực tập và tốt nghiệp	10
	<b>Tổng cộng</b>	<b>120</b>

### 7.2 Nội dung chương trình đào tạo

#### 7.2.1 Khối kiến thức chung

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
1	Triết học Mác-Lênin	BAS1150	3	X		1	
2	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	BAS1151	2	X		2	

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
3	Chủ nghĩa xã hội khoa học	BAS1152	2	X		3	
4	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	BAS1153	2	X		5	
5	Tư tưởng Hồ Chí Minh	BAS1122	2	X		4	
6	Tiếng Anh (Course 1)	BAS1157	4	X		2	
7	Tiếng Anh (Course 2)	BAS1158	4	X		3	
8	Tiếng Anh (Course 3)	BAS1159	4	X		4	
9	Tiếng Anh (Course 3 Plus)	BAS1160	2	X		5	
10	Nhập môn công nghệ số và ứng dụng AI	INT11205	2	X		1	
<b>Tổng</b>			<b>27</b>				

#### **Giáo dục thể chất và quốc phòng**

1	Giáo dục thể chất 1	BAS1106	2	X		1	
2	Giáo dục thể chất 2	BAS1107	2	X		2	
3	Giáo dục Quốc phòng	BAS1105	7,5	X		1	

#### **Kiến thức các môn kỹ năng (chọn 3/8)**

1	Kỹ năng thuyết trình	SKD1101	1		X		
2	Kỹ năng làm việc nhóm	SKD1102	1		X		
3	Kỹ năng tạo lập Văn bản tiếng Việt	SKD1103	1		X		
4	Kỹ năng lập kế hoạch và tổ chức công việc	SKD1104	1		X		
5	Kỹ năng giao tiếp	SKD1105	1		X		
6	Kỹ năng giải quyết vấn đề	SKD1106	1		X		
7	Kỹ năng tư duy sáng tạo	SKD1107	1		X		
8	Kỹ năng đổi mới sáng tạo	SKD1111	1		X		

### **7.2.2 Khối kiến thức khoa học xã hội**

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
11	Phương pháp luận nghiên cứu khoa học	SKD1108	2	X		7	
12	Pháp luật và sở hữu trí tuệ	BSA12117	2	X		2	
<b>Tổng</b>			<b>4</b>				

### **7.2.2 Khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp**

#### **7.2.2.1 Khối kiến thức cơ sở**

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
13	Cơ sở tạo hình	MUL1238	3	X		2	
14	Cơ sở tạo hình nâng cao	MUL14132	3	X		3	MUL1238
15	Mỹ thuật cơ bản	MUL13149	3	X		3	
16	Mỹ học	MUL14143	3	X		3	
17	Kịch bản phân cảnh	MUL14144	3	X		4	
18	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	MUL14142	3	X		1	
19	Thiết kế đồ họa	MUL13150	3	X		3	
20	Thiết kế đồ họa 3D	MUL1454	3	X		4	
21	Luật xa gần	MUL14131	3	X		5	
22	Văn hóa trong Game	CDI1323	3	X		2	CDI1436
<b>Tổng</b>			<b>30</b>				

### 7.2.2.2 Khối kiến thức chuyên ngành

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
23	Nhập môn Công nghệ Game	CDI1436	3	X		1	
24	Nghiên cứu người chơi	CDI1303	3	X		2	
25	Thiết kế đồ họa truyền thông game	CDI1424	3	X		6	CDI1436
26	Thiết kế giao diện người chơi Game	CDI1406	3	X		4	
27	Thiết kế nhân vật game	CDI1425	3	X		5	CDI1436
28	Thiết kế bối cảnh game	CDI1426	4	X		6	MUL1454
29	Phát triển hình ảnh cho game	CDI1427	3	X		7	CDI1436
30	Kỹ xảo trong game	CDI1428	3	X		7	CDI1436
31	Thiết kế chuyển động 2D trong Game	CDI1429	3	X		5	MUL13150
32	Thiết kế chuyển động 3D trong Game	CDI1430	3	X		6	MUL1454
33	Dự án game 1	CDI1415	3	X		6	
34	Dự án game 2	CDI1416	3	X		7	CDI1415
<b>Các học phần tự chọn (Chọn 1 trong 4 tổ hợp) - Tổng số: 12 TC</b>							
<b>Tổ hợp tự chọn 1</b>							
35	Mỹ thuật nâng cao	MUL14156	3		X	4	
36	Vẽ kỹ thuật số	CDI1431	3		X	5	
37	Điều khắc số	CDI1432	3		X	6	
38	Thiết kế nhân vật game nâng cao	CDI1433	3		X	7	
<b>Tổ hợp tự chọn 2</b>							

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
35	Mỹ thuật nâng cao	MUL14156	3		X	4	
36	Thiết kế câu chuyện game	CDI1437	3		X	5	
37	Thiết kế cơ chế và màn chơi game	CDI1409	3		X	6	
38	Marketing game	CDI1434	3		X	7	
<b>Tổ hợp tự chọn 3</b>							
35	Hình họa	CDI1435	3		X	4	
36	Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography)	MUL14136	3		X	5	
37	Thiết kế hình động 1	MUL14134	3		X	6	
38	Thiết kế hình động 3D	MUL14145	3		X	7	
<b>Tổ hợp tự chọn 4</b>							
35	Hình họa	CDI1435	3		X	4	
36	Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography)	MUL14136	3		X	5	
37	Thiết kế tương tác đa phương tiện	MUL13151	3		X	6	
38	Thiết kế hình động 2	MUL14140	3		X	7	
<b>Tổng</b>			<b>49</b>				

### 7.2.2.3 Thực tập tốt nghiệp

TT	Tên học phần	Mã số học phần	Số tín chỉ	Loại học phần		Học kỳ	Mã số học phần tiên quyết
				Bắt buộc	Tự chọn		
39	Thực tập tốt nghiệp	CDI1538	4	X		8	
40	Đồ án tốt nghiệp	CDI1539	6	X		8	

## 8. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH

### 8.1 Kế hoạch học tập chuẩn (Chi tiết kèm theo)

Chương trình đào tạo ngành Công nghệ đa phương tiện (định hướng Thiết kế đồ họa Game) của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông được thiết kế triển khai trong 8 học kì (tương ứng 4 năm học).

Trình tự các môn học trong toàn khung chương trình đào tạo được sắp xếp tương ứng với mục tiêu đào tạo, từ kiến thức chung, đến kiến thức cơ sở ngành và chuyên ngành.

### 8.2. Tiến trình học tập chuẩn (Chi tiết kèm theo)

### 8.3 Danh sách các môn học tiên quyết, trước sau (Chi tiết kèm theo)

## 9. MÔ TẢ TÓM TẮT CÁC MÔN HỌC CHÍNH

Tên môn học: Cơ sở tạo hình

Mã môn học: MUL1238

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ sở nền tảng về quy luật của nhận thức thị giác như: điều kiện cảm nhận thị giác, quy trình nhận thức thị giác, lực thị giác, trường thị giác, cân bằng thị giác, tập hợp thị giác hay chuyển động thị giác. Ngoài ra, môn học cung cấp những kiến thức về các yếu tố tạo hình trong mỹ thuật: Bố cục, điểm, đường nét, hình khối, ánh sáng, màu sắc, không gian và chất... Một số nguyên tắc trong tạo hình mỹ thuật: Tỷ lệ, Nhịp điệu, Tương phản và Tương tự. Những kiến thức trên góp phần giúp sinh viên hiểu rõ về đặc điểm nhìn hình của mắt người từ đó có phương pháp xử lý và tạo hình các sản phẩm Đa phương tiện phù hợp với người dùng.

**Tên môn học: Cơ sở tạo hình nâng cao**

Mã môn học: MUL14132

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: MUL1238

Tóm tắt nội dung: Môn học trang bị cho sinh viên những kiến cơ bản về hình họa và giải phẫu. Môn học này tập trung vào hai nội dung chính sau: Những kiến thức tổng quan hình họa, phương pháp vẽ hình họa, giải phẫu cơ thể người; Kỹ năng quan sát, nhận xét, phân tích, dựng hình, khối, diễn tả ánh sáng, đậm nhạt.

**Tên môn học: Mỹ thuật cơ bản**

Mã môn học: MUL13149

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học trang bị cho sinh viên những kiến cơ bản về mỹ thuật nhằm xây dựng những hiểu biết về mỹ thuật cũng như một số kỹ năng thực hành mỹ thuật cơ bản cho sinh viên. Môn học này tập trung vào 2 nội dung chính: Thứ nhất, những vấn đề chung về mỹ thuật. Trong nội dung đầu tiên, sinh viên sẽ được giới thiệu về khái niệm mỹ thuật, lịch sử mỹ thuật Việt Nam và thế giới; Thứ hai, các kỹ năng thực hành về ký họa, cách điệu và hoà sắc. Trong phần này, sinh viên chủ yếu ký họa các hình động vật, côn trùng và hoa lá trong tự nhiên. Từ đó, sinh viên cách điệu các hình đã ghi chép được để sử dụng vào làm họa tiết trang trí trong các bài trang trí cơ bản.

**Tên môn học: Mỹ học**

Mã môn học: MUL14143

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học cung cấp các kiến thức về yếu tố văn hoá, xã hội tác động đến sự hình thành, phát triển của tư tưởng thẩm mỹ. Từ đó hiểu được bản chất, cấu trúc của quan hệ thẩm mỹ; hiểu được ngôn ngữ đặc trưng của các loại hình, thể loại nghệ thuật; nắm được các vấn đề chung của Mỹ học để vận dụng vào quá trình nhận thức, đánh giá, sáng tạo thẩm mỹ. Rèn luyện kỹ năng tư duy, phân tích, tổng hợp và đánh giá. Rèn luyện kỹ năng nghiên cứu độc lập, làm việc theo nhóm.

**Tên môn học: Kịch bản phân cảnh**

Mã môn học: MUL14144

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học nằm trong khối kiến thức chuyên ngành, cung cấp cho sinh viên những kiến cơ bản về sáng tác kịch bản và các kỹ năng tư duy hình ảnh. Môn học này tập trung vào các nội dung chính sau: Giới thiệu về cách thức tạo tính kịch trong việc kể lại một câu chuyện, từ đó hình thành tư duy xây dựng kịch bản; Giới thiệu về những khái niệm, yếu tố đặc trưng, quy trình của việc xây dựng kịch bản phân cảnh.

**Tên môn học: Lịch sử mỹ thuật và thiết kế**

Mã môn học: MUL14142

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết:

Tóm tắt nội dung: Môn học trang bị cho sinh viên những kiến cơ bản về lịch sử mỹ thuật và thiết kế: Cung cấp kiến thức về các khái niệm, Các chức năng, tiêu chí, cơ sở và nền tảng, vai trò của mỹ thuật và thiết kế; Các nội dung về lịch sử mỹ thuật và thiết kế thế giới; Các nội dung về lịch sử mỹ thuật và thiết kế Việt Nam. Kết thúc môn học sinh viên có thể: Nhớ được và hiểu sơ lược lịch sử mỹ thuật và thiết kế thế giới, lịch sử mỹ thuật và thiết kế Việt Nam; Vận dụng để nhận diện, cảm thụ và phân tích được các tác phẩm mỹ thuật và thiết kế thế giới trong các giai đoạn lịch sử; Vận dụng để nhận diện, cảm thụ và phân tích được các tác phẩm mỹ thuật và thiết kế Việt Nam trong các giai đoạn lịch sử..

**Tên môn học: Thiết kế đồ họa**

Mã môn học: MUL13150

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học nằm trong khối kiến thức chuyên ngành, cung cấp cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng cơ bản về thiết kế đồ họa, cung cấp cho sinh viên những kỹ năng tuy duy thiết kế cơ bản để làm nền tảng cho các môn học tiếp theo liên quan đến lĩnh vực thiết kế trong chương trình ngành Công nghệ Đa phương tiện (Thiết kế đồ họa 3D, Thiết kế hình động, thiết kế tương tác, thiết kế web, thiết kế ấn phẩm điện tử, thiết kế game). Cụ thể môn học cung cấp các kiến thức sau: Cung cấp kiến thức tổng quan về khái

niệm, xu hướng phát triển của lĩnh vực thiết kế đồ họa, giới thiệu các phần mềm thiết kế đồ họa và quy trình thiết kế đồ họa; Cung cấp các nguyên lý và yếu tố cơ bản trong thiết kế đồ họa; Cung cấp các kỹ năng giúp sinh viên có thể thiết kế được một sản phẩm đồ họa cơ bản.

**Tên môn học: Thiết kế đồ họa 3D**

Mã môn học: MUL13151

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học nằm trong khối kiến thức chuyên ngành, cung cấp cho sinh viên về những khái niệm, đặc điểm, phương pháp tạo hình với các đối tượng 3D cơ bản. Môn học này tập trung vào các nội dung chính sau: Cung cấp kiến thức tổng quan về các kỹ thuật tạo hình cơ bản, xử lý vật liệu, ánh sáng và kết xuất hình ảnh 3D; Cung cấp kiến thức nền tảng cho các học phần chuyên sâu liên quan đến loại hình đồ họa 3D; Giúp sinh viên có kỹ năng phân tích và thiết kế các đối tượng 3D.

**Tên môn học: Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography)**

Mã môn học: MUL14136

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học hệ thống các kiến thức tổng quan về typography, tập trung vào hai nội dung chính sau: Cung cấp những kiến thức cơ bản về vai trò và lịch sử hình thành typography, cấu tạo cơ bản của chữ và tổ hợp chữ, phân loại typography. Ứng dụng các kiến thức về cơ sở tạo hình để thiết kế chữ và tổ hợp chữ. Môn học cung cấp kiến thức tổng quan về khái niệm, vai trò, lịch sử, phân loại Typography; Cung cấp kiến thức về cấu tạo của chữ và tổ hợp chữ; Giúp sinh viên làm quen được cách thức triển khai thiết kế chữ nghệ thuật

**Tên môn học: Luật xa gần**

Mã môn học: MUL14131

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học sẽ trang bị cho sinh viên các kiến thức sau: Khái niệm về Luật xa gần; Hiểu cơ chế của Luật xa gần và vai trò của bộ môn này đối với việc học tập và sáng tác mỹ thuật. Về kỹ năng, kết thúc môn học, sinh viên có khả năng: Biết cách vẽ phối cảnh các hình khối cơ bản trong không gian; Vẽ được thuần thục phối cảnh đường nét các hình khối đơn giản. Biết vận dụng sáng tạo những kiến thức về Luật xa gần vào các phác thảo tranh và phác thảo phối cảnh bài tập chuyên ngành.

**Tên môn học: Văn hoá trong Game**

Mã môn học: CDI1323

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: CDI1436

Tóm tắt nội dung: Học phần Văn hóa trong Game là học phần cơ sở ngành, được giảng dạy trong chương trình đào tạo các CTĐT về game. Đây là một trong các học phần nền

tảng quan trọng, là cơ sở cho các học phần chuyên ngành về thiết kế game và Thiết kế đồ họa game. Mục tiêu của học phần là trang bị cho sinh viên các kiến thức cơ bản về Lịch sử văn minh thế giới, văn hóa học và khả năng nhận diện, phân tích, vận dụng các yếu tố văn hóa trong thiết kế đồ họa và phát triển game. Nội dung của học phần bao gồm: (1) Tổng quan văn hóa học và văn hóa trong game, (2) Văn hóa các nước Bắc Phi và Tây Á, (3) Văn hóa các nước Châu Á, (4) Văn hóa các nước Châu Âu, (5) Văn hóa Việt Nam, (6) Ứng dụng văn hóa Việt Nam trong game.

### **Tên môn học: Nhập môn công nghệ Game**

Mã môn học: CDI1436

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học giới thiệu đến sinh viên một bức tranh tổng thể về ngành công nghiệp game từ các thuật ngữ, khái niệm, lịch sử hình thành phát triển, vai trò của ngành công nghiệp game, các thể loại game, các vị trí việc làm trong ngành công nghiệp game. Bên cạnh đó, môn học cũng đi sâu phân tích các vấn đề đặt ra và các công nghệ thiết kế, phát triển game, thiết kế đồ họa game cùng một số vấn đề khác như marketing game, văn hóa trong game. Với các kiến thức được trang bị, kết thúc môn học, sinh viên có thể bước đầu chủ động tạo lập được một sản phẩm game đơn giản.

### **Tên môn học: Nghiên cứu người chơi**

Mã môn học: CDI1303

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên các kiến thức cơ bản về tâm lý người chơi game, các góc nhìn khác nhau trong việc nghiên cứu tâm lý người chơi game và đặc biệt là các phương pháp nghiên cứu tâm lý người chơi phổ biến. Trên nền tảng đó, sinh viên có thể phân tích được các ảnh hưởng của tâm lý người chơi và ứng dụng trong thiết kế game.

### **Tên môn học: Thiết kế đồ họa truyền thông game**

Mã môn học: CDI1424

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: CDI1436

Tóm tắt nội dung: Học phần Thiết kế đồ họa truyền thông cho game là học phần cơ sở ngành, được giảng dạy trong chương trình đào tạo Thiết kế đồ họa Game. Học phần đóng vai trò nền tảng trong việc hình thành kiến thức và kỹ năng thiết kế các sản phẩm đồ họa phục vụ hoạt động truyền thông và quảng bá trò chơi điện tử trên các nền tảng số. Học phần nhằm trang bị cho sinh viên hệ thống kiến thức và kỹ năng cơ bản về thiết kế đồ họa truyền thông, đồng thời giúp sinh viên nắm vững các nguyên lý thị giác, phương pháp xây dựng nội dung sáng tạo (creative) và quy trình thiết kế các ấn phẩm truyền thông trong lĩnh vực game. Nội dung của học phần bao gồm: (1) Tổng quan về thiết kế ấn phẩm truyền thông game; (2) Các yếu tố thị giác trong thiết kế đồ họa truyền thông game; (3) Dữ liệu

Video và audio trong thiết kế đồ họa truyền thông game; (4) Thiết kế đồ họa truyền thông game trên các nền tảng internet ; và (5) Thiết kế bộ đồ họa truyền thông cho game. Sau khi học xong học phần, sinh viên hình thành tư duy thiết kế nền tảng, khả năng ứng dụng kiến thức vào thực tiễn và chuẩn bị tiền đề cho các học phần chuyên sâu ở các học kỳ tiếp theo.

### **Tên môn học: Thiết kế giao diện người chơi Game**

Mã môn học: CDI1406

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Học phần Thiết kế giao diện người chơi game cung cấp cho người học các kiến thức và kỹ năng nền tảng về UI/UX trong game, tập trung vào vai trò của giao diện đối với gameplay và trải nghiệm người chơi. Nội dung học phần bao gồm tổng quan về UI/UX trong bối cảnh phát triển game, các nguyên lý thiết kế giao diện, tổ chức thông tin, thiết kế menu, HUD, cùng các công cụ và kỹ thuật hỗ trợ như animation và phản hồi tương tác. Thông qua học phần, người học được rèn luyện khả năng phân tích, thiết kế và đánh giá giao diện game theo quy trình lập, từ ý tưởng đến prototype, đồng thời phát triển kỹ năng trình bày, phản biện và cải tiến sản phẩm dựa trên tiêu chí trải nghiệm người chơi. Học phần mang tính ứng dụng cao, gắn với thực hành và bài tập dự án, phù hợp với định hướng đào tạo thiết kế đồ họa game và phát triển sản phẩm số.

### **Tên môn học: Thiết kế nhân vật game**

Mã môn học: CDI1425

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết:

Tóm tắt nội dung: Học phần Thiết kế nhân vật game cung cấp cho người học hệ thống kiến thức và kỹ năng nền tảng về tư duy thiết kế, quy trình xây dựng và các nguyên lý thị giác trong thiết kế nhân vật phục vụ lĩnh vực trò chơi số. Thông qua việc kết hợp giữa lý thuyết, thảo luận, thực hành và bài tập tích lũy, người học được tiếp cận các nội dung cốt lõi như: nghiên cứu và phát triển ý tưởng, ngôn ngữ hình khối, tỷ lệ và hình thể nhân vật, tư thế và chuyển động cơ bản, thiết kế gương mặt và biểu cảm, màu sắc và chi tiết, cùng các nguyên tắc hoàn thiện và trình bày nhân vật. Kết thúc học phần, người học có khả năng xây dựng

một thiết kế nhân vật cơ bản bảo đảm tính nhất quán về tạo hình, khả năng nhận diện và phù hợp với mục tiêu truyền thông hoặc sản xuất.

**Tên môn học: Thiết kế bối cảnh game**

Mã môn học: CDI1426

Số tín chỉ: 04

Môn học tiên quyết: CDI1436

Tóm tắt nội dung: Học phần Thiết kế bối cảnh game cung cấp cho người học hệ thống kiến thức và kỹ năng từ nền tảng đến nâng cao về thiết kế, xây dựng và hoàn thiện môi

trường trong trò chơi. Học phần tập trung nghiên cứu vai trò của môi trường đối với trải nghiệm người chơi, các nguyên lý thị giác và yếu tố kể chuyện trong thiết kế màn chơi, phương pháp thiết kế tài sản và môi trường theo hướng lắp ghép linh hoạt, quy trình xây dựng môi trường trò chơi từ giai đoạn phác thảo đến hoàn thiện, cùng các kỹ thuật tối ưu hóa và trình bày sản phẩm. Thông qua học phần, người học có khả năng triển khai một khu vực môi trường trò chơi đáp ứng yêu cầu thẩm mỹ, kỹ thuật và khả năng ứng dụng trong thực tế sản xuất.

**Tên môn học: Phát triển hình ảnh cho Game**

Mã môn học: CDI1427

Số tín chỉ: 03

Môn học tiên quyết: Nhập môn công nghệ Game

Tóm tắt nội dung: Học phần Phát triển hình ảnh cho game trang bị cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng chuyên sâu về xây dựng hiệu ứng hình ảnh trong môi trường đồ họa thời gian thực. Nội dung học phần tập trung vào nguyên lý và ứng dụng của trình đồ bóng, xử lý bề mặt và kết cấu, vật liệu kết xuất dựa trên vật lý, biến đổi hình dạng bằng đỉnh, hiệu ứng toàn màn hình và thiết lập hệ thống ánh sáng trong game engine. Thông qua học phần, sinh viên có khả năng thiết kế, triển khai và tối ưu các hiệu ứng hình ảnh nâng cao, góp phần nâng cao chất lượng thẩm mỹ, cảm xúc thị giác và hiệu năng cho game 2D và 3D.

**Tên môn học: Kỹ xảo trong Game**

Mã môn học: CDI1428

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Nhập môn công nghệ game

Tóm tắt nội dung: Học phần “Kỹ xảo trong game” trang bị cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng cơ bản về kỹ xảo thời gian thực trong game, tập trung vào vai trò của kỹ xảo trong truyền tải thông tin thị giác, hỗ trợ kể chuyện và nâng cao trải nghiệm người chơi. Nội dung học phần bao gồm tổng quan về kỹ xảo thời gian thực, các nguyên tắc thiết kế kỹ xảo, quy trình sáng tạo và thực hành thiết kế, đồng thời giới thiệu và xây dựng các nhóm kỹ xảo phổ biến trong game như hiệu ứng vật liệu, hiệu ứng hạt, va chạm, phản hồi, môi trường,

phép thuật, năng lượng, chuyển động dạng vệt, hiệu ứng trạng thái và kỹ xảo giao diện, đáp ứng yêu cầu thẩm mỹ và kỹ thuật của dự án game.

**Tên môn học: Thiết kế chuyển động 2D trong game**

Mã môn học: CDI1429

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: MUL13150

Tóm tắt nội dung: Học phần “Thiết kế chuyển động 2D trong game” trang bị cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng nền tảng về diễn hoạt chuyển động 2D trong môi trường game, từ tổng quan lịch sử phát triển đồ họa chuyển động, các loại chuyển động và vai trò trong quy trình sản xuất game, đến việc vận dụng các nguyên tắc diễn hoạt và các nền tảng cơ bản của xây dựng chuyển động game. Nội dung học ph

hành các chuyển động 2D phổ biến trong game như bước đi, chạy, nhảy, chuyển động báo trước, chuyển động kéo theo, v.v..., và chuyển động của động vật bốn chân; các phương pháp xây dựng, điều khiển và xuất bản chuyển động 2D trên game engine thông qua các kỹ thuật xây dựng bộ điều khiển chuyển động 2D, động học thuận/động học nghịch và khung hình chính, đáp ứng yêu cầu kỹ thuật và trải nghiệm của sản phẩm game.

**Tên môn học: Thiết kế chuyển động 3D trong game**

Mã môn học: CDI1430

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: MUL1454

Tóm tắt nội dung: Học phần “Thiết kế chuyển động 3D trong game” trang bị cho sinh viên các kiến thức và kỹ năng nền tảng về hoạt họa chuyển động 3D trong sản xuất game, từ tổng quan lịch sử phát triển, các loại chuyển động 3D và quy trình, công cụ thiết kế, đến việc xây dựng hệ thống điều khiển chuyển động và diễn hoạt 3D. Nội dung học phần tập trung vào cấu trúc đối tượng chuyển động, hệ thống xương, động học thuận/ động học nghịch 3D, ràng buộc, khóa điều khiển, biến đổi hình dạng, khung hình chính và tinh chỉnh chuyển động; xây dựng các chuyển động 3D cơ bản cho nhân vật và sinh vật, và triển khai chuyển động 3D trong game engine, ghi lại chuyển động; và xây dựng các đoạn chuyển động cắt cảnh, đáp ứng yêu cầu kỹ thuật và trải nghiệm của sản phẩm game.

**Tên môn học: Dự án game 1**

Mã môn học: CDI1415

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: không có

Tóm tắt nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên các kiến thức tổng quan về quy trình cơ bản phát triển một dự án game, gồm các bước: lên ý tưởng, tiền sản xuất, sản xuất, hậu

sản xuất; cung cấp các kỹ năng và công cụ cần thiết để sinh viên có thể độc lập phát triển dự án game quy mô nhỏ.

**Tên môn học: Dự án game 2**

Mã môn học: CDI1416

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Dự án game 1

Tóm tắt nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên các kiến thức về quản lý dự án game, gồm: xây dựng tài liệu quản lý dự án, quản lý đội nhóm, thực hiện dự án, một số mô hình phát triển dự án game; cung cấp các kỹ năng và công cụ quản lý để sinh viên có thể tham gia trong dự án game với quy mô nhiều người.

**Tên môn học: Vẽ kỹ thuật số**

Mã môn học: CDI1431

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Thiết kế đồ họa

Tóm tắt nội dung: Học phần vẽ kỹ thuật số là học phần cơ sở ngành nhằm trang bị cho người học kiến thức và kỹ năng nền tảng về vẽ và biểu đạt hình ảnh bằng công cụ kỹ thuật số, định hướng ứng dụng trong lĩnh vực thiết kế đồ họa game và truyền thông số. Học phần tập trung vào tư duy tạo hình, ngôn ngữ thị giác, ánh sáng, màu sắc, quy trình làm việc vẽ kỹ thuật số và khả năng ứng dụng vào thiết kế nhân vật, môi trường và minh họa. Thông qua việc kết hợp giữa lý thuyết, thảo luận, thực hành và bài tập dự án, người học từng bước hình thành tư duy nghệ thuật số, làm chủ công cụ vẽ kỹ thuật số và hoàn thiện sản phẩm vẽ kỹ thuật số đạt yêu cầu thẩm mỹ và khả năng sử dụng trong các học phần chuyên ngành tiếp theo.

**Tên môn học: Điêu khắc số**

Mã môn học: CDI1432

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Thiết kế nhân vật game

Tóm tắt nội dung: Học phần Điêu khắc số cung cấp kiến thức và kỹ năng nền tảng về điêu khắc số trong sản xuất nội dung 3D, giúp người học hiểu vai trò của điêu khắc số trong thiết kế đồ họa game, phát triển tư duy tạo hình khối và nắm vững quy trình xây dựng mô hình nhân vật 3D theo định hướng chuyên nghiệp. Nội dung học phần bao gồm tổng quan về điêu khắc số và môi trường làm việc, phương pháp tổ chức và quản lý dữ liệu mô hình, các kỹ thuật tạo hình từ cơ bản đến nâng cao nhằm phát triển cấu trúc và chi tiết nhân vật, cùng quy trình hoàn thiện mô hình thông qua tạo màu, chuẩn bị dữ liệu bề mặt và xuất dữ liệu phục vụ sản xuất. Bên cạnh đó, các bài luyện tập và dự án là một phần của học phần giúp sinh viên vận dụng tổng hợp kiến thức và kỹ năng đã học

### **Tên môn học: Thiết kế nhân vật game nâng cao**

Mã môn học: CDI1433

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Nhập môn công nghệ Game

Tóm tắt nội dung: Học phần Thiết kế nhân vật game nâng cao tập trung phát triển năng lực thiết kế nhân vật ở trình độ chuyên nghiệp, hướng đến môi trường sản xuất trò chơi số. Học phần cung cấp kiến thức tư duy thiết kế nâng cao, quy trình làm việc của họa sĩ chuyên nghiệp và các yêu cầu thực tiễn trong dây chuyền sản xuất tại studio. Nội dung học phần nhấn mạnh việc vận dụng nâng cao ngôn ngữ tạo hình khối, hình dáng bao quát, chuyển động tạo dáng, nhịp điệu hình thể và biểu đạt cảm xúc nhằm xây dựng nhân vật có khả năng kể chuyện mạnh mẽ, phong cách rõ ràng và nhất quán. Người học được tiếp cận các kỹ thuật thiết kế phần đầu, hình thể, biểu cảm, màu sắc, bản vẽ xoay vòng nhân vật, cũng như xây dựng hệ thống nhân vật và phong cách đặc thù. Kết thúc học phần, người học hoàn thiện một bộ thiết kế nhân vật đạt mức sẵn sàng cho môi trường sản xuất, có thể sử dụng cho hồ sơ năng lực hoặc chuyển giao sang các công đoạn tiếp theo.

### **Tên môn học: Thiết kế câu chuyện Game**

Mã môn học: CDI1437

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Không có

Tóm tắt nội dung: Môn học cung cấp cho sinh viên các kiến thức cơ bản về kết cấu của một câu chuyện của game và nguyên lý để tạo ra một câu chuyện hấp dẫn đối với người chơi.

### **Tên môn học: Mỹ thuật nâng cao**

Mã môn học: MUL14156

Số tín chỉ: 3

Môn học tiên quyết: Mỹ thuật cơ bản, Cơ sở tạo hình

Tóm tắt nội dung: Mỹ thuật nâng cao là học phần chuyên sâu nhằm phát triển năng lực quan sát, phân tích và biểu đạt hình thể ở trình độ cao. Môn học trang bị cho Sinh viên hiểu được những kiến thức sơ lược về quá trình hình thành và phát triển của thiết kế thị giác giới thiệu các các phong cách – phong trào, đặc điểm của các phong cách – phong trào theo từng giai đoạn lịch sử. Sinh viên được trang bị những kiến thức về hệ thống xử lý thông tin và hình ảnh của con người như, các thủ pháp xây dựng hình ảnh trong thiết kế đồ họa như; các thủ pháp tổ chức tăng cường nhận thức giác quan, tối giản hình ảnh, định hướng thị giác, cụ thể hóa những thông tin phức tạp, tăng cường ý nghĩa hình ảnh ... để vận dụng làm các sản phẩm thiết kế đồ họa. Kết thúc môn học, sinh viên có khả năng phân biệt được các phong cách thiết kế đồ họa. Sinh viên giải thích được đặc điểm của hệ thống xử lý

thông tin và hình ảnh của con người. Sinh viên vận dụng được các thủ pháp xây dựng hình ảnh và vận dụng được để thiết kế các sản phẩm đồ họa.

**10. MA TRẬN LIÊN KẾT HỌC PHẦN VỚI CHUẨN ĐẦU RA** (Chi tiết kèm theo)

**KT. GIÁM ĐỐC** ✓

**PHÓ GIÁM ĐỐC**



**PGS.TS Trần Quang Anh**

**KẾ HOẠCH HỌC TẬP CHUẨN**  
**CHƯƠNG TRÌNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ GAME (NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN)**

<b>NĂM HỌC THỨ NHẤT</b>			<b>NĂM HỌC THỨ HAI</b>		
TT	Tên môn học/học phần	Số TC Học kỳ	TT	Tên môn học/học phần	Số TC Học kỳ
1	Triết học Mác-Lênin	3 HK1	1	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2 HK3
2	Nhập môn công nghệ số và ứng dụng AI	2 HK1	2	Tiếng Anh (Course 2)	4 HK3
3	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	3 HK1	3	Mỹ học	3 HK3
4	Nhập môn Công nghệ Game	3 HK1	4	Mỹ thuật cơ bản	3 HK3
	Giáo dục thể chất 1	HK1	5	Thiết kế đồ họa	3 HK3
	Giáo dục quốc phòng	HK1	6	Cơ sở tạo hình nâng cao	3 HK3
		<b>11</b>			<b>18</b>
5	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	2 HK2	7	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2 HK4
6	Tiếng Anh (Course 1)	4 HK2	8	Tiếng Anh (Course 3)	4 HK4
7	Pháp luật và sở hữu trí tuệ	2 HK2	9	Kịch bản phân cảnh	3 HK4
8	Cơ sở tạo hình	3 HK2	10	Thiết kế đồ họa 3D	3 HK4
9	Văn hóa trong Game	3 HK2	11	Thiết kế giao diện người chơi Game	3 HK4
10	Nghiên cứu người chơi	3 HK2	12	Học phần tự chọn 1 (*)	3 HK4
	Giáo dục thể chất 2	HK2			
		<b>17</b>			<b>18</b>
<b>NĂM HỌC THỨ BA</b>			<b>NĂM HỌC THỨ TƯ</b>		
TT	Tên môn học/học phần	Số TC Học kỳ	TT	Tên môn học/học phần	Số TC Học kỳ
1	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	2 HK5	1	Phương pháp luận nghiên cứu khoa học	2 HK7
2	Tiếng Anh (Course 3 Plus)	2 HK5	2	Kỹ xảo trong game	3 HK7
3	Luật xa gần	3 HK5	3	Phát triển hình ảnh cho game	3 HK7
4	Học phần tự chọn 2(*)	3 HK5	4	Học phần tự chọn 4(*)	3 HK7
5	Thiết kế nhân vật game	3 HK5	5	Dự án game 2	3 HK7
6	Thiết kế chuyển động 2D trong Game	3 HK5			
		<b>16</b>			<b>14</b>
7	Thiết kế chuyển động 3D trong Game	3 HK6	8	Thực tập	4 HK8
8	Thiết kế bối cảnh game	4 HK6	9	Đồ án tốt nghiệp	6 HK8
9	Thiết kế đồ họa truyền thông game	3 HK6			
10	Học phần tự chọn 3(*)	3 HK6			
11	Dự án game 1	3 HK6			
		<b>16</b>			<b>10</b>
			<b>TỔNG CỘNG:</b>		
			<b>120</b>		

**(\*) Các học phần tự chọn (Chọn 1 trong 4 tổ hợp) - Tổng số: 12 TC**

**Tổ hợp tự chọn 1**

- |   |                                 |   |
|---|---------------------------------|---|
| 1 | Mỹ thuật nâng cao               | 3 |
| 2 | Vẽ kỹ thuật số                  | 3 |
| 3 | Điêu khắc số                    | 3 |
| 4 | Thiết kế nhân vật game nâng cao | 3 |

**Tổ hợp tự chọn 2**

- |   |                                  |   |
|---|----------------------------------|---|
| 1 | Mỹ thuật nâng cao                | 3 |
| 2 | Thiết kế câu chuyện game         | 3 |
| 3 | Thiết kế cơ chế và màn chơi game | 3 |
| 4 | Marketing game                   | 3 |

**Tổ hợp tự chọn 3**

- |   |                                    |   |
|---|------------------------------------|---|
| 1 | Hình họa                           | 3 |
| 2 | Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography) | 3 |
| 3 | Thiết kế hình động 1               | 3 |
| 4 | Thiết kế hình động 3D              | 3 |

**Tổ hợp tự chọn 4**

- |   |                                    |   |
|---|------------------------------------|---|
| 1 | Hình họa                           | 3 |
| 2 | Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography) | 3 |
| 3 | Thiết kế tương tác đa phương tiện  | 3 |
| 4 | Thiết kế hình động 2               | 3 |

**DANH SÁCH CÁC HỌC PHẦN TIÊN QUYẾT, TRƯỚC SAU  
CHƯƠNG TRÌNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ GAME (NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN)**

TT	Tên môn/ học phần	Mã số môn học	Số TC	Năm học				Môn học tiên quyết	Môn học trước
				Năm thứ 1	Năm thứ 2	Năm thứ 3	Năm thứ 4		
1	Triết học Mác Lênin	BAS1150	3	HK1					
2	Nhập môn Công nghệ số và ứng dụng AI	INT11205	2	HK1					
3	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	MUL14142	3	HK1					
4	Nhập môn công nghệ Game	CDI1436	3	HK1					
5	Kinh tế chính trị Mác Lênin	BAS1151	2	HK2					
6	Tiếng Anh (Course 1)	BAS1157	4	HK2					
7	Pháp luật và sở hữu trí tuệ	BSA12117	2	HK2					
8	Cơ sở tạo hình	MUL1238	3	HK2					
9	Văn hóa trong game	CDI1323	3	HK2				Nhập môn công nghệ Game	
10	Nghiên cứu người chơi	CDI1303	3	HK2					
11	Chủ nghĩa xã hội khoa học	BAS1152	2	HK3					
12	Tiếng Anh (Course 2)	BAS1158	4	HK3					Tiếng Anh (Course 1)
13	Mỹ học	MUL14143	3	HK3					
14	Mỹ thuật cơ bản	MUL13149	3	HK3					
15	Thiết kế đồ họa	MUL13150	3	HK3					Cơ sở tạo hình
16	Cơ sở tạo hình nâng cao	MUL14132	3	HK3				Cơ sở tạo hình	
17	Tư tưởng Hồ Chí Minh	BAS1122	2	HK4					
18	Tiếng Anh (Course 3)	BAS1159	4	HK4					Tiếng Anh (Course 2)
19	Kịch bản phân cảnh	MUL14144	3	HK4					
20	Thiết kế đồ họa 3D	MUL1454	3	HK4					
21	Học phần tự chọn 1 (*)		3	HK4					
22	Thiết kế giao diện người chơi game	CDI1406	3	HK4					
23	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	BAS1153	2	HK5					
24	Tiếng Anh (Course 3 Plus)	BAS1160	2	HK5					Tiếng Anh (Course 3)
25	Luật xa gần	MUL14131	3	HK5					Thiết kế đồ họa
26	Học phần tự chọn 2 (*)	MUL14136	3	HK5					
27	Thiết kế nhân vật game	CDI1425	3	HK5				Nhập môn công nghệ Game	
28	Thiết kế chuyển động 2D trong Game	CDI1429	3	HK5				Thiết kế đồ họa	
29	Thiết kế chuyển động 3D trong game	CDI1430	3	HK6				Thiết kế đồ họa 3D	
30	Thiết kế bối cảnh game	CDI1426	4	HK6				Thiết kế đồ họa 3D	

TT	Tên môn/ học phần	Mã số môn học	Số TC	Năm học				Môn học tiên quyết	Môn học trước	
				Năm thứ 1	Năm thứ 2	Năm thứ 3	Năm thứ 4			
31	Thiết kế đồ họa truyền thông game	CDI1424	3		HK6			Nhập môn công nghệ Game	Thiết kế đồ họa	
32	Học phần tự chọn 3 (*)		3		HK6					
33	Dự án game 1	CDI1415	3		HK6					
34	Phương pháp luận NCKH	SKD1108	2			HK7				
35	Kỹ xảo trong game	CDI1428	3			HK7		Nhập môn công nghệ Game		
36	Phát triển hình ảnh cho game	CDI1427	3			HK7		Nhập môn công nghệ Game	Thiết kế đồ họa 3D	
37	Học phần tự chọn 4 (*)		3			HK7				
38	Dự án game 2	CDI1416	3			HK7		Dự án game 1		
39	Thực tập	CDI1538	4				HK8			
40	Đồ án tốt nghiệp	CDI1539	6				HK8		Phương pháp luận NCKH	
<b>Tổng cộng</b>			<b>120</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>10</b>

**(\*) Các môn tự chọn (Chọn 1 trong 4 tổ hợp môn)**

**Tổ hợp 1:**

- 1 Mỹ thuật nâng cao  
MUL14156 3
- 2 Vẽ kỹ thuật số  
CDI1431 3
- 3 Điều khiển số  
CDI1432 3
- 4 Thiết kế nhân vật game nâng cao  
CDI1433 3

**Tổ hợp 2:**

- 1 Mỹ thuật nâng cao  
MUL14156 3
- 2 Thiết kế câu chuyện game  
CDI1437 3
- 3 Thiết kế cơ chế và màn chơi game  
CDI1409 3
- 4 Marketing game  
CDI1434 3

**Tổ hợp 3:**

- 1 Hình họa  
CDI1435 3
- 2 Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography)  
MUL14136 3
- 3 Thiết kế hình động 1  
MUL14134 3
- 4 Thiết kế hình động 3D  
MUL14145 3

**Tổ hợp 4:**

- 1 Hình họa  
CDI1435 3
- 2 Nghệ thuật đồ họa chữ (Typography)  
MUL14136 3
- 3 Thiết kế tương tác đa phương tiện  
MUL13151 3
- 4 Thiết kế hình động 2  
MUL14140 3



**MA TRẬN LIÊN KẾT HỌC PHẦN VỚI CHUẨN ĐẦU RA**

TT	Tên học phần	CHUẨN ĐẦU RA				
		LO1	LO2	LO3	LO4	LO5
1	Triết học Mác-Lênin	I(Y)				
2	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	I(Y)				
3	Chủ nghĩa xã hội khoa học	I(Y)				
4	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	I(Y)				
5	Tư tưởng Hồ Chí Minh	I(Y)				I(Y)
6	Tiếng Anh (Course 1)				I(Y)	
7	Tiếng Anh (Course 2)				I(Y)	
8	Tiếng Anh (Course 3)				R(Y)	
9	Tiếng Anh (Course 3 Plus)				R(Y)	
10	Phương pháp luận nghiên cứu khoa học	I(Y)				I(Y)
11	Nhập môn công nghệ số và ứng dụng AI					I(Y)
12	Pháp luật và sở hữu trí tuệ					R(Y)
<b>Khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp</b>						
<b>Khối kiến thức cơ sở ngành</b>						
13	Cơ sở tạo hình	R(X,A)				
14	Cơ sở tạo hình nâng cao	R(X,A)				
15	Mỹ thuật cơ bản	R(X,A)				
16	Mỹ học	I(Y)			I(X,A)	I(X,A)
17	Kịch bản phân cảnh	I(Y)				
18	Lịch sử mỹ thuật và thiết kế	I(Y,A)			I(Y)	I(Y)
19	Thiết kế đồ họa		I(X,A)			
20	Thiết kế đồ họa 3D		R(X,A)			
21	Luật xa gần	R(X,A)				
22	Văn hóa trong game	R(X,A)			I(X,A)	
<b>Khối kiến thức chuyên ngành</b>						
23	Nhập môn Công nghệ Game	I(X,A)			I(X,A)	R(Y)
24	Nghiên cứu người chơi	I(X,A)			R(X,A)	I(Y)
25	Thiết kế đồ họa truyền thông game		R(X,A)	I(Y)	R(Y)	I(X,A)
26	Thiết kế giao diện người chơi Game		R(X,A)	I(Y)		I(X,A)
27	Thiết kế nhân vật game		I(Y)	E(X,A)	I(Y)	R(X,A)
28	Thiết kế bối cảnh game		R(Y)	E(X,A)	I(Y)	R(X,A)
29	Phát triển hình ảnh trong Game			E(X,A)	R(X,A)	I(Y)
30	Kỹ xảo trong game		I(X,A)	R(X,A)	I(Y)	
31	Thiết kế chuyển động 2D Game		E(X,A)	I(X,A)		
32	Thiết kế chuyển động 3D Game			R(X,A)	I(X,A)	
33	Dự án 1		E(X,A)	R(Y)		R(X,A)
34	Dự án 2		I(Y)	E(X,A)	R(X,A)	R(X,A)
<b>Các môn tùy chọn (chọn 1/4 tổ hợp )</b>						
35	Mỹ thuật nâng cao	R(Y)				
36	Vẽ kỹ thuật số	R(Y)				
37	Điêu khắc số		R(Y)			
38	Thiết kế nhân vật Game nâng cao			R(Y)		
35	Mỹ thuật nâng cao	R(Y)				

TT	Tên học phần	CHUẨN ĐẦU RA				
		LO1	LO2	LO3	LO4	LO5
36	Thiết kế câu chuyện game	R(Y)				
37	Thiết kế cơ chế và màn chơi game		R(Y)			
38	Marketing game			R(Y0		
35	Hình hoạ			R(Y)		
36	Thiết kế đồ họa chữ (Typography)	I(Y)				
37	Thiết kế hình động 1		R(Y)			
38	Thiết kế hình động 3D			R(Y)		
35	Hình hoạ			R(Y)		
36	Thiết kế đồ họa chữ (Typography)	I(Y)				
37	Thiết kế hình động 2	R(Y)				
38	Thiết kế tương tác đa phương tiện		R(Y)			
39	<b>Thực tập tốt nghiệp</b>	E(X,A)	R(X,A)	R(X,A)	E(X,A)	E(X,A)
40	<b>Đồ án/ Khóa luận tốt nghiệp</b>	E(X,A)	E(X,A)	E(X,A)	E(X,A)	E(X,A)
<i>Kiểm thức các môn kỹ năng (chọn 3/8)</i>						
1	Kỹ năng thuyết trình	I(Y)			I(Y)	
2	Kỹ năng làm việc nhóm	I(Y)			I(Y)	
3	Kỹ năng tạo lập Văn bản	I(Y)			I(Y)	
4	Kỹ năng lập kế hoạch và tổ chức công việc					
5	Kỹ năng giao tiếp					
6	Kỹ năng giải quyết vấn đề					
7	Kỹ năng tư duy sáng tạo					
8	Kỹ năng đổi mới sáng tạo					