

QUYẾT ĐỊNH

Về việc mở ngành Nghệ thuật số, trình độ đại học, mã ngành 7210408

HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG

Căn cứ Quyết định số 747/QĐ-TTg ngày 11/6/2008 của Thủ tướng Chính phủ về việc đổi tên Trường Đại học bán công Tôn Đức Thắng thành Trường Đại học Tôn Đức Thắng;

Căn cứ Quy chế tổ chức và hoạt động của Trường Đại học Tôn Đức Thắng được ban hành kèm theo Nghị quyết số 02/NQ-HĐTĐHTĐT ngày 24/4/2021 của Hội đồng trường Trường Đại học Tôn Đức Thắng;

Căn cứ Quyết định số 5623/QĐ-TLĐ ngày 18/11/2022 của Đoàn Chủ tịch Tổng Liên đoàn Lao động Việt Nam về việc công nhận Hiệu trưởng Trường Đại học Tôn Đức Thắng nhiệm kỳ 2021-2026;

Căn cứ Thông tư số 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18/01/2022 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; Thông tư số 12/2024/TT-BGDĐT ngày 10/10/2024 của Bộ Trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc sửa đổi, bổ sung một số điều của Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18/01/2022 của Bộ Trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Quyết định số 2103/QĐ-TĐT ngày 08/8/2022 của Hiệu trưởng Trường Đại học Tôn Đức Thắng về việc ban hành Quy định về hoạt động mở ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ; Quyết định số 75/QĐ-TĐT ngày 07/01/2025 của Hiệu trưởng Trường Đại học Tôn Đức Thắng về việc bổ sung một số điều của Quyết định số 2103/QĐ-TĐT ngày 08/8/2022;

Căn cứ Thông tư số 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06/6/2022 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 Nghị quyết số 76/NQ-HĐT ngày 27/6/2025 của Hội đồng trường về việc phê duyệt chủ trương mở ngành Nghệ thuật số;

Căn cứ biên bản họp ngày 23/12/2025 của Hội đồng Khoa học và Đào tạo Trường Đại học Tôn Đức Thắng về việc thẩm định Đề án mở ngành Nghệ thuật số;

Theo đề nghị của Trưởng Khoa Mỹ thuật công nghiệp và đề nghị của Trưởng Phòng Đại học.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Mở ngành Nghệ thuật số, trình độ đại học, mã ngành 7210408.

Điều 2. Giao Khoa Mỹ thuật công nghiệp triển khai đào tạo ngành Nghệ thuật số từ năm học 2026-2027. Chỉ tiêu tuyển sinh hàng năm ngành Nghệ thuật số nằm trong tổng chỉ tiêu tuyển sinh đại học của Trường. Việc tuyển sinh, tổ chức đào tạo, đánh giá kết quả

học tập và cấp bằng tốt nghiệp thực hiện theo quy định hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo và của Trường.

Điều 3. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký.

Điều 4. Trưởng các đơn vị: Khoa Mỹ thuật công nghiệp, Phòng Tổ chức hành chính, Phòng Đại học, Phòng Khảo thí và Kiểm định chất lượng, Phòng Tài chính, Phòng Công tác học sinh - sinh viên, Thư viện, Phòng Điện toán - Máy tính, Phòng Thanh tra, Pháp chế và An ninh, các đơn vị thuộc Trường chịu trách nhiệm thi hành quyết định này. / Lưu

Nơi nhận:

- Như Điều 4;
- Bộ GDĐT;
- Tổng LĐLĐVN;
- Lưu VT, P.ĐH.

HIỆU TRƯỞNG



PGS.TS. Trần Trọng Đạo

ĐỀ ÁN ĐĂNG KÝ MỞ NGÀNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

Tên ngành (Name of programme)

Tên ngành tiếng Việt: **Nghệ thuật số**, Chuyên ngành: **Thiết kế truyền thông số**

Tên ngành tiếng Anh: **Digital Arts** Chuyên ngành: **Digital Media Design**

- Mã ngành: **7210408**

- Trình độ: **Đại học**

- Loại hình đào tạo: **Chính quy**

- Khoa quản lý: **Mỹ thuật công nghiệp**

1. THÔNG TIN CƠ BẢN VỀ CƠ SỞ ĐÀO TẠO

1.1. Trường Đại học Tôn Đức Thắng

1.1.1. Quá trình thành lập, phát triển

TDTU thành lập theo Quyết định số 787/TTg-QĐ ngày 24/09/1997 của Thủ tướng Chính phủ. Trường được Liên đoàn Lao động thành phố Hồ Chí Minh sáng lập, đầu tư và quản lý. Mục tiêu thành lập Trường trong giai đoạn đầu là: Thực hiện Chương trình 17/TU và Chỉ thị 13 của Thành ủy Thành phố Hồ Chí Minh về đào tạo, đào tạo lại, bồi dưỡng và nâng cao trình độ chuyên môn, tay nghề cho giai cấp công nhân thành phố; Phát triển nguồn nhân lực cho nhu cầu công nghiệp hoá - hiện đại hoá; Góp phần đào tạo nhân tài, nhân lực, thực hiện nghiên cứu để phục vụ hệ thống sản xuất, xã hội ở thành phố Hồ Chí Minh và các tỉnh phía Nam.

Ngày 28/01/2003, Thủ tướng Chính phủ ra Quyết định số 18/2003/TTg-QĐ chuyển đổi pháp nhân và đổi tên Trường Đại học Công nghệ Dân lập Tôn Đức Thắng thành Trường Đại học Bán công Tôn Đức Thắng trực thuộc Ủy ban nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh. Bằng quyết định này, TDTU trở thành đại học khoa học ứng dụng đa ngành và không còn pháp nhân dân lập.

Ngày 11/6/2008, Thủ tướng Chính phủ ra Quyết định số 747/TTg-QĐ đổi tên Trường Đại học Bán công Tôn Đức Thắng thành Trường Đại học Tôn Đức Thắng và chuyển về thuộc Tổng Liên đoàn Lao động Việt Nam, trở thành trường đại học công lập. Trong thời gian này, mục tiêu của trường được bổ sung thêm là "*trực tiếp phục vụ việc phát triển nguồn nhân lực trong công nhân, người lao động để góp phần xây dựng giai cấp công nhân Việt Nam theo tinh thần Nghị quyết số 20-NQ/TW ngày 28/01/2008 của Hội nghị Lần thứ 6 Ban chấp hành trung ương Đảng Khóa X*".

Ngày 29/01/2015, tại Quyết định số 158/QĐ-TTg, Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án thí điểm đổi mới cơ chế hoạt động của TDTU giai đoạn 2015-2017. Mục tiêu của TDTU được xác định rằng: "*Đại học Tôn Đức Thắng chủ động huy động, sử dụng hợp lý, hiệu quả nhất các nguồn lực của trường và xã hội để phát triển TDTU thành một đại học định hướng*

ngiên cứu có chất lượng trong khu vực và trên thế giới, đồng thời bảo đảm các đối tượng chính sách, đối tượng thuộc hộ nghèo có cơ hội tiếp cận các CTĐT của trường”.

Là trường đại học công lập hoạt động theo cơ chế tự chủ, TDTU nỗ lực tiên phong trong đổi mới quản lý, nâng cao chất lượng đào tạo và NCKH theo các chuẩn mực quốc tế. Nhà trường chú trọng xây dựng môi trường học tập hiện đại, thúc đẩy sáng tạo và tăng cường ứng dụng thực tiễn.

Với triết lý “Giáo dục khai phóng để phát triển con người toàn diện”, Nhà trường đã đặt ra mục tiêu dài hạn là một đại học nghiên cứu trong vòng ba thập niên tới, song song với việc giữ vai trò đào tạo, đào tạo lại, bồi dưỡng và nâng cao trình độ chuyên môn, tay nghề, phục vụ nhu cầu cung ứng nhân lực chất lượng cao cho tiến trình công nghiệp hóa, hiện đại hóa của Việt Nam

Triết lý giáo dục

Giáo dục khai phóng để phát triển con người toàn diện

Sứ mạng

Giáo dục, nghiên cứu và sáng tạo vì sự phát triển toàn diện của con người và xã hội

Tầm nhìn

Trở thành tổ chức xuất sắc trong giáo dục và nghiên cứu, hướng tới việc đáp ứng nhu cầu xã hội và phát triển con người

Mục tiêu

Phát triển thành Đại học nghiên cứu đẳng cấp quốc tế

Giá trị cốt lõi

Chất lượng và sự tin cậy

Nguyên tắc ứng xử

Dân chủ, Công bằng, Hiệu quả, Phụng sự

1.1.2. Tổ chức bộ máy và đội ngũ cán bộ, giảng viên của Trường

1.1.2.1. Tổ chức bộ máy hoạt động của Trường

Hội đồng trường nhiệm kỳ 2021-2026 được thành lập theo Quyết định số 2459/QĐ-TLĐ ngày 14/4/2021 của Đoàn Chủ tịch Tổng Liên đoàn Lao động Việt Nam. Theo Đề án thành lập, Hội đồng trường gồm 21 thành viên; Tại thời điểm thành lập có 17 thành viên; Chủ tịch Hội đồng trường do Bí thư Đảng ủy kiêm nhiệm. Đến thời điểm tháng 11/2025, Hội đồng trường có 18 thành viên. Bộ máy Hội đồng trường có Thường trực Hội đồng trường hiện nay là 06 thành viên (Chủ tịch, Phó chủ tịch Hội đồng trường, Thư ký Hội đồng trường, Hiệu trưởng và Phó hiệu trưởng là Thành viên Hội đồng trường, Chủ tịch Công đoàn trường); Ban Kiểm soát 03 thành viên; 04 Tiểu ban chuyên môn gồm: Tiểu ban Tổ chức và nhân sự; Tiểu ban Tài chính và Cơ sở vật chất; Tiểu ban Đào tạo và Đảm bảo chất lượng; Tiểu ban Nghiên cứu khoa học và Hợp tác quốc tế; bộ phận giúp việc Hội đồng trường có Văn phòng Hội đồng trường.

Ban Giám hiệu có 04 người (01 Hiệu trưởng và 03 Phó Hiệu trưởng); bộ phận giúp việc Ban Giám hiệu có Văn phòng Ban Giám hiệu.

Hiện nay Trường có 59 đơn vị thuộc, trực thuộc Trường. Cụ thể gồm: 16 khoa; 01 Viện hợp tác quốc tế, 02 Viện nghiên cứu; 20 Phòng – Văn phòng - Ban - Trung tâm chức năng; có 01 Trung tâm giáo dục an ninh quốc phòng cấp quốc gia; 01 Quỹ hỗ trợ phát triển khoa học-công nghệ, 02 tạp chí tiếng Anh phát hành toàn cầu; 09 Trung tâm khoa học-công nghệ; 01 Phân hiệu tại tỉnh Khánh Hòa cùng 05 cơ sở trực thuộc (Cơ sở chính tại Phường Tân Hưng, Cơ sở 98 Ngô Tất Tố - TP. HCM, cơ sở Cà Mau, cơ sở Bảo Lộc và 01 Văn phòng Viện nghiên cứu tại Hà Nội), 01 Trường quốc tế Việt Nam – Phần Lan và 01 Công ty TNHH dịch vụ - kỹ thuật.

Chi tiết tham khảo tại: <https://tdtu.edu.vn/gioi-thieu>.

1.1.2.2. Đội ngũ cán bộ, giảng viên của Trường

Tính đến 01/11/2025, số lượng nhân sự làm việc tại Trường ở tất cả các loại hình và vị trí việc làm là 1.430 người, trong đó số viên chức, người lao động cơ hữu là 1.299 người (46 GS/PGS, 275 Tiến sĩ, 509 Thạc sĩ, 327 Đại học và 142 trình độ khác); và 131 người là GS, PGS, nhà khoa học, chuyên gia làm việc dưới các hình thức cộng tác, hợp tác nghiên cứu. Trong đó: có 726 giảng viên, nghiên cứu viên, 75 viên chức quản lý (bao gồm cả giảng viên, nghiên cứu viên kiêm nhiệm, giảng viên, nghiên cứu viên kiêm viên chức quản lý). Trình độ chuyên môn của đội ngũ giảng viên, nghiên cứu viên tiếp tục được nâng cao: tỷ lệ giảng viên, nghiên cứu viên có trình độ tiến sĩ trở lên đạt **41.87%**, tỷ lệ giảng viên, nghiên cứu viên có học hàm GS/PGS chiếm **6,3%**.

1.1.3. Hoạt động đào tạo

Là một trường đại học đa ngành, TDTU hiện đang đào tạo 43 ngành đại học tiêu chuẩn, 21 ngành đại học tiên tiến, 11 ngành đại học bằng tiếng Anh, 13 ngành liên kết đào tạo quốc tế, 17 ngành trình độ thạc sĩ và 6 ngành trình độ tiến sĩ (Bảng 1.1):

Bảng 1.1. Thống kê các CTĐT tại TDTU tính đến tháng 11/2025

STT	Trình độ đào tạo	Số ngành/ chuyên ngành	Quy mô (người học)	Tổng số tốt nghiệp (người học)	Tỷ lệ có việc làm trong vòng 1 năm
1	Đại học	43 ngành (tất cả các chương trình)	28.838	76.723	99% - 100%
2	Thạc sĩ	17 ngành	463	2.025	Không khảo sát
3	Tiến sĩ	6 ngành	30	17	Không khảo sát
Tổng cộng			29.331	78.765	

Trên cơ sở chất lượng giáo dục và khoa học-công nghệ theo chuẩn quốc tế, nhiều trường đại học trên thế giới có nền giáo dục đại học phát triển đã công nhận kết quả đào

tạo đại học, sau đại học của TDTU và triển khai liên kết đào tạo đại học, sau đại học với Trường dưới nhiều hình thức. Nhà trường đang triển khai 13 chương trình liên kết đào tạo trình độ đại học (cấp song bằng hoặc đơn bằng hình thức 3+1, 2.5+1.5 hoặc 2+2). Tất cả các đối tác liên kết đều là các trường có uy tín về chất lượng giáo dục tại các nước tiên tiến như Đại học La Trobe (Úc), Đại học West of England, Bristol (Anh), Đại học Khoa học ứng dụng Saxion (Hà Lan), Đại học Kỹ thuật Ostrava (CH Séc), Đại học Kinh tế và Kinh doanh Praha (CH Séc), Đại học Taylor's (Malaysia), Trường Kinh doanh Emlyon (Pháp), Đại học Massey (New Zealand). Các ngành liên kết đào tạo đều là các ngành nghề có nhu cầu xã hội cao về nguồn nhân lực như Kỹ thuật xây dựng, Công nghệ thông tin, Kỹ thuật điện – điện tử, Kinh doanh quốc tế.

1.1.4. Hệ thống cơ sở vật chất, công nghệ và học liệu

TDTU có kế hoạch đầu tư cơ sở vật chất nhằm đảm bảo chất lượng hoạt động đào tạo và NCKH theo chuẩn mực quốc tế. Nhà trường có đầy đủ các phòng học, phòng thí nghiệm, phòng thực hành, thư viện, trang thiết bị đáp ứng yêu cầu của người dạy và người học. Cụ thể, Trường có tổng cộng 388 hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng học đa phương tiện, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu với tổng diện tích sàn xây dựng trên 54.914 m². Các phòng học có quy mô và trang thiết bị khác nhau, phù hợp với từng loại môn học như các môn chung, các môn cơ sở, các môn chuyên ngành, tiếng Anh, tin học, v.v. Ngoài ra, tổng số trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập với diện tích sàn xây dựng trên 100.000 m², đáp ứng đầy đủ yêu cầu thí nghiệm, thực hành của ngành đào tạo. Hàng năm, Nhà trường luôn thực hiện lập dự toán chi cho các hoạt động duy trì, nâng cấp những trang thiết bị, tài sản hiện hữu và mua sắm, trang bị mới cơ sở hạ tầng, trang thiết bị nhằm phục vụ liên tục các hoạt động NCKH; đảm bảo chất lượng đào tạo và phục vụ học tập, rèn luyện của sinh viên.

- Hiện tại Trường có 4 cơ sở đào tạo

STT	Cơ sở đào tạo	Loại hình đào tạo	Địa chỉ
1	Cơ sở Tân Hưng	Cơ sở đào tạo chính	19 Nguyễn Hữu Thọ, Phường Tân Hưng, TP. HCM.
2	Cơ sở 98 Ngô Tất Tố	Khác	98 Ngô Tất Tố, Phường Thạnh Mỹ Tây, TP. HCM.
3	Phân hiệu Khánh Hòa	Phân hiệu	22 Nguyễn Đình Chiểu, Phường Bắc Nha Trang, Tỉnh Khánh Hòa
4	Cơ sở Bảo Lộc	Khác	Đường Nguyễn Tuân, Phường 3 Bảo Lộc, Tỉnh Lâm Đồng

- Thư viện và nguồn tài nguyên học thuật:

Thư viện TDTU có tổng diện tích hơn 9.100 m², trong đó Thư viện chính rộng 8.678 m², được thiết kế theo mô hình Learning Commons với không gian tự học 24/7 và khả năng phục vụ khoảng 3.000 người cùng lúc. Hệ thống tra cứu trực tuyến hiện đại tích hợp tiếng Việt và tiếng Anh cho phép người dùng tra cứu toàn bộ tài liệu qua OPAC, tiếp cận tài liệu

in, điện tử và số. Nguồn tài nguyên được cập nhật liên tục, tài liệu mới xuất hiện trên hệ thống trong vòng 24 giờ. Hiện Thư viện có 158.912 tài liệu biên mục và 501 cơ sở dữ liệu, gồm cả nguồn truy cập mở và nguồn đăng ký như Web of Science, MathSciNet, TVPL Pro X. Thư viện cũng cung cấp tài nguyên cho từng môn học thông qua hệ thống quản lý học liệu, giúp người học truy cập giáo trình, tài liệu tham khảo, bài tập, slide và đề cương chi tiết. Phục vụ chuyển đổi số, Thư viện đầu tư mạnh vào tài nguyên điện tử và bộ sưu tập số; đến tháng 7/2025, TDTU sở hữu 662.687 tài liệu số/điện tử từ nhiều nguồn, bao gồm 349 video bài giảng do Trường tự xây dựng. Bên cạnh đó, Trường phát triển hệ thống tài nguyên giáo dục mở (OER) cung cấp rộng rãi cho cộng đồng, với 6.104 tài liệu toàn văn thuộc 30 ngành. Ứng dụng OER hỗ trợ truy cập từ xa trên máy tính và thiết bị di động, tuân thủ giấy phép truy cập mở quốc tế và Creative Commons, góp phần thúc đẩy học tập suốt đời. Mức độ sử dụng tài liệu cho phép tuân theo Giấy phép truy cập mở quốc tế và các loại giấy phép truy cập mở của Creative Commons (<https://oer.tdtu.edu.vn>).

1.1.5. Hoạt động kiểm định, xếp hạng

Trong bối cảnh hội nhập quốc tế, nhằm đảm bảo chất lượng và khẳng định được chất lượng đào tạo, định vị thương hiệu trong việc cung cấp nguồn nhân lực có chất lượng cho thị trường lao động (trong nước cũng như trong khu vực), TDTU đã thực hiện công tác kiểm định cấp Trường và cấp CTĐT theo các bộ tiêu chuẩn chất lượng quốc tế. TDTU vinh dự được Hội đồng Kiểm định và Chứng nhận của FIBAA (FIBAA Accreditation and Certification Committee) quyết định công nhận và trao con dấu chứng nhận kiểm định chất lượng cơ sở giáo dục đạt chuẩn quốc tế. Thời hạn công nhận của quyết định là 06 năm (tính từ ngày 06/03/2024 đến ngày 05/3/2030). Từ năm 2019 đến nay, Trường đã có 44 CTĐT trình độ đại học và sau đại học được công nhận đạt chuẩn quốc tế gồm 20 CTĐT đạt chuẩn AUN-QA, 15 CTĐT đạt chuẩn FIBAA và 09 CTĐT đạt chuẩn ASIIN. Tất cả các CTĐT còn lại của Trường đều đã được rà soát, cập nhật và có kế hoạch kiểm định theo các tiêu chuẩn kiểm định quốc tế.

Sau 28 năm xây dựng và phát triển, TDTU không ngừng nỗ lực nâng cao chất lượng đào tạo, nghiên cứu và hợp tác quốc tế. Những thành tựu trên các bảng xếp hạng uy tín là minh chứng cho sự phát triển bền vững của nhà trường. Theo bảng xếp hạng các trường đại học hàng đầu thế giới Times Higher Education (THE) 2026, TDTU thuộc nhóm 601-800 đại học tốt nhất thế giới. TDTU được đánh giá trong Top 250 của THE Asia University Rankings 2025 và Top 200 theo THE Young University Rankings 2024. TDTU xếp thứ 684 thế giới (QS World University Rankings 2026), 231 tại châu Á (QS Asia University Rankings 2026) và 553 toàn cầu về phát triển bền vững (QS World University Rankings: Sustainability 2026). Ngoài ra, với định hướng phát triển xanh, TDTU còn đứng thứ 87/1476 toàn cầu theo UI GreenMetric 2024, ghi nhận về các hoạt động bảo vệ môi trường và phát triển bền vững.

1.1.6. Hoạt động nghiên cứu khoa học

Với mục tiêu phát triển thành Đại học nghiên cứu đẳng cấp quốc tế, TDTU đã không ngừng nỗ lực, phát huy thế mạnh của mình trong nhiều lĩnh vực đặc biệt là trong NCKH và chuyển giao công nghệ, từng bước khẳng định được uy tín học thuật với cộng đồng khoa

học trong nước và quốc tế. Tính đến nay, toàn Trường có **23** nhóm nghiên cứu và **09** nhóm nghiên cứu mạnh thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau, các nhóm nghiên cứu được dẫn dắt bởi các chuyên gia, nhà khoa học uy tín trong và ngoài nước. Đến tháng 11/2025, tổng số công bố quốc tế của Trường trên cơ sở dữ liệu WoS/Scopus đã vượt mốc **13.500** công bố; **15** bằng sáng chế do Cục Sáng chế và Nhãn hiệu Thương mại Hoa Kỳ (USPTO) cấp. Hằng năm, số lượng hợp đồng, đề tài, dự án tăng về số lượng lẫn giá trị, kết quả nổi bật, từ năm 2020-2025, TDTU đã chủ trì thực hiện **32** đề tài khoa học công nghệ các cấp (NAFOSTED, Bộ/ngành, tỉnh/thành), **43** đề tài, dự án, chương trình hợp tác nghiên cứu với các tổ chức quốc tế, trên **280** đề tài với các doanh nghiệp, tổ chức ngoài trường. Bên cạnh đó, nhằm thúc đẩy phong trào NCKH trong toàn thể cán bộ, giảng viên và sinh viên của Nhà trường, trong giai đoạn 2022 - 2025, đã có **107** đề tài NCKH cấp cơ sở được tài trợ với tổng kinh phí hơn **3,76** tỷ đồng. Nhà trường tiếp tục đẩy mạnh phát triển **02** tạp chí khoa học quốc tế, trong đó Tạp chí Thông tin và Viễn thông (JIT) đã được liệt kê trong cơ sở dữ liệu Scopus và Web of Science, Tạp chí Công nghệ tiên tiến và Tính toán (JAEC) được Hội đồng Giáo sư Nhà nước ngành Cơ học tính điểm tối đa 1,0 điểm. Về tổ chức hội nghị, hội thảo khoa học, Trường đã tổ chức thành công trên **75** hội thảo quốc tế, nhiều hội thảo lớn do Trường khởi xướng và tổ chức đầu tại TDTU đã trở thành Hội thảo quốc tế thường niên của ngành và được luân phiên tổ chức ở mỗi quốc gia khác nhau trên thế giới; kỷ yếu của hội thảo được đưa vào cơ sở dữ liệu WoS/Scopus. Hoạt động NCKH của sinh viên luôn được Nhà trường chú trọng và quan tâm. Trong giai đoạn 2020-2025, Nhà trường đã triển khai tài trợ **1.170** đề tài NCKH với **3.168** sinh viên tham gia. Từ sự đầu tư bài bản, các đề tài sinh viên TDTU luôn đạt được giải cao trong các cuộc thi về khoa học công nghệ dành cho sinh viên, như: Giải thưởng sinh viên nghiên cứu khoa học cấp Bộ, Giải thưởng sinh viên Nghiên cứu khoa học - Euréka, Giải thưởng Nữ sinh khoa học công nghệ, Giải thưởng Loa thành, Giải thưởng Thiết kế, chế tạo thiết bị bay không người lái,...

1.1.7. Hoạt động hợp tác doanh nghiệp

TDTU luôn chú trọng mở rộng và tăng cường hợp tác với các tổ chức, doanh nghiệp trong và ngoài nước nhằm đáp ứng mục tiêu phát triển bền vững. Nhà trường xây dựng kế hoạch hợp tác theo từng giai đoạn trong chiến lược phát triển 5 năm và từng năm học. Trung tâm Hợp tác doanh nghiệp và Cựu sinh viên đóng vai trò đầu mối kết nối với các doanh nghiệp lớn, triển khai các hoạt động hỗ trợ Nhà trường và mang lại cơ hội học tập - việc làm cho sinh viên. Đến nay, Trường đã hợp tác với hơn 1.000 tổ chức/doanh nghiệp, trong đó ký kết hợp tác toàn diện với 701 đơn vị và 3 địa phương (Gia Lai, Lâm Đồng và Quảng Ngãi), thuộc nhiều lĩnh vực phù hợp với các ngành đào tạo. Nội dung hợp tác gồm hỗ trợ sinh viên tham quan, thực tập, tuyển dụng; tham gia góp ý CTĐT, kiểm định chất lượng; tổ chức các hoạt động hướng nghiệp, kỹ năng, khởi nghiệp; tài trợ học bổng và kinh phí; hợp tác đào tạo, nghiên cứu và chuyển giao công nghệ. Trường cũng phối hợp với các địa phương trong đào tạo nguồn nhân lực, nghiên cứu, chuyển giao công nghệ và xúc tiến đầu tư. Bên cạnh đó, Nhà trường thường xuyên tổ chức ngày hội việc làm, ngày hội doanh nghiệp, tọa đàm và các hoạt động giao lưu nhằm tăng cường gắn kết và mở rộng mạng lưới hợp tác.

1.1.8. Hoạt động hợp tác quốc tế

Hoạt động hợp tác quốc tế của TDTU phát triển mạnh mẽ, trở thành trụ cột quan trọng trong chiến lược phát triển của Trường. Năm 2019, TDTU sáng lập Hiệp hội Đại học Quốc tế (UCI) với 10 thành viên đến từ 9 quốc gia, tạo mạng lưới học thuật đa văn hóa và thúc đẩy hợp tác sâu rộng. Đến tháng 11/2025, TDTU đã hợp tác với hơn 250 trường đại học và tổ chức giáo dục thuộc 34 quốc gia, trong đó có nhiều trường thuộc Top 800 thế giới theo các bảng xếp hạng đại học uy tín thế giới (THE, QS). Nhà trường mở rộng hợp tác trong đào tạo, trao đổi học thuật, NCKH và gắn kết chặt chẽ với các Mục tiêu Phát triển Bền vững của Liên hợp quốc. Hoạt động này thu hút nhiều đoàn quốc tế đến thăm và ký kết hợp tác, phát triển CTĐT liên kết, trao đổi sinh viên, thực tập ngắn hạn và đào tạo tiến sĩ theo mô hình sandwich. Đến nay, gần 400 sinh viên hoàn thành giai đoạn học tập tại trường đối tác nước ngoài và mỗi năm có khoảng 1.000 sinh viên tham gia trải nghiệm quốc tế. Nhà trường cũng tổ chức và đồng tổ chức hơn 70 hội nghị, hội thảo quốc tế uy tín, nhiều sự kiện thường niên có kỷ yếu được chỉ mục WoS/Scopus, góp phần khẳng định năng lực và vị thế học thuật của Trường trên trường quốc tế.

1.2. Khoa Mỹ thuật công nghiệp

1.2.1. Hoạt động đào tạo

Được thành lập từ năm 2003, đến năm 2025 Khoa MTCN đã đào tạo và cung cấp cho xã hội 1.725 cử nhân hệ Chính quy, 406 cử nhân hệ Vừa làm vừa học, 145 cử nhân hệ Liên thông và 50 thạc sĩ. Theo khảo sát việc làm, 92% sinh viên tốt nghiệp từ Khoa hiện đang làm việc đúng chuyên ngành đào tạo và có mức thu nhập cao. Điều này khẳng định uy tín và chất lượng đào tạo của Khoa trong xã hội, đồng thời củng cố niềm tin của các nhà tuyển dụng đối với sinh viên tốt nghiệp.

Khoa MTCN hiện đang đào tạo ba ngành học ở bậc cử nhân, bao gồm: Thiết kế Đồ họa, Thiết kế Nội thất và Thiết kế Thời trang (với hai chuyên ngành: Thiết kế Thời trang và Kinh doanh Thời trang). Đối với trình độ đại học, Khoa đang triển khai cả chương trình tiêu chuẩn và chương trình tiên tiến. Bên cạnh đó, Khoa còn là đơn vị đầu tiên ở khu vực phía Nam của đất nước đào tạo chương trình Thạc sĩ MTUD. Hiện nay chương trình Thạc sĩ MTUD đã đào tạo được 6 khoá tốt nghiệp, với hơn 50 học viên đã được nhận bằng Thạc sĩ. Chương trình Thạc sĩ MTUD của Khoa có 2 định hướng bao gồm định hướng ứng dụng và định hướng nghiên cứu.

Khoa MTCN đã có nhiều chương trình hợp tác với nhiều trường đại học và các tổ chức uy tín trên thế giới trong hoạt động đào tạo và hoạt động chuyên môn. Từ năm học 2008-2009, Khoa đã tổ chức thành công chương trình thực tập học kỳ cuối cho sinh viên tại các trường đại học như Đại học Shute và Đại học Ming Chi (Đài Loan). Ngoài ra, Khoa còn có mối quan hệ hợp tác với các trường đại học ở Đức, Ý, Hà Lan, Đan Mạch, Cộng hòa Séc, Đài Loan, Thái Lan và Hàn Quốc. Mỗi năm, Khoa đón khoảng 12 lượt giáo sư và chuyên gia quốc tế, trong nước đến giảng dạy và giao lưu học thuật với sinh viên; đón trên 20 sinh viên nước ngoài đến tham quan, trao đổi học thuật tại Khoa. Từ năm 2022 đến nay, Khoa đều tổ chức các hoạt động học tập ngoại khóa cho sinh viên tại Ý và Thái Lan vào học kỳ hè.

So với lịch sử phát triển 30 năm trở lại của ngành Thiết kế MTUD tại Việt Nam, Khoa là một đơn vị có kinh nghiệm đào tạo và có tiếng trong lĩnh vực Thiết kế mỹ thuật. Với kinh nghiệm đào tạo ngành gần - Thiết kế đồ họa lâu năm, CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) sẽ kế thừa các nội dung phong phú của ngành gần, đồng thời cập nhật thực tiễn giúp người học có đủ kiến thức và kỹ năng khi ra trường, có khả năng cạnh tranh cao, đáp ứng các yêu cầu ngày càng cao của doanh nghiệp.

1.2.2. Hoạt động nghiên cứu khoa học

Trong thời gian 5 năm gần đây Khoa MTCN không ngừng đẩy mạnh các hoạt động NCKH. Khoa luôn xác định NCKH là một nhiệm vụ trọng tâm, gắn liền với công tác giảng dạy và phát triển chuyên môn của giảng viên. Từ năm 2022 đến nay, Khoa đã tuyển dụng thêm 5 giảng viên có trình độ Tiến sĩ, Phó Giáo sư, là những người có kinh nghiệm nghiên cứu lâu năm trong lĩnh vực mỹ thuật – thiết kế. Sự tham gia của đội ngũ nhân sự mới không chỉ nâng cao năng lực học thuật của Khoa mà còn tạo nên những chuyển biến tích cực trong định hướng và chất lượng nghiên cứu.

Trong năm học 2024–2025, hoạt động NCKH của giảng viên được tăng cường rõ rệt, thể hiện qua việc có 10 bài báo được đăng trên các tạp chí thuộc hệ thống Hội đồng Giáo sư Nhà nước, 21 bài đăng trong kỷ yếu hội thảo và 12 báo cáo được trình bày tại hội thảo chuyên ngành. Vào tháng 11/2024, Khoa MTCN phối hợp với Viện Văn hóa Nghệ thuật Quốc gia Việt Nam và Hội Mỹ thuật TP. HCM tổ chức Hội thảo khoa học quốc gia với chủ đề: “Công nghệ, bản sắc văn hoá và tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế” (Technology, Cultural Identities, and Creative Thinking in Art and Design Practices – viết tắt: TCICT). Sự kiện này đánh dấu bước phát triển mới trong định hướng học thuật của Khoa, góp phần kết nối cộng đồng nghiên cứu và khẳng định vai trò tiên phong của Khoa trong lĩnh vực MTUD và thiết kế đương đại.

Hoạt động nghiên cứu khoa học liên quan đến lĩnh vực Nghệ thuật số: tại Khoa MTCN đang phát triển mạnh mẽ, với nhiều giảng viên thực hiện các nghiên cứu chuyên sâu gắn với thực tiễn ngành và xu hướng công nghệ đương đại. Các nhóm đề tài tập trung vào các lĩnh vực như Thiết kế giao diện người dùng (UI/UX), Thiết kế đồ họa chuyển động, Thiết kế truyền thông số, và ứng dụng công nghệ mới như AR, VR, LiDAR trong MTUD. Đặc biệt, vào đầu năm 2025, giảng viên TS. Nguyễn Thị Thanh Trà đã có một đóng góp nổi bật với công trình sách chuyên khảo *Chronicles of the Cyber Village: Colonialism and Advertising in the Age of AI* (ISBN: 9789083520902), được xuất bản bởi Institute of Network Cultures, trực thuộc Amsterdam University of Applied Sciences, Hà Lan. Cuốn sách không chỉ là một nghiên cứu học thuật công phu về chủ nghĩa thực dân số và truyền thông quảng cáo trong kỷ nguyên trí tuệ nhân tạo, mà còn góp phần khẳng định vị thế học thuật quốc tế của giảng viên ngành Nghệ thuật số tại Việt Nam.

Bên cạnh các công trình lý thuyết, Khoa MTCN cũng chú trọng nghiên cứu ứng dụng, thể hiện qua việc triển khai 08 đề tài/dự án chuyển giao công nghệ từ năm 2019 đến 2025. Các dự án này không chỉ phục vụ cộng đồng mà còn tạo điều kiện cho sinh viên tham gia thực tiễn nghiên cứu, qua đó phát triển năng lực sáng tạo và tư duy giải quyết vấn đề theo hướng liên ngành.

Ngoài ra, Khoa còn duy trì đều đặn các hoạt động triển lãm trong nước và quốc tế dành cho cả sinh viên và giảng viên, đóng vai trò như cầu nối giữa nghiên cứu, giảng dạy và thực hành nghề nghiệp. Khoa cũng tạo điều kiện cho cán bộ, giảng viên của Khoa được đi tham quan, trao đổi chuyên môn, dự hội thảo, trao đổi học thuật và nâng cao chuyên môn dài hạn (thạc sĩ, tiến sĩ) và ngắn hạn ở nước ngoài; đồng thời mời các chuyên gia, giáo sư nước ngoài về trao đổi học thuật tại Khoa.

Để nâng cao khả năng NCKH, hằng tháng Khoa MTCN tổ chức các buổi sinh hoạt học thuật và journal club (Bảng 1.2). Cụ thể, sinh hoạt học thuật là buổi báo cáo tập trung phân tích và chia sẻ các công trình nghiên cứu của các giảng viên trong Khoa. Journal club là hoạt động sinh hoạt khoa học, chia sẻ kiến thức, kinh nghiệm nghiên cứu, giao lưu và trao đổi kỹ năng phương pháp NCKH công nghệ từ các kết quả nghiên cứu mới nhất và kinh điển (tài liệu báo cáo tại Journal club là các bài báo khoa học quốc tế WoS/Scopus).

Bảng 1.2. Số buổi sinh hoạt học thuật và journal club tại khoa MTCN

STT	Năm	Số buổi sinh hoạt học thuật	Số buổi Journal club
1	2019	13	14
2	2020	10	10
3	2021	10	10
4	2022	10	09
5	2023	12	10
6	2024	06	08
7	2025	06	08
	Tổng cộng	67	69

Bên cạnh đó, hoạt động NCKH sinh viên luôn được Nhà trường và Khoa chú trọng, tài trợ kinh phí và hỗ trợ phân công giảng viên hướng dẫn thực hiện. Các đề tài dự án của sinh viên đều được xem xét, lựa chọn qua các Hội đồng xét duyệt đề cương từ cấp Khoa đến cấp Trường để đánh giá, tuyển chọn.

Trong thời gian vừa qua, Khoa MTCN đã tích cực triển khai công tác NCKH sinh viên, và khuyến khích sinh viên tham gia nghiên cứu dưới sự hướng dẫn của giảng viên. Kết quả là số lượng nhóm sinh viên tham gia NCKH tăng dần trong những năm gần đây. Từ năm 2019 đến nay, Khoa MTCN có tổng 27 nhóm sinh viên tham gia NCKH (Bảng 1.3).

Bảng 1.3. Số lượng sinh viên Khoa MTCN tham gia NCKH

STT	Năm học	Số nhóm NCKH sinh viên	Số sinh viên tham gia NCKH
1	2019 – 2020	1	3
2	2020 – 2021	1	3
3	2021 – 2022	3	9
4	2022 – 2023	8	24

STT	Năm học	Số nhóm NCKH sinh viên	Số sinh viên tham gia NCKH
5	2023 – 2024	4	12
6	2024 – 2025	10	29
	Tổng cộng	27	80

Kết quả NCKH sinh viên Khoa MTCN đạt được nhiều kết quả tích cực như giải nhất, giải nhì, giải ba, giải khuyến khích NCKH sinh viên cấp Trường. Đặc biệt, một số công trình NCKH sinh viên tiêu biểu được đề cử tham gia dự giải Euréka. Trên cơ sở đó, sinh viên ngành đào tạo đề xuất mở có cơ hội lớn tham gia NCKH cùng với giảng viên Khoa MTCN cũng như lập nhóm nghiên cứu chung với sinh viên ngành gần nhằm khai phá tri thức khoa học, đồng thời tạo nền tảng nghiên cứu cần thiết để sinh viên có thể học tiếp lên các bậc học cao hơn. Trong hoạt động chuyên ngành MTUD, nhiều công trình thiết kế của sinh viên Khoa đạt các giải thưởng cao trong nước như: giải khuyến khích cuộc thi Giải thưởng sinh viên Nội thất Việt Nam ISA 2023; 04 sinh viên ngành Thiết kế nội thất lọt vào top 21 cuộc thi Hoa Mai Design Award 2023-2024, giải nhất thiết kế trang phục tại Miss Grand Vietnam 2022, giải nhất thiết kế trang phục tại Miss Universe Vietnam 2022, giải nhất cuộc thi Vietnam Next-Gen Fashion 2024, đạt giải Quán quân giải đặc biệt và giải khuyến khích tại cuộc thi Design Contest Áo Bà Ba 2024.

Nhìn chung, hoạt động NCKH tại Khoa MTCN đã và đang đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao chất lượng đào tạo, phát triển năng lực chuyên môn cho giảng viên và đặc biệt là hỗ trợ sinh viên trong hành trình học tập và phát triển sự nghiệp. Môi trường học thuật năng động, kết nối giữa nghiên cứu – giảng dạy – thực hành nghề nghiệp đã giúp sinh viên không chỉ tiếp cận tri thức cập nhật mà còn rèn luyện kỹ năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm trong các dự án thực tế. Việc tham gia nghiên cứu cùng giảng viên và các nhóm nghiên cứu liên ngành giúp sinh viên sớm hình thành tư duy học thuật và khơi dậy tiềm năng sáng tạo, từ đó tạo nền tảng vững chắc để tiếp tục học tập ở các bậc cao hơn như thạc sĩ, tiến sĩ, hoặc khẳng định năng lực nghề nghiệp trong môi trường làm việc chuyên nghiệp. Đây cũng chính là một trong những lợi thế nổi bật của sinh viên khi lựa chọn theo học ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) tại Khoa MTCN, nơi không chỉ đào tạo nghề mà còn nuôi dưỡng tinh thần học thuật và sáng tạo bền vững.

1.2.3. Hoạt động hợp tác doanh nghiệp

Khoa MTCN luôn chú trọng xây dựng và phát triển mối liên kết chặt chẽ với các doanh nghiệp trong và ngoài nước nhằm mở rộng mạng lưới hợp tác, hỗ trợ hiệu quả cho công tác đào tạo. Từ năm 2020 đến nay, Khoa đã ký kết hợp tác với nhiều doanh nghiệp, bao gồm cả doanh nghiệp Việt Nam và doanh nghiệp có vốn đầu tư nước ngoài.

Các doanh nghiệp đã đồng hành tài trợ trên 400 triệu đồng cho các hoạt động sinh viên, trong đó có 100 triệu đồng là hiện kim hỗ trợ trực tiếp cho sinh viên các ngành Thiết kế đồ họa, Thiết kế nội thất và Thiết kế thời trang. Khoa còn phối hợp tổ chức nhiều workshop, tọa đàm, chương trình hướng nghiệp, với sự tham gia của các giám đốc sáng

tạo, nhà thiết kế uy tín trong và ngoài nước, nhằm giúp sinh viên cập nhật xu hướng ngành và kiến thức thực tiễn.

Hàng năm, Khoa tổ chức 02 đợt tập sự nghề nghiệp, thu hút hơn 300 sinh viên tham gia tại các doanh nghiệp đối tác như Công ty giấy Lan Vy, Blum Việt Nam, PNJ... Nhiều sinh viên sau chương trình được tiếp nhận làm việc hoặc tiếp tục được đào tạo chuyên sâu tại doanh nghiệp. Ngoài ra, các ngành trong Khoa thường xuyên tổ chức tham quan, kiến tập tại nhà máy, showroom sản phẩm, góp phần tăng cường trải nghiệm thực tế và hỗ trợ kiến thức chuyên môn cho sinh viên. Thông qua các đợt khảo sát định kỳ, các doanh nghiệp ghi nhận và đánh giá cao chất lượng sinh viên Khoa Mỹ thuật Công nghiệp. Theo số liệu do Trung tâm Hợp tác Doanh nghiệp và Cựu sinh viên TDTU cung cấp, tỷ lệ hài lòng của doanh nghiệp đạt trên 90% và tỷ lệ sinh viên có việc làm trong năm đầu sau tốt nghiệp vượt 99%, cho thấy CTĐT đã đáp ứng hiệu quả nhu cầu của thị trường lao động.

Khoa MTCN đặc biệt chú trọng khuyến khích và hỗ trợ sinh viên trong các hoạt động khởi nghiệp sáng tạo. Sinh viên các ngành Thiết kế thời trang, Thiết kế nội thất đã đạt nhiều giải thưởng cao tại các cuộc thi cấp quốc gia, khẳng định năng lực chuyên môn và khả năng sáng tạo vượt trội.

Không chỉ dừng lại ở các hoạt động tài trợ, hướng nghiệp và thực tập, mối quan hệ hợp tác giữa Khoa MTCN và doanh nghiệp còn đóng vai trò thiết yếu trong công tác xây dựng, thẩm định và đảm bảo chất lượng CTĐT. Đại diện doanh nghiệp thường xuyên được mời tham gia Hội đồng tư vấn chương trình, góp ý nội dung học phần, cập nhật xu hướng công nghệ và yêu cầu thực tiễn nhằm đảm bảo chương trình giảng dạy sát với nhu cầu tuyển dụng. Doanh nghiệp cũng đồng hành trong quá trình kiểm định chất lượng, hỗ trợ phản hồi từ thị trường lao động và cung cấp dữ liệu thực tế phục vụ công tác đánh giá năng lực sinh viên. Đồng thời, việc gắn kết với doanh nghiệp giúp sinh viên tiếp cận cơ hội học tập đa chiều, nâng cao kỹ năng nghề nghiệp và mở rộng mạng lưới kết nối nghề ngay từ khi còn ngồi trên ghế nhà trường. Đây là yếu tố quan trọng góp phần nâng cao năng lực cạnh tranh và khả năng thích ứng của sinh viên Khoa MTCN trong thị trường lao động hiện nay.

1.2.4. Hoạt động hợp tác quốc tế

Từ thời kỳ đầu phát triển đến nay Khoa MTCN luôn tích cực xây dựng và phát triển các mối quan hệ hợp tác bền vững với nhiều đối tác uy tín từ các quốc gia như Ý, Đài Loan, Thái Lan và Đan Mạch. Đặc biệt trong giai đoạn từ năm 2019 đến nay, các mối quan hệ hợp tác này đã mang lại nhiều kết quả thiết thực và đóng góp quan trọng vào công tác đào tạo, nghiên cứu và nâng cao uy tín học thuật của Khoa.

Cụ thể, từ năm 2015, Khoa MTCN đã ký kết thỏa thuận hợp tác toàn diện với Trường Đại học Quốc gia Shute (Đài Loan) trong các lĩnh vực đào tạo, NCKH và trao đổi giảng viên, sinh viên. Trong khuôn khổ hợp tác này, hai bên đã phối hợp tổ chức nhiều khóa học và hội thảo chuyên sâu về thiết kế sản phẩm, thiết kế đồ họa, thiết kế thời trang và công nghệ in 3D; đồng thời triển khai các dự án nghiên cứu ứng dụng công nghệ tiên tiến vào phát triển sản phẩm sáng tạo. Nhiều thế hệ sinh viên và giảng viên tốt nghiệp từ chương trình liên kết với Trường Shute hiện đang đảm nhiệm các vị trí chuyên môn nòng cốt tại Khoa.

Từ năm 2019, Khoa cũng đã thiết lập quan hệ hợp tác với Trường Đại học Bắc Đan Mạch, thông qua việc ký kết thỏa thuận về đào tạo, nghiên cứu và chuyển giao công nghệ. Trong khuôn khổ hợp tác này, Khoa MTCN đã tiếp đón và làm việc với ba đoàn công tác của trường đối tác gồm giảng viên và sinh viên, đồng thời tổ chức các workshop chuyên ngành, khóa học và hội thảo chuyên sâu về thiết kế sáng tạo, thiết kế sản phẩm thông minh, thiết kế giao diện người – máy và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI). Các hoạt động hợp tác đã góp phần tăng cường trao đổi học thuật và mở rộng cơ hội phát triển chuyên môn cho cả hai bên.

Từ năm 2021, Khoa MTCN đã thiết lập mối quan hệ hợp tác với Trường Đại học Tổng hợp Politecnica delle Marche (Italy) thông qua việc ký kết thỏa thuận hợp tác trong các lĩnh vực trao đổi sinh viên, giảng viên và NCKH. Hai bên đã phối hợp tổ chức nhiều chương trình trao đổi học thuật, thực tập và nghiên cứu liên ngành, đặc biệt trong các lĩnh vực bảo tồn di sản văn hóa, thiết kế bền vững và đổi mới sáng tạo. Các hội thảo và seminar quốc tế được tổ chức thường niên đã tạo nền tảng vững chắc cho hoạt động học thuật, đồng thời các công trình nghiên cứu chung giữa hai trường đã được đánh giá cao và ghi nhận từ lãnh đạo nhà trường cũng như Lãnh sự quán Cộng hòa Italy tại Việt Nam.

Tiếp nối định hướng hợp tác khu vực, từ năm 2022, Khoa MTCN đã ký kết thỏa thuận hợp tác với Trường Đại học Silpakorn (Thái Lan) nhằm thúc đẩy hoạt động trao đổi sinh viên, giảng viên và nghiên cứu chuyên môn. Trong khuôn khổ hợp tác, hai bên đã phối hợp tổ chức nhiều sự kiện học thuật như hội thảo, triển lãm và các cuộc thi thiết kế tập trung vào lĩnh vực nội thất, thiết kế công nghiệp và chế tác đồ gỗ. Bên cạnh đó, các chương trình trao đổi chuyên ngành, du học ngắn hạn và giao lưu văn hóa đã góp phần tăng cường tính quốc tế, đa văn hóa trong môi trường đào tạo của Khoa, đồng thời mở rộng cơ hội tiếp cận thực tiễn quốc tế cho giảng viên và sinh viên.

Vào tháng 4 năm 2024, với sự kết nối từ khoa MTCN, TDTU và Trường Đại học Chiang Mai (Thái Lan) đã chính thức thiết lập mối quan hệ hợp tác thông qua việc ký kết biên bản ghi nhớ (MoU) nhằm tăng cường kết nối trong lĩnh vực đào tạo và nghiên cứu. Sự kiện này đánh dấu bước phát triển quan trọng trong chiến lược quốc tế hóa giáo dục của cả hai trường. Sau lễ ký kết, Khoa MTCN và Khoa Mỹ thuật của hai bên đã triển khai nhiều hoạt động hợp tác học thuật cụ thể như trao đổi giảng viên, tổ chức hội thảo chuyên đề song phương, thảo luận chương trình trao đổi sinh viên, và hợp tác nghiên cứu trong các lĩnh vực nghệ thuật ứng dụng, thiết kế truyền thông số.

Thông qua các hoạt động hợp tác quốc tế này, Khoa MTCN TDTU đã không chỉ mang lại nhiều thành tựu trong đào tạo, nghiên cứu và sáng tạo, mà còn góp phần nâng cao vị thế và uy tín của trường trên trường quốc tế.

2. SỰ CẦN THIẾT MỞ NGÀNH NGHỆ THUẬT SỐ

2.1. Nhu cầu đào tạo, nhu cầu sử dụng nhân lực phục vụ thị trường lao động

Sự phát triển nhanh chóng của công nghệ trên phạm vi toàn cầu đã tạo nên những thay đổi sâu rộng, tác động đến mọi khía cạnh của đời sống. Các công nghệ tiên tiến không chỉ định hình lại hoạt động kinh tế mà còn tái cấu trúc cách thức vận hành của hệ thống quản lý, giáo dục, văn hóa và xã hội. Trong bối cảnh quốc gia bước vào thời kỳ số hóa toàn

diện, được thể hiện rõ nét qua các chiến lược quốc gia như “Chương trình Chuyển đổi số Quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”, việc đào tạo nhân lực ngành rộng MTUD, đặc biệt trong lĩnh vực cụ thể Nghệ thuật số và chuyên ngành Thiết kế truyền thông số, trở thành một nhiệm vụ cấp thiết để đáp ứng các xu hướng và yêu cầu mới. CTĐT chuyên ngành này không chỉ trang bị cho người học các kỹ năng sáng tạo và làm chủ công cụ kỹ thuật số hiện đại mà còn phát triển tư duy chiến lược và khả năng giải quyết các vấn đề thẩm mỹ trong không gian số hóa. Đây chính là bước đi chiến lược nhằm tạo ra nguồn nhân lực chất lượng cao, đáp ứng nhu cầu trong nước, cạnh tranh trên thị trường lao động quốc tế, đồng thời góp phần thúc đẩy kinh tế sáng tạo và xây dựng nền công nghiệp văn hóa số tại Việt Nam.

Nghệ thuật số là sự kết hợp hài hòa giữa nghệ thuật, công nghệ và các chiến lược văn hóa, kinh tế, tạo nên một lĩnh vực sáng tạo mới. Trên nền tảng công nghệ tiên tiến như trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) và dữ liệu lớn (Big Data), nghệ thuật số không chỉ mở rộng biên giới sáng tạo bên ngoài những thiết kế hai chiều, thiết kế tĩnh, ngành học còn đưa ra các mô hình thiết kế ba chiều, thiết kế động, phim ảnh, âm thanh trên những nền tảng thiết bị mới. Về mặt văn hóa, Nghệ thuật số góp phần bảo tồn và lan tỏa bản sắc dân tộc qua các phương thức hiện đại như bảo tàng số và các ứng dụng di sản số hóa. Về kinh tế, lĩnh vực này tạo động lực thúc đẩy sự phát triển của công nghiệp sáng tạo, góp phần gia tăng giá trị thương hiệu và mở rộng thị trường toàn cầu. Sự giao thoa giữa nghệ thuật, công nghệ và các chiến lược phát triển này đã định hình nghệ thuật số như một công cụ quan trọng trong việc giải quyết các vấn đề xã hội và thúc đẩy nền kinh tế số.

Theo số liệu thống kê do Bộ Thông tin và Truyền thông công bố tại Diễn đàn Made in Vietnam năm 2022, ngành công nghiệp công nghệ số tiếp tục là một trong những lĩnh vực tăng trưởng nổi bật của nền kinh tế Việt Nam, với doanh thu ước đạt 148 tỷ USD, tăng hơn 10% so với năm 2021. Tính đến cuối năm 2021, cả nước có trên 70.000 doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực công nghệ số, trong khi kim ngạch xuất khẩu của ngành năm 2022 ước đạt 136 tỷ USD. Trong bối cảnh đó, Nghệ thuật số trở thành một bộ phận quan trọng không thể tách rời của hệ sinh thái công nghệ số, góp phần nâng cao giá trị văn hóa, nghệ thuật và thẩm mỹ cho các sản phẩm, dịch vụ và nền tảng số. Nhu cầu về chất lượng thẩm mỹ, trải nghiệm thị giác và bản sắc văn hóa trong môi trường số vì thế ngày càng gia tăng. Bên cạnh đó, sự phát triển mạnh mẽ của các nền tảng truyền thông mạng xã hội như Facebook, YouTube, TikTok cùng các nền tảng thương mại điện tử như Shopee, Lazada, eBay đã tạo ra nhu cầu lớn về nguồn nhân lực sáng tạo trong lĩnh vực Nghệ thuật số, đặc biệt là chuyên ngành Thiết kế truyền thông số. Điều này thúc đẩy các ngành nghề liên quan đến sáng tạo số phát triển nhanh chóng, đồng thời đặt ra nhu cầu ngày càng cao đối với thị trường lao động trong lĩnh vực này.

Nghệ thuật số hiện diện và tham gia trực tiếp vào hầu hết các dự án công nghệ thông tin mang tính ứng dụng. Trên thực tế, một website, phần mềm hay ứng dụng di động khó có thể đạt hiệu quả về trải nghiệm người dùng và khả năng tiếp cận nếu thiếu vai trò của các nhà thiết kế giao diện và thiết kế kịch bản người dùng (UI/UX). Theo các nghiên cứu và ước tính của Nielsen Norman Group, trong một đội phát triển web hoặc ứng dụng, trung bình cần tối thiểu 01 nhà thiết kế nghệ thuật số cho mỗi nhóm khoảng 05 lập trình viên

nhằm đảm bảo chất lượng thiết kế và trải nghiệm người dùng. Trên cơ sở đó, theo dự báo của Trung tâm Dự báo nhu cầu nhân lực và Thông tin thị trường lao động TP. HCM, đến năm 2025, TP. HCM cần khoảng 310.000 – 330.000 lao động, trong đó riêng lĩnh vực Công nghệ thông tin cần 16.192 vị trí việc làm. Với tỉ lệ nhân sự thiết kế theo khuyến nghị nêu trên, nhu cầu tương ứng đối với nhân lực Nghệ thuật số ước tính vào khoảng 3.200 – 3.300 vị trí. Đáng chú ý, các khảo sát thị trường lao động tại TP. HCM cho thấy 88,11% nhu cầu tuyển dụng trong nhóm ngành này yêu cầu người lao động phải được đào tạo bài bản, cho thấy vai trò thiết yếu của đào tạo chuyên sâu trong lĩnh vực Nghệ thuật số.

Nhân lực ngành Nghệ thuật số hiện nay không chỉ tham gia vào lĩnh vực thiết kế truyền thông mà còn đóng vai trò quan trọng trong các ngành công nghiệp sáng tạo như hoạt hình 2D–3D, thiết kế game và nội dung số. Theo các báo cáo của UNESCO, Newzoo và World Economic Forum, các lĩnh vực này thuộc nhóm tăng trưởng nhanh nhất trong công nghiệp văn hóa và sáng tạo toàn cầu, với quy mô thị trường hàng trăm tỷ USD mỗi năm và nhu cầu nhân lực sáng tạo ngày càng gia tăng. Tại Việt Nam, sự phát triển mạnh mẽ của ngành game và animation càng làm gia tăng nhu cầu đào tạo nguồn nhân lực Nghệ thuật số có trình độ chuyên môn cao, đáp ứng yêu cầu hội nhập và thị trường quốc tế.

Ngành thiết kế Nghệ thuật số còn hoạt động mạnh mẽ trong lĩnh vực quảng cáo với các vị trí nhà thiết kế chiến dịch truyền thông quảng cáo thị giác, thiết kế phim quảng cáo,... đang chứng kiến sự tăng trưởng mạnh mẽ tại Việt Nam. Trung tâm Dự báo trên đồng thời cung cấp thông tin - thị trường thiết kế này ở Việt Nam dự kiến đạt 1,84 tỷ đô la Mỹ vào năm 2030, với tốc độ tăng trưởng kép hàng năm là 4,8% trong giai đoạn 2020-2030. Mỗi năm, nhu cầu nhân lực trong nhóm ngành truyền thông – quảng cáo tại Việt Nam ước tính khoảng 21.600 người. Tuy nhiên, số lượng sinh viên đăng ký theo học ngành này hàng năm chỉ dao động từ 5.000 đến 6.000 thí sinh, dẫn đến tình trạng thiếu hụt nhân lực đáng kể trong lĩnh vực này. Việt Nam có gần 3.000 công ty quảng cáo, 50 công ty nước ngoài, và hàng nghìn doanh nghiệp thiết kế đồ họa, trong đó TP. HCM có hơn 1.300 công ty quảng cáo và hàng trăm công ty thiết kế. Sự khan hiếm nhân lực khiến sinh viên ngành thiết kế số được săn đón từ khi còn trên ghế nhà trường.

Hiện tại ở Việt Nam số trường đại học đào tạo ngành Nghệ thuật số hay chương trình Mỹ thuật số chưa nhiều. Một số trường mới mở đào tạo ngành này gần đây như: Trường Đại học FPT (Cử nhân Công nghệ thông tin, chuyên ngành Thiết kế mỹ thuật số), Trường Đại học RMIT Việt Nam (Cử nhân Thiết kế, chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số), Trường Đại học Văn Lang (Cử nhân Thiết kế Mỹ thuật số), Trường Đại học Hoa Sen (Cử nhân Nghệ thuật số, chuyên ngành: Thiết kế đồ họa và Mỹ thuật số), Trường Đại học Mỹ thuật TP. HCM (Cử nhân Mỹ thuật ứng dụng, chuyên ngành Truyền thông đa phương tiện), Trường Đại học Công nghệ TP. HCM (Cử nhân Nghệ thuật số), Trường Đại học Mỹ thuật công nghiệp Hà Nội (Cử nhân Thiết kế đồ họa), Trường Đại học Duy Tân Đà Nẵng (Cử nhân Thiết kế đồ họa), v.v. Nhiều trường hàng đầu thế giới đã đào tạo ngành này như California Institute of the Arts (Mỹ), Rhode Island School of Design (Mỹ), University of the Arts London (Anh), The Glasgow School of Art (Anh), RMIT University (Úc), Nanyang Technological University (Singapore), École Supérieure des Arts et Techniques (Pháp), Tokyo University of the Arts (Nhật Bản), Hong Kong Polytechnic University

(Trung Quốc), Beijing Film Academy (Trung Quốc), Chulalongkorn University (Thái Lan), Korea National University of Arts (Hàn Quốc), v.v.

Từ các phân tích trên cho thấy, xu hướng phát triển của ngành Nghệ thuật số, chuyên ngành Thiết kế truyền thông số tại Việt Nam là rất lớn, dẫn đến nhu cầu về nguồn nhân lực nhằm đáp ứng thị trường lao động trong ngành này sẽ tăng theo; đặc biệt là nhu cầu nhân lực có trình độ cao, có khả năng thiết kế ứng dụng công nghệ mới. Nhằm đáp ứng nhu cầu của thị trường lao động đối với nhân sự lĩnh vực Thiết kế truyền thông số, thực hiện chủ trương đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hoá, hiện đại hoá của đất nước, Khoa MTCN đề nghị mở ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), trình độ đại học. Ngành đào tạo mới hứa hẹn sẽ góp phần tích cực cung cấp lực lượng lao động chất lượng cao trong lĩnh vực Nghệ thuật số, cũng như góp phần vào sự phát triển toàn diện cho đất nước, tạo lợi thế cạnh tranh trong lĩnh vực kinh tế số với các nước khác trong khu vực.

2.2. Kết quả khảo sát và dự báo nhu cầu nhân lực

Kết quả khảo sát được thực hiện bởi Khoa MTCN – TDTU vào tháng 3 và 4 năm 2025, tổng số có 51 doanh nghiệp phản hồi khảo sát. Trong tổng số các doanh nghiệp tham gia khảo sát, phần lớn hoạt động trong các lĩnh vực liên quan đến truyền thông, thiết kế sáng tạo, công nghệ số, quảng cáo và sản xuất nội dung số. Mặc dù quy mô tuyển dụng hàng năm khác nhau, 100% doanh nghiệp tham gia khảo sát đều có nhu cầu tuyển dụng nhân sự ngành Nghệ thuật số, cho thấy mức độ quan tâm và nhu cầu tuyển dụng ổn định và trải dài trên toàn ngành – từ doanh nghiệp nhỏ đến doanh nghiệp có quy mô tuyển dụng lớn.

Bảng 2.1. Đánh giá của nhà tuyển dụng đối với nhân sự trong ngành Nghệ thuật số

STT	Kiến thức / Thái độ / Kỹ năng hiện tại của nhân viên Quản trị nhân lực	Mức độ đánh giá (%)				
		Rất kém	Hơi kém	Trung bình	Khá tốt	Rất Tốt
I	Kiến thức					
1	Kiến thức về lịch sử và xu hướng thiết kế truyền thông số	0.0	5.9	33.3	31.4	29.4
2	Kiến thức cơ sở nền tảng mỹ thuật	0.0	0.0	31.4	35.3	33.3
3	Kiến thức nguyên lý thiết kế số	0.0	13.7	41.2	15.7	29.4
4	Kiến thức văn hoá truyền thông	2.0	2.0	37.3	35.3	23.5
5	Kiến thức về quy trình, phương pháp thiết kế và đánh giá thiết kế	0.0	0.0	13.7	31.4	54.9
II	Kỹ năng					
1	Kỹ năng quay phim, chụp ảnh	0.0	19.6	27.5	37.3	15.7
2	Kỹ năng vẽ hình, tạo bố cục và sử dụng màu sắc	0.0	0.0	13.7	41.2	45.1
3	Kỹ năng áp dụng công nghệ cần thiết cho thiết kế	0.0	23.5	39.2	9.8	27.5

STT	Kiến thức / Thái độ / Kỹ năng hiện tại của nhân viên Quản trị nhân lực	Mức độ đánh giá (%)				
		Rất kém	Hơi kém	Trung bình	Khá tốt	Rất Tốt
4	Kỹ năng phân tích xu hướng, phát triển ý tưởng	0.0	0.0	31.4	5.9	62.7
5	Kỹ năng sáng tác, tạo ra sản phẩm thiết kế 2D	0.0	0.0	3.9	54.9	41.2
6	Kỹ năng sáng tác, tạo ra sản phẩm thiết kế 3D	23.5	0.0	25.5	25.5	25.5
7	Kỹ năng sáng tác, tạo ra sản phẩm thiết kế động và phim ảnh	0.0	2.0	35.3	27.5	35.3
8	Kỹ năng sử dụng ngoại ngữ	0.0	7.8	33.3	49.0	9.8
9	Kỹ năng tự học, làm việc độc lập, nghiên cứu, tổng hợp, phân tích dữ liệu, trình bày kết quả nghiên cứu.	0.0	2.0	21.6	23.5	52.9
10	Kỹ năng đàm phán, làm việc theo nhóm, báo cáo, thuyết trình bằng nhiều phương tiện khác nhau	0.0	0.0	33.3	23.5	43.1
III	Thái độ					
1	Chuyên nghiệp	0.0	0.0	25.5	31.4	43.1
2	Chủ động và sáng tạo	0.0	2.0	21.6	21.6	54.9
3	Tận tụy	0.0	0.0	19.6	47.1	33.3
4	Đạo đức nghề nghiệp	0.0	0.0	23.5	25.5	51.0
5	Cầu tiến	0.0	2.0	29.4	21.6	47.1
6	Tinh thần học tập suốt đời, tư duy khám phá	0.0	0.0	21.6	23.5	54.9
7	Linh hoạt	0.0	17.6	9.8	2.0	70.6

Qua phân tích dữ liệu ở Bảng 2.1 cho thấy: về kiến thức chuyên môn, doanh nghiệp đánh giá cao kiến thức về quy trình, phương pháp thiết kế và đánh giá thiết kế, với 54,9% đánh giá ở mức “rất tốt” – cho thấy năng lực tổ chức và tư duy hệ thống đang là thế mạnh của nhân sự trong ngành. Bên cạnh đó, kiến thức nền tảng về mỹ thuật và thiết kế cũng được phản hồi tích cực với 68,6% ý kiến đánh giá từ mức “khá tốt” trở lên. Tuy vậy, một số nội dung chuyên sâu như kiến thức nguyên lý thiết kế số và kiến thức về văn hóa truyền thông vẫn còn nhiều hạn chế. Cụ thể, chỉ 15,7% đánh giá kiến thức nguyên lý thiết kế số ở mức “khá tốt”, trong khi tỷ lệ đánh giá trung bình và hơi kém khá cao. Điều này cho thấy sinh viên vẫn cần được củng cố năng lực liên kết giữa lý thuyết thiết kế với ứng dụng thực tiễn.

Ở nhóm kỹ năng nghề nghiệp, kết quả khảo sát ghi nhận những thế mạnh nổi bật trong kỹ năng vẽ tay, bố cục, sử dụng màu sắc (86,3% đánh giá từ “khá tốt” trở lên) và kỹ năng sáng tác sản phẩm thiết kế 2D (96,1%). Đáng chú ý, kỹ năng phân tích xu hướng và phát triển ý tưởng đạt 62,7% đánh giá “rất tốt” – phản ánh tư duy sáng tạo và khả năng

thích ứng đang được đánh giá cao trong môi trường làm việc số. Tuy nhiên, vẫn còn những điểm yếu nổi bật như kỹ năng áp dụng công nghệ mới vào thiết kế (23,5% đánh giá “hơi kém”) và kỹ năng sáng tác thiết kế 3D – với 23,5% đánh giá “rất kém”. Kết quả này đặt ra yêu cầu cấp thiết cho Trường trong việc tăng cường đào tạo công cụ số chuyên sâu như thiết kế 3D, animation, dựng hình và xử lý chuyển động. Phần lớn nhân sự ngành Thiết kế truyền thông số hiện nay có trình độ ngoại ngữ ở mức trung bình (44%) và yếu (22%), phản ánh rõ ràng sự hạn chế trong khả năng giao tiếp và tiếp cận tài liệu chuyên ngành quốc tế. Chỉ 8% được đánh giá ở mức rất tốt, cho thấy năng lực ngoại ngữ là một khoảng trống đáng lưu ý trong đào tạo, đặc biệt trong bối cảnh ngành ngày càng hội nhập toàn cầu.

Đối với thái độ nghề nghiệp, kết quả khảo sát cho thấy đây là điểm mạnh nổi bật của nhân sự ngành Nghệ thuật số hiện nay. Nhiều tiêu chí được đánh giá ở mức rất cao như: tinh thần chủ động và sáng tạo (54,9%), tư duy học tập suốt đời (54,9%), đạo đức nghề nghiệp (51%), và đặc biệt là sự linh hoạt – với 70,6% đánh giá “rất tốt”, cao nhất trong toàn bộ khảo sát. Những số liệu này thể hiện rõ ràng doanh nghiệp không chỉ quan tâm đến chuyên môn kỹ thuật mà còn đánh giá cao những phẩm chất nhân sự có khả năng thích ứng, sẵn sàng đổi mới và cộng tác hiệu quả trong môi trường đa nhiệm.

Bảng 2.2. Các yêu cầu cụ thể của nhà tuyển dụng đối với nhân viên Nghệ thuật số

STT	Nội dung khảo sát	Số lượt chọn	Tỷ lệ (%)
I	Kiến thức		
1	Kiến thức nền tảng về mỹ thuật và thiết kế	33	64,7%
2	Kiến thức chuyên sâu về thiết kế nội dung số (2D/3D, motion graphic...)	31	60,8%
3	Kiến thức về văn hóa truyền thông và hành vi người dùng	28	54,9%
4	Kiến thức về công nghệ và công cụ thiết kế hiện đại (AI, phần mềm...)	39	76,5%
5	Kiến thức về quy trình làm việc, quản lý dự án thiết kế và đánh giá	22	43,1%
II	Kỹ năng		
1	Kỹ năng phát triển ý tưởng sáng tạo và kể chuyện bằng hình ảnh	23	45,1%
2	Kỹ năng sử dụng phần mềm thiết kế chuyên nghiệp (Photoshop, Illustrator, After Effects...)	18	35,3%
3	Kỹ năng quay phim, dựng phim, xử lý âm thanh cơ bản	26	51%
4	Kỹ năng thiết kế cho đa nền tảng (website, mạng xã hội, mobile apps...)	35	68,6%
5	Kỹ năng làm việc nhóm và giao tiếp chuyên nghiệp	22	43,1%

STT	Nội dung khảo sát	Số lượt chọn	Tỷ lệ (%)
6	Kỹ năng phân tích, nghiên cứu và thích nghi với xu hướng thiết kế mới	29	56,9
7	Kỹ năng trình bày và thuyết trình ý tưởng dự án	18	35,3%
8	Kỹ năng ngoại ngữ (đọc hiểu tài liệu chuyên ngành, giao tiếp...)	17	33,3%
III	Thái độ		
1	Tinh thần chủ động và sáng tạo	35	68,6%
2	Tính chuyên nghiệp, đúng giờ, có trách nhiệm	38	74,5%
3	Tư duy học tập suốt đời, sẵn sàng thích nghi	11	21,6%
4	Đạo đức nghề nghiệp và bảo mật thông tin	20	39,2%
5	Tính cầu tiến, sẵn sàng học hỏi và tiếp nhận phản hồi	16	31,4%
6	Tinh thần hợp tác, làm việc nhóm tốt	34	66,7%

Trong những năm gần đây, các công việc liên quan đến ngành Nghệ thuật số đã dần được đề cao trong doanh nghiệp như một phần thiết yếu của chiến lược truyền thông, sáng tạo nội dung và chuyển đổi số. Qua phân tích dữ liệu ở Bảng 2.2 cho thấy: các nhà tuyển dụng ngày càng có những yêu cầu rõ ràng và toàn diện hơn đối với ứng viên, trải rộng trên ba nhóm chính: kiến thức, kỹ năng, và thái độ nghề nghiệp.

Về kiến thức, các doanh nghiệp đặt ưu tiên cao cho những năng lực liên quan đến công nghệ và công cụ thiết kế hiện đại (76,5%), cho thấy tác động mạnh mẽ của công nghệ mới (AI, phần mềm thiết kế...) trong quá trình sản xuất nội dung số. Ngoài ra, kiến thức nền tảng về mỹ thuật và thiết kế (64,7%) và hiểu biết về thiết kế nội dung số đa định dạng như 2D/3D, motion graphic (60,8%) cũng được đánh giá là cực kỳ quan trọng. Điều này phản ánh yêu cầu về nền tảng thị giác vững chắc và khả năng làm việc trong môi trường số hóa ngày càng đa dạng.

Về kỹ năng, nhà tuyển dụng đặc biệt kỳ vọng ứng viên có khả năng thiết kế cho đa nền tảng (68,6%), khả năng phân tích, nghiên cứu và thích nghi với xu hướng thiết kế mới (56,9%), cũng như thành thạo các kỹ năng quay phim, dựng phim và xử lý âm thanh (51%). Những kỹ năng “truyền thống” như sử dụng phần mềm chuyên nghiệp hay thuyết trình ý tưởng vẫn cần thiết nhưng không còn là tiêu chí nổi bật, cho thấy thị trường đang chuyển trọng tâm từ năng lực công cụ sang khả năng thích nghi, tích hợp và đổi mới.

Về thái độ, tiêu chí được doanh nghiệp đánh giá cao nhất là tính chuyên nghiệp, đúng giờ, có trách nhiệm (74,5%) và tinh thần chủ động, sáng tạo (68,6%). Điều này phản ánh sự dịch chuyển từ tuyển dụng nhân lực sang tuyển dụng “người cộng tác tư duy”, nơi thái độ và khả năng phối hợp nhóm (66,7%) trở thành yếu tố sống còn. Tuy nhiên, tỷ lệ chọn thấp cho tiêu chí “tư duy học tập suốt đời” (21,6%) cũng đặt ra câu hỏi: liệu doanh nghiệp có đang xem nhẹ yếu tố phát triển dài hạn hay vẫn kỳ vọng Trường trang bị yếu tố này từ đầu?

Tóm lại, kết quả khảo sát cho thấy sự thay đổi rõ nét trong kỳ vọng của doanh nghiệp: từ một nhân sự giỏi phần mềm thành một người làm sáng tạo số có kiến thức liên ngành, kỹ năng tích hợp, và thái độ chuyên nghiệp. Đây là những dữ liệu quan trọng giúp Trường điều chỉnh CTĐT, hướng tới chuẩn đầu ra linh hoạt, thực tiễn và có khả năng thích ứng với thị trường sáng tạo kỹ thuật số đang thay đổi nhanh chóng.

2.3. Phân tích xu hướng phát triển ngành đào tạo trên thế giới

Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đang có sự phát triển nhanh chóng trên phạm vi toàn cầu, phản ánh nhu cầu ngày càng cấp thiết về một thể hệ nhà thiết kế không chỉ thành thạo kỹ năng công nghệ, mà còn sở hữu tư duy nghệ thuật và năng lực phản biện xã hội tốt trong một thế giới truyền thông đang liên tục biến đổi. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) ngày nay không còn đơn thuần là thao tác kỹ thuật, mà đã trở thành một lĩnh vực tích hợp cao giữa tư duy thị giác, tư duy thiết kế hệ thống, khả năng sáng tạo nội dung nghệ thuật và công nghệ tương tác số.

Tại các quốc gia phát triển như ở châu Âu, xu hướng đào tạo chuyên ngành này tập trung mạnh vào việc nâng cao năng lực tư duy thiết kế đa chiều, nhấn mạnh vào khả năng định hình thông điệp bằng hình ảnh, tổ chức cấu trúc truyền thông một cách chiến lược, và phản ánh các giá trị văn hoá – xã hội trong môi trường số. Các cơ sở đào tạo hàng đầu như Royal College of Art (Anh), Aalto University (Phần Lan), hay University of the Arts London đang tích cực kết hợp nghệ thuật thị giác với công nghệ AI, thực tế ảo (VR), và thiết kế trải nghiệm người dùng nhằm tạo ra các nhà thiết kế truyền thông đa phương tiện có năng lực toàn diện. Mục tiêu không chỉ là đào tạo người thao tác thành thạo phần mềm, mà là những cá nhân biết "định hình trải nghiệm", "chạm tới cảm xúc", và "gợi mở suy tưởng" qua hình ảnh chuyển động, âm thanh, ngôn ngữ, dữ liệu và không gian.

Tại Hoa Kỳ, ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) phát triển song song với các ngành công nghệ cao, thương mại hoá nội dung và nghệ thuật trình diễn số. Từ các trung tâm học thuật như MIT Media Lab, SCAD đến hệ sinh thái khởi nghiệp sáng tạo tại thung lũng Silicon, sinh viên được đào tạo để trở thành những nhà kiến tạo hệ sinh thái nội dung – nơi nghệ thuật, dữ liệu, công nghệ và trách nhiệm xã hội cùng hội tụ. Tư duy thiết kế ở đây không tách rời khả năng lập trình, phân tích hành vi người dùng hay xử lý thông tin lớn (big data), mà còn gắn với mục tiêu tạo ra giá trị thẩm mỹ lẫn nhân văn cho cộng đồng số.

Tại khu vực Đông Nam Á, đặc biệt là Singapore, Thái Lan và Indonesia, ngành này đang tăng trưởng mạnh mẽ nhờ vào sự mở rộng của nền kinh tế số, sự chuyển đổi trong ngành marketing – truyền thông – giáo dục, cũng như khát vọng phát triển văn hoá bản địa trên môi trường số. Nhiều cơ sở giáo dục tại khu vực này đã chú trọng đưa các nội dung như thiết kế đa nền tảng, thiết kế cho AR/VR, truyền thông tương tác, và kỹ năng kể chuyện thị giác (visual storytelling) vào CTĐT, đồng thời khuyến khích sinh viên xây dựng các dự án truyền thông gắn với bản sắc văn hoá, môi trường và các vấn đề cộng đồng.

Tại Việt Nam, trong bối cảnh chuyển đổi số lan rộng và nhu cầu truyền thông sáng tạo tăng cao trên mọi lĩnh vực – từ giáo dục, văn hóa, giải trí đến thương mại điện tử và công nghệ – ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đang dần khẳng

định vai trò quan trọng trong hệ sinh thái kinh tế sáng tạo. Tuy nhiên, thực tế cho thấy nguồn nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực này đang thiếu hụt nghiêm trọng, cả về số lượng lẫn chiều sâu chuyên môn. Nhiều doanh nghiệp trong ngành truyền thông, thiết kế số và công nghệ sáng tạo hiện đang gặp khó khăn trong việc tuyển dụng nhân sự có khả năng thiết kế đa nền tảng, làm chủ công cụ công nghệ mới, tư duy thị giác tốt và hiểu rõ quy trình sáng tạo nội dung mang tính chiến lược. Một bộ phận sinh viên tốt nghiệp vẫn còn hạn chế ở năng lực thực hành, thiếu kinh nghiệm tích hợp công nghệ vào thiết kế và chưa phát triển đầy đủ các kỹ năng mềm như tư duy phản biện, làm việc nhóm hay trình bày ý tưởng.

Trước thực trạng đó, việc xây dựng CTĐT hiện đại cho ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) trở nên cấp thiết hơn bao giờ hết. Chương trình cần định hướng đào tạo một thế hệ nhà thiết kế trẻ có tư duy sáng tạo, năng lực ứng dụng công nghệ, kỹ năng chuyên môn sâu, và quan trọng nhất là khả năng thực hành nghệ thuật gắn với các giá trị nhân văn và trách nhiệm cộng đồng. Đây không chỉ là giải pháp để giải quyết bài toán nhân lực ngắn hạn, mà còn là chiến lược dài hạn nhằm nâng tầm ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) Việt Nam trên bản đồ khu vực và quốc tế.

2.4. Sự phù hợp với sự phát triển ngành và trình độ đào tạo của Trường, chiến lược quy hoạch phát triển kinh tế - xã hội của ngành, địa phương, vùng và cả nước

Việc đào tạo bậc Cử nhân ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) tại Việt Nam hiện nay có ý nghĩa chiến lược, phù hợp với định hướng phát triển văn hóa, công nghiệp sáng tạo, chuyển đổi số quốc gia và các chiến lược trọng yếu của Chính phủ, cụ thể:

Nghị quyết số 52-NQ/TW ngày 27/9/2019 của Bộ Chính trị về một số chủ trương tham gia cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư khẳng định vai trò của công nghệ số và sáng tạo nội dung số trong phát triển văn hóa, giáo dục, truyền thông và công nghiệp. Ngành Nghệ thuật số đóng vai trò thiết yếu trong việc cung cấp nhân lực có khả năng ứng dụng công nghệ mới như AR/VR, thiết kế tương tác và sản xuất nội dung kỹ thuật số phục vụ truyền thông, giáo dục, giải trí và thương mại.

Chiến lược quốc gia về phát triển các ngành công nghiệp văn hóa đến năm 2020, tầm nhìn đến 2030 (Quyết định số 1755/QĐ-TTg) nhấn mạnh tầm quan trọng của đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực nghệ thuật ứng dụng và công nghiệp sáng tạo. Cử nhân ngành Nghệ thuật số được đào tạo để đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp văn hóa, từ truyền thông số, trò chơi điện tử, điện ảnh kỹ thuật số đến các lĩnh vực quảng cáo, thiết kế tương tác và trải nghiệm người dùng.

Chiến lược chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến 2030 (Quyết định số 749/QĐ-TTg) trong đó, phát triển kinh tế số và xã hội số gắn với sáng tạo nội dung, truyền thông và thiết kế mỹ thuật là những lĩnh vực trọng tâm. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) sẽ góp phần tạo ra các sản phẩm số có giá trị cao, thúc đẩy đổi mới sáng tạo và phát triển bền vững dựa trên tri thức, nghệ thuật và công nghệ.

Các chủ trương và định hướng quốc gia trên cho thấy việc đào tạo Cử nhân ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) là thiết yếu, không chỉ để đáp ứng

nhu cầu lao động chất lượng cao trong các ngành công nghiệp sáng tạo, mà còn góp phần vào quá trình chuyển đổi số, bảo tồn văn hóa, và phát triển thương hiệu quốc gia trong môi trường toàn cầu hóa.

Sự phù hợp với mục tiêu, sứ mệnh, tầm nhìn và triết lý giáo dục của TDTU

Mục tiêu: TDTU hướng đến phát triển nguồn nhân lực chất lượng cao với năng lực chuyên môn sâu trong các lĩnh vực công nghệ và ứng dụng khoa học. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) góp phần hiện thực hóa mục tiêu này thông qua việc đào tạo các nhà thiết kế sáng tạo có khả năng ứng dụng công nghệ vào nghệ thuật, làm chủ các công cụ số, phát triển sản phẩm thiết kế phục vụ truyền thông, giáo dục, thương mại và văn hóa trong thời đại chuyển đổi số.

Sứ mệnh: Với vai trò cung cấp giáo dục chất lượng cao, TDTU cam kết đáp ứng yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội của đất nước. CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) được xây dựng nhằm cung cấp nguồn nhân lực sáng tạo có tư duy phản biện, năng lực công nghệ và khả năng thích ứng cao, sẵn sàng tham gia vào các lĩnh vực trọng điểm của công nghiệp sáng tạo, góp phần xây dựng nền kinh tế tri thức và xã hội số.

Tầm nhìn: TDTU định hướng trở thành trường đại học hàng đầu về khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo tại Việt Nam. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) thể hiện rõ định hướng này thông qua việc tích hợp tư duy thiết kế, công nghệ số và đổi mới sáng tạo trong toàn bộ chương trình học, đồng thời thúc đẩy nghiên cứu – ứng dụng trong các lĩnh vực như thiết kế trải nghiệm người dùng (UX/UI), nghệ thuật tương tác, truyền thông số và nội dung đa phương tiện.

Triết lý giáo dục: TDTU nhấn mạnh sự kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, khuyến khích sáng tạo và đổi mới trong nghiên cứu và giảng dạy. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) thể hiện triết lý này qua phương pháp đào tạo gắn với dự án thực tế, thúc đẩy học tập thông qua trải nghiệm, đồng thời tạo điều kiện để người học phát triển bản sắc cá nhân trong thiết kế, tiếp cận các xu hướng công nghệ mới và đóng góp vào các giải pháp nghệ thuật mang tính xã hội và nhân văn.

Tóm lại, CTĐT Cử nhân ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) tại TDTU phù hợp với các chiến lược phát triển quốc gia và định hướng phát triển ngành đào tạo của TDTU. Đây là một ngành học có triển vọng lớn, góp phần hình thành thể hệ nhà thiết kế – sáng tạo nội dung kỹ thuật số có tư duy toàn cầu nhưng giàu bản sắc địa phương.

2.5. Khái quát chủ trương mở ngành đào tạo được Hội đồng Trường phê duyệt

Căn cứ Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT; Khoa MTCN đã tiến hành khảo sát người học và nhu cầu thị trường về ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) từ tháng 02/2025 đến tháng 4/2025, làm cơ sở xây dựng hồ sơ chủ trương mở ngành đào tạo Nghệ thuật số. Ngày 14/3/2025, Hiệu trưởng TDTU ban hành Quyết định số 799/QĐ-TĐT về việc thành lập Tổ xây dựng và đề xuất chủ trương mở ngành đào tạo Nghệ thuật số.

Trên cơ sở đó, Khoa MTCN đã hoàn tất việc xây dựng hồ sơ Đề xuất chủ trương mở ngành đào tạo ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) tuân thủ các quy định tại Điều 7 Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT. Hồ sơ Đề xuất chủ trương mở ngành đào tạo gồm các nội dung chính: (1) Sự cần thiết đề xuất chủ trương mở ngành Nghệ thuật số; (2) Năng lực của Trường; (3) Mục tiêu phát triển ngành đào tạo Nghệ thuật số; (4) Giải pháp và lộ trình thực hiện; và (5) Phương án phòng ngừa và xử lý rủi ro.

Hồ sơ đề xuất chủ trương mở ngành đào tạo đã được thẩm định theo quy định tại Quyết định số 2103/QĐ-TĐT và Quyết định số 75/QĐ-TĐT. Hồ sơ Đề xuất chủ trương mở ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đã được Hội đồng KHĐT Trường thông qua ngày 12/6/2025 theo đúng Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT.

Ngày 23/6/2025, Nhà trường đã có tờ trình số 2113/TTr-TĐT báo cáo Hội đồng trường về việc xin chủ trương mở ngành đào tạo mới - ngành Nghệ thuật số theo quy định tại Điều 7 Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT.

Ngày 27/6/2025, Hội đồng trường TDTU đã ban hành Nghị quyết số 76/NQ-HĐT phê duyệt chủ trương mở ngành đào tạo Nghệ thuật số, mã ngành 7210408 trình độ đại học.

3. ĐIỀU KIỆN VỀ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

3.1. Quá trình xây dựng CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số)

Hiệu trưởng TDTU đã ban hành Quyết định số 843/QĐ-TĐT ngày 17/3/2025 về việc thành lập Hội đồng xây dựng CTĐT trình độ đại học ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), mã ngành 7210408. Hội đồng xây dựng CTĐT được thành lập với cơ cấu thành viên bảo đảm đúng quy định, gồm: 01 tiến sĩ có chuyên môn phù hợp với lĩnh vực Nghệ thuật số/Thiết kế truyền thông số, am hiểu công tác đào tạo và đang tham gia quản lý chuyên môn tại Khoa MTCN, là giảng viên cơ hữu, giữ vai trò chủ trì xây dựng và tổ chức thực hiện CTĐT; 04 thạc sĩ có chuyên môn phù hợp, là giảng viên cơ hữu, có thâm niên và kinh nghiệm giảng dạy trong lĩnh vực thiết kế truyền thông, MTUD và công nghệ sáng tạo số, trực tiếp tham gia giảng dạy các học phần trong CTĐT. Ngoài ra, Hội đồng xây dựng CTĐT còn có sự tham gia của chuyên gia phát triển CTĐT (đại diện Phòng Đại học), chuyên gia bảo đảm chất lượng giáo dục đại học (đại diện Phòng Khảo thí và Kiểm định chất lượng) của Nhà trường. Hội đồng cũng có sự tham gia của đại diện đơn vị sử dụng lao động, là doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực thiết kế truyền thông số, truyền thông – quảng cáo và công nghiệp sáng tạo, nhằm góp ý, tư vấn về yêu cầu năng lực nghề nghiệp, vị trí việc làm và tính phù hợp của CTĐT với thực tiễn hành nghề sau khi tốt nghiệp. Hội đồng xây dựng CTĐT đã tiến hành xây dựng CTĐT tuân thủ đúng các quy định tại Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT và Quyết định số 2104/QĐ-TĐT.

Các bước thực hiện xây dựng CTĐT:

Bước 1: Khảo sát nhu cầu nhân lực ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) của thị trường lao động; lấy ý kiến các bên liên quan (đơn vị sử dụng lao

động, cựu sinh viên, sinh viên đang theo học, giảng viên...) về khối lượng kiến thức tối thiểu và yêu cầu năng lực người học sau khi tốt nghiệp.

Bước 2: Xác định mục tiêu CTĐT; xây dựng chuẩn đầu ra của CTĐT; xác định chuẩn đầu vào phù hợp với đặc thù ngành Nghệ thuật số.

Bước 3: Xác định cấu trúc và khối lượng kiến thức của CTĐT; xây dựng hệ thống học phần bảo đảm đạt mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra; xác định các hoạt động học tập trải nghiệm, dự án, thực hành, thực tập và hoạt động ngoại khóa mang tính bắt buộc, đóng góp vào việc hình thành năng lực nghề nghiệp cho người học.

Bước 4: Đối chiếu, so sánh CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) với các CTĐT tương đương tại một số cơ sở đào tạo trong nước và quốc tế nhằm hoàn thiện CTĐT, bảo đảm tính hiện đại, tính hội nhập và phù hợp với xu hướng phát triển của công nghiệp sáng tạo và chuyển đổi số.

Bước 5: Xác định và xây dựng ma trận thể hiện mức độ đóng góp của từng học phần trong việc hình thành chuẩn đầu ra của CTĐT.

Bước 6: Thiết kế đề cương chi tiết các học phần theo CTĐT đã xác định, bao gồm mục tiêu, nội dung, phương pháp giảng dạy, phương pháp đánh giá và tài liệu tham khảo.

Bước 7: Tổ chức lấy ý kiến góp ý của giảng viên, cán bộ quản lý Khoa MTCN, các chuyên gia trong lĩnh vực nghệ thuật số – thiết kế truyền thông, các nhà khoa học và đại diện đơn vị sử dụng lao động.

Bước 8: Hoàn thiện dự thảo CTĐT trên cơ sở tiếp thu ý kiến phản hồi của các bên liên quan và trình Hội đồng KHĐT Khoa xem xét, tiến hành các thủ tục thẩm định và thông qua theo đúng quy trình.

Ngày 15/8/2025, Hiệu trưởng TDTU ban hành Quyết định số 2808/QĐ-TĐT về việc thành lập Hội đồng thẩm định CTĐT trình độ đại học ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), mã ngành 7210408, theo đúng quy định tại Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT và Quyết định số 2104/QĐ-TĐT.

Hội đồng thẩm định CTĐT đã tiến hành thẩm định CTĐT theo đúng quy định của BGDĐT. Cơ cấu thành viên Hội đồng thẩm định gồm: 01 Chủ tịch Hội đồng (tiến sĩ); 01 Thư ký Hội đồng (phó giáo sư, tiến sĩ); 02 Ủy viên phản biện là giảng viên thuộc hai cơ sở đào tạo khác nhau ngoài TDTU (đều là tiến sĩ, chuyên ngành Lý luận và Lịch sử mỹ thuật, giảng viên Đại học Mỹ thuật TP. HCM và giảng viên Đại học Kiến trúc TP. HCM); và 01 Ủy viên Hội đồng là đại diện đơn vị sử dụng lao động, có chuyên môn trong lĩnh vực nghệ thuật – sáng tạo, hiện đang giữ vị trí Giám đốc nghệ thuật tại doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực công nghiệp sáng tạo. Hội đồng thẩm định gồm các chuyên gia am hiểu về lĩnh vực Nghệ thuật số, Thiết kế truyền thông, Mỹ thuật và Đa phương tiện, có năng lực xây dựng, phát triển CTĐT và bảo đảm chất lượng giáo dục đại học. Các thành viên Hội đồng thẩm định không đồng thời là thành viên Hội đồng xây dựng CTĐT, bảo đảm tính độc lập, khách quan trong công tác thẩm định CTĐT.

Nội dung thẩm định CTĐT gồm: (1) Căn cứ để xây dựng CTĐT; (2) Mục tiêu của CTĐT và chuẩn đầu ra, cấu trúc CTĐT; (3) Thời lượng của CTĐT; (4) Nội dung của CTĐT (đáp ứng mục tiêu, chuẩn đầu ra, phù hợp trình độ đào tạo, đảm bảo tính hiện đại, tính hội

nhập và phù hợp với yêu cầu phát triển kinh tế – xã hội đất nước, đảm bảo đúng quy định của chuẩn CTĐT, phù hợp quy chế đào tạo và các quy định khác liên quan); (5) Đề cương chi tiết của học phần/môn học (mục tiêu, nội dung, phương pháp giảng dạy, phương pháp đánh giá, tài liệu tham khảo) và các vấn đề khác (nếu có). Ngày 28/9/2025, Hội đồng thẩm định thông qua CTĐT nhưng yêu cầu phải chỉnh sửa theo các nội dung góp ý của Hội đồng thẩm định.

Trên cơ sở ý kiến phản biện của Hội đồng thẩm định, Hội đồng xây dựng CTĐT đã tiến hành họp, rà soát lần nữa, nhằm thống nhất các nội dung với Hội đồng thẩm định. Ngày 14/10/2025, Hội đồng xây dựng CTĐT đã tiếp thu ý kiến và hoàn thành việc điều chỉnh CTĐT theo góp ý của Hội đồng thẩm định.

Sau khi CTĐT đã được hoàn thành theo đúng quy định của BGDĐT và Nhà trường, ngày 28/10/2025, Hội đồng KHĐT Nhà trường đã tiến hành họp xem xét thông qua CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số). Căn cứ Biên bản họp thông qua CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), Hiệu trưởng TDTU ban hành Quyết định số 4046/QĐ-TĐT ngày 04/11/2025 về việc ban hành CTĐT ngành Nghệ thuật số (đính kèm CTĐT).

3.2. CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số)

CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) được xây dựng theo định hướng tiếp cận các chuẩn mực đào tạo quốc tế trong lĩnh vực nghệ thuật số và thiết kế truyền thông, đặt trọng tâm vào việc giúp sinh viên sớm tiếp cận môi trường nghề nghiệp và phát triển năng lực thực hành, sáng tạo ngay trong quá trình học tập. Đây là CTĐT đơn ngành, được thiết kế với hệ thống học phần có tính cập nhật và chuyên sâu, chú trọng sự kết hợp giữa tư duy thiết kế, nền tảng mỹ thuật và ứng dụng công nghệ số trong các lĩnh vực truyền thông, sáng tạo nội dung và công nghiệp văn hóa. Công tác xây dựng và đánh giá chương trình được triển khai theo quy trình bảo đảm chất lượng của Nhà trường, đồng thời tiếp thu ý kiến phản hồi từ các bên liên quan như đơn vị sử dụng lao động, cựu sinh viên, chuyên gia trong lĩnh vực thiết kế – truyền thông và nghệ thuật số. CTĐT được tham khảo, đối sánh với các chương trình Nghệ thuật số của một số cơ sở đào tạo uy tín trong và ngoài nước, qua đó được điều chỉnh linh hoạt để phù hợp với bối cảnh giáo dục đại học, điều kiện thực tiễn và nhu cầu nguồn nhân lực trong lĩnh vực công nghiệp sáng tạo và chuyển đổi số tại Việt Nam. Dưới đây là những thông tin tổng quan về ngành đào tạo:

Tên ngành (Name of programme):

- *Tên ngành tiếng Việt: Nghệ thuật số, Chuyên ngành: Thiết kế truyền thông số*

- *Tên ngành tiếng Anh: Digital Arts Chuyên ngành: Digital Media Design*

Mã ngành tuyển sinh (Programme code): 7210408

Văn bằng (Training degree): *Cử nhân (Bachelor)*

Thời gian đào tạo (Training time): *4 năm (4 years)*

Hình thức đào tạo (Mode of study): Chính quy

Tiêu chí tuyển sinh (Admission criteria): Thí sinh tốt nghiệp Trung học Phổ thông hoặc tương đương đủ điều kiện nhập học theo quy chế tuyển sinh đại học hệ chính quy của TDTU và quy chế tuyển sinh của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Phương thức tuyển sinh: thực hiện theo quy chế tuyển sinh của BGDĐT, quy chế tuyển sinh của TDTU và thông tin tuyển sinh hàng năm của Trường. Trong đó, thí sinh phải tham gia bài thi năng khiếu Vẽ Mỹ thuật để kết hợp với các điểm năng lực trong quá trình học tập THPT, thi THPT hoặc năng lực khác để xét tuyển.

3.2.1. Mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra CTĐT

Bảng 3.1. Mô tả mục tiêu đào tạo

STT	Mô tả mục tiêu đào tạo
1	Trở thành nhà thiết kế chuyên nghiệp trong lĩnh vực thiết kế truyền thông số với nền tảng kiến thức vững chắc về nghệ thuật, công nghệ và truyền thông đa phương tiện; làm chủ công cụ sáng tạo số và vận dụng hiệu quả lý thuyết thiết kế để tạo ra sản phẩm phù hợp với thị trường trong nước và quốc tế.
2	Có năng lực thực hành chuyên môn thành thạo, tư duy phản biện, sáng tạo, triển khai dự án thiết kế truyền thông đa nền tảng; thích nghi với môi trường làm việc liên ngành, đa văn hóa và chuyển đổi số mạnh mẽ.
3	Thể hiện tinh thần trách nhiệm, đạo đức nghề nghiệp, chủ động học tập suốt đời; có ý thức đóng góp cho cộng đồng, bảo tồn bản sắc văn hóa dân tộc trong môi trường sáng tạo toàn cầu.

Bảng 3.2. Mô tả chuẩn đầu ra CTĐT

STT	Phân loại theo (nhóm) năng lực	Mô tả chuẩn đầu ra
PLO1	Kiến thức chung	Vận dụng (Apply) hiệu quả kiến thức cơ bản về chính trị, pháp luật, kinh tế, văn hóa – xã hội và tư duy khoa học để thực hiện các hoạt động học tập, nghiên cứu và công tác chuyên môn trong lĩnh vực Nghệ thuật số.
PLO2	Kỹ năng chung	Thể hiện (Present) thành thạo kỹ năng giao tiếp và hợp tác hiệu quả trong nhóm; vận dụng năng lực số và ngoại ngữ trong học tập và công việc; sử dụng tư duy phản biện, sáng tạo và phương pháp khoa học để phân tích, đánh giá và giải quyết vấn đề một cách phù hợp với yêu cầu nghề nghiệp và môi trường đa văn hóa.

STT	Phân loại theo (nhóm) năng lực	Mô tả chuẩn đầu ra
PLO3	Mức độ tự chủ và trách nhiệm	Hình thành (Formulate) ý thức công dân, tuân thủ pháp luật, tôn trọng sự đa dạng văn hóa; có tinh thần trách nhiệm xã hội, tích cực tham gia hoạt động cộng đồng và đóng góp cho phát triển bền vững trong bối cảnh toàn cầu; chủ động học tập suốt đời, phát triển bản thân và khởi nghiệp sáng tạo phù hợp với yêu cầu nghề nghiệp và sự thay đổi của xã hội.
PLO 4	Kiến thức chuyên môn	Sử dụng (Use) thành thạo kiến thức cơ sở mỹ thuật, nguyên lý thị giác, nguyên lý thiết kế làm nền tảng cho phát triển chuyên môn trong lĩnh vực Nghệ thuật số.
PLO 5		Áp dụng (Apply) linh hoạt kiến thức về nghệ thuật số trong các hình thức 2D, 3D và truyền thông tương tác để phân tích và lựa chọn giải pháp thiết kế phù hợp với bối cảnh công nghệ và xã hội hiện đại.
PLO6	Kỹ năng chuyên môn	Đánh giá (Evaluate) được các kỹ thuật vẽ tay và vẽ máy phù hợp để truyền đạt ý tưởng thiết kế một cách hiệu quả và chuyên nghiệp.
PLO7		Thiết lập (Construct) quy trình nghiên cứu và thiết kế sản phẩm mới trong các dự án truyền thông số.
PLO8		Vận hành (Operate) thành thạo phần mềm thiết kế và thiết bị công nghệ để sản xuất nội dung truyền thông số, đáp ứng đồng thời yêu cầu về mỹ thuật và kỹ thuật.

3.2.2. Cấu trúc CTĐT

Bảng 3.3. Cấu trúc CTĐT

Nội dung	Nội dung chi tiết	Số tín chỉ		
		Tổng cộng	Bắt buộc	Tự chọn
Kiến thức giáo dục đại cương	Lý luận chính trị	11	11	0
	Khoa học xã hội	2	2	0
	Khoa học tự nhiên	4	4	0
	Ngoại ngữ	10	10	0
	Kỹ năng hỗ trợ	4	0	4
Kiến thức giáo dục chuyên nghiệp	Kiến thức cơ sở	36	36	0
	Kiến thức cơ sở ngành	15	15	0

Nội dung	Nội dung chi tiết	Số tín chỉ		
		Tổng cộng	Bắt buộc	Tự chọn
	Kiến thức chuyên ngành	37	25	12
	Kiến thức thực tập và tốt nghiệp	11	11	0
Tổng cộng		130	114	16

3.2.3. Điểm nổi bật của CTĐT

Chương trình được xây dựng trên nền tảng kết hợp giữa sáng tạo nghệ thuật và tư duy công nghệ, nhấn mạnh bản sắc văn hóa và thiết kế vì sự phát triển bền vững.

Người học được hướng dẫn khai thác AI như công cụ hỗ trợ thiết kế hiệu quả mà không làm mất đi dấu ấn sáng tạo cá nhân.

Cấu trúc học phần linh hoạt cho phép người học lựa chọn chuyên sâu theo định hướng cá nhân như thiết kế tương tác, truyền thông đa phương tiện, game, phim kỹ thuật số hoặc nghệ thuật trình diễn số.

Cơ sở vật chất hiện đại với xưởng nghệ thuật số, studio, lab nghiên cứu phục vụ tối đa cho quá trình thực hành.

Đội ngũ giảng viên là các chuyên gia, nghệ sĩ và nhà thiết kế đang hoạt động thực tiễn, đảm bảo nội dung giảng dạy luôn gắn với thực tế ngành nghề.

Với một số môn học được thiết kế tương đồng với các trường quốc tế, sinh viên có cơ hội tham gia các học phần liên kết với đại học đối tác chiến lược của nhà trường tại Đại học UWE Bristol (University of the West of England), Anh và Đại học Chiang Mai, Thái Lan, mở rộng trải nghiệm học tập ngoài nước.

Chương trình tăng cường tiếng Anh chuyên ngành, giúp sinh viên sẵn sàng tiếp cận kiến thức toàn cầu và làm việc trong môi trường quốc tế.

Sinh viên được trải nghiệm thực tiễn qua các dự án thiết kế với doanh nghiệp, studio sáng tạo và agency truyền thông để xây dựng portfolio chuyên nghiệp.

Sau khi tốt nghiệp, người học có thể làm việc trong nhiều lĩnh vực thuộc ngành công nghiệp sáng tạo, bởi vì ngành Nghệ thuật số mang lại cơ hội việc làm rộng mở cho người học, nhu cầu nhân lực trong lĩnh vực chuyển đổi số và truyền thông số đang tăng mạnh ở hầu hết các ngành nghề.

Người học được tạo điều kiện liên thông lên bậc Thạc sĩ MTUD tại TDTU sau khi tốt nghiệp.

3.2.4. Kiểm định CTĐT

CTĐT cử nhân Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) được thiết kế dựa trên sự đối sánh CTĐT của các trường đại học hàng đầu Việt Nam và thế giới, đã được Hội đồng Khoa học Khoa, doanh nghiệp uy tín trong lĩnh vực MTUD đánh giá, góp ý. Sau nhiều lần sửa đổi, CTĐT được thông qua.

CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) sẽ thường xuyên được rà soát, đánh giá, cập nhật theo quy định của BGDĐT và của Trường; cụ thể rà soát đánh giá định kỳ 2 năm/lần và đánh giá tổng thể theo chu trình tối đa là 5 năm/lần. Kết quả rà soát, đánh giá CTĐT được sử dụng để cải tiến, nâng cao chất lượng đào tạo.

Theo quy định của BGDĐT và của Trường, trước khi khóa đầu tiên tốt nghiệp, CTĐT phải được đánh giá chất lượng; ngay sau khi khóa đầu tiên tốt nghiệp, CTĐT phải được kiểm định. Ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) sẽ áp dụng hệ thống kiểm định CTĐT quốc tế như AUN-QA,... để đảm bảo chất lượng đào tạo tại TDTU.

4. ĐIỀU KIỆN VỀ ĐỘI NGŨ GIẢNG VIÊN, CÁN BỘ KHOA HỌC

4.1. Đội ngũ giảng viên, cán bộ khoa học

Khoa MTCN được thành lập vào năm 2003. Đến nay, Khoa đã có hơn hai thập kỷ phát triển toàn diện, không ngừng mở rộng quy mô, nâng cao chất lượng đội ngũ giảng viên, CTĐT và số lượng sinh viên, từng bước khẳng định vị thế là một trong những đơn vị đào tạo hàng đầu trong lĩnh vực thiết kế MTUD tại Việt Nam.

Tính đến tháng 2 năm 2025, Khoa MTCN có đội ngũ 55 giảng viên cơ hữu, trong đó gồm 02 Giáo sư, 02 Phó Giáo sư, 03 Tiến sĩ, 2 Giảng viên chính, 41 Thạc sĩ và 11 giảng viên đang là Nghiên cứu sinh Tiến sĩ. Khoảng 30% giảng viên của Khoa là người nước ngoài hoặc được đào tạo tại các cơ sở giáo dục uy tín ở nước ngoài, đóng góp tích cực vào việc nâng cao tính quốc tế, đa văn hóa và cập nhật xu hướng toàn cầu trong giảng dạy. Đội ngũ giảng viên cơ hữu hiện đang trực tiếp đảm nhiệm trên 85% khối lượng chương trình giảng dạy bậc đại học và sau đại học, đảm bảo tính ổn định, chuyên sâu và đồng bộ về chất lượng đào tạo của Khoa.

Với đội ngũ giảng viên hiện tại, Khoa cơ bản đáp ứng đầy đủ yêu cầu mở ngành Nghệ thuật số theo quy định tại Điều 4 của Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư số 12/2024/TT-BGDĐT. Cụ thể, Khoa đã bố trí giảng viên chủ trì ngành là TS. Nguyễn Thị Thanh Trà – được đào tạo tiến sĩ đúng chuyên ngành Mỹ thuật truyền thông tại nước ngoài, có hơn 17 năm kinh nghiệm giảng dạy và quản lý đào tạo trong lĩnh vực MTUD, 4 giảng viên cơ hữu có trình độ tiến sĩ chủ trì giảng dạy thành phần của CTĐT. Bên cạnh đó, đội ngũ giảng viên cơ hữu hiện có đang đảm nhận 70% khối lượng CTĐT, với chuyên môn phù hợp và học vị đúng ngành.

Ngoài ra, TDTU luôn đảm bảo đội ngũ giảng viên các môn chung đến từ khoa Luật, khoa Khoa học xã hội và Nhân văn, khoa Khoa học thể thao, Trung tâm Tin học, Trung tâm Ngôn ngữ sáng tạo,...; bên cạnh đó, đội ngũ giảng viên thỉnh giảng thân hữu đến từ các trường đại học có uy tín tại TP. HCM (Trường Đại học Mỹ thuật TP. HCM, Trường Đại học Kiến trúc TP. HCM, Trường Đại học công nghệ TP. HCM, v.v.) giúp Khoa luôn đảm bảo lực lượng giảng viên đầy đủ, chất lượng để đảm nhiệm toàn bộ công tác giảng dạy các môn học trong CTĐT ngành mới; bảo đảm mỗi học phần của CTĐT phải có ít nhất 02 giảng viên có chuyên môn phù hợp đảm nhiệm; đảm bảo tỷ lệ sinh viên trên giảng viên theo quy định. (*Mục 1.1, 1.2 - Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*).

4.2. Kế hoạch và lộ trình phát triển đội ngũ giảng viên, cán bộ khoa học

Theo kế hoạch phát triển đội ngũ nhân sự năm 2026, Khoa dự kiến tuyển dụng bổ sung 02 giảng viên có trình độ Thạc sĩ trở lên, đúng chuyên ngành MTUD, nhằm đáp ứng nhu cầu giảng dạy cho ngành Nghệ thuật số trong năm đầu tiên triển khai tuyển sinh. Kể từ năm thứ hai sau khi tuyển sinh, Khoa sẽ tiếp tục tuyển dụng thêm 04 giảng viên có trình độ Thạc sĩ trở lên để tăng cường nguồn nhân lực giảng dạy cho các học phần chuyên ngành có yêu cầu chuyên môn sâu trong lĩnh vực Nghệ thuật số.

Trong hai năm đầu kể từ khi bắt đầu tuyển sinh, CTĐT tập trung chủ yếu vào các học phần cơ sở và cơ sở ngành; do đó, đội ngũ giảng viên hiện có của Trường và Khoa cơ bản đáp ứng được yêu cầu giảng dạy. Song song với đó, Khoa sẽ từng bước tuyển dụng thêm các giảng viên cơ hữu có chuyên ngành gần với lĩnh vực Nghệ thuật số (do hiện nay trong nước chưa đào tạo trình độ Thạc sĩ chuyên ngành này), với trình độ từ Thạc sĩ trở lên. Các giảng viên được tuyển dụng mới sẽ được bồi dưỡng, tập huấn bổ sung về nghiệp vụ sư phạm cũng như cập nhật kiến thức, kỹ năng chuyên môn cần thiết nhằm đáp ứng các tiêu chuẩn giảng viên của TDTU nói chung và Khoa MTCN nói riêng. Chi tiết kế hoạch tuyển dụng và đào tạo đội ngũ giảng viên được trình bày tại Bảng 4.1.

Bảng 4.1. Kế hoạch tuyển dụng và đào tạo giảng viên ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số)

STT	Năm tuyển dụng	Số lượng tuyển dụng (ThS. MTUD trở lên)	Kế hoạch đào tạo
1	Năm 2026	02	- Nghiên cứu các quy định của Trường, Khoa (01 tháng) - Dự giờ, chuẩn bị bài, trợ giảng (06 tháng) - Giảng thử cấp bộ môn, cấp Khoa: sau 03 tháng cấp bộ môn, sau 06 tháng cấp Khoa. - Bổ sung chứng nhận Nghiệp vụ sư phạm sau khi hoàn tất thời gian tập sự (trường hợp chưa có).
2	Năm thứ hai sau khi tuyển sinh	04	

5. ĐIỀU KIỆN VỀ CƠ SỞ VẬT CHẤT ĐỂ MỞ NGÀNH NGHỆ THUẬT SỐ

5.1. Cơ sở vật chất, công nghệ và học liệu

Với mục tiêu trở thành đại học nghiên cứu đẳng cấp quốc tế, TDTU luôn định hướng và quyết tâm đưa mọi hoạt động của Trường theo chuẩn mực quốc tế. Nhà trường có đầy đủ các phòng học, phòng thí nghiệm, thư viện, trang thiết bị đáp ứng yêu cầu của người dạy và người học. Cụ thể như sau: hệ thống cơ sở vật chất phục vụ đào tạo ngành Nghệ thuật số trình độ đại học được bố trí đồng bộ, đa dạng về quy mô và chức năng, đáp ứng đầy đủ yêu cầu giảng dạy – học tập theo từng giai đoạn của CTĐT. Nhà trường hiện có 03 hội trường và phòng học lớn (100–200 chỗ), bao gồm Phòng A403, Hội trường 10F và Hội trường 6M, phục vụ các học phần kỹ năng và chuyên đề phát triển bền vững từ học kỳ 3

năm thứ hai đến học kỳ 6 năm thứ ba. Bên cạnh đó, 02 phòng học từ 100–200 chỗ (D604, D804) được sử dụng cho các học phần kiến thức đại cương trong suốt giai đoạn từ năm thứ nhất đến năm thứ ba. Đối với các học phần kiến thức chuyên nghiệp và cơ sở ngành, Nhà trường bố trí 12 phòng học từ 50–100 chỗ và 13 phòng học dưới 50 chỗ, đáp ứng linh hoạt toàn bộ các học phần của CTĐT trong tất cả các học kỳ. Ngoài ra, 02 phòng học đa phương tiện được trang bị chuyên biệt cho các học phần thực hành, đồ án đa phương tiện, thiết kế, quay – dựng phim, phục vụ từ học kỳ 3 năm thứ hai đến học kỳ 7 năm thứ tư. Cơ sở vật chất phục vụ nghiên cứu và giảng dạy còn bao gồm 03 phòng làm việc dành cho giáo sư, phó giáo sư và giảng viên toàn thời gian, 03 không gian thư viện và trung tâm học liệu, cùng 06 phòng studio, xưởng thực hành và phòng thí nghiệm như studio chụp ảnh, xưởng thực hành MTCN và các phòng thực nghiệm chuyên ngành. Các không gian này đáp ứng hiệu quả cho các học phần chuyên sâu như đồ án hoạt hình 3D, đồ án đồ họa game và các học phần thực hành chuyên ngành khác từ năm thứ ba đến năm thứ tư. (*Mục 3.1-Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*).

Bên cạnh hệ thống phòng học, xưởng thực hành và studio đã được đầu tư, TDTU tiếp tục bổ sung và hoàn thiện hệ thống trang thiết bị, học cụ chuyên dụng, bảo đảm đáp ứng đầy đủ yêu cầu đào tạo ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) theo định hướng kết hợp chặt chẽ giữa nền tảng mỹ thuật truyền thống và công nghệ số hiện đại.

Đối với nhóm học phần Nhiếp ảnh Kỹ thuật số và Kỹ thuật quay và dựng phim, Nhà trường đã trang bị đồng bộ các thiết bị studio chuyên nghiệp, bao gồm bộ trigger điều khiển đèn flash Godox X2T for Canon cho phép kích hoạt và điều khiển đèn flash không dây; phong giấy nền studio Superior Studio phục vụ xây dựng bối cảnh cho chụp ảnh và quay video; chân đèn chiếu sáng Inox J288 Pro New bảo đảm khả năng cố định và điều chỉnh linh hoạt hệ thống chiếu sáng; bộ hộp tản sáng SB-BW95 giúp làm mềm ánh sáng và kiểm soát độ tương phản; đèn video light Godox SL60II BI cung cấp nguồn sáng liên tục cho quay phim và chụp ảnh; cùng đèn flash studio Godox DP400III 400W đáp ứng yêu cầu chiếu sáng công suất lớn trong nhiếp ảnh studio và nhiếp ảnh sản phẩm. Các thiết bị này được tổ chức sử dụng theo mô hình dùng chung, với tỷ lệ bình quân 10 sinh viên/01 phụ kiện, tạo điều kiện để sinh viên được trực tiếp thao tác và thực hành ngay từ các học phần nền tảng.

Song song với đó, Nhà trường đầu tư hệ thống thiết bị sản xuất 3D nhằm phục vụ các học phần và đồ án chuyên ngành như Hoạt hình 3D và Thiết kế game. Trong đó, máy in 3D FDM I4 Transformer hỗ trợ in mô hình 3D, prototype sản phẩm, nhân vật và đạo cụ; máy in 3D Resin Dazzle cho phép in các chi tiết có độ chính xác cao, đáp ứng yêu cầu tạo hình tinh xảo trong nghệ thuật số và MTUD. Các thiết bị này được đưa vào sử dụng từ học kỳ 1 năm thứ ba, theo hình thức sản phẩm dùng chung, giúp sinh viên kết nối hiệu quả giữa thiết kế số và sản phẩm thực nghiệm.

Đặc biệt, nhằm bảo đảm nền tảng mỹ thuật vững chắc cho sinh viên ngành Nghệ thuật số, Nhà trường đã trang bị hệ thống học cụ mỹ thuật cơ sở với quy mô lớn, bao gồm 250 giá vẽ gỗ sơn PU phục vụ các hoạt động phác thảo ý tưởng, concept art và storyboard cho các học phần hình họa và multimedia; 10 tượng toàn thân thạch cao phục vụ nghiên cứu tỷ lệ cơ thể, ánh sáng – khối trong thiết kế nhân vật 2D/3D; 11 tượng bán thân thạch cao hỗ

trợ nghiên cứu cấu trúc giải phẫu và biểu cảm nhân vật số; 30 tượng chân dung phục vụ luyện dựng hình gương mặt cho minh họa, hoạt hình và game; cùng 10 bộ tượng tĩnh vật phục vụ nghiên cứu hình khối, chất liệu và ánh sáng trong đồ họa và thiết kế 3D. Toàn bộ các học cụ này được sử dụng theo hình thức dùng chung, chủ yếu từ học kỳ 1 năm thứ ba, bảo đảm tính đồng bộ và hiệu quả khai thác trong giảng dạy các môn hình họa. (*Mục 3.3- Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*).

Nhìn chung, hệ thống cơ sở vật chất, trang thiết bị của TDTU bảo đảm đầy đủ về số lượng, phù hợp về quy mô và chức năng, tạo điều kiện thuận lợi cho việc triển khai CTĐT ngành Nghệ thuật số theo định hướng chuẩn mực quốc tế, gắn kết chặt chẽ giữa đào tạo, thực hành và NCKH.

Bên cạnh đó, Nhà trường đã có hệ thống công nghệ thông tin triển khai đồng bộ trong toàn trường, trong đó hệ thống quản lý hỗ trợ học tập (LMS) và hệ thống quản lý đào tạo đảm bảo việc triển khai CTĐT và tổ chức hoạt động đào tạo trong toàn trường. Ngoài ra, Nhà trường có đầy đủ cơ sở hạ tầng công nghệ thông tin để giảng dạy trực tuyến. Nhà trường đã triển khai giảng dạy trực tuyến thành công và đảm bảo hiệu quả chất lượng giảng dạy trực tuyến. Việc giảng dạy trực tuyến được thực hiện hệ thống E-learning (hỗ trợ quản lý dạy và học). Vì vậy, với cơ sở vật chất hiện có, có thể khẳng định Nhà trường đảm bảo việc học tập trực tuyến ngành Nghệ thuật số hiệu quả.

Hiện tại, Thư viện TDTU đã được đầu tư đồng bộ và hiện đại, với hệ thống học liệu phong phú phục vụ hiệu quả cho hoạt động đào tạo và NCKH. Thư viện hiện đang lưu trữ hơn 6.500 đầu sách, tiêu chuẩn và học liệu bằng tiếng Việt và tiếng Anh, bao phủ đầy đủ các lĩnh vực kiến thức cơ sở, kiến thức nền tảng và cơ sở ngành của CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đề xuất mở. Các nguồn học liệu này đáp ứng tốt yêu cầu giảng dạy các học phần từ giai đoạn đại cương đến chuyên sâu, bao gồm mỹ thuật cơ bản, nguyên lý thiết kế, truyền thông thị giác, công nghệ số, thiết kế đa phương tiện và các học phần định hướng nghiên cứu – sáng tạo.

Trong tổng số học liệu hiện có, 217 đầu sách được xác định là giáo trình chính, tài liệu tham khảo chính và tài liệu tham khảo bổ trợ, được lựa chọn và thẩm định phù hợp với nội dung CTĐT, mục tiêu học phần và chuẩn đầu ra của ngành. Bên cạnh hệ thống sách in, Thư viện còn cung cấp nguồn tài nguyên số, cơ sở dữ liệu điện tử và học liệu trực tuyến, giúp người học dễ dàng tiếp cận các tài liệu chuyên ngành cập nhật, phục vụ cho việc tự học, NCKH, thực hiện đồ án và khóa luận tốt nghiệp. (*Mục 3.2-Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*).

Với số lượng, chất lượng và mức độ đa dạng của học liệu hiện có, Thư viện Nhà trường hoàn toàn đáp ứng đầy đủ nhu cầu học tập, nghiên cứu và sáng tạo của sinh viên ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số). Đây là nền tảng học thuật quan trọng, góp phần bảo đảm chất lượng đào tạo, hỗ trợ hiệu quả cho việc triển khai CTĐT mới theo định hướng chuẩn mực quốc tế và gắn với yêu cầu thực tiễn của ngành Nghệ thuật số.

Từ phân tích trên, cơ sở vật chất của Trường hiện đã đáp ứng cơ bản và Trường xây dựng kế hoạch đầu tư để đủ điều kiện về cơ sở vật chất để mở ngành Nghệ thuật số (chuyên

ngành Thiết kế truyền thông số) theo quy định tại Điều 3 và 4 Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT.

5.2. Kế hoạch và lộ trình phát triển cơ sở vật chất

Hiện nay, hệ thống cơ sở vật chất của TDTU nói chung và Khoa MTCN nói riêng, bao gồm phòng học, thư viện, phòng thực hành mỹ thuật cơ bản và các không gian hỗ trợ đào tạo khác, đã đáp ứng các điều kiện cần thiết để triển khai CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) ở trình độ đại học. Các hạng mục hiện có bảo đảm cho việc tổ chức giảng dạy các học phần lý thuyết, thực hành cơ sở và thực hành chuyên ngành theo đúng khung CTĐT đã đề xuất.

Tuy nhiên, trong bối cảnh công nghiệp sáng tạo và truyền thông kỹ thuật số đang phát triển nhanh chóng, cùng với mục tiêu đưa CTĐT tiệm cận chuẩn mực quốc tế, Nhà trường xác định việc đầu tư nâng cấp và bổ sung cơ sở vật chất chuyên biệt là yêu cầu cần thiết nhằm nâng cao chất lượng đào tạo và trải nghiệm học tập cho người học. Trên cơ sở đó, Trường dự kiến xây dựng một Xưởng thực hành chuyên biệt cho ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), đóng vai trò là trung tâm thực hành – sáng tạo liên ngành, tích hợp giữa nghệ thuật, công nghệ và truyền thông số.

Với quy mô đào tạo dự kiến khoảng 430 sinh viên sau 4 năm đào tạo từ 2030 trở đi, xưởng thực hành sẽ phục vụ xuyên suốt cho các hoạt động học tập, thực hành chuyên môn, thực tập nghề nghiệp, triển khai đồ án và sản xuất sản phẩm đầu ra của CTĐT. Sau khi ngành được phê duyệt và triển khai, Nhà trường sẽ xây dựng kế hoạch đầu tư theo lộ trình, từng bước bổ sung và hoàn thiện hệ thống trang thiết bị phục vụ giảng dạy và học tập, phù hợp với nhu cầu thực tế và định hướng phát triển dài hạn của ngành.

Cụ thể, cơ sở vật chất dự kiến đầu tư bao gồm: hệ thống quay phim – chụp ảnh chuyên nghiệp; thiết bị chiếu sáng và âm thanh; máy tính hiệu suất cao phục vụ xử lý hậu kỳ; phần mềm chuyên ngành; công cụ sáng tác kỹ thuật số như bảng vẽ điện tử và máy tính bảng; thiết bị thực tế ảo và mở rộng (AR/VR/XR); hệ thống motion capture; thiết bị trình chiếu và mapping; hệ thống lưu trữ dữ liệu, điện và phụ trợ studio; cùng không gian công chiếu và trưng bày sản phẩm chuyên ngành. Xưởng thực hành ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) dự kiến có diện tích khoảng 120 m², được thiết kế theo hướng linh hoạt – tích hợp – đa năng, nhằm tối ưu hóa việc sử dụng không gian, đồng thời bảo đảm đầy đủ công năng cho các hoạt động học tập, thực hành, nghiên cứu ứng dụng và sáng tạo nghệ thuật số.

Việc đầu tư xây dựng và phát triển xưởng thực hành chuyên biệt không chỉ góp phần nâng cao năng lực đào tạo và nghiên cứu ứng dụng của Nhà trường, mà còn tạo lập môi trường giáo dục sáng tạo, tăng cường khả năng kết nối với doanh nghiệp và cộng đồng nghệ thuật – truyền thông số. Đồng thời, xưởng sẽ được khai thác hiệu quả trong nhiều học phần chuyên môn và dự án thực hành, bảo đảm hiệu suất sử dụng cao, đóng vai trò thiết yếu trong việc triển khai CTĐT và khẳng định vị thế đào tạo chất lượng cao của TDTU trong lĩnh vực Nghệ thuật số.

Bên cạnh việc bảo đảm và phát triển cơ sở vật chất, TDTU đặc biệt chú trọng đến kế hoạch xây dựng và mở rộng hệ thống học liệu nhằm đáp ứng yêu cầu đào tạo ngành Nghệ

thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) theo định hướng nghiên cứu và chuẩn mực quốc tế. Hiện nay, hệ thống học liệu hiện có của Thư viện Nhà trường đã cơ bản đáp ứng nhu cầu giảng dạy, học tập và nghiên cứu của CTĐT. Tuy nhiên, trước sự phát triển nhanh chóng của lĩnh vực thiết kế truyền thông số, công nghệ sáng tạo và truyền thông đa phương tiện, việc cập nhật, bổ sung và mở rộng học liệu theo lộ trình là yêu cầu cần thiết nhằm bảo đảm tính cập nhật, chiều sâu học thuật và khả năng tiếp cận tri thức toàn cầu cho người học.

Theo lộ trình phát triển, sau khi ngành được mở và đi vào đào tạo chính thức, Nhà trường sẽ rà soát, đánh giá định kỳ danh mục giáo trình, tài liệu tham khảo và học liệu số hiện có; đồng thời bổ sung các đầu sách chuyên ngành mới, ưu tiên các tài liệu cập nhật về thiết kế truyền thông số, mỹ thuật số, truyền thông thị giác, tương tác người – máy, thiết kế trải nghiệm (UX/UI), công nghệ đa phương tiện, hoạt hình, game art, điện ảnh kỹ thuật số và các lĩnh vực liên quan. Việc lựa chọn học liệu sẽ gắn chặt với chuẩn đầu ra, nội dung học phần và định hướng nghiên cứu – sáng tạo của CTĐT.

Bên cạnh nguồn học liệu đã có, Nhà trường sẽ đầu tư mở rộng bản quyền truy cập các cơ sở dữ liệu trong nước và quốc tế về sách điện tử, tạp chí khoa học và tài nguyên học thuật chuyên ngành. Các cơ sở dữ liệu này sẽ tập trung vào các lĩnh vực nghệ thuật, thiết kế, truyền thông, công nghệ sáng tạo, khoa học xã hội liên ngành và nghiên cứu liên quan đến Nghệ thuật số. Việc bổ sung bản quyền truy cập sẽ tạo điều kiện cho giảng viên và sinh viên tiếp cận các công trình nghiên cứu, xu hướng thiết kế, phương pháp sáng tạo và thành tựu khoa học mới nhất trên thế giới.

Thông qua kế hoạch và lộ trình phát triển học liệu đồng bộ, có trọng tâm và phù hợp với đặc thù ngành đào tạo, TDTU hướng đến việc xây dựng môi trường học thuật hiện đại, mở và giàu tính học thuật, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số), đáp ứng yêu cầu của thị trường lao động, cộng đồng sáng tạo và mục tiêu phát triển bền vững của Nhà trường trong giai đoạn tới.

6. ĐIỀU KIỆN VỀ TỔ CHỨC BỘ MÁY QUẢN LÝ ĐỂ MỞ NGÀNH NGHỆ THUẬT SỐ

6.1. Tổ chức bộ máy quản lý

Khoa MTCN được Nhà trường giao xây dựng và quản lý ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số). Sau khi đề án mở ngành được thông qua, Khoa MTCN sẽ sớm hoàn thiện các thủ tục hành chính bổ nhiệm nhân sự quản lý chuyên môn và tổ chức thực hiện CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số).

Hiện nay, dự kiến tổ chức bộ máy quản lý cấp Khoa MTCN đảm bảo theo quy định gồm 08 thành viên chính gồm Trưởng khoa, Quản lý ngành, Quản lý giảng dạy, Công tác giáo vụ và Công tác sinh viên (*Mục 1.3-Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*).

6.2. Phân công nhiệm vụ và kế hoạch phát triển bộ máy quản lý

Nhà trường phân công nhiệm vụ bộ máy quản lý ngành đào tạo Nghệ thuật số ở Khoa MTCN (*Mục 1.3-Phụ lục Xác định điều kiện thực tế của Trường Đại học Tôn Đức Thắng*). Từ năm học thứ 1, Bộ môn Nghệ thuật số sẽ đề xuất Nhà trường tuyển dụng thêm 02 giảng

viên cơ hữu là tiến sĩ ngành phù hợp để hỗ trợ quản lý CTĐT; từ năm học thứ 2 tuyển thêm 04 giảng viên cơ hữu là thạc sĩ trở lên ngành phù hợp hỗ trợ công tác giảng dạy và thực hiện theo CTĐT.

Trách nhiệm quyền hạn của tập thể và cá nhân cán bộ quản lý chuyên môn để quản lý và tổ chức các hoạt động chuyên môn đối với ngành đào tạo Nghệ thuật số: Quản lý viên chức giảng dạy, viên chức hành chính và người học thuộc khoa MTCN theo phân cấp của Hiệu Trưởng TDTU; tham gia xây dựng CTĐT, đề cương chi tiết các học phần, kế hoạch giảng dạy, biên soạn và thẩm định giáo trình, tài liệu tham khảo các môn do Khoa quản lý; thực hiện giảng dạy các môn học chuyên ngành và các hoạt động giáo dục khác trong CTĐT; đề xuất cập nhật giáo trình, tài liệu tham khảo, ngân hàng đề thi, cơ sở vật chất phục vụ giảng dạy, học tập; tổ chức sinh hoạt chuyên môn và các hội thảo khoa học chuyên ngành; triển khai nghiên cứu đề tài khoa học với các cơ quan trong và ngoài TDTU; hướng dẫn sinh viên NCKH; tổ chức hoạt động khoa học và công nghệ, chủ động khai thác các dự án liên kết hợp tác quốc tế, phối hợp với các tổ chức Khoa học và công nghệ, cơ sở giáo dục để thực hiện các đề tài NCKH nhằm nâng cao chất lượng đào tạo; mở rộng hợp tác với các doanh nghiệp lĩnh vực hành trong hoạt động đào tạo, nhằm giúp người học tiếp cận thực tế với ngành học; quản lý các hoạt động Đoàn, Hội của sinh viên,...

7. PHƯƠNG ÁN, GIẢI PHÁP ĐỀ PHÒNG, NGĂN NGỪA, XỬ LÝ RỦI RO TRONG MỞ NGÀNH NGHỆ THUẬT SỐ

7.1. Dự báo tình huống rủi ro

Các tình huống rủi ro có thể gặp phải khi mở ngành đào tạo mới gồm cạnh tranh trong tuyển sinh, khó khăn tuyển dụng giảng viên, chất lượng đào tạo chưa đảm bảo, sinh viên nghỉ học giữa chừng và đình chỉ hoạt động đào tạo.

Do yếu tố cạnh tranh, ngành đào tạo mới sẽ gặp khó khăn trong tuyển sinh những năm đầu do chưa được người học biết tới ngành mới tuyển tại TDTU. Sự cạnh tranh đến từ các trường đại học uy tín tại TP. HCM có ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đã đào tạo nhiều năm qua. Trong những năm gần đây, nhiều doanh nghiệp nước ngoài đầu tư vào mạng giáo dục (Greenwich - Anh, Fulbright – Mỹ, RMIT - Úc, v.v). Với tiềm lực tài chính mạnh và kinh nghiệm quản trị quốc tế, các cơ sở giáo dục nước ngoài tạo áp lực cạnh tranh rất lớn đến đại học công lập. Ngoài ra, nhiều đại học công lập trong nước (Trường Đại học Mỹ thuật TP. HCM, Trường Đại học Kiến trúc TP. HCM, Đại học Kinh tế TP. HCM, v.v), đẩy mạnh đầu tư vào giáo dục, phát triển ngành mới theo nhu cầu thị trường, trong đó có ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số). Các trường dân lập có chính sách quảng bá tốt, vì vậy luôn thu hút lượng tuyển sinh lớn, gây rủi ro cao trong công tác tuyển sinh ngành đào tạo mới.

Chất lượng đào tạo giữa các cơ sở đào tạo (công lập, dân lập, nước ngoài) rất khác nhau. Thực tế, phụ huynh cũng như học sinh khó đánh giá sự khác biệt về chất lượng đào tạo giữa các cơ sở đào tạo. Kết quả khảo sát chỉ ra thực tế nhiều doanh nghiệp than phiền việc phải đào tạo lại sinh viên sau tốt nghiệp cho phù hợp với yêu cầu thực tế.

Một rủi ro đáng chú ý khác là khó khăn trong đảm bảo đội ngũ giảng viên đạt chuẩn để triển khai CTĐT. Hiện nay, số lượng tiến sĩ đúng chuyên ngành Nghệ thuật số tại Việt

Nam còn hiếm, do trong nước chưa có CTĐT tiên sĩ chuyên sâu cho lĩnh vực này. Điều này khiến việc tuyển dụng nhân sự đáp ứng đầy đủ điều kiện giảng dạy và duy trì ngành gặp nhiều khó khăn. Đồng thời, do môi trường làm việc trong lĩnh vực Nghệ thuật số rất đa dạng và hấp dẫn, đội ngũ giảng viên có trình độ cao thường xuyên thay đổi công việc, dẫn đến tình trạng nhân sự giảng dạy không ổn định.

Một rủi ro khác cũng cần tính đến là cơ sở đào tạo buộc phải đình chỉ hoạt động đào tạo ngành mới mở bởi cơ quan có thẩm quyền theo quy định tại Thông tư 02/2022/TT-BGDĐT và Thông tư 12/2024/TT-BGDĐT. Trong quá trình đình chỉ và khắc phục, hoạt động đào tạo sẽ gặp nhiều khó khăn và gây xáo trộn công tác giảng dạy và học tập của sinh viên.

7.2. Phương án phòng ngừa và xử lý rủi ro

7.2.1. Giải pháp chung

Hàng năm Khoa MTCN thường xuyên tiến hành các hội thảo lấy ý kiến các bên liên quan, nhằm đánh giá và hiệu chỉnh CTĐT. Rà soát mục tiêu và chỉ tiêu tuyển sinh để phù hợp với nhu cầu của xã hội, qua đó giảm thiểu các rủi ro trong quá trình thực hiện, đồng thời chủ động đề xuất các giải pháp ứng phó rủi ro kịp thời.

7.2.2. Giải pháp cụ thể phòng ngừa và xử lý rủi ro

Để giảm thiểu rủi ro do tuyển sinh không đạt kế hoạch đề ra, Khoa sẽ phối hợp với Ban truyền thông và Quan hệ công chúng của Nhà trường sẽ đẩy mạnh công tác truyền thông trước tuyển sinh (từ tháng 02 đến tháng 7 hằng năm) trên nhiều các kênh truyền thông khác nhau như truyền hình, báo chí, website, mạng xã hội, v.v. Ngoài ra, Nhà trường đẩy mạnh công tác tư vấn tuyển sinh trực tiếp (đến tư vấn tuyển sinh tại các trường trung học phổ thông, học sinh đến tham quan trường) hay trực tuyến (mạng xã hội, hotline, web, v.v.). Công tác tuyển sinh cần đẩy mạnh trong 5 năm đầu tuyển sinh và thực hiện CTĐT mới để người học và phụ huynh học sinh nhận biết có ngành đào tạo mới mở Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) của Trường. Điểm nổi bật là thương hiệu Tôn Đức Thắng ngày càng khẳng định vị thế hàng đầu Việt Nam về chất lượng đào tạo theo chuẩn quốc tế, vì vậy công tác tuyển sinh dự kiến sẽ không gặp nhiều khó khăn khi đề xuất mở ngành đào tạo mới Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số).

Để đảm bảo duy trì đội ngũ giảng viên cơ hữu theo quy định của BGDĐT, Nhà trường sẽ tăng cường tuyển dụng các tiên sĩ ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) tốt nghiệp từ nước ngoài, để nâng cao chất lượng giảng viên và khả năng NCKH. Ngoài ra, trong những năm đầu thực hiện CTĐT, Nhà trường có thể tuyển dụng số lượng ít thạc sĩ ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) và có nhiều kinh nghiệm thực tiễn trong lĩnh vực Nghệ thuật số, sau đó gửi đi đào tạo nghiên cứu sinh ở nước ngoài tại các trường thân hữu trên thế giới như Cộng hòa Séc, Đài Loan, Hàn Quốc, v.v. Bên cạnh đó, sau khóa đào tạo đầu tiên, Nhà trường sẽ chọn những sinh viên tốt nghiệp xuất sắc, giữ lại trường làm công tác trợ giảng, tạo điều kiện học tiếp lên thạc sĩ, tiến sĩ, nhằm tạo nguồn giảng viên cơ hữu cho ngành đào tạo mới.

Để đảm bảo chất lượng đào tạo, Khoa MTCN sẽ thực hiện kiểm định CTĐT ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) bởi các tổ chức kiểm định CTĐT quốc tế uy tín như AUN-QA, v.v. Đây là nhiệm vụ bắt buộc để nâng cao chất lượng đào

tạo, đồng thời là điều kiện để mở ngành thạc sĩ Nghệ thuật số về sau theo quy định của BGDDĐT. Ngoài ra, Khoa MTCN sẽ lấy ý kiến doanh nghiệp định kỳ hằng năm, nhằm điều chỉnh CTĐT phù hợp với yêu cầu thực tiễn của thị trường lao động, qua đó đề xuất giải pháp nâng cao chất lượng đào tạo, nhằm thu hút người học.

Để giảm thiểu nguy cơ sinh viên Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế Truyền thông số) ngừng học tập giữa chừng, công tác giáo viên chủ nhiệm hàng tháng cần chú trọng để hỗ trợ, tư vấn sinh viên kịp thời khi gặp khó khăn, vướng mắc trong quá trình học tập. Ngoài ra, Khoa MTCN luôn duy trì tổ chức gặp mặt sinh viên mỗi tháng 1 lần để lắng nghe tâm tư và nguyện vọng của sinh viên, để có giải pháp tháo gỡ, hỗ trợ người học. Bên cạnh đó, Khoa sẽ đẩy mạnh kết nối, hợp tác doanh nghiệp để hỗ trợ sinh viên thực tập, kiến tập tích lũy kinh nghiệm thực tiễn; đồng thời tăng cơ hội sinh viên có việc sau khi tốt nghiệp, qua đó tạo động lực học tập cho người học, giảm tình trạng sinh viên bỏ học giữa chừng.

Để giảm thiểu tỷ lệ sinh viên tốt nghiệp trễ hạn do không đảm bảo điều kiện tiếng Anh đầu ra, Khoa sẽ phối hợp chặt chẽ với trung tâm Ngôn ngữ sáng tạo của Trường để thường xuyên tư vấn và hướng dẫn cho sinh viên về yêu cầu cần thiết phải học tiếng Anh trong tất cả các buổi họp với sinh viên (họp GVCN hàng tháng và gặp mặt sinh viên 2 lần/học kỳ), đặc biệt là sinh viên năm nhất. Ngoài ra, Khoa khuyến khích tổ chức các câu lạc bộ, các hoạt động học thuật kết hợp giữa chuyên môn và tiếng Anh để giúp sinh viên tăng cường kỹ năng tiếng Anh trong chuyên ngành.

Việc mở ngành đào tạo mới tuân thủ các quy định hiện hành của BGDDĐT. Để phòng ngừa rủi ro cơ sở đào tạo buộc phải đình chỉ hoạt động đào tạo ngành mới mở bởi cơ quan có thẩm quyền, Trường cần thường xuyên rà soát, cập nhật các quy định của BGDDĐT để thực hiện đúng. Bên cạnh đó, Trường cần thường xuyên thực hiện quy trình kiểm soát chất lượng nội bộ, đảm bảo các báo cáo định kỳ (về cơ sở vật chất, đội ngũ giảng viên, và chất lượng đào tạo) luôn đáp ứng quy định của BGDDĐT. Trong quá trình thực hiện, nếu có sai sót, thì trường sẽ nhanh chóng khắc phục để đảm bảo quyền lợi của người học và Nhà trường, qua đó duy trì CTĐT, phục vụ nhu cầu của xã hội. Trường hợp buộc phải đình chỉ hoạt động đào tạo, Trường có giải pháp đảm bảo quyền lợi người học như tạo điều kiện để người học chuyển sang các ngành gần của nhóm ngành nghệ thuật.

8. CAM KẾT

Đề án mở ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) đã được thực hiện đầy đủ, tuân thủ đúng các quy định hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Nhà trường cam kết triển khai và thực hiện tổ chức đào tạo CTĐT theo đúng Đề án mở ngành Nghệ thuật số (chuyên ngành Thiết kế truyền thông số) được phê duyệt.

Nơi nhận:

- Bộ GDĐT (để b/c);
- Tổng LĐLĐVN (để b/c);
- Khoa Mỹ thuật công nghiệp;
- Lưu: VT, P.DH.



XÁC NHẬN ĐIỀU KIỆN THỰC TẾ CỦA TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG
(Đính kèm Đề án số 4875 ĐA-TĐT ngày 25 tháng 12 năm 2025)

Ngành Nghệ thuật số - Mã ngành 7210408

Trình độ đào tạo: Đại học

1. Về giảng viên

1.1 Danh sách giảng viên, nhà khoa học, bao gồm: giảng viên cơ hữu, giảng viên ký hợp đồng lao động xác định thời hạn từ đủ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian với Trường, giảng viên thỉnh giảng tham gia giảng dạy các học phần, môn học trong chương trình đào tạo của ngành Nghệ thuật số

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
1	Nguyễn Thị Thanh Trà 27/12/1985	046185009153 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Hungary, 2023	Mỹ thuật truyền thông	02/10/2023	X	4609001294	17	0	0	
2	Nguyễn Văn Dương 10/11/1962	040062000600 Việt Nam	PGS, 2015	Tiến sĩ, Việt Nam, 2009	Lý luận và lịch sử mỹ thuật	01/02/2024	X	0100038285	35	04	02	
3	Phạm Ngọc Quỳnh Giao 29/10/1988	056188014227 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Cộng hòa Séc, 2022	Thiết kế và đa phương tiện	15/02/2023	X	7914134231	11	0	0	
4	Phạm Thị Thanh Huyền 02/01/1981	036181023509 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Việt Nam, 2016	Lịch sử	01/09/2016	X	8904000183	21			

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
5	Lê Văn Vang 07/08/1988	051088004380 Việt Nam	Không	Tiến sĩ Cộng hòa Séc, 2023	Khoa học máy tính, công nghệ thông tin và Toán ứng dụng	01/02/2012	X	7912077441	13			
6	Nguyễn Thị Nhung 06/06/1988	036188019520 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2012	Tâm lý học	01/06/2020	X	7412097692	13			
7	Trịnh Phương Thảo 24/03/1983	037183006559 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2009	Tâm lý học	15/02/2022	X	7410101412	15			
8	Phạm Xích Nam 24/08/1986	096086001059 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2015	Khoa học giáo dục	01/03/2013	X	7913117700	11			
9	Lê Trần Nhật Hoàng 21/05/1994	079094020759 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2018	Giáo dục học	10/10/2022	X	7938573907	05			
10	Nguyễn Đình Long 10/06/1987	049087011398 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Đài Loan, 2015	Khoa học huấn luyện thể thao	01/08/2011	X	7911382660	13			
11	Lê Tấn Phát 24/06/1986	048086000134 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Trung Quốc, 2014	Giáo dục thể chất - huấn luyện thể thao	01/03/2017	X	4810020885	16			
12	Phạm Quỳnh Sỹ 24/01/1987	066087016408 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2017	Giáo dục thể chất	01/02/2012	X	7912077444	12			

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
13	Phạm Đăng Khoa 03/06/1995	070095005565 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Hàn Quốc, 2021	Quản lý và ngành công nghiệp thể thao	02/03/2022	X	7022441726	03			
14	An Thị Ngọc Lan 16/08/1984	079184008948 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2014	Luật học	01/01/2019	X	7908225141	05			
15	Phạm Thị Cẩm Ngọc 11/10/1992	075192000172 Việt Nam	Không	Thạc sĩ Anh, 2016	Luật thương mại	15/08/2023	X	7915003184	05			
16	Thái Thị Tú Anh 24/10/1993	040193003743 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2018	Triết học	01/12/2021	X	0116167012	06			
17	Vũ Văn Thành 29/06/1980	037080003375 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2014	Kinh tế	01/08/2024	X	0206317066	11			
18	Trần Xuân Bình 15/05/1962	044062004657 Việt Nam	PGS, 2013	Tiến sĩ, Việt Nam, 2005	Xã hội học	01/02/2024	X	3398005773	35			
19	Nguyễn Công Hưng 12/01/1954	001054012737 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, CHLB Nga, 1993	Kinh tế chính trị	01/09/2007	X	0207328260	17			
20	Lê Thị Loan 10/10/1997	038197007300 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2020	Kinh tế chính trị	10/03/2024	X	3823203733	02			
21	Trương Trần Hoàng Phúc 10/07/1984	079084010326 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2012	Chủ nghĩa xã hội khoa học	01/06/2023	X	7934055044	14			
22	Đỗ Thiên Thanh 07/10/1990	083190003908 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2021,	Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn tiếng Anh	11/07/2022	X	7916412954	12			

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
23	Phan Thị Thanh Kiều 25/05/1985	080185014437 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Úc, 2012	Lý luận và phương pháp giảng dạy tiếng Anh	08/10/2018	X	8022951460	17			
24	Bùi Thị Kiều Trinh 16/01/1997	082197016314 Việt Nam	Không	Cử nhân, Việt Nam, 2021	Giáo dục quốc phòng và an ninh	18/07/2022	X	8223816950	2,5	0	0	
25	Chiêm Thanh Quốc Anh 19/02/1996	095096010411 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2025	Chính trị học	01/10/2024		9522128334	04	0	0	
26	Phạm Quốc Duy 19/06/1998	084098000868 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2023	Quản lý giáo dục	01/04/2022	X	8422427606	03			
27	Lê Hùng 23/04/1985	038085042584 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2021	Quản lý giáo dục	16/10/2019	X	7930721647	04	0	0	
28	Nguyễn Trọng Nhân 16/05/1993	051093000213 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2019	Khoa học máy tính	15/12/2015		7915025638	09			
29	Huỳnh Thị Thu Thủy 11/12/1974	079174031022 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Việt Nam, 2022	Khoa học máy tính	01/11/2014	X	5698015866	27			
30	Nguyễn Thị Thùy Vân 10/05/1965	079165014543 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2009	Mỹ thuật tạo hình	01/11/2009	X	0206052850	20	0	0	
31	Hoàng Lê Duy 06/09/1985	079085024838 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Đài Loan, 2011	Kiến trúc nội thất	01/06/2018	X	7913225823	15		0	

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
32	Lý Nhật Bình 30/06/1989	079089021279 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Úc, 2013	Thiết kế	11/2015	X	7916021691	10	0	0	
33	Nguyễn Hồng Khiêm 07/11/1987	056087003441 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Đài Loan, 2011	Mỹ Thuật ứng Dụng	02/02/2012	X	7912077446	13	0	0	
34	Nguyễn Đức Thắng 15/04/1991	075091022828 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Đài Loan, 2017	Thiết kế Sáng tạo	01/02/2017	X	7938313834	07	0	0	
35	Nguyễn Xuân Tiên 26/06/1958	035058007509 Việt Nam	NGND, GS, 2018	Tiến sĩ, Việt Nam, 2009	Mỹ thuật	08/2020	X	0296197733	37	06	0	
36	Hồ Ngọc Lệ 16/02/1966	079166005605 Việt nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2009	Mỹ thuật	01/2009	X	7909035907	23	0	0	
37	Delfosse Thierry Gérard G 27/08/1962	GA7778007 Bỉ	Không	Thạc sĩ, Bỉ, 1986	Nghệ thuật	04/2015	X	7936871375	15	0	0	
38	Ulrich Helmut Klieber 13/10/1953	L6HPTJ933 Đức	Giáo sư, 1996	Thạc sĩ, Anh, 1979	Mỹ thuật	15/06/2019	X	7939694842	30	0	0	
39	Bùi Thị Thanh Mai 27/09/1968	001168033984 Việt Nam	PGS, 2013	Tiến sĩ, Việt Nam, 2008	Lý luận và lịch sử mỹ thuật	15/06/2024	X	0100038295	27	03	0	
40	Trương Thị Thúy Diễm 20/11/1991	079191015306 Việt Nam	Không	Thạc sĩ Việt Nam, 2015	Kiến trúc	01/03/2024	X	7930312288	08	0	0	
41	Trần Thanh Hiếu 06/11/1966	074066010126 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2015	Quản lý văn hoá	15/10/2004	X	0205104112	23	0	0	

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
42	Lâm Nhứt Thanh 16/12/1970	079070009006 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2009	Nghệ thuật	01/01/2011	X	7911044046	22	0	0	
43	Dương Liên Trang Nhã 30/03/1988	079188002212 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Úc, 2013	Thiết kế	01/04/2014	X	7914134218	11	0	0	
44	Nguyễn Văn Mẫn 01/02/1968	079068037831 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2010	Nghệ thuật	01/07/2013	X	0203102135	24	0	0	
45	Phạm Ngọc Thu 15/11/1972	037172002519 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2013	Lý luận và lịch sử mỹ thuật	01/07/2009	X	7909245670	16	0	0	
46	Kiều Hữu Hiệp 17/08/1987	082087020002 Việt Nam	Không	Thạc Sĩ, Úc, 2017	Thiết kế công nghiệp	14/02/2018	X	8224147743	10	0	0	
47	Huỳnh Thị Kim Trâm 11/10/1979	098179022960 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2014	Mỹ thuật tạo hình	01/07/2019	X	8009035148	15	0	0	
48	Giản Thanh Thê Phong 10/01/1990	080090000107 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Úc, 2016	Thiết kế	16/07/2022	X	7928632996	05	0	0	
49	Trương Thúy Nga 03/11/1989	079189010655 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Úc, 2014	Thiết kế	16/07/2022	X	7932276101	05	0	0	
50	Nguyễn Minh Hiếu 12/07/1989	056089011429 Việt Nam	Không	Tiến sĩ, Thái Lan, 2022	Kiến Trúc	01/12/2022	X	7914048527	12	0	0	
51	Trần Quang Hải 27/08/1984	079084020182 Việt Nam	Không	Thạc Sĩ, Việt Nam, 2021	Mỹ thuật ứng dụng	01/05/2022	X	7930788088	08	0	0	

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
52	Trần Thị Hà Linh 21/12/1983	0011830507 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Trung Quốc, 2015	Mỹ thuật học	01/02/2023	X	7911025037	12	0	0	
53	Nguyễn Văn Tiến 02/09/1980	075080012548 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2014	Lý luận và lịch sử mỹ thuật	11/07/2022	X	7939521214	09	0	0	
54	Trịnh Ngọc Thiên Dung 22/07/1995	079195027720 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2021	Mỹ thuật ứng dụng	02/10/2023	X	7934660923	02	0	0	
55	Phan Anh Tuấn 13/06/1987	079087003644 Việt Nam	Không	Thạc Sĩ, Đài Loan, 2013	Thiết kế Nghệ thuật và Ứng dụng	12/2017	X	7910276783	13	0	0	
56	Bùi Thanh Thoại Trân 17/05/1996	079196013891 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Anh, 2022	Minh họa	08/07/2024	X	7928226050	03	0	0	
57	Lê Anh Chi 04/12/1990	046190008028 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Hàn Quốc, 2022	Thiết kế truyền thông trực quan	01/10/2024	X	4620024140	07	0	0	
58	Nguyễn Thanh Mai 06/01/1980	001180042191 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Trung Quốc, 2014	Công nghệ May và Thiết kế thời trang	01/07/2009	X	7908159479	16	0	0	
59	Trần Huỳnh Hương Giang 25/04/1989	079189030231 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2021	Mỹ thuật ứng dụng	01/06/2022	X	7932376157	03	0	0	
60	Đinh Hồng Phụng 02/04/1996	089196021312 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2025	Mỹ thuật ứng dụng	29/04/2025	X	8925643843	0	0	0	
61	Võ Duy Tân 10/10/1993	049093011665 Việt Nam	Không	Cử nhân, Việt Nam, 2025	Kiến trúc, Thiết kế nội thất	28/04/2025	X	7934671205	0	0	0	

Số TT	Họ và tên, ngày sinh	Số CMND, CCCD hoặc Hộ chiếu; Quốc tịch	Chức danh khoa học, năm phong	Trình độ, nước, năm tốt nghiệp	Ngành đào tạo ghi theo văn bằng tốt nghiệp	Tuyển dụng/hợp đồng từ 12 tháng trở lên làm việc toàn thời gian, hợp đồng thỉnh giảng, ngày ký; thời gian; gồm cả dự kiến		Mã số bảo hiểm	Kinh nghiệm (thời gian) giảng dạy theo trình độ (năm)	Số công trình khoa học đã công bố: cấp		Ghi chú
						Tuyển dụng	Hợp đồng			Bộ	Cơ sở	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
62	Nguyễn Văn Thịnh 28/12/1988	079088015727 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2024	Lý luận và lịch sử mỹ thuật	02/05/2025	X	7932818702	03	0	0	
63	Cung Dương Hằng 03/07/1968	022168007980 Việt Nam	PGS, 2015	Tiến sĩ Việt Nam 2011	Nghệ thuật	X	09/2025 Thỉnh giảng	0296144055	25			
64	Trần Thị Như Hà 14/12/1988	068188002059 Việt Nam	Không	Thạc sĩ, Việt Nam, 2018	Mỹ thuật ứng dụng	X	09/2025 Thỉnh giảng	7913107632	08			

Đính kèm Lý lịch khoa học của giảng viên cơ hữu chủ trì xây dựng, tổ chức thực hiện chương trình đào tạo; giảng viên cơ hữu có chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy ngành Nghệ thuật số.

1.2 Danh sách giảng viên, nhà khoa học tham gia giảng dạy các học phần, môn học trong chương trình đào tạo của ngành Nghệ thuật số

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyến	Học trực tiếp	Học trực tuyến	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Nguyễn Thị Nhung	Những kỹ năng thiết yếu cho sự phát triển bền vững – Thái độ sống 1	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Trịnh Phương Thảo							
2	Phạm Xích Nam	Bơi lội	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Lê Trần Nhật Hoàng							
3	Bùi Thị Kiều Trinh	Giáo dục quốc phòng và an ninh – Học phần 1	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Lê Hùng							
4	Bùi Thị Kiều Trinh	Giáo dục quốc phòng và an ninh –	Học kỳ 1, năm thứ	X				

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Lê Hùng	Học phần 2	nhất					
5	Phạm Quốc Duy	Giáo dục quốc phòng và an ninh – Học phần 3	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Chiêm Thanh Quốc Anh							
6	Phạm Quốc Duy	Giáo dục quốc phòng và an ninh – Học phần 4	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Chiêm Thanh Quốc Anh							
7	Huỳnh Thị Thu Thủy	Cơ sở tin học 1	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Nguyễn Trọng Nhân							
8	Nguyễn Văn Tiến	Lịch sử Design	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X	X			
	Cung Dương Hằng							
9	Phạm Ngọc Thư	Lịch sử mỹ thuật	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X	X			
	Cung Dương Hằng							
10	Nguyễn Văn Mẫn	Hình họa 1	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Huỳnh Thị Kim Trâm							
11	Trần Thị Hà Linh	Cơ sở tạo hình	Học kỳ 1, năm thứ nhất	X				
	Lâm Nhựt Thanh							
12	Thái Thị Tú Anh	Triết học Mác – Lênin	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				
	Vũ Văn Thành							
13	Phan Thị Thanh Kiều	Tiếng Anh 1	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				
	Đỗ Thiên Thanh							
14	Huỳnh Thị Thu Thủy	Cơ sở tin học 2	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				
	Nguyễn Trọng Nhân							
15	Nguyễn Đình Long	Nhóm tự chọn GDTC 1	Học kỳ 2, năm thứ			X		

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyến	Học trực tiếp	Học trực tuyến	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Lê Tấn Phát		nhất					
16	Nguyễn Văn Mẫn	Phác hoạ thiết kế 1	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				
	Huỳnh Thị Kim Trâm							
17	Trần Thị Hà Linh	Phác hoạ thiết kế 2	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				
	Trần Thị Như Hà							
18	Nguyễn Thị Thanh Trà	Văn hoá thị giác	Học kỳ 2, năm thứ nhất	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Nguyễn Văn Dương							Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
19	Lê Thị Loan	Kinh tế chính trị Mác – Lênin	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Vũ Văn Thành							
20	Phan Thị Thanh Kiều	Tiếng Anh 2	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Đỗ Thiên Thanh							
21	Nguyễn Thị Nhung	Những kỹ năng thiết yếu cho sự phát triển bền vững – Thái độ sống 2	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Trịnh Phương Thảo							
22	Phạm Quỳnh Sỹ	Nhóm tự chọn GDTC 2	Học kỳ 3, năm thứ hai			X		
	Phạm Đăng Khoa							
23	Nguyễn Thị Thanh Trà	Văn hóa và truyền thông học	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Nguyễn Văn Tiến							
24	Nguyễn Thị Thanh Trà	Marketing Mỹ thuật số	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Trương Thúy Nga							
25	Phạm Ngọc Quỳnh Giao	Tư duy thiết kế truyền thông số	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Giản Thanh Thế Phong							
26	Trịnh Ngọc Thiên Dung	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Lê Anh Chi							
27	Nguyễn Đức Thắng	Nhiếp ảnh kỹ thuật số	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Giản Thanh Thế Phong							
28	Nguyễn Văn Thịnh	Tạo hình kỹ thuật số	Học kỳ 3, năm thứ hai	X				
	Trần Thị Hà Linh							
29	Phạm Thị Cẩm Ngọc	Pháp luật đại cương	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	An Thị Ngọc Lan							
30	Trương Trần Hoàng Phúc	Chủ nghĩa Xã hội khoa học	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Trần Xuân Bình							
31	Nguyễn Thị Nhung	Nhóm tự chọn [Kỹ năng thiết yếu cho sự PTBV]	Học kỳ 4, năm thứ hai			X		
	Trịnh Phương Thảo							
32	Nguyễn Văn Thịnh	Thiết kế thông tin	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyến	Học trực tiếp	Học trực tuyến	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Nguyễn Văn Dương							Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
33	Trương Thúy Nga	Nghệ thuật chữ	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Lê Anh Chi							
34	Giản Thanh Thế Phong	Thiết kế âm thanh	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Trịnh Ngọc Thiên Dung							
35	Lê Anh Chi	Tường thuật thị giác	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Nguyễn Văn Thịnh							
36	Lý Nhật Bình	Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Nguyễn Đức Thắng							
37	Trịnh Ngọc Thiên Dung	Đồ án Hoạt hình 2D	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Trần Thị Hà Linh							
38	Trần Thanh Hiếu	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	Học kỳ 4, năm thứ hai	X				
	Nguyễn Văn Tiến							
39	Phạm Thị Thanh Huyền	Tư tưởng Hồ Chí Minh	Học kỳ 5, năm thứ ba	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Trần Xuân Bình							
40	Nguyễn Thị Nhung	Những kỹ năng thiết yếu cho sự phát	Học kỳ 5, năm thứ ba	X				

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Trịnh Phương Thảo	triển bền vững – Thái độ sống 3						
41	Trần Thanh Hiếu	Đồ án Hoạt hình 3D	Học kỳ 5, năm thứ ba	X				
	Trịnh Ngọc Thiên Dung							
42	Nguyễn Đức Thắng	Thiết kế web nâng cao	Học kỳ 5, năm thứ ba	X				
	Trần Quang Hải							
43	Lê Thị Anh Chi	Đồ án minh hoạ	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Trần Thị Hà Linh							
44	Lý Nhật Bình	Đồ án quảng cáo	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Nguyễn Văn Thịnh							
45	Giản Thanh Thế Phong	Đồ án phim nâng cao	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Trịnh Ngọc Thiên Dung							
46	Nguyễn Văn Tiến	Văn hoá thiết kế	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Bùi Thị Thanh Mai							
47	Trần Thanh Hiếu	Đồ án game nâng cao	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Đinh Hồng Phụng							
48	Lê Văn Vang	Lập trình thiết kế tương tác	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Huỳnh Thị Thu Thủy							

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
49	Trần Quang Hải	Sản phẩm nội thất nâng cao	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Hoàng Lê Duy							
50	Trương Thị Thúy Diễm	Thiết kế tái chế	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Võ Duy Tân							
51	Lý Nhật Bình	Thiết kế nhận diện sự kiện	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Trịnh Ngọc Thiên Dung							
52	Lê Anh Chi	Thiết kế poster	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Nguyễn Văn Thịnh							
53	Trương Thúy Nga	Thiết kế tạp chí	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Bùi Thanh Thoại Trân							
54	Phan Anh Tuấn	Trang điểm nghệ thuật	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Nguyễn Văn Dương							
55	Nguyễn Hồng Khiêm	Thiết kế vải 1	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Phạm Ngọc Thư							
56	Nguyễn Minh Hiếu	Thiết kế chiếu sáng	Học kỳ 5, năm thứ ba			X		
	Đinh Hồng Phụng							
57	Phạm Thị Thanh Huyền	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
								hợp chủ trì giảng dạy
	Thái Thị Tú Anh							
58	Nguyễn Thị Nhung	Những kỹ năng thiết yếu cho sự phát triển bền vững	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				
	Trịnh Phương Thảo							
59	Nguyễn Thị Nhung	Nhóm tự chọn [Kỹ năng thiết yếu cho sự PTBV]	Học kỳ 6, năm thứ ba			X		
	Trịnh Phương Thảo							
60	Trịnh Ngọc Thiên Dung	Đồ án đồ hoạ game	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				
	Nguyễn Văn Thịnh							
61	Giản Thanh Thế Phong	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				
	Nguyễn Đức Thắng							
62	Nguyễn Thị Thanh Trà	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 2	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Trần Quang Hải							
63	Trương Thúy Nga	Thiết kế hồ sơ năng lực	Học kỳ 6, năm thứ ba	X				
	Nguyễn Minh Hiếu							
64	Nguyễn Văn Tiến	Tập sự nghề nghiệp	Học kỳ 7, năm thứ tư	X				
	Phạm Ngọc Thư			X				

Số TT	Họ và tên	Học phần/môn học giảng dạy	Thời gian giảng dạy (học kỳ, năm học)	Số tín chỉ				Giảng viên cơ hữu ngành phù hợp chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy/hướng dẫn luận văn, luận án
				Bắt buộc		Tự chọn		
				Học trực tiếp	Học trực tuyển	Học trực tiếp	Học trực tuyển	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
65	Nguyễn Văn Thịnh	Kỹ năng thực hành chuyên môn	Học kỳ 7, năm thứ tư	X				
	Trịnh Ngọc Thiên Dung							
66	Nguyễn Văn Dương	Đồ án tốt nghiệp	Học kỳ 8, năm thứ tư			X		Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
	Nguyễn Thị Thanh Trà							Giảng viên phụ trách chủ trì xây dựng, thực hiện chương trình/chuyên môn phù hợp chủ trì giảng dạy
67	Bùi Thị Thanh Mai	Đồ án tổng hợp	Học kỳ 8, năm thứ tư			X		
	Nguyễn Văn Thịnh							

1.3. Danh sách cán bộ quản lý cấp khoa ngành Nghệ thuật số trình độ đại học

Số TT	Họ và tên, ngày sinh, chức vụ hiện tại	Trình độ đào tạo, năm tốt nghiệp	Ngành/ Chuyên ngành	Ghi chú
1	Hoàng Lê Duy, 06/09/1985 Quyền trưởng Khoa - Trưởng ngành thiết kế nội thất	Thạc sĩ, Đài Loan, 2011	Kiến trúc nội thất	
2	Nguyễn Thị Thuỳ Vân, 10/05/1965, Trợ lý trưởng Khoa Khoa MTCN	Thạc sĩ, Việt Nam, 2008	Mỹ thuật tạo hình	
3	Lý Nhật Bình, 30/06/1989, Trợ lý trưởng Khoa - Trưởng ngành thiết kế đồ họa	Thạc sĩ, Úc, 2013	Thiết kế	
4	Nguyễn Hồng Khiêm, 07/11/1987, Trưởng ngành Thiết kế thời trang	Thạc sĩ, Đài Loan, 2011	Mỹ thuật ứng dụng	
5	Nguyễn Đức Thắng, Trưởng ngành Thiết kế công nghiệp; Trưởng ngành TKĐH tại PH Khánh Hòa	Thạc sĩ, Đài Loan, 2017	Thiết kế công nghiệp	
6	Nguyễn Thị Thanh Trà, 27/12/1985, Phụ trách SDH Khoa MTCN	Tiến sĩ, Hungary, 2023	Mỹ thuật truyền thông	
7	Nguyễn Hoàng Ái Quyên, 27/01/1980, Phụ trách công tác giáo vụ	Cử nhân, Việt Nam, 2006	Tin học ứng dụng	

Số TT	Họ và tên, ngày sinh, chức vụ hiện tại	Trình độ đào tạo, năm tốt nghiệp	Ngành/ Chuyên ngành	Ghi chú
8	Nguyễn Hữu Thoại, 03/06/1997, Phụ trách công tác sinh viên	Cử nhân, Việt Nam, 2019	Ngôn ngữ Anh	

2. Về kết quả nghiên cứu khoa học

2.1. Các đề tài nghiên cứu khoa học, giảng viên, nhà khoa học liên quan đến ngành Nghệ thuật số (kèm theo bản liệt kê có bản sao quyết định, bản sao biên bản nghiệm thu)

S TT	Số quyết định, ngày phê duyệt đề tài, mã số	Đề tài cấp Bộ/đề tài cấp cơ sở	Tên đề tài	Chủ nhiệm đề tài	Số quyết định, ngày thành lập HĐKH nghiệm thu đề tài	Ngày nghiệm thu đề tài (theo biên bản nghiệm thu)	Kết quả nghiệm thu, ngày	Tên thành viên tham gia nghiên cứu đề tài (học phần được phân công)	Ghi chú

2.2. Các công trình khoa học công bố của giảng viên, nhà khoa học cơ hữu liên quan đến ngành Nghệ thuật số trong thời gian 5 năm tính đến thời điểm này (kèm theo bản liệt kê có bản sao trang bìa tạp chí, trang phụ lục, trang đầu và trang cuối của công trình công bố)

STT	Công trình khoa học	Ghi chú
1	Nguyễn Văn Dương, Nguyễn Lan Hương, Hoàng Minh Cửa (2021), <i>Nghệ thuật công cộng</i> , NXB Đại học quốc gia Hà Nội, 2021.	
2	Nguyễn Thị Thanh Trà (2024), ‘Giáo dục Thiết kế truyền thông cần làm gì để đạt được mục tiêu phát triển sáng tạo gắn liền với bảo tồn văn hóa dân tộc trong kỉ nguyên AI’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 426-446	
3	Nguyễn Thị Thanh Trà (2025), <i>Chronicles of the Cyber Village: Colonialism and Advertising in the Age of AI</i> , Institute of Network Cultures, Amsterdam, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2025. ISBN: 9789083520902	
4	Phạm Ngọc Quỳnh Giao (2024), ‘Ứng dụng công nghệ thực tế ảo (VR) trong việc thay đổi hình thức trưng bày tranh dân gian Đông Hồ tại Việt Nam’ <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 124-133.	

STT	Công trình khoa học	Ghi chú
5	Trương Thị Thúy Diễm (2024), ‘Tích hợp trí tuệ nhân tạo vào chương trình giảng dạy đồ án thiết kế nội thất ở Việt Nam’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 34-43.	
6	Phạm Ngọc Thư (2024), ‘Tác động của công nghệ đến nghệ thuật trình diễn tại Việt Nam từ năm 2006 đến nay’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 63-71.	
7	Lý Nhật Bình (2024), ‘Quản lý nghệ thuật chữ trong quảng cáo ngoài trời tại Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 116-122.	
8	Trần Thanh Hiếu (2024), ‘Ứng dụng công nghệ in 3d vào sơn mài truyền thống: cơ hội và thách thức’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 156-165.	
9	Hoàng Lê Duy (2024), ‘Xu hướng kết hợp nghệ thuật sắp đặt trong trưng bày giữa truyền thống và hiện đại tại bảo tàng ở Nam Bộ’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 350-360.	
10	Dương Liên Trang Nhã (2024), ‘Tiếp cận giảng dạy thiết kế bền vững cho sinh viên ngành thiết kế công nghiệp theo hướng dự án tích hợp thực hành và kết nối cộng đồng’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 490-501.	
11	Giản Thanh Thế Phong (2024), ‘Tổng quan và ứng dụng của cảm biến lidar vào thiết kế mô hình 3D trong giảng dạy thiết kế đồ họa’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 612-613.	
12	Trương Thúy Nga (2024), ‘Ứng dụng công nghệ ar trong giảng dạy môn thiết kế bao bì ngành thiết kế đồ họa Trường Đại Học Tôn Đức Thắng’, <i>Hội thảo khoa học quốc gia Công nghệ, bản sắc văn hoá, tư duy sáng tạo trong nghiên cứu, thực hành, giảng dạy mỹ thuật và thiết kế (TCICT)</i> , Trường Đại học Tôn Đức Thắng, Tháng 11 năm 2024, NXB Mỹ thuật, Hà Nội, ISBN: 978-604-494-313-8, Trang 608-609.	

3. Về cơ sở vật chất, trang thiết bị, thư viện phục vụ cho thực hiện chương trình đào tạo

3.1 Cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ thực hiện chương trình đào tạo thuộc ngành Nghệ thuật số trình độ đại học

STT	Hạng mục	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Học phần / môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1	Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên của cơ sở đào tạo					
1.1	Hội trường, phòng học lớn 100 - 200 chỗ (Phòng A403 , Hội trường 10F , Hội trường 6M)	03	1055	Học phần các môn kỹ năng (Môn những kỹ năng phát triển bền vững, thái độ sống, chuyên đề...)	Từ học kỳ 3, năm thứ hai đến học kỳ 6 năm thứ ba	
1.2	Phòng học từ 100 - 200 chỗ (Phòng D604, D804)	02	208	Học phần các môn kiến thức đại cương (Triết học Mác - Lênin, Kinh tế chính trị Mác- Lênin, Chủ nghĩa xã hội khoa học, ...)	Học kỳ 1, năm thứ nhất đến học kỳ 6 thứ ba	
1.3	Phòng học từ 50 - 100 chỗ (D801, D501A, D505, D506, D405, D406, B404, B403, B402, C404, C403, C302)	12	905	Học phần cá môn kiến thức chuyên nghiệp (Hình họa 1, 2, 3, 4; Chuyên đề nhập môn bố cục trang trí, Cơ sở tạo hình...)	Học kỳ 1, học kỳ 2 năm thứ nhất	
1.4	Số phòng học dưới 50 chỗ (D704, D705, D706, D707, D708, D802A, D802B, D602, D603, D501B, D402A, D402B D502B)	13	852	Toàn bộ các học phần trong chương trình đào tạo	Toàn bộ các học kỳ trong chương trình đào tạo	
1.5	Số phòng học đa phương tiện (D801, D604)	02	186	Học phần thực tập chuyên đề định hướng nghề nghiệp Nghệ thuật số, thực hành thiết kế, quay-dựng phim... (Đồ án đa phương tiện 1 và 2)	Học kỳ 3, năm thứ hai đến học kỳ 7 năm thứ 4	
1.6	Phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên toàn thời gian (D703, D702, D701)	03	149	Toàn bộ các học phần trong chương trình đào tạo	Toàn bộ các học kỳ trong chương trình đào tạo	
2	Thư viện, trung tâm học liệu (Lầu 5 studio phim trường)	01	8678	Toàn bộ các học phần trong chương trình đào tạo	Toàn bộ các học kỳ trong chương trình đào tạo	

STT	Hạng mục	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)	Học phần /môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
3	Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập, (phòng Studio chụp ảnh D504, D501A, Xưởng thực hành mỹ thuật Công nghiệp MH1- 50m2, MH2- 35m2, MH3 - 36m2)	05	246	Học phần các môn kiến thức chuyên ngành (Đồ án hoạt hình 3D, Đồ án đồ họa game,...)	Học kỳ 5, năm thứ ba đến học kỳ 8 thứ tư	

3.2 Thư viện

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
1	Lịch sử Design	Lê Huy Văn, Trần Văn Bình, Lê Quốc Lộc	Mỹ thuật, 2019, Hà Nội	2	Lịch sử Design	100009	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Giáo trình
2	300 years of Industrial Design	Adrian Health, Ditte Health, Aage Lund Jensen	Watson Gaptill Publiccations, 2000	2	Lịch sử Design	100009	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
3	Digital Design: A History	Stephen Eskilson	Princeton University Press, 2023	2	Lịch sử Design	100009	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
4	Design of the 20th Century	Charlotte & Peter Fiell	Susanne Husemann Cologne, 2012	2	Lịch sử Design	100009	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo khác
5	A World History of Art	Hugh Honour & John Fleming	Laurence King Publishing, 2009	2	Lịch sử mỹ thuật	100031	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Giáo trình
6	Giáo trình lịch sử nghệ thuật-Tập 1	Đặng Thái Hoàng - Nguyễn Văn Đình	Xây dựng, 2013	2	Lịch sử mỹ thuật	100031	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
7	Giáo trình lịch sử nghệ thuật-Tập 2	Đặng Thái Hoàng - Nguyễn Văn Đình	Xây dựng, 2013	2	Lịch sử mỹ thuật	100031	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
8	Những Nền Tảng Của Mỹ Thuật: Lý Thuyết Và Thực Hành	Ocvirk	Mỹ Thuật, 2006	2	Lịch sử mỹ thuật	100031	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
9	Câu chuyện nghệ thuật	Susie Hodge	Dân trí, 2022	2	Lịch sử mỹ thuật	100031	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
10	Hình họa 1	Triệu Khắc Lễ	Đại học sư phạm, 2008	2	Hình họa 1	100032	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Giáo trình
11	Anatomy for Artists: Drawing Form & Pose: The ultimate guide to drawing anatomy in perspective and pose with tomfoxdraws	Tom Fox	3DTotal Publishing, 2022	2	Hình họa 1	100032	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
12	Perspective Made Easy (Dover Art Instruction)	Ernest R. Norling	Dover Publications, 1999	2	Hình họa 1	100032	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
13	Drawing : A creative process	Francis. D.K Ching	Jonhn Wiley & Sons, 1990	2	Hình họa 1	100032	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo khác
14	Foundations of art and design	Alan Pipes	Laurence King, 1999	2	Cơ sở tạo hình	100091	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Giáo trình
15	FROM ART THEORY TO CREATIVE MASTERY: Understanding Composition in Visual Art: Elements of Art, Principles of Design and Color Theory	Bernarda Nibera Conic M.A.	Independently published, 2024	2	Cơ sở tạo hình	100091	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Giáo trình
16	Cơ sở Tạo hình	Lê Huy Văn, Trần Tự Thành	Mỹ thuật, 2010	2	Cơ sở tạo hình	100091	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo chính
17	Principles of Color Design	Wong Wucius	John Wiley & Sons, 1997	2	Cơ sở tạo hình	100091	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Tham khảo khác
18	Media & culture: Mass communication in a digital age	Campbell, R., Martin, C. R., & Fabos, B	Bedford/St. Martin's, 2006	2	Văn hóa và truyền thông học	105001	Học kỳ 3, năm thứ hai	Giáo trình

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
19	Mass Communication: Living in a Media World (8th ed.)	Ralph E. Hanson	AGE Publications, Inc, 2021	2	Văn hóa và truyền thông học	105001	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
20	Media and cultural studies: Keywords	Durham, M. G., & Kellner, D.	Blackwell Publishing, 2006	2	Văn hóa và truyền thông học	105001	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
21	Dictionary of media studies	Watson, J. (Ed.)	A & C Black, 2006	2	Văn hóa và truyền thông học	105001	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
22	Media studies: A reader	Marris, P., & Thornham, S. (Eds.)	Edinburgh University Press, 1996	2	Văn hóa và truyền thông học	105001	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
23	Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture	Sturken, Marita & Cartwright, Lisa	Oxford University Press, 2017	2	Văn hoá thị giác	105002	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Giáo trình
24	Digital Visual Culture: Theory and Practice	Bentkowska-Kafel, Anna; Cashen, Trish & Gardiner, Hazel (eds.)	Intellect Books, 2016	2	Văn hoá thị giác	105002	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo chính
25	The Visual Culture Reader	Mirzoeff, Nicholas (ed.)	Routledge, 2013	2	Văn hoá thị giác	105002	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo chính
26	Visual Culture	Howells, Richard & Negreiros, Joaquim	Polity Press, 2019	2	Văn hoá thị giác	105002	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
27	Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials	Rose, Gillian	Sage Publications, 2022	2	Văn hoá thị giác	105002	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
28	Marketing for creatives: Promote your work, be seen and get paid	Landa, R	Routledge, 2021	2	Marketing Mỹ thuật số	105003	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
29	Digital marketing: Strategy, implementation and practice (8th ed.)	Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F.	Pearson Education, 2022	2	Marketing Mỹ thuật số	105003	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
30	Creative strategy and the business of design	Davis, D.	HOW Books, 2016	2	Marketing Mỹ thuật số	105003	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
31	Contemporary brand management (5th ed.)	Johansson, J. K., & Carlson, K. A.	Routledge, 2022	2	Marketing Mỹ thuật số	105003	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
32	The art of digital marketing: The definitive guide to creating strategic, targeted, and measurable online campaigns	Dodson, I.	Wiley, 2016	2	Marketing Mỹ thuật số	105003	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
33	The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods	Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer	Wiley, New Jersey, 2020	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Giáo trình
34	Design Thinking for Visual Communication	Gavin Ambrose	Bloomsbury Publishing, London, 2017	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
35	Universal Methods of Design Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions	Bella Martin, Bruce Hanington	Rockport Publishers, UK, 2021	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
36	Introduction to Design Thinking for UX Beginners: 5 Steps to Creating a Digital Experience That Engages Users with UX Design, UI Design, and User Research. Start Building Your UX Career	Uijun Park	Independently published, 2023	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
37	Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All	Tom Kelley, David Kelley	Crown Business, USA, 2015	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
38	Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services	Kim Goodwin	Wiley, New Jersey, 2016	2	Tư duy thiết kế truyền thông số	105004	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
39	Design Elements: Understanding the rules and knowing when to break them - A Visual Communication Manual (3rd ed.)	Timothy Samara	Rockport Publishers, 2020	2	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	105005	Học kỳ 3, năm thứ hai	Giáo trình

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
40	Universal Principles of Design, Updated and Expanded Third Edition: 200 Ways to Increase Appeal, Enhance Usability, Influence Perception, and Make ... Decisions (Volume 1) (Rockport Universal, 1)	William Lidwell , Kritina Holden , Jill Butler	Rockport Publishers, 2023	2	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	105005	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
41	The Cambridge handbook of multimedia learning	Richard E. Mayer (Editor), Logan Fiorella (Editor)	Cambridge University Press, New York, 2020	2	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	105005	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
42	Nghệ Thuật Với Thị Giác	Bates Lowry	Mỹ Thuật, 2024	2	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	105005	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
43	The language of graphic design	Richard Poulin	Rockport, Beverly, Mass, 2011	2	Nguyên lý thiết kế truyền thông số	105005	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
44	Information Design Workbook, Revised and Updated: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies	Kim Baer, Jill Vacarra	Rockport Publishers, 2021	2	Thiết kế thông tin	105006	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
45	History of Information Graphics	Sandra Rendgen	Taschen America Llc, 2019	2	Thiết kế thông tin	105006	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
46	Information Graphics	Sandra Rendgen	Taschen America Llc, 2020	2	Thiết kế thông tin	105006	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
47	Information Design	Robert Jacobson , Richard Saul Wurman	MIT Press, 2000	2	Thiết kế thông tin	105006	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
48	Perspective Drawing Handbook (Dover Art Instruction)	Joseph D'Amelio	Dover Publications, 2004	2	Phác họa thiết kế 1	105029	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Giáo trình
49	Framed Perspective Vol. 1: Technical Perspective and Visual Storytelling	Marcos Mateu-Mestre	Design Studio Press, 2016	2	Phác họa thiết kế 1	105029	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
50	How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination	Scott Robertson & Thomas Bertling	Design Studio Press, 2013	2	Phác họa thiết kế 1	105029	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo chính
51	Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters	Marcos Mateu-Mestre	Design Studio Press, 2016	2	Phác họa thiết kế 1	105029	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
52	Vanishing Point: Perspective for Comics from the Ground Up	Jason Cheeseman-Meyer	Cincinnati, Ohio, 2007	2	Phác họa thiết kế 1	105029	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
53	Figure Drawing: Design and Invention	Michael Hampton	M. Hampton, 2009	2	Phác họa thiết kế 2	105030	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Giáo trình
54	Pocket Anatomy: Figure Drawing Handbook in Color for Artists, Learning How to Draw Human Body by Simplifying the Complex Structures of the Body and Understanding the Human Form	Warren Martin	Independently published, 2024	2	Phác họa thiết kế 2	105030	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Giáo trình
55	Creating Stylized Characters	3DTotal Publishing	3DTotal Publishing, 2018	2	Phác họa thiết kế 2	105030	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo chính
56	Anatomy for Artists: A visual guide to the human form	3DTotal Publishing	3DTotal Publishing, 2021	2	Phác họa thiết kế 2	105030	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
57	The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design	Stephen Silver	Design Studio Press, 2017	2	Phác họa thiết kế 2	105030	Học kỳ 2, năm thứ nhất	Tham khảo khác
58	Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop 2nd Edition	3dtotal Publishing	3dtotal Publishing, 2020	2	Tạo hình kỹ thuật số	105031	Học kỳ 3, năm thứ hai	Giáo trình
59	Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels	Tom Bancroft & Glen Keane	Watson-Guptill, 2006	2	Tạo hình kỹ thuật số	105031	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
60	How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity	Scott Robertson & Thomas Bertling	Design Studio Press, 2014	2	Tạo hình kỹ thuật số	105031	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
61	Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers	Marcos Mateu-Mestre & Jeffrey Katzenberg	Design Studio Press, 2010	2	Tạo hình kỹ thuật số	105031	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
62	Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development	3DTotal Publishing	3DTotal Publishing, 2020	2	Tạo hình kỹ thuật số	105031	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
63	Typography workbook: a real-world guide to using type in graphic design	Timothy Samara	Rockport Publishers, 2011	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
64	Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (3rd Edition, Revised and Expanded)	Ellen Lupton	Princeton Architectural Press, 2024	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
65	Playing with Type: 50 graphic experiments for exploring typographic design principles	Lara McCormick	Rockport Publishers, 2013	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
66	Graphic Design Referenced	Bryony Gomez – Palacio, Armin Vit	Rockport, UK, 2012	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
67	The language of graphic design	Richard Poulin	Beverly, 2011	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
68	The typography idea book	Steven Heller and Gail Anderson	Laurence King Publishing Ltd, 2016	2	Nghệ thuật chữ	101036	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
69	The Film Photography Handbook: Rediscovering Photography in 35mm, Medium, and Large Format	Stone, C., & Bauer, M.	Rocky Nook, 2015	2	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Giáo trình
70	Lighting for Digital Photography: From Snapshots to Great Shots	Syl Arena	Peachpit Press, 2011	2	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
71	Light: Science and Magic – An Introduction to Photographic Lighting (4th ed.)	Hunter, F. et al.	Focal Press, 2012	2	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo chính
72	Exposure – The Ultimate Guide - PDF Book	StudioBinder. (n.d.)	StudioBinder. (n.d.), 2021	1	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
73	Camera Lenses Explained - PDF Book	StudioBinder. (n.d.)	StudioBinder. (n.d.), 2021	1	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
74	The Art of Photography: A Personal Approach to Artistic Expression	Bruce Barnbaum	Rocky Nook, 2017	2	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số	105007	Học kỳ 3, năm thứ hai	Tham khảo khác
75	The Foley Grail 3rd Edition	Vanessa Theme Ament	Routledge, 2021	2	Thiết kế âm thanh	105008	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
76	The Music Of James Bond	Burlingame, J.	Oxford University Press, 2014	2	Thiết kế âm thanh	105008	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
77	The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialogue for Film and TV	Rozan, D.	FilmSkills, 2019	2	Thiết kế âm thanh	105008	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
78	Irony Explained – The Ultimate Guide for Storytellers - PDF Book	StudioBinder. (n.d.)	StudioBinder. (n.d.),	1	Thiết kế âm thanh	105008	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
79	DaVinci Resolve Manual	Blackmagic Design.	Fairlight Section, 2022	2	Thiết kế âm thanh	105008	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
80	Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics	Liz Blazer	Peachpit Press, 2015	2	Tường thuật thị giác	105009	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
81	Nghệ Thuật Kể Chuyện Bằng Hình Ảnh	Julian Hoxter	1981 Books, 2024	2	Tường thuật thị giác	105009	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
82	Storytelling - Lay Động Lòng Người Bằng Chuyện Kể	Nguyễn Trần Quang	Saigon Books, 2025	2	Tường thuật thị giác	105009	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
83	The moving image workshop : introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects	Heather D. Freeman	London : Bloomsbury Visual Arts, 2017	2	Tường thuật thị giác	105009	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
84	Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors (Volume 1)	Blain Brown	Focal Press, 2016	2	Kỹ thuật quay và dựng phim	105010	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
85	Cinematography: Theory and Practice: For Cinematographers and Directors 4th Edition	Mullen, M. D. (2010)	Routledg, 2021	2	Kỹ thuật quay và dựng phim	105010	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
86	American Cinematographer Manual (11th ed.)	American Society of Cinematographers.	ASC Press, 2020	2	Kỹ thuật quay và dựng phim	105010	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
87	Camera Lenses Explained (PDF Book)	StudioBinder. (n.d.).	StudioBinder. (n.d.).,	1	Kỹ thuật quay và dựng phim	105010	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
88	Movie Storyboards: The Art of Visualizing Screenplays	Fionnuala Halligan	Harper Design, 2013	2	Kỹ thuật quay và dựng phim	105010	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
89	Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making (Required Reading Range)	Mark Collington	Bloomsbury Visual Arts, 2016	2	Đồ án hoạt hình 2D	105011	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
90	The Anime Machine: A Media Theory of Animation	Thomas Lamarre	Univ Of Minnesota Press, 2013	2	Đồ án hoạt hình 2D	105011	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
91	The Animator's Survival Kit (Expanded ed.)	Williams, R.	Faber & Faber, 2009	2	Đồ án hoạt hình 2D	105011	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
92	Animating Film Theory	Karen Redrobe	Duke University Press Books, 2014	2	Đồ án hoạt hình 2D	105011	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
93	The Fundamentals of Animation	Paul Wells	AVA Publishing, 2006	2	Đồ án hoạt hình 2D	105011	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
94	Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop 2nd Edition	3DTotal Publishing	3DTotal Publishing, 2020	2	Đồ án hoạt hình 3D	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Giáo trình
95	Animate(d) Architecture: A Spatial Investigation of the Moving Image	Vahid Vahdat	Liverpool University Press, 2024	2	Đồ án hoạt hình 3D / 3D Animation Project	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo chính
96	The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition	Jesse Schell	A K Peters/CRC Press, 2019	2	Đồ án hoạt hình 3D	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo chính
97	Lighting for Animation	Jasmine Katatikarn, Michael Tanzillo	Routledge, 2016	2	Đồ án hoạt hình 3D	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo khác
98	Producing Animation 3e 3rd Edition	Catherine Winder (Author), Zahra Dowlatabadi (Author), Tracey Miller-Zarneke (Editor)	CRC Press, 2019	2	Đồ án hoạt hình 3D	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo khác
99	The VES Handbook of Visual Effects	Jeffrey A. Okun, Susan Zwerman	Burlington, MA : Focal Press/Elsevier, 2010	2	Đồ án hoạt hình 3D	105012	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo khác
100	Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design	Austin Shaw	Routledge, 2019	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Giáo trình
101	Motion Design Toolkit: Principles, Practice, and Techniques	Shaw, Austin	Routledge, 2022	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
102	The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization	Cairo, Alberto	New Riders, 2012	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo chính
103	Designing Data Visualizations 1st Edition	Noah Iliinsky	O'Reilly Media, 2011	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
104	The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States	Michael Betancourt	Wildside Press, 2013	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
105	The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice	R. Brian Stone, Leah Wahlin	Routledge, 2018	2	Hình ảnh tĩnh và đồ họa chuyển động	105013	Học kỳ 4, năm thứ hai	Tham khảo khác
106	The Principles of Beautiful Web Design	Jason Beaird, Alex Walker, James George	SitePoint, 2020	2	Thiết kế web nâng cao	105015	Học kỳ 5, năm thứ ba	Giáo trình
107	Universal Principles of UX: 100 Timeless Strategies to Create Positive Interactions between People and Technology (Volume 4) (Rockport Universal, 4)	Irene Pereyra	Rockport Publishers, 2023	2	Thiết kế web nâng cao	105015	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo chính
108	The Principles of Beautiful Web Design	Jason Beaird, Alex Walker, James George	SitePoint, 2020	2	Thiết kế web nâng cao	105015	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo chính
109	UX For Dummies (1st ed.)	Kevin P. Nichols	For Dummies, 2014	2	Thiết kế web nâng cao	105015	Học kỳ 5, năm thứ ba	Tham khảo khác
110	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design (2nd ed.)	Adam Kramarzewski & Ennio De Nucci	Packt Publishing, 2023	2	Đồ án đồ họa game	105016	Học kỳ 6, năm thứ ba	Giáo trình
111	Fundamentals of Game Design (3rd ed.)	Ernest Adams	New Riders, 2013	2	Đồ án đồ họa game	105016	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
112	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design, 2nd Edition	Adam Kramarzewski, Ennio De Nucci	Packt Publishing, 2023	2	Đồ án đồ họa game	105016	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
113	Challenges for Game Designers	Brenda Romero & Ian Schreibe	Charles River Media, 2008	2	Đồ án đồ họa game	105016	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác
114	Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design	Chris Solariski	Watson-Guptill, 2012	2	Đồ án đồ họa game	105016	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
115	Film Marketing into the Twenty-First Century	Mingant, N., Tirtaine, C., & Augros, J. (Eds.)	British Film Institute/Palgrave Macmillan, 2015	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Giáo trình
116	The International Film Business: A Market Guide Beyond Hollywood	Finney, A.	Routledge, 2014	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
117	The Marketing Edge for Filmmakers: Developing a Marketing Mindset from Concept to Release	Schwartz, R., & MacDonald, K.	Routledge/American Film Market Presents, 2021	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
118	Advertising Campaign Strategy (5th ed.)	Avery, J., & Yount, D.	Wadsworth Publishing, 2015	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác
119	Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation	Dixon, S.	The MIT Press, 2015	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Giáo trình
120	Performance and media: Taxonomies for a changing field	Bay-Cheng, S., Parker-Starbuck, J., & Saltz, D.	University of Michigan Press, 2015	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
121	Designing immersive 3D experiences: A designer's guide to creating realistic 3D experiences for virtual reality, augmented reality, and mixed reality	Stevens, R.	New Riders / Peachpit Press, 2022	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 2	105018	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác
122	The Routledge companion to digital humanities and art history	Brown, K. (Ed.)	Routledge, 2020	2	Đồ án nghiên cứu đa phương tiện 1	105017	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
123	How to create a portfolio & get hired - 2nd edition	Fig Taylor	Laurence King Publishing, UK, 2012	2	Thiết kế hồ sơ năng lực	105019	Học kỳ 6, năm thứ ba	Giáo trình
124	Visual Methods for Digital Research: An Introduction	Sabine Niederer & Gabriele Colombo	Polity Press, United Kingdom, 2024	2	Thiết kế hồ sơ năng lực	105019	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính
125	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, UK, 2017	2	Thiết kế hồ sơ năng lực	105019	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
126	The Digital Artist's Portfolio and Demo Reel Guide	Dave Scotland	Focal Press, United Kingdom, 2015	2	Thiết kế hồ sơ năng lực	105019	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác
127	Creating Your Digital Portfolio: The Essential Guide to Showcasing Your Design Work Online	Ian Clazie	HOW Books, United States, 2012	2	Thiết kế hồ sơ năng lực	105019	Học kỳ 6, năm thứ ba	Tham khảo khác
128	Research methods for Product Designers	Alex Milton, Paul Rodgers	Laurence King Publishing, London, 2013	2	Đồ án minh họa	105020	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
129	Nhận Diện Nghệ Thuật Đồ Họa Để Nghiên Cứu, Sáng Tác Và Giảng Dạy Thiết Kế Đồ Họa	Họa Sĩ Uyên Huy	Mỹ Thuật, 2024	2	Đồ án minh họa	105020	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
130	Thực hành tư duy hình ảnh	Willemien Brand	Hồng Đức, 2024	2	Đồ án minh họa	105020	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
131	Industrial Design A-Z	Charlotte và Peter Fiell	Benekikt Taschen Verlag GmbH, 2000	2	Đồ án minh họa	105020	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
132	Creating Images and the Psychology of Marketing Communication	Lynn R. Kahle and Chung-Hyun Kim	Lawrence Erlbaum Associates, 2006	2	Đồ án minh họa	105020	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
133	The advertising concept book	Pete Barry	Thames & Hudson, 2016	2	Đồ án quảng cáo	105021	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
134	Storytelling - Lay Động Lòng Người Bằng Chuyện Kể	Nguyễn Trần Quang	Saigon Books, 2025	2	Đồ án quảng cáo	105021	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
135	Layout Essential	Beth Tondreau	Rockport Publishers, Switzerland, 2011	2	Đồ án quảng cáo	105021	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
136	Colour Mania	Victionary	Viction:workshop ltd, China, 2012	2	Đồ án quảng cáo	105021	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
137	Nice to meet you again	Victionary	Viction:workshop ltd, China, 2010	2	Đồ án quảng cáo	105021	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
138	DaVinci Resolve manual 20	Blackmagic Design	Blackmagic Design, 2022	2	Đồ án phim nâng cao	105022	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
139	The Story of Film	Mark Cousins	Pavilion Books, 2020	2	Đồ án phim nâng cao	105022	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
140	American cinematographer manual (11th ed.)	American Society of Cinematographers	ASC Press, 2020	2	Đồ án phim nâng cao	105022	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
141	Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors (3rd ed.)	Brown, B.	Routledge, 2016	2	Đồ án phim nâng cao	105022	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
142	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design (2nd ed.)	Adam Kramarzewski & Ennio De Nucci	Packt Publishing Ltd, 2023	2	Đồ án game nâng cao	105023	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
143	The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition	Jesse Schell	A K Peters/CRC Press, 2019	2	Đồ án game nâng cao	105023	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
144	Fundamentals of Game Design (3rd ed.)	Ernest Adams	New Riders, 2013	2	Đồ án game nâng cao	105023	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
145	Challenges for Game Designers	Brenda Romero & Ian Schreibe	Charles River Media, 2008	2	Đồ án game nâng cao	105023	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
146	Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design	Chris Solarski	Watson-Guptill, 2012	2	Đồ án game nâng cao	105023	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
147	The coding workbook: Build a website with HTML & CSS	Taylor, S.	No Starch Press, 2022	2	Lập trình thiết kế tương tác	105024	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
148	Code as creative medium: A handbook for computational art and design	Levin, G., & Brain, T.	MIT Press, 2021	2	Lập trình thiết kế tương tác	105024	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
149	Creative coding in Python: 30+ programming projects in art, games, and more (Revised ed.)	Vaidyanathan, S.	Rockridge Press, 2023	2	Đồ án game nâng cao	105024	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
150	Generative design: Visualize, program, and create with JavaScript in p5.js (Updated ed.)	Bohnacker, H., Groß, B., Laub, J., & Lazzaroni, C.	Princeton Architectural Press, 2018	2	Đồ án game nâng cao	105024	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
151	Getting started with p5.js: Making interactive graphics in JavaScript and Processing	McCarthy, L., Reas, C., & Fry, B.	Maker Media, 2015	2	Đồ án game nâng cao	105024	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
152	Practices of looking : an introduction to visual culture	Marita Sturken, Lisa Cartwright	Oxford University Press, 2018	2	Văn hoá thiết kế	105025	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
153	Visual Culture (The MIT Press Essential Knowledge series)	Alexis L. Boylan	The MIT Press, 2020	2	Văn hoá thiết kế	105025	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
154	Culture Care: Reconnecting with Beauty for Our Common Life	Makoto Fujimura , Mark Labberton	IVP, 2017	2	Văn hoá thiết kế	105025	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
155	A world history of art	Hugh Honour, John Fleming	Laurence King, 2009	2	Văn hoá thiết kế	105025	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
156	Visual culture in the modern Middle East: rhetoric of the image	Patrick Fuery, Kelli Fuery	Arnold, 2003	2	Văn hoá thiết kế	105025	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
157	Interior Design Illustrated 4th Edition	Francis D.K.Ching	Wiley, 2018	2	Sản phẩm nội thất nâng cao	100055	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
158	Interior Design: Theory and Process	Anthony Sully	A&C Black, 2012	2	Sản phẩm nội thất nâng cao	100055	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
159	Research methods for product design	Alex Milton, Paul Rodgers	Laurence King Publishing Ltd, 2013	2	Sản phẩm nội thất nâng cao	100055	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
160	The Interior Design - Reference & Specification Book	Linda O'Shea, Chris Grimley, Mimi Love	Rockport Publishers, 2013	2	Sản phẩm nội thất nâng cao	100055	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
161	Design research methods: 150 ways to inform design	Robert Curedale	Design Community College Inc., 2013	2	Sản phẩm nội thất nâng cao	100055	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
162	Interior Design Illustrated 4th Edition	Francis D.K.Ching	Wiley, 2018	2	Thiết kế tái chế	100056	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
163	Time-saver Standards for Interior Design and Space Planning 2rd	JosephDe Chiara, Julius Panero-Martin Zelnik	McGraw Hill, 2001	2	Thiết kế tái chế	100056	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
164	Design by Nature: Using Universal Forms and Principles in Design	Maggie Macnab	New Riders, 2011	2	Thiết kế tái chế	100056	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
165	Trash to Treasure: 28 Recycled Crafts	Fave Crafts	Prime Publishing LLC,	1	Thiết kế tái chế	100056	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
166	Metric Handbook: Planning and Design Data 7th Edition	David Adler - Edited by Pamela Buxton	Routledge, 2022	2	Thiết kế tái chế	100056	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
167	Event Design Handbook	Roel Frissen, Ruud Janssen, Dennis Luijer	Bis Publisher, 2016	2	Thiết kế nhận diện sự kiện	100065	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
168	On spot – International Event Design	SendPoints	Sendpoints Publishing, 2013	2	Thiết kế nhận diện sự kiện	100065	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
169	Graphic Design Referenced	Bryony Gomez – Palacio, Armin Vit	Rockport, 2012	2	Thiết kế nhận diện sự kiện	100065	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
170	Colour Mania	Victionary	Viction:workshop Ltd, 2012	2	Thiết kế nhận diện sự kiện	100065	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
171	Nice to meet you again	Victionary	Viction:workshop ltd, China, 2010	2	Thiết kế nhận diện sự kiện	100065	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khá
172	Retro Graphics: A Visual Sourcebook to 100 Years of Graphic Design	Ben Renow-Clarke and Lakshmi Bhaskaran	Chronicle Books, 2007	2	Thiết kế Poster	100066	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
173	A Century of Posters	Alston Purvis	Lund Humphries Publisher, 2002	2	Thiết kế Poster	100066	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
174	Poster Design	Marius Sala	Index Book, 2010	2	Thiết kế Poster	100066	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
175	The Poster: 1,000 Posters from Toulouse-Lautrec to Sagmeister	Cees W. de Jong, Alston W. Purvis, Martijn F. LeCoultre	Harry N. Abrams, 2010	2	Thiết kế Poster	100066	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
176	Picture This: World War I Posters and Visual Culture	Pearl James	University of Nebraska Press, 2009	2	Thiết kế Poster	100066	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
177	Designing News	Francesco Franchi	Gestalten Publishers, 2013	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
178	Editorial Design – Digital and Print	Cath Caldwell, Yolanda Zappaterra	Laurence King Publishing, 2014	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
179	Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (3rd Edition, Revised and Expanded)	Ellen Lupton	Princeton Architectural Press, 2024	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
180	Graphic Design Referenced	Bryony Gomez – Palacio, Armin Vit	Rockport, 2012	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
181	The Language of Graphic Design	Richard Poulin	Rockport, 2011	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
182	Nice to meet you again	Victionary	Viction:workshop Ltd, 2010	2	Thiết kế tạp chí	100068	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
183	Bobbi Brown Makeup Manual: For Everyone from Beginner to Pro	Bobbi Brown	Grand Central Life & Style, 2008	2	Trang điểm nghệ thuật	100069	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
184	Face Paint - The Story of Makeup	Lisa Eldridge	Abrams Image, 2015	2	Trang điểm nghệ thuật	100069	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
185	The Makeup Artist Handbook , Techniques for film , television, photography, and theatre 3rd	Gretchen Davis+Mindy Hall	Routledge, 2017	2	Trang điểm nghệ thuật	100069	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
186	Professional Makeup Artistry	Toni Thomas	Independently Publishe, 2018	2	Trang điểm nghệ thuật	100069	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
187	Makeup Artist Face Charts (Beauty Studio Collection)	Gina M Reyna	CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017	2	Trang điểm nghệ thuật	100069	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
188	The art of manipulating fabric	Colette. Wolff	Krause Craft Publisher, 1996	2	Thiết kế vải 1	100072	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
189	Creative bloom : projects and inspiration with fabric and wire	Jennifer Swift	North Light Books, 2010	2	Thiết kế vải 1	100072	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
190	Fabric for fashion : the complete guide : natural and man-made fibres	Clive Hallett	Laurence King Publishing, 2014	2	Thiết kế vải 1	100072	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
191	Fast, fun & easy fabric postcards : keepsakes you can make & mail	Franki Kohler	C&T Pub, 2006	2	Thiết kế vải 1	100072	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
192	Do-it-yourself framed quilts : fast, fun & easy projects	Gai Perry	C&T Pub, 2001	2	Thiết kế vải 1	100072	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
193	Lighting design basics	Mark Karlen, James Benya, Christina Spangler	John Wiley & Sons, 2012	2	Thiết kế chiếu sáng	103049	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Giáo trình
194	Fundamentals of Lighting, 2nd Edition	Susan M. Winchip	Fairchild Books, 2011	2	Thiết kế chiếu sáng	103049	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
195	Detailing Light : Integrated lighting solutions for residential and contract design	Jean Gorman	Whitney Library of Design, 1995	2	Thiết kế chiếu sáng	103049	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo chính
196	Interior Design Illustrated, 3rd Edition	Francis D. K. Ching, Corky Binggeli	John Wiley & Sons, 2012	2	Thiết kế chiếu sáng	103049	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
197	The Interior Design - Reference & Specification Book	Chris Grimley, Mimi Love	Rockport Publishers, 2013	2	Thiết kế chiếu sáng	103049	Học kỳ 5-6, năm thứ ba	Tham khảo khác
198	Burn Your Portfolio: Stuff they don't teach you in design school, but should	Michael Janda	New Riders, USA, 2013	2	Tập sự nghề nghiệp	105026	Học kỳ 7, năm thứ tư	Giáo trình
199	How to Create a Portfolio and Get Hired, Second Edition: A Guide for Graphic Designers and Illustrators	Fig Taylor	Laurence King Publishing, London, 2013	2	Tập sự nghề nghiệp	105026	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo chính
200	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design, 2nd Edition	Adam Kramarzewski , Ennio De Nucci	Packt Publishing, 2023	2	Tập sự nghề nghiệp	105026	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo chính
201	Digital Icons That Work: A Comprehensive Guide to Enhancing User Experience with Effective Iconography	Kate Kaplan , Kelley Gordon	Nielsen Norman Group, 2024	2	Đồ án tốt nghiệp	105032	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo chính
202	Art, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix	Eduardo Navas	Routledge, 2018	2	Tập sự nghề nghiệp	105026	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
203	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, 2017	2	Tập sự nghề nghiệp	105026	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo khác
204	Universal Principles of Design, Updated and Expanded Third Edition: 200 Ways to Increase Appeal, Enhance Usability, Influence Perception, and Make ... Decisions (Volume 1) (Rockport Universal, 1)	William Lidwell , Kritina Holden , Jill Butler	Rockport Publishers, 2023	2	Kỹ năng thực hành chuyên môn	105CM6	Học kỳ 7, năm thứ tư	Giáo trình
205	Colors of Film: The Story of Cinema in 50 Palettes	Charles Bramesco	Frances Lincoln, 2023	2	Kỹ năng thực hành chuyên môn	105CM6	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo chính
206	The Story of Film	Mark Cousins	Pavilion Books, 2020	2	Kỹ năng thực hành chuyên môn	105CM6	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo chính
207	Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills	Sherwin, D.	HOW Books (Adams Media, Simon & Schuster), 2010	2	Kỹ năng thực hành chuyên môn	105CM6	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo khác
208	Steal Like an Artist 10th Anniversary Gift Edition with a New Afterword by the Author: 10 Things Nobody Told You About Being Creative	Kleon, A.	Workman Publishing Company, 2022	2	Kỹ năng thực hành chuyên môn	105CM6	Học kỳ 7, năm thứ tư	Tham khảo khác
209	Art, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix	Eduardo Navas	Routledge, 2018	2	Đồ án tốt nghiệp	105032	Học kỳ 8, năm thứ tư	Giáo trình
210	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design, 2nd Edition	Adam Kramarzewski, Ennio De Nucci	Packt Publishing, 2023	2	Đồ án tốt nghiệp/Graduation Thesis	105032	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo chính
211	Universal Principles of UX: 100 Timeless Strategies to Create Positive Interactions between People and Technology (Volume 4) (Rockport Universal, 4)	Irene Pereyra	Rockport Publishers, 2023	2	Đồ án tốt nghiệp	105032	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo khác
212	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, 2017	2	Đồ án tốt nghiệp	105032	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo khác

STT	Tên sách, giáo trình, tạp chí (5 năm trở lại đây)	Tên tác giả	Nhà xuất bản, năm xuất bản, nước	Số lượng bản	Tên học phần sử dụng sách, tạp chí	Mã học phần/môn học	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Ghi chú
213	Art, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix	Eduardo Navas	Routledge, 2018	2	Đồ án tổng hợp	105028	Học kỳ 8, năm thứ tư	Giáo trình
214	Practical Game Design: A modern and comprehensive guide to video game design, 2nd Edition	Adam Kramarzewski, Ennio De Nucci	Packt Publishing, 2023	2	Đồ án tổng hợp	105028	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo chính
215	Digital Icons That Work: A Comprehensive Guide to Enhancing User Experience with Effective Iconography	Kate Kaplan , Kelley Gordon	Nielsen Norman Group, 2024	2	Đồ án tổng hợp	105028	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo chín
216	Universal Principles of UX: 100 Timeless Strategies to Create Positive Interactions between People and Technology (Volume 4)	Irene Pereyra	Rockport Publishers, 2023	2	Đồ án tổng hợp	105028	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo khác
217	A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need	Jennifer Visocky O'Grady and Kenneth Visocky O'Grady	Rockport Publishers, 2017	2	Đồ án tổng hợp	105028	Học kỳ 8, năm thứ tư	Tham khảo khác

3.3 Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập theo yêu cầu của ngành Nghệ thuật số.

Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập					Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Số người học/máy, thiết bị	Ghi chú
STT	Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng	Nước sản xuất, năm sản xuất	Số lượng	Đơn vị				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Tủ lưu trữ, di chuyển thiết bị Không ký hiệu Lưu trữ và bảo quản thiết bị studio, hỗ trợ di chuyển phục vụ giảng dạy và thực hành	Việt Nam, 2024	1	Bộ	Các môn học chung	Tất cả các học kỳ	Thiết bị lưu trữ	
2	Smart Tivi LG AI 4K 65 Inch 65UA8450PSA Trình chiếu bài giảng, sản phẩm multimedia, video, đồ họa động và thuyết trình đồ án	Việt Nam, 2026	1	Cái	Các môn học chung	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	

Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập					Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Số người học/máy, thiết bị	Ghi chú
STT	Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng	Nước sản xuất, năm sản xuất	Số lượng	Đơn vị				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
3	Hắt sáng 5-in-1 K&F Concept 80cm KF18.0005 Điều hướng, phản xạ và tán xạ ánh sáng trong chụp ảnh và quay video	Việt Nam, 2026	1	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	
4	Trigger điều khiển đèn flash Godox X2T for Canon Kích hoạt và điều khiển đèn flash không dây trong studio chụp ảnh	Trung Quốc, 2025	2	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	15 người /01 sản phẩm	
5	Phông giấy nền studio Superior Studio Tạo bối cảnh nền cho chụp ảnh, quay video và bài tập studio	Trung Quốc, 2025	2	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	
6	Chân đèn chiếu sáng Inox J288 Pro New Cố định và nâng đỡ đèn chiếu sáng trong studio	Trung Quốc, 2025	3	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	
7	Bộ hộp tản sáng SB-BW95 Làm mềm ánh sáng, kiểm soát độ tương phản và bóng đổ trong chụp ảnh	Trung Quốc, 2025	2	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	
8	Đèn Video Light chụp hình Godox SL60II BI Chiếu sáng liên tục cho quay phim, chụp ảnh sản phẩm, chân dung và bài tập ánh sáng	Trung Quốc, 2025	1	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	
9	Đèn Flash chụp ảnh Godox DP400III 400W Tạo ánh sáng flash công suất lớn cho nhiếp ảnh studio và sản phẩm	Trung Quốc, 2025	2	Cái	Nhiếp ảnh Kỹ thuật số; Kỹ thuật quay và dựng phim	Học kỳ 1, năm thứ nhất	Sản phẩm dùng chung	

Danh mục hỗ trợ nghiên cứu, thí nghiệm, thực nghiệm, thực hành, thực tập, luyện tập					Tên học phần/môn học sử dụng thiết bị	Thời gian sử dụng (học kỳ, năm học)	Số người học/máy, thiết bị	Ghi chú
STT	Tên gọi máy, thiết bị, ký hiệu và mục đích sử dụng	Nước sản xuất, năm sản xuất	Số lượng	Đơn vị				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
10	Máy in 3D FDM I4 Transformer In mô hình 3D, prototype sản phẩm, nhân vật và đạo cụ phục vụ môn thiết kế 3D	Trung Quốc, 2018	2	Cái	Đồ án Hoạt hình 3D, Đồ án game	Học kỳ 1, năm thứ ba	15 người /01 sản phẩm	
11	Máy in 3D Resin Dazzle Resin 3D Printer In chi tiết độ chính xác cao cho mô hình nghệ thuật số và mỹ thuật ứng dụng	Trung Quốc, 2021	1	Cái	Đồ án Hoạt hình 3D, Đồ án game	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	
12	Giá vẽ gỗ sơn PU Thiết bị học tập mỹ thuật cơ sở, Phác thảo ý tưởng, concept art, storyboard cho multimedia	Việt Nam, 2021	250	Cái	Các môn hình họa	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	
13	Tượng toàn thân thạch cao Mẫu hình họa, Nghiên cứu tỷ lệ cơ thể, ánh sáng – khối cho thiết kế nhân vật 2D/3D	Việt Nam, 2021	10	Cái	Các môn hình họa	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	
14	Tượng bán thân thạch cao Mẫu hình họa, Nghiên cứu cấu trúc giải phẫu và biểu cảm nhân vật số	Việt Nam, 2021	11	Cái	Các môn hình họa	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	
15	Tượng chân dung Mẫu hình họa, Luyện dựng hình gương mặt cho minh họa, animation, game	Việt Nam, 2021	30	Cái	Các môn hình họa	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	
16	Tượng tĩnh vật Mẫu hình họa, Nghiên cứu hình khối, chất liệu và ánh sáng phục vụ đồ họa và 3D	Việt Nam, 2021	10	Bộ	Các môn hình họa	Học kỳ 1, năm thứ ba	Sản phẩm dùng chung	

**Đại diện trưởng các đơn vị chuyên môn quản lý kê khai
(theo từng mẫu trên)**

Phòng Tổ chức hành chính (Bảng 1.1):.....*Thư... Hoàng Thị Thuý Thuý*
 Khoa Mỹ thuật công nghiệp (Bảng 1.2, 1.3):.....*Th... Hoàng Văn Duy*
 Phòng Quản lý phát triển KHCN (Bảng 2.1, 2.2):.....*PGS Lê Thị Ngọc*
 Thư viện (Bảng 3.2):.....*Thư... Trần Thị Quỳnh*
 Phòng Quản trị thiết bị (Bảng 3.1, 3.3):.....*Thư... Nguyễn Văn Hùng*



HIỆU TRƯỞNG

PGS.TS. Trần Trọng Đạo