

Số: 733 /QĐ-HV

Hà Nội, ngày 02 tháng 10 năm 2020

## QUYẾT ĐỊNH

Về việc Ban hành Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo trình độ đại học  
ngành Công nghệ đa phương tiện

### GIÁM ĐỐC HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG

Căn cứ Quyết định số 879/QĐ-BTTTT ngày 25 tháng 05 năm 2016 của Bộ trưởng Bộ Thông tin và Truyền thông về việc ban hành Quy chế tổ chức và hoạt động của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông;

Căn cứ Thông tư số 07/2015/TT-BGDĐT ngày 16 tháng 4 năm 2015 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Quy định khối lượng kiến thức tối thiểu, yêu cầu về năng lực mà người học đạt được sau khi tốt nghiệp đối với mỗi trình độ đào tạo của giáo dục đại học và quy trình xây dựng, thẩm định, ban hành chương trình đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ;

Xét đề nghị của Trưởng phòng Đào tạo và Trưởng khoa Công nghệ đa phương tiện,

### QUYẾT ĐỊNH:

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

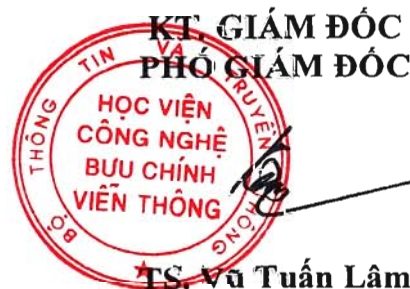
**Điều 2.** Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo trình độ đại học ngành Công nghệ đa phương tiện được áp dụng thống nhất trong toàn Học viện kể từ Khóa đào tạo 2019 trở đi.

**Điều 3.** Quyết định có hiệu lực thi hành kể từ ngày ký.

**Điều 4.** Phó Giám đốc Phụ trách Cơ sở Học viện tại Tp. Hồ Chí Minh, Chánh văn phòng, Trưởng các Phòng: Đào tạo, Giáo vụ, Chính trị & Công tác sinh viên, Tài chính kế toán, Quản lý Khoa học công nghệ & hợp tác quốc tế; Trưởng Trung tâm Khảo thí & Đảm bảo chất lượng giáo dục, Trưởng các Khoa đào tạo 1 và 2, Trưởng Bộ môn Marketing và Trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định. /

**Nơi nhận:**

- Như Điều 4;
- Bộ GD&ĐT (để b/c);
- Bộ TT&TT (để b/c);
- Ban Giám đốc HV;
- Lưu VT, ĐT (03).



# CHUẨN ĐẦU RA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN

(Kèm theo Quyết định số 773/QĐ-HV ngày 02 tháng 10 năm 2020 của Giám đốc Học viện)

## 1.1. Về kiến thức

Chương trình trang bị cho sinh viên những kiến thức cụ thể sau:

(1) **Kiến thức giáo dục đại cương:** Sinh viên được trang bị các kiến thức giáo dục đại cương về Lý luận của Chủ nghĩa Mác Lênin và Tư tưởng Hồ Chí Minh, Khoa học tự nhiên, Khoa học xã hội và nhân văn.

(2) **Kiến thức cơ sở ngành và ngành:** Sinh viên được trang bị những kiến thức nền tảng của ngành học Công nghệ Đa phương tiện bao gồm:

Các môn học liên quan đến kỹ thuật dựng hình: Kỹ thuật nhiếp ảnh, Kỹ thuật quay phim, Dựng Audio & Video phi tuyến, Thiết kế tương tác đa phương tiện, Kịch bản đa phương tiện.

Các môn học liên quan đến thiết kế: Cơ sở tạo hình, Mỹ thuật cơ bản, Luật xa gần, Thiết kế đồ họa cơ bản, Thiết kế Website, Thiết kế ứng dụng trên đầu cuối di động, Thiết kế đồ họa đa phương tiện, Thiết kế tương tác đa phương tiện, Kịch bản đa phương tiện.

Các môn học liên quan đến phát triển ứng dụng: Phân tích thiết kế kiến trúc phần mềm ĐPT, Lập trình hướng đối tượng, Cơ sở dữ liệu, Đồ họa máy tính, Kiến trúc máy tính và hệ điều hành, Ngôn ngữ lập trình Java.

Các môn học bổ trợ: Nhập môn đa phương tiện, Tổ chức sản xuất sản phẩm đa phương tiện, Bản quyền số.

(3) **Kiến thức chuyên ngành:** Sinh viên sẽ lựa chọn chuyên sâu hướng học tập và nghiên cứu trong phần chuyên ngành, gồm: (1) Chuyên ngành Phát triển ứng dụng đa phương tiện, (2) Chuyên ngành Thiết kế đa phương tiện.

Phần kiến thức chuyên ngành Phát triển ứng dụng đa phương tiện trang bị cho sinh viên kiến thức liên quan đến phân tích, xử lý và tích hợp các tài nguyên đa phương tiện. Từ đó sinh viên có thể phát triển các phần mềm ứng dụng đa phương tiện tương tác như Web, Game, ứng dụng thực tại ảo; tạo kỹ xảo âm thanh và hình ảnh trong các lĩnh vực điện ảnh, truyền hình có sử dụng các tài nguyên đa phương tiện.

Phần kiến thức chuyên ngành Thiết kế Đa phương tiện trang bị cho sinh viên các kiến thức chuyên sâu bao gồm: Nguyên lý và phương pháp thiết kế hình động 2D&3D, Thiết kế UI, Layout (dàn trang), đồ họa chữ trong một số lĩnh vực: Game, thiết bị di động, xuất bản điện tử, tư duy thiết kế và đồ họa chuyển động (motion design).

## 1.2. Về Kỹ năng

a) **Chuyên ngành Phát triển ứng dụng đa phương tiện:**



- (4) Quản lý các dự án phát triển phần mềm ứng dụng đa phương tiện;
- (5) Thiết kế và phát triển các sản phẩm phần mềm đa phương tiện tương tác bao gồm:
  - Các hệ thống Website;
  - Game;
  - Các ứng dụng trên đầu cuối di động;
  - Các ứng dụng thực tại ảo;
  - Hệ thống thương mại điện tử.

**b) Chuyên ngành Thiết kế đa phương tiện:**

- (4) Có các kỹ năng thiết kế:
  - Thiết kế nhận diện thương hiệu số;
  - Thiết kế các loại hình nội dung số trên các nền tảng mạng và các loại hình dịch vụ khác nhau;
  - Thiết kế giao diện website;
  - Thiết kế giao diện ứng dụng trên thiết bị di động;
  - Thiết kế đồ họa game;
  - Thiết kế các loại hình sản phẩm sử dụng đồ họa tĩnh và động 2D và 3D;
  - Thiết kế kỹ xảo đa phương tiện.

**1.3. Về Kỹ năng mềm**

- (6) Có kỹ năng giao tiếp và thuyết trình tốt thể hiện qua việc trình bày rõ ràng, tự tin và thuyết phục các vấn đề liên quan đến chuyên môn và các vấn đề kinh tế xã hội;
- (7) Có kỹ năng làm việc nhóm, biết thành lập và tổ chức tốt công việc theo nhóm;
- (8) Có các kỹ năng cá nhân và phẩm chất nghề nghiệp trong việc giải quyết vấn đề, tư duy sáng tạo, lập kế hoạch và tổ chức công việc;
- (9) Có phương pháp làm việc khoa học và chuyên nghiệp, tư duy hệ thống và tư duy phân tích và làm việc hiệu quả trong nhóm (đa ngành), hội nhập được trong môi trường quốc tế.

**1.4. Về Năng lực tự chủ và trách nhiệm**

- (10) Có thức nghề nghiệp, trách nhiệm công dân, chủ động sáng tạo, có ý thức và năng lực hợp tác trong công việc;
- (11) Có khả năng tự định hướng, thích nghi với các môi trường làm việc khác nhau; tự học tập, tích lũy kiến thức, kinh nghiệm để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ;



- (12) Có sáng kiến trong quá trình thực hiện nhiệm vụ được giao; có khả năng đưa ra được kết luận về các vấn đề nghiệp vụ và kỹ thuật phức tạp về công nghệ tài chính;
- (13) Có năng lực lập kế hoạch, điều phối, phát huy trí tuệ tập thể và đánh giá, cải tiến các hoạt động chuyên môn.

### **1.5. Về Hành vi đạo đức**

- (14) Có phẩm chất đạo đức tốt, tính kỷ luật cao, biết làm việc tập thể theo nhóm, theo dự án, say mê khoa học và luôn tự rèn luyện nâng cao phẩm chất chính trị và năng lực chuyên môn;
- (15) Hiểu biết về các giá trị đạo đức và nghề nghiệp, ý thức về những vấn đề đương đại, hiểu rõ vai trò của các giải pháp kỹ thuật trong bối cảnh kinh tế, môi trường, xã hội toàn cầu và trong bối cảnh riêng của đất nước;
- (16) Ý thức được sự cần thiết phải thường xuyên học tập nâng cao trình độ, có năng lực chuyên môn và khả năng ngoại ngữ để tự học suốt đời.

### **1.6. Về Ngoại ngữ (Tiếng Anh)**

- (17) Đạt trình độ tiếng Anh 450 điểm TOEIC quốc tế hoặc tương đương;
- (18) Có khả năng sử dụng tiếng Anh phục vụ học tập, nghiên cứu, hoà nhập nhanh với cộng đồng công nghệ thông tin khu vực và quốc tế sau khi ra trường.
- (19) Có khả năng sử dụng tiếng Anh tốt trong các hoạt động liên quan đến nghề nghiệp được đào tạo.

### **1.3. Về Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp**

- Có thể trở thành các lập trình viên, phát triển ứng dụng, thiết kế và triển khai các ứng dụng và sản phẩm đa phương tiện.
- Có thể tự tạo lập doanh nghiệp và tìm kiếm cơ hội kinh doanh các sản phẩm đa phương tiện.
- Có thể trở thành cán bộ nghiên cứu, cán bộ giảng dạy về lĩnh vực đa phương tiện tại các Viện, Trung tâm nghiên cứu và các cơ sở đào tạo;
- Có thể tiếp tục học tiếp lên trình độ Sau đại học trong nước hoặc ở nước ngoài.

### **Sinh viên có thể làm việc tại các đơn vị:**

- Bộ Thông tin Truyền thông, Đài phát thanh và truyền hình, Cơ quan Báo chí,...
- Các Tổng công ty, Tập đoàn hoạt động trong lĩnh vực CNTT, Truyền thông và Thiết kế Quảng cáo, Điện ảnh, Truyền hình, công ty game và các công ty liên quan đến phát triển và ứng dụng các loại hình công nghệ và nội dung đa phương tiện hiện nay;
- Các Viện nghiên cứu hoặc các trường đại học, cao đẳng ...

### **Với các vị trí công việc cụ thể là:**

- Kỹ sư thiết kế và phát triển phần mềm (game, web, ứng dụng di động,...);

- Chuyên viên thiết kế, tư vấn thiết kế trong các công ty, các xưởng thiết kế, công ty quảng cáo, marketing, truyền hình, trò chơi (game), công ty truyền thông và tổ chức sự kiện, các toà soạn, cơ quan truyền hình, báo chí, ...
  - Chuyên gia 2D, 3D, hiệu ứng hình ảnh, Giám đốc sáng tạo, ...
  - Giảng dạy trong các trường học, trung tâm hoặc câu lạc bộ và tự khởi nghiệp trong lĩnh vực phát triển các loại hình nội dung số. ✓
-