

Số: 2225/QĐ-ĐHQGHN

Hà Nội, ngày 28 tháng 5 năm 2026

QUYẾT ĐỊNH**Về việc ban hành chương trình và phê duyệt tổ chức đào tạo****GIÁM ĐỐC ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI**

Căn cứ Luật Giáo dục đại học số 125/2025/QH15 ngày 10 tháng 12 năm 2025;

Căn cứ Nghị định số 201/2025/NĐ-CP ngày 11 tháng 7 năm 2025 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ và quyền hạn của đại học quốc gia;

Căn cứ Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 06 năm 2021 của Bộ trưởng 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 Thông tư số 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18 tháng 01 năm 2022 được sửa đổi, bổ sung theo Thông tư số 12/2024/TT-BGDĐT ngày 10 tháng 10 năm 2024 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo 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 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06 tháng 06 năm 2022 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định Danh mục thống kê ngành đào tạo 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 tại Đại học Quốc gia Hà Nội;

Theo đề nghị của Hiệu trưởng Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật tại Công văn số 853/KHLNNT-ĐT&CTSV ngày 22 tháng 5 năm 2026 về việc giải trình hoàn thiện hồ sơ mở chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số, trình độ đại học;

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

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này chương trình đào tạo Nghệ thuật tạo hình đương đại, thuộc ngành Nghệ thuật số trình độ đại học, mã số: 7210408.

Điều 2. Giao cho Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật tổ chức đào tạo theo đúng các quy định hiện hành có liên quan của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Đại học Quốc gia Hà Nội.

Điều 3. Quyết định có hiệu lực kể từ ngày ký và áp dụng từ khóa tuyển sinh năm 2026 của Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật, Đại học Quốc gia Hà Nội.

Điều 4. Chánh Văn phòng, Trưởng Ban Đào tạo và Công tác sinh viên, thủ trưởng các đơn vị có liên quan thuộc Đại học Quốc gia Hà Nội, Hiệu trưởng Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 4;
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (để b/c);
- Giám đốc ĐHQGHN (để b/c);
- Lưu: VT, ĐT&CTSV, Y5.

KT. GIÁM ĐỐC
PHÓ GIÁM ĐỐC



(Handwritten signature)

Đào Thanh Trường

**CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC**

CHƯƠNG TRÌNH : NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH ĐƯƠNG ĐẠI
NGÀNH : NGHỆ THUẬT SỐ
MÃ SỐ : 7210408

(Ban hành theo Quyết định số 2225/QĐ-ĐHQGHN ngày 18 tháng 5 năm 2026 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội)

1. Thông tin chung

Tên chương trình	
- Tiếng Việt:	Nghệ thuật tạo hình đương đại
- Tiếng Anh:	Contemporary Plastic Arts
Tên ngành	
- Tiếng Việt:	Nghệ thuật số
- Tiếng Anh:	Digital Arts
Mã ngành	7210408
Danh hiệu tốt nghiệp	Cử nhân
Ngôn ngữ đào tạo	Tiếng Việt
Thời gian đào tạo chuẩn	04 năm
Tên văn bằng tốt nghiệp	
- Tiếng Việt:	Cử nhân ngành Nghệ thuật số
- Tiếng Anh:	The Degree of Bachelor in Digital Arts
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**2.1. Mục tiêu chung**

Chương trình đào tạo Cử nhân Nghệ thuật tạo hình đương đại – Ngành Nghệ thuật số hướng tới xây dựng một môi trường đào tạo và nghiên cứu chuyên sâu về thực hành nghệ thuật đương đại trong mối quan hệ tích hợp giữa tạo hình, công nghệ số và tư duy liên ngành. Chương trình cung cấp cho người học nền tảng tri thức nghệ thuật, năng lực sáng tác và tư duy phản biện, tạo điều kiện để phát triển như những nghệ sĩ đương đại có khả năng kết nối nghệ thuật với các lĩnh vực công nghệ, khoa học xã hội

– nhân văn, môi trường và cộng đồng. Qua đó, người học có thể tái khám phá và chuyển hóa các giá trị văn hóa truyền thống trong bối cảnh toàn cầu hóa và chuyển đổi số, góp phần thúc đẩy sự phát triển của công nghiệp văn hóa và kinh tế sáng tạo.

Với định hướng chuyên sâu về Nghệ thuật số trong thực hành tạo hình đương đại, chương trình đào tạo hướng tới việc hình thành đội ngũ nghệ sĩ – nhà sáng tạo có khả năng làm chủ chất liệu truyền thống (vẽ, sơn mài, lụa, điêu khắc, gốm...) đồng thời tích hợp hiệu quả các công cụ và môi trường số (multimedia, video art, nghệ thuật tương tác, không gian số...) trong quá trình sáng tác. Sinh viên được trang bị năng lực thiết kế, tổ chức và quản lý các dự án nghệ thuật; trình bày tác phẩm trong không gian vật lý và số; xây dựng hồ sơ nghệ thuật chuyên nghiệp; và tham gia vào hệ sinh thái nghệ thuật đương đại trong nước và quốc tế.

Thông qua đó, chương trình góp phần thực hiện chiến lược phát triển lĩnh vực nghệ thuật - sáng tạo của Nhà trường và đóng góp vào định hướng phát triển liên ngành, đổi mới sáng tạo của Đại học Quốc gia Hà Nội trong bối cảnh hội nhập và chuyển đổi số.

2.2. Mục tiêu cụ thể

Chương trình đào tạo Nghệ thuật tạo hình đương đại có các mục tiêu cụ thể sau:

O1. Trang bị khả năng nắm bắt những tinh hoa của mỹ thuật truyền thống từ những chất liệu tạo hình tiêu biểu như sơn mài, lụa, sơn dầu, điêu khắc, gốm;

O2. Hình thành khả năng nghiên cứu, cảm thụ và phê bình tác phẩm nghệ thuật với tiếp cận liên ngành;

O3. Phát triển khả năng kết hợp các phương thức và chất liệu sáng tác truyền thống với chất liệu đương đại và phương tiện công nghệ số;

O4. Phát triển khả năng cho ra mắt những tác phẩm và dự án nghệ thuật với hình thức tiếp cận trưng bày đa dạng, khả năng ứng biến trong không gian;

O5. Thúc đẩy khả năng thực hành nghệ thuật theo hướng tái khám phá những giá trị văn hoá truyền thống của dân tộc và biểu đạt bằng những hình thức mang tính đương đại;

O6. Phát triển khả năng tự sự hình ảnh bằng ngôn ngữ nghệ thuật thị giác và thực hành các dự án nghệ thuật công cộng;

O7. Trang bị khả năng tổ chức, kết nối các bên liên quan để gắn kết các tác phẩm nghệ thuật với bối cảnh thực hành nghệ thuật đương đại;

O8. Bồi đắp đạo đức và trách nhiệm xã hội trong nghiên cứu và sáng tác nghệ thuật.

3. Chuẩn đầu ra

3.1. Chuẩn đầu ra về kiến thức

PLO1. Vận dụng được tư duy và phương pháp nghệ thuật liên ngành để kết nối nghệ thuật tạo hình với các lĩnh vực như công nghệ, khoa học xã hội – nhân văn, môi trường, không gian và cộng đồng nhằm hình thành các dự án nghệ thuật đương đại có chiều sâu khái niệm trong bối cảnh công nghiệp văn hóa và nền kinh tế sáng tạo.

PLO2. Sáng tạo được các tác phẩm nghệ thuật tạo hình đương đại (2D, 3D, sắp đặt, thực hành vật liệu...) trên cơ sở làm chủ các chất liệu truyền thống như vẽ, lụa, sơn mài, gốm, điêu khắc để biểu đạt tư duy thẩm mỹ và ngôn ngữ nghệ thuật cá nhân.

PLO3. Sử dụng và tích hợp được các công cụ, phương tiện và môi trường số để số hóa, phát triển, lưu trữ và mở rộng không gian tồn tại, trình bày và tiếp cận công chúng của các tác phẩm nghệ thuật tạo hình đương đại.

PLO4. Phân tích và diễn giải được hệ thống tri thức liên ngành về nghệ thuật học, di sản học, văn hóa học và công nghệ số để nghiên cứu, định hướng ý tưởng và trình bày các thực hành nghệ thuật số trong bối cảnh đương đại.

3.2. Chuẩn đầu ra về kỹ năng

PLO5. Phân tích, đánh giá và phê bình được các thực hành nghệ thuật đương đại và nghệ thuật số trong bối cảnh giao thoa giữa nghệ thuật, công nghệ và xã hội để hình thành năng lực tư duy phản biện và định hướng thực hành nghệ thuật cá nhân.

PLO6. Thiết kế và quản lý được quy trình sáng tác, thời gian thực hiện và nguồn lực để triển khai hiệu quả các dự án nghệ thuật số và nghệ thuật tạo hình mang tính cá nhân hoặc liên ngành.

PLO7. Tổ chức và trình bày được tác phẩm nghệ thuật trong các không gian vật lý, không gian số, không gian công cộng và các nền tảng trực tuyến để truyền đạt ý tưởng nghệ thuật tới các nhóm công chúng khác nhau.

PLO8. Xây dựng và phát triển được hồ sơ nghệ thuật (portfolio) cá nhân dưới dạng vật lý và số để kết nối tác phẩm với không gian trưng bày, tổ chức nghệ thuật, thị trường nghệ thuật và lĩnh vực công nghiệp sáng tạo.

PLO9. Sử dụng được ngoại ngữ ở trình độ tương đương bậc 3/6 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam, đáp ứng yêu cầu giao tiếp, học tập, nghiên cứu và làm việc cơ bản trong lĩnh vực đào tạo.

3.3. Chuẩn đầu ra về mức độ tự chủ và trách nhiệm

PLO10. Thể hiện được năng lực làm việc độc lập và hợp tác trong nhóm; tự định hướng, tổ chức và chịu trách nhiệm trong nghiên cứu, sáng tác và triển khai các dự án

nghệ thuật số; thực hành và cam kết các giá trị về đa dạng văn hóa và trách nhiệm xã hội trong việc tiếp cận và giải quyết các vấn đề đương đại bằng nghệ thuật.

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

Sinh viên tốt nghiệp từ chương trình đào tạo cử nhân Nghệ thuật số, chương trình Nghệ thuật tạo hình đương đại có thể đảm nhận một số vị trí nghề nghiệp cụ thể như:

Nghệ sĩ tạo hình đương đại (Contemporary Visual Artist) hoạt động độc lập hoặc cộng tác với gallery, không gian nghệ thuật, quỹ nghệ thuật trong và ngoài nước;

Nghệ sĩ nghệ thuật số (Digital Artist) thực hành trong các lĩnh vực: nghệ thuật đa phương tiện (multimedia), video art, nghệ thuật tương tác (interactive art), sắp đặt số (digital installation), nghệ thuật dựa trên dữ liệu (data art);

Nghệ sĩ liên ngành (Interdisciplinary Artist) kết hợp nghệ thuật với công nghệ, khoa học xã hội – nhân văn, môi trường, không gian công cộng và cộng đồng;

Chuyên viên sáng tạo nội dung số (Creative Digital Content Producer) trong các công ty truyền thông, công nghiệp sáng tạo, thiết kế và công nghệ;

Thiết kế nghệ thuật số (Digital Visual Designer) trong các lĩnh vực triển lãm, sự kiện, không gian công cộng, trải nghiệm tương tác;

Giám tuyển (Curator) / Trợ lý giám tuyển cho các không gian nghệ thuật, bảo tàng, trung tâm văn hóa, dự án nghệ thuật cộng đồng;

Quản lý dự án nghệ thuật (Art Project Manager) hoặc điều phối sản xuất triển lãm, festival, dự án nghệ thuật số;

Chuyên viên phát triển và quản lý portfolio nghệ thuật số, truyền thông và xây dựng thương hiệu nghệ sĩ trong môi trường trực tuyến;

Cố vấn nghệ thuật (Art Consultant) cho tổ chức văn hóa, doanh nghiệp sáng tạo;

Giảng viên, nghiên cứu viên trong lĩnh vực nghệ thuật đương đại và nghệ thuật số tại các cơ sở đào tạo, viện nghiên cứu;

Khởi nghiệp trong lĩnh vực nghệ thuật và công nghiệp sáng tạo, thành lập studio nghệ thuật, không gian sáng tạo hoặc nền tảng nghệ thuật số.

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

Sinh viên tốt nghiệp có thể theo học tiếp các khóa đào tạo ở bậc thạc sĩ và tiến sĩ tại các cơ sở đào tạo trong nước và quốc tế về các lĩnh vực nghệ thuật, đồng thời tham gia giảng dạy tại các cơ sở đào tạo đại học và sau đại học về nghệ thuật.

4. Thông tin tuyển sinh

4.1. Đối tượng tuyển sinh

Thí sinh đã tốt nghiệp trung học phổ thông hoặc trình độ tương đương, đáp ứng điều kiện tuyển sinh đại học theo quy định hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo, Đại học Quốc gia Hà Nội và Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật.

4.2. Yêu cầu đầu vào

Thí sinh cần có nền tảng kiến thức trung học phổ thông đáp ứng yêu cầu học tập đại học; có năng lực quan sát, cảm thụ thẩm mỹ, tư duy hình ảnh và tiềm năng biểu đạt nghệ thuật phù hợp với chương trình đào tạo Nghệ thuật tạo hình đương đại.

Các yêu cầu về năng lực thẩm mỹ, tư duy tạo hình và tiềm năng sáng tạo nghệ thuật được đánh giá thông qua các hình thức đánh giá năng khiếu mỹ thuật phù hợp bao gồm bài thi năng khiếu mỹ thuật, hồ sơ năng lực cá nhân, bài thực hành sáng tạo, phỏng vấn hoặc hình thức đánh giá khác do Trường tổ chức hoặc công nhận theo Thông tin tuyển sinh hằng năm.

4.3. Phương thức tuyển sinh

Chương trình tuyển sinh theo các phương thức tuyển sinh đại học chính quy do Bộ Giáo dục và Đào tạo, Đại học Quốc gia Hà Nội và Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật quy định, công bố hằng năm.

Các phương thức tuyển sinh có thể bao gồm: xét tuyển dựa trên kết quả kỳ thi tốt nghiệp trung học phổ thông; xét tuyển dựa trên kết quả thi đánh giá năng lực của Đại học Quốc gia Hà Nội; xét tuyển kết hợp; xét tuyển thẳng, ưu tiên xét tuyển và các phương thức khác theo quy định hiện hành.

Đối với tất cả các phương thức xét tuyển, thí sinh bắt buộc phải có thêm kết quả của bài thi *Năng khiếu nghệ thuật thị giác* đạt ngưỡng yêu cầu. Bài thi *Năng khiếu nghệ thuật thị giác* là bài thi do Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật tổ chức nhằm đánh giá năng lực quan sát, tư duy tạo hình, khả năng phác thảo ý tưởng tác phẩm, năng lực biểu đạt ý tưởng, tư duy nghệ thuật độc lập và tiềm năng thực hành sáng tạo của thí sinh.

Các tổ hợp xét tuyển có thể kết hợp giữa môn văn hóa và môn năng khiếu mỹ thuật, ví dụ: H00, H01, H02, H07 hoặc các tổ hợp phù hợp khác. Tổ hợp xét tuyển, tiêu chí đánh giá năng khiếu, ngưỡng đầu vào và điều kiện trúng tuyển được công bố trong Thông tin tuyển sinh hằng năm của Trường.

4.4. Quy mô tuyển sinh

Quy mô tuyển sinh hằng năm được xác định theo chỉ tiêu do Đại học Quốc gia Hà Nội giao và phù hợp với năng lực đào tạo của Trường.

5. Phương pháp giảng dạy và đánh giá

5.1. Phương pháp giảng dạy

Phương pháp giảng dạy của chương trình được thiết kế theo cách tiếp cận lấy người học làm trung tâm, coi người học là chủ thể của quá trình đào tạo, khuyến khích sự chủ động, sáng tạo và tham gia tích cực của người học trong các hoạt động học tập. Các học phần được tổ chức theo nhiều hình thức giảng dạy khác nhau như giảng dạy lý thuyết kết hợp thảo luận, học theo dự án (project-based learning), học theo studio sáng tạo, thực hành – thực nghiệm, làm việc nhóm và nghiên cứu độc lập, nhằm giúp người học phát triển năng lực tư duy sáng tạo, kỹ năng nghề nghiệp, phản biện nghề nghiệp và khả năng giải quyết vấn đề trong lĩnh vực thời trang và công nghiệp sáng tạo. Phương pháp giảng dạy được thiết kế nhằm bảo đảm người học đạt được các chuẩn đầu ra của từng học phần và của toàn bộ chương trình đào tạo.

5.2. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo nguyên tắc đánh giá dựa trên chuẩn đầu ra của từng học phần và của chương trình đào tạo. Các hình thức đánh giá bao gồm đánh giá thường xuyên, đánh giá giữa kỳ và đánh giá cuối kỳ, thông qua các phương thức như bài tập cá nhân, bài tập nhóm, thuyết trình, đồ án thiết kế, sản phẩm thực hành, báo cáo nghiên cứu và bài thi kết thúc học phần. Các tiêu chí đánh giá được cụ thể hóa bằng rubric/checklist trong từng đề cương học phần nhằm bảo đảm tính minh bạch, khách quan, nhất quán và phản ánh đúng năng lực sáng tạo – kỹ thuật – công nghệ – quản trị của người học.

6. Nội dung chương trình đào tạo

6.1. Tóm tắt yêu cầu chương trình đào tạo

Tổng số tín chỉ của CTĐT (không tính Giáo dục thể chất, Giáo dục quốc phòng - an ninh, kỹ năng bổ trợ): 130 tín chỉ. Cụ thể:

(i) Thành phần giáo dục đại cương: 36 tín chỉ

- Khối kiến thức đại cương: 21 tín chỉ

- Khối kiến thức đại cương theo yêu cầu của đơn vị đào tạo: 15 tín chỉ

+ Bắt buộc: 12 tín chỉ

+ Tự chọn: 03/9 tín chỉ

(ii) Thành phần cơ sở và cốt lõi ngành: 83 tín chỉ

- Khối kiến thức cơ sở ngành: 17 tín chỉ
 - + Bắt buộc: 14 tín chỉ
 - + Tự chọn: 03/6 tín chỉ
- Khối kiến thức cốt lõi, chuyên ngành: 66 tín chỉ
 - + Bắt buộc: 39 tín chỉ
 - + Tự chọn: 27/66 tín chỉ

(iii) Thực tập và trải nghiệm: 5 tín chỉ

(iv) Tốt nghiệp: 06 tín chỉ

6.2. Khung chương trình đào tạo

STT	Mã học phần	Học phần (ghi bằng tiếng Việt và tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số giờ học tập			Mã số học phần tiên quyết
				Lý thuyết (1)	Thực hành (2)	Tự học (3)	
I		THÀNH PHẦN GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG	36				
1.1		<i>Khối kiến thức giáo dục đại cương theo yêu cầu của ĐHQGHN (không tính số tín chỉ Giáo dục thể chất, Giáo dục Quốc phòng-An ninh, Kỹ năng bổ trợ)</i>	21				
1.	PHI1006	Triết học Mác – Lênin <i>Marxist-Leninist Philosophy</i>	3	42	6	102	
2.	PEC1008	Kinh tế chính trị Mác – Lênin <i>Marx-Lenin Political Economy</i>	2	28	4	68	
3.	PHI1002	Chủ nghĩa xã hội khoa học <i>Scientific Socialism</i>	2	28	4	68	
4.	HIS1001	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam <i>History of the Communist Party of Vietnam</i>	2	28	4	68	
5.	POL1001	Tư tưởng Hồ Chí Minh <i>Ho Chi Minh's Ideology</i>	2	28	4	68	
6.	THL1057	Nhà nước và Pháp luật đại cương <i>General Theory of State and Law</i>	2	25	10	65	
7.	VNU1001	Nhập môn công nghệ số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo <i>Introduction to Digital Technology and Applications of Artificial Intelligence</i>	3	25	40	85	
8.		Ngoại ngữ B1 <i>Foreign Language B1</i>	5	70	10	170	
	FLF1107	Tiếng Anh B1 <i>English B1</i>					
	FLF1307	Tiếng Pháp B1 <i>French B1</i>					

STT	Mã học phần	Học phần (ghi bằng tiếng Việt và tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số giờ học tập			Mã số học phần tiên quyết
				Lí thuyết (1)	Thực hành (2)	Tự học (3)	
	FLF1407	Tiếng Trung B1 <i>Chinese B1</i>					
9.	PES 1003	Giáo dục thể chất <i>Physical Education</i>	4				
10.		Giáo dục quốc phòng - an ninh <i>National Defense Education</i>	8				
11.	CPA1001	Kỹ năng bổ trợ <i>Supplementary Skills</i>	3				
1.2		Khôi kiến thức đại cương theo lĩnh vực	15				
		Các học phần bắt buộc	12				
12.	FAD1005	Lịch sử nghệ thuật thế giới <i>History of World Arts</i>	3	45	0	105	
13.	FAD1006	Lịch sử nghệ thuật Việt Nam <i>History of Vietnamese Arts</i>	3	45	0	105	
14.	CIH1001	Cơ sở văn hóa Việt Nam <i>Fundamentals of Vietnamese Culture</i>	3	40	10	100	
15.	FAD1007	Tư duy liên ngành trong nghệ thuật <i>Interdisciplinary Thinking in Art</i>	3	45	0	105	
		Các học phần tự chọn	3/9				
16.	SOC1051	Xã hội học đại cương <i>Introduction to Sociology</i>	3	42	6	102	
17.	CIH1002	Nhân học hình ảnh <i>General Anthropology</i>	3	40	10	100	
18.	AUS1002	Đại cương về phát triển bền vững <i>Fundamentals of Sustainable Development</i>	3	40	10	100	
II		THÀNH PHẦN CƠ SỞ VÀ CỐT LÕI NGÀNH	83				
2.1		Khôi kiến thức cơ sở ngành	17				
		Các học phần bắt buộc	14				
19.	FAD2008	Nhập môn Nghệ thuật thị giác <i>Introduction to Visual Art</i>	3	45	0	105	
20.	FAD2009	Thấu thị trong nghệ thuật đương đại <i>Perspective in Contemporary Art</i>	3	40	10	100	FAD2008
21.	FAD2010	Nhập môn phim và Video Art <i>Introduction to Film and Video Art</i>	3	40	10	100	
22.	FAD2011	Diễn họa ý tưởng <i>Drawing As Conceptual Thinking</i>	3	35	20	95	

STT	Mã học phần	Học phần (ghi bằng tiếng Việt và tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số giờ học tập			Mã số học phần tiên quyết
				Lí thuyết (1)	Thực hành (2)	Tự học (3)	
23.	FAD2012	Các phương pháp nghiên cứu trong nghệ thuật thị giác <i>Research Methods in Visual Arts</i>	2	25	10	65	
		Các học phần tự chọn	3/6				
24.	FAD2007	Kể chuyện trong thiết kế sáng tạo <i>Storytelling in Creative Design</i>	3	40	10	100	
25.	FAD2013	Hình thái học <i>Morphology</i>	3	45	0	105	
2.2		Khối kiến thức cốt lõi ngành	66				
		Các học phần bắt buộc	39				
26.	FAD3301	Dự án tích hợp trong nghệ thuật thị giác <i>Visual Arts Integrated Project</i>	5	50	50	150	FAD2008
27.	CPA3002	Hình họa cho nghệ thuật tạo hình 1 <i>Drawing for Plastic Arts 1</i>	4	45	30	125	
28.	CPA3003	Hình họa cho nghệ thuật tạo hình 2 <i>Drawing for Plastic Arts 2</i>	4	45	30	125	CPA3002
29.	FAD3001	Sáng tác với sơn dầu <i>Oil-painting</i>	4	45	30	125	FAD2008
30.	CPA3005	Sáng tác với Sơn mài <i>Lacquer Painting</i>	5	50	50	150	FAD2008
31.	FAD3302	Sáng tác với lụa <i>Silk Painting</i>	4	45	30	125	FAD2008
32.	CPA3007	In ấn <i>Printmaking</i>	4	45	30	125	FAD2008
33.	CPA3008	Điêu khắc và gốm <i>Sculpture and Pottery</i>	4	45	30	125	FAD2008
34.	CPA3009	Thực hành dự án nghệ thuật tạo hình đương đại <i>Contemporary Plastic Art Practices</i>	5	50	50	150	
		Các học phần tự chọn	27/66				
35.	CPA3010	Nghệ thuật thị giác bằng âm thanh <i>Sound Art</i>	3	40	10	100	FAD2008
36.	CPA3011	Video art và sắp đặt đa phương tiện <i>Video Art and Multimedia Art</i>	4	45	30	125	FAD2010
37.	CPA3012	Thực hành sáng tạo 2D <i>2D Creative Practice</i>	4	45	30	125	
38.	CPA3013	Thực hành sáng tạo 3D <i>3D Creative Practice</i>	4	45	30	125	
39.	CPA3014	Hình họa nâng cao <i>Advanced Drawing for Visual Arts</i>	3	35	20	95	

STT	Mã học phần	Học phần (ghi bằng tiếng Việt và tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số giờ học tập			Mã số học phần tiên quyết
				Lí thuyết (1)	Thực hành (2)	Tự học (3)	
40.	FAD3302	Seminar nghệ thuật Đương đại <i>Contemporary Art Seminar</i>	2	25	10	65	
41.	DGD3010	Thiết kế đồ họa và sản xuất phim/ video kỹ thuật số <i>Graphic digital film/video design and production</i>	3	15	60	75	
42.	ALD3019	Lý luận và Phê bình tác phẩm <i>Criticism Practice</i>	2	30	0	70	
43.	FDA3303	Giám tuyển triển lãm nghệ thuật Đương đại <i>Curating Contemporary Art Exhibitions</i>	2	25	10	65	
44.	FAD3010	Tỉnh tâm trong nghệ thuật <i>Mindfulness in Arts</i>	2	25	10	65	
45.	CPA3015	Sách nghệ thuật <i>Artist's book</i>	3	35	20	95	
46.	CPA3016	Nghệ thuật tạo hình với chất liệu đương đại <i>Plastic Art with Contemporary Materials</i>	2	25	10	65	
47.	FAD3002	Vẽ du khảo <i>On-site Drawing</i>	3	35	20	95	
		Kiến thức bổ trợ (tự chọn)					
48.	LEM2001	Viết sáng tạo <i>Creative Writing</i>	3	30	30	90	
49.	LEM2002	Nhập môn Công nghiệp văn hóa và sáng tạo <i>Introduction to Cultural and Creative Industries</i>	3	30	30	90	
50.	FAD3003	Nhiếp ảnh cơ bản <i>Basics of Photography</i>	2	25	10	65	
51.	BRM1003	Nguyên lý Marketing <i>Principles of Marketing</i>	3	30	30	90	
52.	BRM2004	Quản lý Nhà nước về sở hữu trí tuệ <i>State Management of Intellectual Property</i>	3	30	30	90	
53.	BRM2001	Quản trị thương hiệu <i>Brand Management</i>	3	30	30	90	
54.	BRM2005	Nghiên cứu thấu hiểu khách hàng <i>Customer Insight Research</i>	3	20	50	80	
55.	BRM2013	Khởi sự kinh doanh <i>Start Up</i>	3	20	50	80	
56.	BRM2010	Quản lý dự án <i>Project Management</i>	2	20	20	60	

STT	Mã học phần	Học phần (ghi bằng tiếng Việt và tiếng Anh)	Số tín chỉ	Số giờ học tập			Mã số học phần tiên quyết
				Lí thuyết (1)	Thực hành (2)	Tự học (3)	
57.	CIH3001	Tư duy sáng tạo và phản biện <i>Creative and Critical Thinking</i>	2	15	30	55	
58.	LEM2006	Gây quỹ và vận động tài trợ <i>Fundraising and Sponsorship</i>	2	20	20	60	
III		THỰC TẬP VÀ TRẢI NGHIỆM	5				
59.	CPA4001	Thực hành sáng tác tại xưởng nghệ sĩ đương đại <i>Creative Practice at a Contemporary Artist's Studio</i>	5	50	50	150	
IV		TỐT NGHIỆP	6				
60.	CPA4070	Khóa luận/Đồ án/Dự án tốt nghiệp <i>Capstone Project</i>	6	20	140	140	
		TỔNG	130				

Lưu ý: Trong số các học phần tự chọn thuộc kiến thức cơ sở và cốt lõi 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% số tín chỉ tích lũy của chương trình đào tạo.

Ghi chú: 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 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): Lí thuyết.

(2): Thực hành, thí nghiệm, thảo luận.

(3): Thực tập, nghiên cứu, tự học có kiểm tra đánh giá.




