

QUYẾT ĐỊNH

Về việc ban hành chương trình và giao nhiệm vụ đào tạo

GIÁM ĐỐC ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

Căn cứ Nghị định số 186/2013/NĐ-CP ngày 17 tháng 11 năm 2013 của Chính phủ về Đại học Quốc gia;

Căn cứ Quyết định số 26/2014/QĐ-TTg ngày 26 tháng 03 năm 2014 của Thủ tướng Chính phủ về Quy chế tổ chức và hoạt động của Đại học Quốc gia và các cơ sở giáo dục đại học thành viên;

Căn cứ Thông tư số 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18 tháng 01 năm 2022 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về Quy định, điều kiện, trình tự, thủ tục mở ngành đào tạo, đình chỉ hoạt động của ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ;

Căn cứ Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 06 năm 2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo Quy định về chuẩn chương trình đào tạo, xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

Căn cứ Quyết định số 3626/QĐ-ĐHQGHN ngày 21 tháng 10 năm 2022 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội về việc ban hành Quy chế đào tạo đại học;

Căn cứ Quyết định số 4555/QĐ-ĐHQGHN ngày 22 tháng 12 năm 2022 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội về việc ban hành Quy định về mở ngành và điều chỉnh chương trình đào tạo tại Đại học Quốc gia Hà Nội;

Căn cứ đề nghị của Hiệu trưởng Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật tại công văn số 534/KHLNNT-ĐT&CTSV ngày 22 tháng 4 năm 2025 về việc Hoàn thiện hồ sơ đề ns mở chương trình đào tạo ngành Công nghệ truyền thông;

Theo đề nghị của Trưởng Ban Đào tạo và Công tác sinh viên.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này chương trình đào tạo Công nghệ truyền thông, thuộc ngành Công nghệ truyền thông (mã số: 7320106) ở trình độ đại học.

Điều 2. Giao cho Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật triển khai chương trình đào tạo Công nghệ truyền thông theo đúng Quy chế đào tạo đại học tại Đại học

Quốc gia Hà Nội, các quy định hiện hành có liên quan và chương trình đào tạo kèm theo Quyết định này.

Điều 3. Trước khi khóa đầu tiên tốt nghiệp, chương trình đào tạo phải được đánh giá chất lượng; sau khi khóa đầu tiên tốt nghiệp, chương trình phải được kiểm định theo quy định của Luật Giáo dục đại học.

Điều 4. Chánh Văn phòng, Trưởng Ban Đào tạo và Công tác sinh viên, Trưởng Ban Tài chính và Đầu tư, Hiệu trưởng Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật và Thủ trưởng các đơn vị liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 4;
- Giám đốc ĐHQGHN (để b/c);
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (để b/c);
- Lưu: VT, ĐT, Đ5.

**KT. GIÁM ĐỐC
PHÓ GIÁM ĐỐC**

(đã kí và đóng dấu)

Đào Thanh Trường

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

NGÀNH: CÔNG NGHỆ TRUYỀN THÔNG

(Ban hành theo Quyết định số 2101/QĐ-ĐHQGHN, ngày 28 tháng 4 năm 2025

của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội)

PHẦN I: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Một số thông tin về ngành đào tạo

- Tên ngành đào tạo:
 - + Tiếng Việt: Công nghệ Truyền thông
 - + Tiếng Anh: Communication Technology
- Mã số ngành đào tạo: 7320106
- Trình độ: Đại học
- Danh hiệu tốt nghiệp: Cử nhân
- Ngôn ngữ đào tạo: Tiếng Việt
- Thời gian đào tạo: 4 năm
- Tên văn bằng tốt nghiệp:
 - + Tên tiếng Việt: Cử nhân Công nghệ Truyền thông
 - + Tên Tiếng Anh: The Degree of Bachelor in Communication Technology
- Đơn vị tổ chức đào tạo: Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật, Đại học Quốc gia Hà Nội.

2. Mục tiêu của chương trình đào tạo

Chương trình đào tạo ngành Công nghệ Truyền thông hướng đến việc cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao cho các ngành công nghiệp sáng tạo trong thời đại kỹ thuật số. Chương trình chú trọng phát triển tư duy sáng tạo, khả năng xây dựng nội dung truyền thông hấp dẫn bằng hình ảnh, âm thanh và tương tác trên nhiều nền tảng. Sinh viên sẽ được trang bị kiến thức và kỹ năng chuyên môn về công nghệ truyền thông, kết hợp giữa lý thuyết và thực hành để tạo ra các sản phẩm truyền thông chất lượng cao. Sinh viên sẽ học cách truyền tải thông điệp một cách trực quan và sinh động trong truyền thông thị giác và thiết kế trò chơi theo hướng trò chơi hóa. Đồng thời, chương trình rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, phối hợp liên ngành và thích ứng với môi trường làm việc hiện đại, phù hợp với triết lý khai phóng và liên ngành, cũng như đáp ứng được chủ trương gắn đào tạo với thực hành, gắn doanh nghiệp với cơ sở đào tạo của Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật.

3. Thông tin tuyển sinh

- Hình thức tuyển sinh: Xét tuyển theo các phương thức tuyển sinh do Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định. Thông tin tuyển sinh theo Quy chế tuyển sinh, đề án tuyển sinh được ĐHQGHN phê duyệt và hướng dẫn tuyển sinh đại học hằng năm của Bộ Giáo dục và Đào tạo và ĐHQGHN. Cụ thể:

+) Xét tuyển bằng các tổ hợp theo quy định trong Thông tin tuyển sinh công bố hằng năm (trong đó có Toán, Tiếng Anh kết hợp với một số môn phù hợp) đối với phương thức sử dụng kết quả thi Trung học phổ thông quốc gia;

+) Các phương thức khác được thực hiện theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo và của Đại học Quốc gia Hà Nội;

+) Các phương thức tuyển sinh, việc tổ chức xét tuyển và các điều kiện trúng tuyển được thực hiện theo Đề án tuyển sinh của Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật được Đại học Quốc gia Hà Nội phê duyệt hằng năm.

- Đối tượng dự tuyển: Theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo và của Đại học Quốc gia Hà Nội.

- Dự kiến quy mô tuyển sinh: Tuyển sinh theo quy mô được Đại học Quốc gia Hà Nội giao hằng năm.

PHẦN II. CHUẨN ĐẦU RA CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Chuẩn đầu ra về kiến thức (K)

K1. Hiểu được các kiến thức cơ bản về lý luận chính trị, hệ thống pháp luật Việt Nam, an ninh quốc phòng vào giải quyết các vấn đề kinh tế-xã hội trong thực tiễn.

K2. Vận dụng được kiến thức về công nghệ thông tin, truyền thông và mỹ thuật ứng dụng theo tiếp cận liên ngành để nghiên cứu và thiết kế các giải pháp, dịch vụ và sản phẩm số.

K3. Vận dụng được tư duy thiết kế để tạo ra các giải pháp truyền thông hiệu quả, đáp ứng nhu cầu người dùng và bối cảnh thực tiễn.

K4. Vận dụng được kiến thức cơ bản và chuyên sâu trong việc xử lý và khai thác các loại hình dữ liệu đa phương tiện, phương pháp kể chuyện trực quan trên nhiều nền tảng.

K5*. Vận dụng được các nguyên lý thiết kế game từ xây dựng kịch bản game, cơ chế hoạt động và hệ thống màn chơi đảm bảo tính cân bằng và hấp dẫn.

K6*. Vận dụng được các nguyên lý và kỹ thuật thiết kế đồ họa game trong Thiết kế nhân vật, chuyển động, hiệu ứng và vật phẩm trong trò chơi theo tiêu chuẩn của ngành

K7**. Vận dụng được các nguyên lý thiết kế đa phương tiện để sáng tạo các nội dung số (Hoạt hình, đồ họa chuyển động, hình hiệu chương trình,...).

K8**. Vận dụng được các nguyên lý về thiết kế trực quan và thiết kế tương tác trong thiết kế trải nghiệm và giao diện người dùng trên nền tảng số.

2. Chuẩn đầu ra về kỹ năng (S)

S1. Sử dụng được yếu tố kể chuyện trực quan để xây dựng được nội dung số đáp ứng được yêu cầu của khách hàng

S2. Sử dụng thành thạo phần mềm thiết kế đồ họa 2D/3D, công nghệ AR/VR và công cụ biên tập nội dung số.

S3. Khai thác được nền tảng số để nghiên cứu, quản lý công việc và vận hành dự án truyền thông.

S4. Sử dụng thành thạo các công cụ công nghệ thông tin, các phương tiện khai thác dữ liệu để xây dựng các sản phẩm truyền thông trong môi trường số.

S5. Nhận diện được xu hướng truyền thông hiện đại, bối cảnh thực tiễn nghề nghiệp, học tập suốt đời để phát triển kỹ năng nghề nghiệp.

S6. Sử dụng ngoại ngữ tương đương bậc 4 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam;

S7*. Tích hợp được các giải pháp công nghệ truyền thông và yếu tố trò chơi hoá trên đa nền tảng đáp ứng yêu cầu của khách hàng.

S8*. Xây dựng được kịch bản, các thành phần đồ họa, hiệu ứng hình ảnh và giao diện trò chơi đúng quy chuẩn;

S9**. Tích hợp được các giải pháp truyền thông thị giác trên đa nền tảng đáp ứng yêu cầu của khách hàng;

S10**. Phát triển được kịch bản, phong cách đồ họa, hình động, hiệu ứng hình ảnh và biên tập hậu kỳ trong sản phẩm truyền thông thị giác.

Ghi chú:

(*) Chuẩn đầu ra riêng biệt dành cho chuyên ngành Thiết kế game;

(**) Chuẩn đầu ra riêng biệt dành cho chuyên ngành Thiết kế truyền thông thị giác.

3. Mức độ tự chủ và trách nhiệm (R)

R1. Làm việc nhóm, làm việc độc lập và đẩy mạnh tính chuyên nghiệp đạo đức và trách nhiệm xã hội trong hoạt động truyền thông số

R2. Chủ động cập nhật xu hướng, thích ứng linh hoạt với sự thay đổi của ngành.

R3. Chịu trách nhiệm với công việc cá nhân, nhóm và dự án tham gia.

R4. Hướng dẫn, giám sát và hỗ trợ đồng nghiệp trong môi trường làm việc chuyên nghiệp.

R5. Lập kế hoạch, giao tiếp hiệu quả, điều phối nhóm và đánh giá, cải tiến hoạt động chuyên môn hiệu quả.

4. Vị trí việc làm mà sinh viên có thể đảm nhiệm sau khi tốt nghiệp

Sinh viên tốt nghiệp từ chương trình cử nhân Công nghệ truyền thông có thể làm việc tại các tổ chức nhà nước, doanh nghiệp tư nhân, và các tổ chức phi chính phủ trong lĩnh vực truyền thông và công nghiệp sáng tạo. Các vị trí việc làm phổ biến sau khi tốt nghiệp bao gồm:

- **Chuyên viên Thiết kế Truyền thông:** Tham gia vào các bộ phận truyền thông của công ty, thực hiện thiết kế các sản phẩm truyền thông đa phương tiện như poster, banner, video quảng cáo, và nội dung truyền thông trên các nền tảng số.

Nhà Thiết kế Đồ họa Chuyển động (Animator/Motion Graphics Designer): Thiết kế các sản phẩm truyền thông động cho quảng cáo, giải trí, giáo dục, tạo hiệu ứng và hình ảnh chuyển động sử dụng trong video, quảng cáo, truyền hình, và các nền tảng số.

Chuyên viên Sáng tạo nội dung (Content Creator): Thực hiện các nhiệm vụ xây dựng và thiết kế nội dung, phát triển ý tưởng cho chiến dịch truyền thông, sự kiện trực tuyến, các bài đăng trên mạng xã hội và sản xuất video ngắn.

Chuyên viên thiết kế trực quan (Visual designer): Tạo các yếu tố hình ảnh thu hút, nhất quán cho thương hiệu và sản phẩm, đảm bảo tính thẩm mỹ và hấp dẫn. Phối hợp chặt chẽ với chuyên gia UI/UX để truyền đạt thông điệp rõ ràng và tạo trải nghiệm người dùng liền mạch, theo xu hướng hiện đại.

Chuyên viên thiết kế giao diện người dùng (UI designer): Tập trung vào việc xây dựng và thiết kế các yếu tố giao diện mà người dùng trực tiếp tương tác, đảm bảo giao diện đẹp mắt, dễ sử dụng và đáp ứng tiêu chuẩn thẩm mỹ cao, hợp tác với các nhóm liên quan để đảm bảo rằng sản phẩm mang lại trải nghiệm liền mạch, trực quan và thân thiện với người dùng.

Chuyên viên thiết kế trải nghiệm người dùng (UX designer): Chịu trách nhiệm nghiên cứu và thiết kế trải nghiệm tổng thể của người dùng khi họ tương tác với sản phẩm. Công việc bắt đầu từ việc tìm hiểu hành vi và nhu cầu của người dùng thông qua các nghiên cứu, khảo sát, và thử nghiệm người dùng, hợp tác với các nhóm liên quan để đảm bảo rằng sản phẩm mang lại trải nghiệm liền mạch, trực quan và thân thiện với người dùng.

Chuyên viên thiết kế game (Game designer): Nhà thiết kế trò chơi; Nhà thiết kế kịch bản game; Thiết kế trải nghiệm trò chơi; kiểm thử chất lượng trò chơi; vận hành game

Chuyên viên thiết kế đồ họa game: Thiết kế môi trường và vật phẩm; Thiết kế nhân vật; Hoạ sĩ diễn hoạt chuyển động; Nhà thiết kế trò chơi; Thiết kế giao diện trò chơi; thiết kế hiệu ứng (VFX); kiểm thử chất lượng trò chơi.

Chuyên viên Sản xuất Game (Game Producer): Quản lý dự án phát triển game, bao gồm lập kế hoạch, phân bổ nguồn lực, giám sát tiến độ và phối hợp giữa các bộ phận để hoàn thành dự án.

Quản lý Truyền thông hình ảnh: Đảm bảo tính đồng nhất và sức hấp dẫn của thương hiệu qua hình ảnh, quản lý và giám sát quy trình sản xuất hình ảnh thương hiệu.

Chuyên viên truyền thông, thiết kế nội dung số, quản lý và phát triển nền tảng truyền thông số trong khu vực hành chính công nhà nước và địa phương.

Giảng dạy và Nghiên cứu: Tham gia giảng dạy về lĩnh vực Truyền thông và Thiết kế tại các trường Đại học, Cao đẳng hoặc các viện nghiên cứu trong và ngoài nước.

Quản lý Thiết kế: Lãnh đạo đội ngũ thiết kế, phát triển hình ảnh thương hiệu, định hướng hình ảnh cho các dự án truyền thông của công ty.

Quản lý Sáng tạo: Chịu trách nhiệm phát triển các chiến dịch truyền thông sáng tạo, định hình và quản lý hình ảnh thương hiệu trên các nền tảng truyền thông và trong các sản phẩm game.

Quản lý Truyền thông Kỹ thuật số (Digital Media Manager): Lên kế hoạch và quản lý chiến lược truyền thông số, tối ưu hóa quảng cáo và tiếp thị trên các kênh trực tuyến, theo dõi kết quả truyền thông.

Nhà Quản lý Sản phẩm (Product Manager): Phát triển và quản lý các sản phẩm truyền thông, bao gồm nghiên cứu thị trường, lên chiến lược phát triển và đưa ra lộ trình sản phẩm.

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

Cử nhân Công nghệ truyền thông có thể học lên cao học các ngành liên quan đến báo chí và thông tin, các chuyên ngành phù hợp khác trong danh mục thống kê ngành đào tạo của Bộ Giáo dục và đào tạo.

PHẦN III: NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

1. Tóm tắt yêu cầu chương trình đào tạo

Tổng số tín chỉ của chương trình đào tạo (chưa tính Giáo dục thể chất, Giáo dục quốc phòng–an ninh): 132 tín chỉ

- **Khối kiến thức chung** (chưa tính Giáo dục thể chất, Giáo dục quốc phòng–an ninh, Kỹ năng bổ trợ): 26 tín chỉ

- **Khối kiến thức theo lĩnh vực:** 10 tín chỉ

+ Bắt buộc: 8 tín chỉ

+ Tự chọn: 2 tín chỉ/6 tín chỉ

- **Khối kiến thức theo khối ngành:** 20 tín chỉ

+ Bắt buộc: 15 tín chỉ

+ Tự chọn: 5 tín chỉ/20 tín chỉ

- **Khối kiến thức theo nhóm ngành:** 22 tín chỉ

+ Bắt buộc: 16 tín chỉ

+ Tự chọn: 6 tín chỉ/12 tín chỉ

- **Khối kiến thức ngành:** 42 tín chỉ

- **Chung của ngành:** 15 tín chỉ

+ Bắt buộc: 10 tín chỉ

+ Tự chọn: 5 tín chỉ

- **Chuyên ngành Thiết kế truyền thông thị giác:** 27 tín chỉ

+ Bắt buộc: 22 tín chỉ

+ Tự chọn: 5 tín chỉ

- **Chuyên ngành thiết kế game:** 27 tín chỉ

+ Bắt buộc: 22 tín chỉ

+ Tự chọn: 05 tín chỉ

- **Thực tập tốt nghiệp:** 6 tín chỉ

- *Đồ án tốt nghiệp*: 6 tín chỉ

- *Học phần thay thế đồ án tốt nghiệp*: 6 tín chỉ (chọn 2 trong số 3 học phần)

2. Khung chương trình đào tạo

STT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Số giờ lý thuyết (1)	Số giờ thực hành (2)	Số giờ tự học (3)	Học phần tiên quyết
1		Khối kiến thức chung (chưa tính số tín chỉ Giáo dục thể chất, Giáo dục quốc phòng – an ninh, Kỹ năng bổ trợ)	26				
1	PHI1006	Triết học Mác – Lênin	3	42	6	102	
2	PEC1008	Kinh tế chính trị Mác – Lênin	2	28	4	68	PHI1006
3	PHI1002	Chủ nghĩa xã hội khoa học	2	28	4	68	PHI1006
4	HIS1001	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	2	28	4	68	
5	POL1001	Tư tưởng Hồ Chí Minh	2	28	4	68	
6	THL1057	Nhà nước và pháp luật đại cương	2	25	10	65	
7	SIS1001	Tin học cơ sở	3	25	40	85	
8	FLF1107	Ngoại ngữ B1	5	70	10	170	
		Tiếng Anh B1	5				
	FLF1108	Ngoại ngữ B2	5	70	10	170	
		Tiếng Anh B2	5				FLF1107
9	PES 1003	Giáo dục thể chất	4	8	0	192	
10		Giáo dục quốc phòng - an ninh	8	3	0	397	
11		Kỹ năng bổ trợ	3	15	30	105	
II		Khối kiến thức chung theo lĩnh vực	10				
II.1		Học phần bắt buộc	8				
12	CMT1001	Lý thuyết truyền thông (*)	2	27	6	67	
13	BRM2018	Nghiên cứu thấu hiểu khách hàng	3	20	50	80	
14	HRM1001	Cơ sở văn hóa Việt Nam	3	42	6	102	
II.2		Học phần tự chọn	2/6				
15	SIS1099	Phương pháp nghiên cứu khoa học	2	20	10	70	
16	PSY1051	Tâm lý học đại cương	2	20	10	70	
	SOC1050	Xã hội học đại cương	2	25	5	70	

STT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Số giờ lý thuyết (1)	Số giờ thực hành (2)	Số giờ tự học (3)	Học phần tiên quyết
III		Khối kiến thức theo khối ngành	20				
III.1		Học phần bắt buộc	15				
18	BRM2001	Quản trị thương hiệu (*)	3	30	30	90	
19	CMT2001	Dựng audio và video phi tuyến	2	20	10	70	
20	CRD2003	Cơ sở tạo hình	3	15	60	75	
21	CMT2002	Cấu trúc dữ liệu và giải thuật	2	30	0	70	
22	CMT2003	Thiết kế đồ họa truyền thông 01	3	30	30	90	
23	CMT2004	Nhập môn Công nghệ truyền thông	2	30	30	40	
III.2		Học phần tự chọn	5/15				
24	LEM2002	Nhập môn công nghiệp văn hóa và sáng tạo	3	30	30	90	
25	CRD1013	Tư duy thiết kế sáng tạo	3	15	60	75	
26	CRD2011	Nguyên lý xa gần	2	20	20	60	
27	BRM1003	Nguyên lý marketing (*)	3	30	30	90	
28	CRD1009	Xây dựng và thao tác ảnh	2	15	30	55	
29	BRM2010	Quản lý dự án (*)	2	20	20	60	
IV		Khối kiến thức theo nhóm ngành	22				
IV.1		Học phần bắt buộc	16				
30	CMT3001	Thiết kế tương tác 01	3	30	30	90	
31	CMT3002	Thiết kế đồ họa truyền thông 02 (*)	3	30	30	90	
32	CMT3003	Thiết kế hình động 01	2	20	10	70	
33	BRM2012	Thương hiệu PR, quảng cáo (*)	3	30	30	90	BRM2001
34	CMT3004	Nhập môn công nghệ phần mềm (*)	2	30	0	70	SIS1001
35	CMT3005	Ngôn ngữ lập trình (*)	3	45	0	105	CMT2002
IV.2		Học phần tự chọn	6/12				
36	BRM3007	Truyền thông marketing tích hợp	3	25	40	85	BRM2001
37	CRD2001	Hình họa cơ bản 1	3	30	30	90	
38	SIS3238	Thiết kế minh họa	3	30	30	90	
39	CRD2006	Lịch sử và trào lưu phong cách đồ họa	3	30	30	90	
V		Khối kiến thức ngành	42				
V.1		Khối kiến thức chung của ngành	15				
V.1.1		Học phần bắt buộc	10				
40	CMT3006	Hệ quản trị cơ sở dữ liệu (*)	2	30	0	70	CMT3004

STT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Số giờ lý thuyết (1)	Số giờ thực hành (2)	Số giờ tự học (3)	Học phần tiên quyết
41	CMT3007	Phân tích mạng truyền thông xã hội (*)	3	40	10	100	BRM2001
42	CMT3008	Dự án thiết kế (*)	2	30	0	70	
43	CMT3009	Thiết kế hình động 02 (*)	3	30	0	120	
V.1.2		Tự chọn	5/10				
44	CMT3010	Thiết kế website và tương tác	3	30	30	90	
45	CMT3011	Giải phẫu cơ thể học	3	30	30	90	
46	CMT3012	Bản quyền số	2	20	20	60	
47	CMT3013	Hoạt họa khung xương	2	20	20	60	
V.2.		Chuyên ngành Thiết kế game	27				
V.2.1		Học phần bắt buộc	22				
48	CMT3014	Tâm lý học người chơi (*)	2	20	20	60	
49	CMT3015	Thiết kế màn chơi	3	30	30	90	
50	CMT3016	Thiết kế & Mô hình hóa Môi trường Game	3	30	30	90	
51	CMT3017	Công nghệ game	3	30	30	90	
52	CMT3018	Thiết kế game (*)	2	20	20	60	
53	CMT3019	Tối ưu hóa và kiểm thử trò chơi	2	30	30	90	
54	CMT3020	Nguyên lý thiết kế game	3	30	30	90	
55	CMT3021	Thiết kế và mô hình hóa nhân vật game	3	30	30	90	
V.2.2		Học phần tự chọn	5/13				
56	CMT3022	AI trong thiết kế game (*)	3	30	30	90	CMT3005
57	CMT3023	Phát triển game thực tế ảo	3	30	30	90	
58	CMT3024	Marketing game (*)	2	20	20	60	BRM1003
59	CMT3025	Phát triển game đa người chơi	2	20	20	60	
60	CMT3026	Kể chuyện tương tác	3	30	30	90	
V.3		Chuyên ngành Thiết kế truyền thông thị giác	27				
V.3.1		Học phần bắt buộc	22				
61	CMT3027	Thiết kế tương tác 02	3	30	30	90	
62	CMT3028	Nguyên lý thiết kế trực quan (*)	3	30	30	90	
63	CMT3029	Thiết kế ứng dụng di động	3	30	30	90	CMT3001
64	CMT3030	Thiết kế nhân vật và hình ảnh biểu trưng	3	30	30	90	
65	CMT3031	Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm	2	20	20	60	
66	CMT3032	Kể chuyện liên phương tiện	3	30	30	90	BRM2001
67	CMT3033	Thiết kế môi trường và ánh sáng	3	30	30	90	
68	CMT3034	Truyền thông di động	2	20	20	60	
V.3.2		Học phần tự chọn	5/13				

STT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Số giờ lý thuyết (1)	Số giờ thực hành (2)	Số giờ tự học (3)	Học phần tiên quyết
69	CMT3035	Thiết kế hình động 03 (*)	3	30	30	90	
70	CMT3036	AI trong thiết kế truyền thông thị giác (*)	3	45	30	75	CMT3005
71	CMT3037	Kịch bản phân cảnh	2	20	20	60	
72	CMT3038	Biên tập hậu kỳ (*)	2	15	30	55	
73	CMT3039	Thiết kế ấn phẩm điện tử (*)	3	30	30	90	
V.4		Thực tập tốt nghiệp và đồ án tốt nghiệp	12				
74	CMT4001	Thực tập tốt nghiệp Internship	6	10	160	130	
75	CMT4010	Đồ án tốt nghiệp Capstone Project	6	10	160	130	
	<i>Học phần thay thế Đồ án tốt nghiệp</i>		6/9				
76	CMT4011	Thiết kế xã hội	3	30	30	90	
77	CMT4012	Tổ chức sản xuất sản phẩm truyền thông số	3	30	30	90	
78	CMT4013	Tổ chức thiết kế ứng dụng game di động	3	30	30	90	

Lưu ý:

1. Các học phần (*) được giảng dạy bằng tiếng Anh.

2. Trong số các học phần tự chọn thuộc khối kiến thức theo nhóm ngành và ngành của chương trình đào tạo, sinh viên được phép lựa chọn và đăng kí các học phần thuộc các chương trình đào tạo khác của Trường với thời lượng không quá 10% tổng số tín chỉ tích lũy của chương trình đào tạo.

2. Số giờ học tập định mức của người học được xác định dựa trên Khoản 1, Điều 7 của Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22/6/2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo Quy định về chuẩn chương trình đào tạo; xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học: Một tín chỉ được tính tương đương 50 giờ học tập định mức của người học, bao gồm cả thời gian dự giờ giảng, giờ học có hướng dẫn, tự học, nghiên cứu, trải nghiệm và dự kiểm tra, đánh giá. Đối với hoạt động dạy học trên lớp, một tín chỉ yêu cầu thực hiện tối thiểu 15 giờ giảng hoặc 30 giờ thực hành, thí nghiệm, thảo luận trong đó một giờ trên lớp được tính bằng 50 phút.

(1): Giờ lý thuyết.

(2): Giờ thực hành, thí nghiệm, thảo luận.

(3): Giờ tự học, nghiên cứu, trải nghiệm, kiểm tra đánh giá.