

ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



HỒ SƠ ĐĂNG KÝ MỞ NGÀNH

TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN
MULTIMEDIA

Trình độ đào tạo: Đại học

Mã ngành: 7320104

Loại hình đào tạo: Chính quy

(CUỐN 1)

TP. HỒ CHÍ MINH, NĂM 2025

MỤC LỤC

1. Một số thông tin cơ bản giới thiệu về cơ sở đào tạo (CSĐT)	1
1.1 Trường Đại học Công nghệ Thông tin – ĐHQG HCM	1
1.2 Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn – ĐHQG HCM	2
2. Sự cần thiết mở ngành đào tạo	3
2.1. Lý do mở ngành đào tạo	3
2.2. Cơ sở chuyên môn	5
2.3. Căn cứ pháp lý	5
2.4. Các kết quả nghiên cứu khảo sát nhu cầu nguồn nhân lực	6
2.5. Tình hình đào tạo của ngành đào tạo ở Việt Nam và trên thế giới	9
2.5.1. Tình hình đào tạo ở Việt Nam	9
2.5.2 Tình hình đào tạo trên thế giới	12
3. Chương trình đào tạo	16
3.1. Thông tin chung	16
3.2. Thông tin tuyển sinh và kế hoạch đào tạo	17
3.2.1. Đối tượng tuyển sinh	17
3.2.2. Phương thức tuyển sinh (dự kiến)	17
3.2.3. Tổ hợp môn xét tuyển	17
3.2.4. Dự kiến chỉ tiêu tuyển sinh, quy mô đào tạo	17
3.3. Quan điểm xây dựng chương trình đào tạo và phương hướng vận hành	17
3.4. Mục tiêu đào tạo và cơ hội nghề nghiệp	19
3.4.1. Mục tiêu đào tạo	19
3.4.2. Vị trí và khả năng làm việc sau khi tốt nghiệp	22
4. Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo	23
4.1. Nội dung chuẩn đầu ra: Nhận thức, Kỹ năng và Thái độ.	23
4.2. Chi tiết nội dung:	24
4.3. Ma trận giữa mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra	29
5. Quy trình đào tạo, điều kiện tốt nghiệp	32
5.1. Quy trình đào tạo	32
5.2. Điều kiện tốt nghiệp	32
5.3. Thang điểm	33
6. Khối lượng kiến thức toàn khoá	33

7. Nội dung chương trình đào tạo	36
7.1. Khối kiến thức giáo dục đại cương.....	36
7.2. Khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp	38
7.2.1. Khối kiến thức cơ sở ngành	38
7.2.2. Khối kiến thức chuyên ngành	39
7.2.3. Khối kiến thức tự chọn tự do	41
7.2.4. Khối kiến thức tốt nghiệp.....	42
8. Đối sánh chương trình đào tạo	44
8.1. Đối sánh về tỷ trọng các khối kiến thức trong chương trình đào tạo	44
8.2. Đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo.....	45
8.2.1. Đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo trong nước	45
8.2.2. Đối sánh các môn học Trường ĐH CNTT và chương trình ngoài nước	51
9. Khả năng liên thông với các chương trình đào tạo khác.....	59
10. Ma trận các môn học và chuẩn đầu ra.....	59
10.1. Các môn học đại cương	59
10.2. Các môn học cơ sở ngành.....	60
10.3. Các môn học chuyên ngành.....	61
10.4. Các môn học khác.....	64
10.5. Các môn học thuộc khối kiến thức tốt nghiệp:	64
11. Các chuỗi môn học.....	65
12. Kế hoạch giảng dạy dự kiến.....	66
12.1. Mối liên hệ thứ tự giữa các môn học	66
12.2. Kế hoạch giảng dạy	67
13. Mô tả vắn tắt nội dung và khối lượng các môn học.....	71
14. Đội ngũ giảng viên, cán bộ khoa học liên trường để mở ngành đào tạo	97
14.1. Danh sách giảng viên cơ hữu liên trường.....	97
14.2. Danh sách giảng viên thỉnh giảng tham gia giảng dạy	103
14.3. Danh sách cố vấn học tập	104
14.4. Kế hoạch đào tạo, tuyển dụng giảng viên :.....	104
15. Cơ sở vật chất để mở ngành đào tạo	106
15.1. Phòng học	106
15.2. Phòng thí nghiệm và hệ thống thiết bị thí nghiệm chính.....	107
15.3. Kế hoạch đầu tư cơ sở vật chất.....	110

15.4. Thư viện.....	110
15.5. Giáo trình, tài liệu học tập	110
16 Tổ chức bộ máy quản lý để mở ngành đào tạo	110
17. Hướng dẫn thực hiện chương trình	111
18. Kế hoạch đảm bảo chất lượng và kiểm định chương trình đào tạo	113
18.1. Cách thức quản lý, kiểm soát chương trình	113
18.2. Đảm bảo chất lượng.....	114
18.3. Kiểm định chương trình.....	114
19. Phương án, giải pháp đề phòng, ngăn ngừa, xử lý rủi ro trong mở ngành đào tạo.....	114
TÀI LIỆU THAM KHẢO	116

DANH MỤC CÁC BẢNG

Bảng 1: Một số chương trình đào tạo đúng ngành (hoặc ngành gần) tại các CSĐT ở Việt Nam.	10
Bảng 2: Nội dung trọng tâm trong CTĐT ngành TTĐPT hiện nay	10
Bảng 3: Thống kê một số CTĐT ngành Truyền thông đa phương tiện trên thế giới	12
Bảng 4: Nội dung trọng tâm của các CTĐT ngành TTĐPT của một số trường trên thế giới	13
Bảng 5: Chỉ tiêu tuyển sinh dự kiến qua các năm	17
Bảng 6: Mục tiêu đào tạo của chương trình Cử nhân ngành Truyền thông Đa phương tiện	19
Bảng 7: Ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và các khoản trong Điều 4 - Mục tiêu của chương trình đào tạo trong Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT.....	20
Bảng 8: Ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và mục tiêu cụ thể của GDĐH trong Luật GDĐH	21
Bảng 9: Ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và Khung trình độ Quốc gia Việt Nam.....	21
Bảng 10: Bảng mô tả chuẩn đầu ra chương trình đào tạo và mức độ đánh giá sinh viên ngành TTĐPT, ánh xạ với QĐ 540.....	24
Bảng 11: Thang phân loại kiến thức, kỹ năng, thái độ.....	27
Bảng 12: Thang trình độ năng lực theo QĐ 540	29
Bảng 13: Ma trận giữa mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra	29
Bảng 14: Bảng ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG Tp.HCM.....	30
Bảng 15: Bảng ánh xạ giữa năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG Tp.HCM với chuẩn đầu ra	31
Bảng 16: Bảng ánh xạ triết lý giáo dục Trường ĐH CNTT với chuẩn đầu ra CTĐT.....	31
Bảng 17: Bảng xếp loại và thang điểm tương ứng.....	33
Bảng 18: Phân bổ khối kiến thức trong CTĐT ngành Truyền thông đa phương tiện	34
Bảng 19: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức đại cương	36
Bảng 20: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức cơ sở ngành	38
Bảng 21: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức chuyên ngành	39
Bảng 22: Bảng các môn học tự chọn tự do được gợi ý	42
Bảng 23: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức tốt nghiệp	42
Bảng 24: Danh sách các môn học Chuyên đề tốt nghiệp	43
Bảng 25: Bảng đối sánh tỷ trọng các khối kiến thức trong CTĐT trong và ngoài nước	44
Bảng 26: Bảng đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo trong nước.....	45
Bảng 27: Đối sánh các môn học cơ sở ngành và chuyên ngành giữa các chương trình	51
Bảng 28: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức giáo dục đại cương	59
Bảng 29: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức cơ sở	60

Bảng 30: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức chuyên ngành chương trình cử nhân	61
Bảng 31: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức khác	64
Bảng 32: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức tốt nghiệp chương trình cử nhân	64
Bảng 33: Chuỗi môn học tương ứng với các chuẩn đầu ra trong CTĐT	65
Bảng 34: Danh sách các môn học tiên quyết	66
Bảng 35: Danh sách các môn học trước	66
Bảng 36: Kế hoạch giảng dạy dự kiến theo từng kỳ	67
Bảng 37: Danh sách giảng viên cơ hữu tham gia giảng dạy các môn trong CTĐT	97
Bảng 38: Danh sách giảng viên thỉnh giảng tham gia giảng dạy các môn học trong CTĐT	103
Bảng 39: Danh sách cố vấn học tập các lớp thuộc khoa Công nghệ phần mềm	104
Bảng 40: Nhân sự giai đoạn 2021-2025 của khoa CNPM	105
Bảng 41: Kế hoạch phát triển nhân sự giai đoạn 2026-2030 của khoa Công nghệ phần mềm phục vụ trực tiếp cho phát triển đào tạo và nghiên cứu ngành TTĐPT	105
Bảng 42: Diện tích các phòng học phục vụ cho việc đào tạo ngành TTĐPT	106
Bảng 43: Danh sách phòng thực hành và phòng thí nghiệm phục vụ đào tạo ngành TTĐPT	107
Bảng 44: Danh sách cán bộ quản lý chuyên môn cấp khoa	110
Bảng 45: Danh sách Cán bộ quản lý từ Trường ĐH Khoa học xã hội và Nhân văn.....	111
Bảng 46: Thành viên Tổ soạn thảo đề án xây dựng ngành TTĐPT	111
Bảng 47: Danh sách giảng viên cơ hữu Trường ĐH Khoa Học Xã Hội và Nhân Văn tham gia giảng dạy	112

DANH MỤC CÁC HÌNH

Hình 1: Trình độ của nhân lực ngành Truyền thông đa phương tiện	7
Hình 2: Mức độ tách biệt của bộ phận truyền thông và các bộ phận khác trong tổ chức	7
Hình 3: Tỷ lệ về nhu cầu tuyển dụng nhân lực truyền thông	7
Hình 4: Tỷ lệ nhu cầu tuyển dụng nhân lực có chuyên ngành TTĐPT và có thể áp dụng công nghệ mới, đặc biệt về Công nghệ Thông tin	8
Hình 5: Các kiến thức cần được cải thiện của nhân sự hoạt động trong lĩnh vực TTĐPT	8
Hình 6: Tỷ lệ các tổ chức ý thức về sự cần thiết của việc áp dụng CNTT trong việc tăng năng suất của hoạt động truyền thông	8
Hình 7: Các kiến thức được yêu cầu cho nhân sự mảng truyền thông.....	9
Hình 8: Sơ đồ các khối kiến thức ngành Truyền thông đa phương tiện.....	35
Hình 9: Kế hoạch giảng dạy chương trình đào tạo cử nhân ngành TTĐPT.....	71

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Ý nghĩa
1	CNTT&TT	Công nghệ Thông tin và Truyền Thông
2	CSĐT	Cơ sở đào tạo
3	CTĐT	Chương trình đào tạo
4	DN	Doanh nghiệp
5	ĐHQG-HCM	Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh
6	SEO	Search Engine Optimization
7	TC	Tổ chức
8	TTĐPT	Truyền thông đa phương tiện

ĐỀ ÁN MỞ NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

1. Một số thông tin cơ bản giới thiệu về cơ sở đào tạo (CSĐT)

1.1 Trường Đại học Công nghệ Thông tin – ĐHQG HCM

Tên trường: Trường Đại học Công nghệ Thông tin – ĐHQG HCM.

Địa chỉ: Khu phố 6, phường Linh Trung, Thành phố Thủ Đức, Thành phố Hồ Chí Minh.

Website: <https://www.uit.edu.vn/>

Tầm nhìn:

- Trường Đại học Công nghệ Thông tin trở thành Trường đại học uy tín về công nghệ thông tin – truyền thông và các lĩnh vực liên quan trong khu vực Châu Á.

Sứ mạng:

- Trường Đại học Công nghệ Thông tin là một trung tâm đào tạo đại học, sau đại học cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao, nhằm đáp ứng nhu cầu của thị trường lao động và phục vụ cộng đồng.
- Trường Đại học Công nghệ Thông tin là một trung tâm hàng đầu về nghiên cứu khoa học và chuyển giao công nghệ về công nghệ thông tin – truyền thông và các lĩnh vực liên quan.

Giá trị cốt lõi:

- Tri thức tổng thể (Inclusiveness and Diversity): Hỗ trợ người học phát triển không chỉ kiến thức mà cả các kỹ năng, thái độ và năng lực thực hành xã hội.
- Tiến về phía trước (Moving forward): Nâng cao liên tục chất lượng để thích nghi và luôn tiến về phía trước.
- Tự do học thuật (Academic freedom): Coi trọng khả năng độc lập trong học thuật, sáng tạo nghiên cứu và phát triển tiềm năng tổng thể của các cá nhân để họ đạt được mục tiêu của mình.
- Chuyên nghiệp (Professionalism): Thiết lập hệ thống quản trị, cung cấp dịch vụ chuyên nghiệp và hiệu quả nhất.

- Phục vụ cộng đồng (Responsibility): Định hướng các hoạt động đào tạo và nghiên cứu khoa học cho phục vụ cộng đồng, phục vụ sự phát triển chung của đất nước và phục vụ nhân loại.

Triết lý giáo dục:

Trường Đại học Công nghệ Thông tin hướng đến sự phát triển toàn diện của con người, đề cao tính độc lập, sáng tạo và phục vụ cộng đồng. Toàn thể sinh viên, giảng viên và nhân viên của Trường cùng tham gia vào quá trình giáo dục để giúp sinh viên trở thành công dân:

- Chính trực, trách nhiệm và yêu thương con người;
- Khao khát khám phá và sáng tạo khoa học công nghệ;
- Có kiến thức, kỹ năng chuyên môn vững vàng, biết hợp tác và chia sẻ;
- Có khả năng học tập suốt đời để thích ứng với mọi thay đổi;
- Có hoài bão, đóng góp tích cực cho sự phát triển của cộng đồng và xã hội.

1.2 Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn – ĐHQG HCM

Tên trường: Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn – ĐHQG HCM

Địa chỉ: 10-12 Đinh Tiên Hoàng, Phường Bến Nghé, Quận 1, TP.HCM

Website: <https://hcmussh.edu.vn/>

Tầm nhìn:

Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia TP.HCM, phấn đấu trở thành một trong những trung tâm đào tạo và nghiên cứu hàng đầu trong lĩnh vực khoa học xã hội và nhân văn tại Việt Nam và khu vực.

Sứ mạng:

Trường có sứ mạng đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, tạo ra những công trình nghiên cứu khoa học tiêu biểu trong lĩnh vực khoa học xã hội và nhân văn; có đóng góp thiết thực vào sự phát triển bền vững của đất nước và hội nhập quốc tế.

Giá trị cốt lõi:

- Sáng tạo:
 - Làm mới tri thức và sáng tạo tri thức mới, phát huy tinh thần khai phóng
 - Đổi mới và cải tiến không ngừng trong mọi hoạt động
- Dẫn dắt
 - Định hướng và dẫn dắt cộng đồng, xã hội phát triển hài hòa, bền vững
 - Tiên phong, chủ động vượt qua thử thách
- Trách nhiệm
 - Có trách nhiệm thực hiện nghiêm túc những cam kết về chất lượng đào tạo, nghiên cứu và phục vụ cộng đồng
 - Có trách nhiệm bảo tồn và tiếp biến những giá trị nhân văn của dân tộc và thế giới.

Triết lý giáo dục:

- Triết lý giáo dục toàn diện
 - Kiến thức rộng kết hợp với kiến thức chuyên ngành
 - Tư duy tổng hợp, phân tích
 - Vừa có kỹ năng chuyên môn (vận dụng và giải quyết các vấn đề chuyên môn) vừa có các kỹ năng chung và kỹ năng mềm (cá nhân và nhóm)
 - Tự đánh giá và hoàn thiện bản thân, có tinh thần cầu tiến
- Triết lý giáo dục khai phóng
 - Kiến thức liên ngành, xuyên ngành
 - Tư duy độc lập, sáng tạo, hướng đến giải pháp
 - Kỹ năng giải quyết vấn đề một cách độc lập, sáng tạo
 - Kỹ năng đọc, suy luận và trình bày có cơ sở khoa học và mạch lạc
 - Khả năng lãnh đạo, quản lý
 - Tò mò khoa học, thích khám phá
 - Khao khát tri thức, say mê học tập suốt đời
- Triết lý giáo dục đa văn hoá
 - Kiến thức rộng đa dạng, liên ngành và xuyên ngành
 - Tư duy tổng hợp, phân biện, hệ thống
 - Kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, hoà giải và đàm phán
 - Khả năng chuyển đổi và thích ứng với môi trường đa văn hoá
 - Hướng thiện, có lý tưởng, có ý thức trách nhiệm phục vụ
 - Khoan dung và tôn trọng các khác biệt

2. Sự cần thiết mở ngành đào tạo

2.1. Lý do mở ngành đào tạo

Truyền thông đa phương tiện là lĩnh vực sử dụng công nghệ thông tin để tạo ra và truyền tải thông điệp qua nhiều phương tiện khác nhau như hình ảnh, âm thanh, video trên các nền tảng kênh truyền hình, báo chí trực tuyến, website, ứng dụng di động, game, hoặc mạng xã hội. Ngành truyền thông đa phương tiện là ngành kết hợp kiến thức giữa báo chí truyền thông và công nghệ thông tin để sáng tạo và phát triển các ứng dụng đa phương tiện trong các lĩnh vực đời sống. Trong nền kinh tế số hiện nay thì vai trò của lĩnh vực truyền thông đa phương tiện ngày càng được nâng cao. Nghiên cứu [1-3] cho thấy nền kinh tế số đã được chứng minh là phụ thuộc cơ bản vào truyền thông đa phương tiện để tăng năng suất, làm cho thị trường hiệu quả hơn, nâng cao chất lượng hàng hóa, dịch vụ và tạo ra sản phẩm mới hoặc có tính đổi mới. Với sự phát triển của công nghệ thông tin, Internet, thiết bị di động, mạng xã hội thì một số nhà nghiên cứu còn khẳng định rằng truyền thông đa phương tiện sẽ là động lực thúc đẩy lớn nhất cho sự phát triển kinh tế của quốc gia và kinh tế toàn cầu. Và sự ảnh hưởng này sẽ còn tiếp diễn trong một thời gian dài. Một ví dụ

diễn hình cho ảnh hưởng của ngành truyền thông đa phương tiện lên sự phát triển kinh tế là trường hợp của Hàn Quốc, đất nước có ngành truyền thông kỹ thuật số phát triển và năng động bậc nhất Châu Á. Chính phủ Hàn Quốc coi ngành giải trí và truyền thông kỹ thuật số là động lực chính cho nền kinh tế Hàn Quốc. Nhờ cơ sở hạ tầng công nghệ thông tin truyền thông dồi dào như kết nối di động tốc độ cao và sức mua đa dạng trong lĩnh vực truyền thông giải trí, Hàn Quốc đã trở thành nơi thử nghiệm lý tưởng cho các nội dung và phương tiện truyền thông mới. Ngành truyền thông kỹ thuật số và giải trí đã thúc đẩy mạnh mẽ sự phát triển kinh tế của Hàn Quốc không chỉ ở phạm vi trong nước mà còn trên phạm vi toàn cầu [4-6]. Ở Việt Nam, ngành truyền thông đa phương tiện tuy xuất hiện muộn nhưng đang phát triển rất nhanh chóng. Trong bối cảnh công nghệ bùng nổ, ngành truyền thông đa phương tiện được xem như là một ngành nghề mới, hiện đang thu hút nhiều nhân sự nhờ sự thúc đẩy của cuộc cách mạng kỹ thuật 4.0, và được nhiều thí sinh chọn lựa [7-9]. Truyền thông đa phương tiện kết hợp các phương tiện truyền thông, nội dung và sự sáng tạo để tạo ra các sản phẩm ấn tượng, nhắm đúng đối tượng và thời điểm. Với sự xuất hiện của nhiều doanh nghiệp lớn trong thời gian gần đây, Việt Nam đã chứng tỏ khả năng bắt kịp xu hướng toàn cầu trong lĩnh vực truyền thông. Cùng với sự phát triển mạnh mẽ của các nền tảng kết nối, ngành truyền thông đa phương tiện hứa hẹn sẽ tiếp tục là một trong những ngành hấp dẫn dành cho các bạn trẻ đam mê sáng tạo. Thành phố Hồ Chí Minh - nằm trong vùng kinh tế trọng điểm phía Nam và là nơi ngành truyền thông đa phương tiện đang phát triển rất mạnh. Năm 2024, Thành phố yêu cầu ngành Thông tin truyền thông cần phát huy vai trò, đóng góp tích cực vào sự phát triển của thành phố Hồ Chí Minh, tạo nên sự tăng tốc và phát triển bền vững cho Thành phố [10]. Hiện tại, nhu cầu nhân lực truyền thông đa phương tiện tại thành phố Hồ Chí Minh rất lớn. Các chuyên gia trong lĩnh vực truyền thông nhận định, mỗi năm thị trường lao động cần khoảng 20.000 nhân lực trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện như: thiết kế đồ họa 2D/3D, thiết kế hoạt hình, thiết kế games, thiết kế/phát triển web, thiết kế sản phẩm R&D, thiết kế giao diện, tư vấn và thiết kế quảng cáo, nội dung đa phương tiện, sản xuất phim điện ảnh và truyền hình kỹ thuật số [11]. Vào năm 2023, tập đoàn Adecco - nhà cung cấp dịch vụ tuyển dụng trên 60 quốc gia - đã phát hành Bản báo cáo thị trường lao động Việt Nam trong sáu tháng đầu năm 2023. Dựa theo bản báo cáo này thì Truyền thông vẫn là một trong những ngành có nhu cầu nhân lực cao nhất. Tuy nhiên báo cáo này cũng chỉ ra một sự dịch chuyển về nhu cầu nhân lực ngay bên trong ngành truyền thông. Cụ thể, các hình thức truyền thông truyền thống chứng kiến sự sụt giảm trong cơ hội việc làm. Thay vào đó, các vị trí liên quan đến truyền thông đa phương tiện định hướng truyền thông số, tối ưu hóa công cụ tìm kiếm (SEO), tiếp thị qua công cụ tìm kiếm (SEM), truyền thông trên nền tảng mạng xã hội, sáng tạo nội dung, và phân tích dữ liệu truyền thông tiếp thị được các nhà tuyển dụng ưu tiên quan tâm [12]. Khác với các hình thức truyền thông truyền thống, truyền thông đa phương tiện đòi hỏi nguồn nhân lực không chỉ nắm vững kiến thức về truyền thông mà còn cần có các kỹ năng chuyên sâu về Công nghệ thông tin. Theo kết quả khảo sát về nhu cầu nhân lực ở [13, 14] thì Truyền thông đa phương tiện là ngành đang cần nhiều nhân lực trình độ đại học. Đặc biệt kết quả khảo sát [14] về nhu cầu sử dụng nhân lực Truyền thông đa phương tiện ở 130 doanh nghiệp, tổ chức cho thấy thị trường đang rất cần nguồn nhân lực Truyền thông đa phương tiện được trang bị các kiến thức chuyên sâu về công nghệ thông tin (cụ thể là các khối kiến thức về ứng dụng trí tuệ nhân tạo, thu thập phân tích khai phá dữ liệu truyền thông). Đây cũng là mảng kiến thức mà các chương trình đào tạo ngành truyền thông hiện tại ở Việt Nam hầu như còn bỏ trống. Từ các phân tích trên, có thể dự báo ngành Truyền thông đa phương tiện định hướng truyền thông số sẽ là ngành khát nhân lực trong những năm tới vì nhu cầu tiếp thị trường tiếp tục tăng cao, trong khi các chương trình đào tạo ngành truyền thông ở Việt nam hiện tại vẫn đào tạo nặng tính truyền thống

và ít tích hợp các công nghệ tiên tiến, đặc biệt là công nghệ thông tin. Do đó, đào tạo nguồn nhân lực có chuyên môn sâu, năng động, có khả năng vận dụng công nghệ, đặc biệt là công nghệ thông tin trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện là cần thiết để đáp ứng yêu cầu của địa phương và quốc gia, đồng thời phục vụ công cuộc chuyển đổi số và phát triển kinh tế của đất nước.

2.2. Cơ sở chuyên môn

Đầu tiên, Trường Đại học Công nghệ Thông tin là đơn vị đào tạo về lĩnh vực CNTT&TT có uy tín, được xã hội và cộng đồng doanh nghiệp đánh giá cao. Các chương trình đào tạo của Trường thường xuyên được cập nhật, kiểm định chất lượng theo các tiêu chuẩn quốc gia và quốc tế. Thứ hai, Trường có đội ngũ giảng dạy và phục vụ có trình độ chuyên môn vững vàng, nhiều năm kinh nghiệm và tận tâm. Lực lượng giảng dạy và nghiên cứu khoa học được tăng cường thông qua các hoạt động bồi dưỡng nâng cao trình độ và tuyển dụng. Thứ ba, Trường có mối liên kết chặt chẽ với cộng đồng doanh nghiệp CNTT&TT, là đối tác tin cậy về đào tạo và nghiên cứu khoa học với nhiều công ty công nghệ, tập đoàn công nghệ, trường, viện, trung tâm nghiên cứu trong và ngoài nước. Thứ tư, Trường đã có Phòng thí nghiệm Truyền thông đa phương tiện được thành lập từ năm 2012 chuyên thực hiện các nghiên cứu về thu thập, khai thác dữ liệu truyền thông đa phương tiện. Thứ năm, lĩnh vực truyền thông đa phương tiện hiện đại chịu sự ảnh hưởng rất lớn từ công nghệ thông tin. Các chương trình đào tạo truyền thông đa phương tiện tiên tiến của các đại học hàng đầu trên thế giới đều tích hợp các kiến thức chuyên sâu về công nghệ thông tin như: thiết kế truyền thông tương tác, thiết kế Game, đồ họa máy tính, mạng xã hội, dữ liệu lớn, phân tích dữ liệu truyền thông, truyền thông tiếp thị dựa trên công cụ tìm kiếm. Đây là các mảng còn thiếu trong các chương trình đào tạo truyền thông đa phương tiện ở Việt Nam. Tuy nhiên, Trường lại có thế mạnh đào tạo những mảng này. Do đó Trường có thể xây dựng một chương trình đào tạo truyền thông đa phương tiện định hướng truyền thông số tích hợp các kiến thức công nghệ thông tin chuyên sâu để phát triển một chương trình đào tạo tiên tiến bắt kịp với xu hướng của thế giới trong lĩnh vực Truyền thông đa phương tiện và đáp ứng nhu cầu thị trường về nguồn nhân lực truyền thông thế hệ 4.0.

2.3. Căn cứ pháp lý

- Luật Giáo dục Đại học ngày 18 tháng 06 năm 2012 và Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của luật giáo dục đại học ngày 19 tháng 11 năm 2018;
- Luật giáo dục ngày 14 tháng 6 năm 2019, có hiệu lực từ ngày 01 tháng 07 năm 2020;
- Luật Tổ chức chính quyền địa phương ngày 19 tháng 2 năm 2025;
- Quyết định số 392/QĐ-TTg ngày 27 tháng 03 năm 2015 của Thủ tướng Chính phủ về phê duyệt Chương trình mục tiêu phát triển công nghiệp công nghệ thông tin đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2025;
- Quyết định số 1497/QĐ-TTg ngày 08 tháng 11 năm 2018 của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Chiến lược phát triển thông tin quốc gia đến năm 2025, tầm nhìn 2030;
- Quyết định số 36/QĐ-TTg ngày 11 tháng 01 năm 2024 của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Quy hoạch hạ tầng thông tin và truyền thông thời kỳ 2021 - 2030, tầm nhìn đến năm 2050;
- Quyết định số 407/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ ngày 30 tháng 3 năm 2022: Phê duyệt Đề án "Tổ chức truyền thông chính sách có tác động lớn đến xã hội trong quá trình xây dựng văn bản quy phạm pháp luật giai đoạn 2022 – 2027";

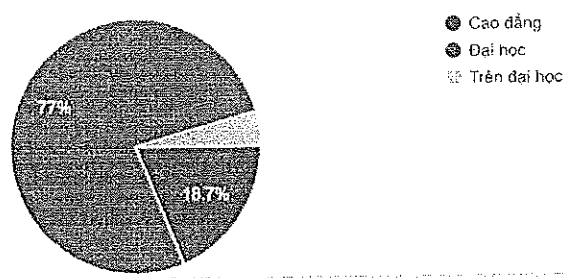
- Chỉ thị số 07/CT-TTg ngày 21 tháng 3 năm 2023 của Thủ tướng Chính phủ về việc tăng cường công tác truyền thông chính sách;
- Quyết định số 157/QĐ-TTg ngày 01 tháng 12 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc ban hành chương trình phát triển sản phẩm quốc gia đến năm 2030;
- Quyết định 130/QĐ-TTg ngày 27 tháng 01 năm 2021 của Thủ tướng Chính phủ về việc ban hành chương trình quốc gia phát công nghệ cao đến năm 2030;
- Nghị định số 124/2024/NĐ-CP của Chính phủ: Sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 86/2018/NĐ-CP ngày 06 tháng 6 năm 2018 của Chính phủ quy định về hợp tác, đầu tư của nước ngoài trong lĩnh vực giáo dục;
- Nghị quyết số 52-NQ/TW ngày 27 tháng 09 năm 2019 của Bộ Chính trị về một số chủ trương chính sách chủ động tham gia cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư;
- Nghị quyết số 35/NQ-CP ngày 04 tháng 6 năm 2019 của Chính phủ về tăng cường huy động các nguồn lực của xã hội đầu tư cho phát triển giáo dục và đào tạo giai đoạn 2019–2025.;
- Quyết định số 69/QĐ-TTg ngày 15 tháng 01 năm 2019 của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Đề án nâng cao chất lượng giáo dục đại học giai đoạn 2019 – 2025;
- Quyết định số 6179/QĐ-UBND ngày 23 tháng 11 năm 2017 của Ủy ban nhân dân thành phố về phê duyệt Đề án “Xây dựng thành phố Hồ Chí Minh trở thành đô thị thông minh giai đoạn 2017 – 2020, tầm nhìn đến năm 2025”;
- Quyết định số 2117/QĐ-TTg ngày 16 tháng 12 năm 2020 về Ban hành Danh mục công nghệ ưu tiên nghiên cứu, phát triển và ứng dụng để chủ động tham gia cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư;
- Quyết định số 1342/QĐ-ĐHQG ngày 30 tháng 9 năm 2022 của Giám đốc Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh về việc ban hành Quy chế đào tạo đại học;
- Quyết định số 540/QĐ-ĐHQG ngày 09 tháng 05 năm 2023 của Giám đốc Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh về việc ban hành Quy định mở ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ;
- Quyết định số 15/QĐ-ĐHQG ngày 07 tháng 01 năm 2025 về việc ban hành Quy định sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy định mở ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ ban hành kèm theo Quyết định số 540/QĐ-ĐHQG ngày 09 tháng 05 năm 2023 của Giám đốc Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh.
- Quyết định số 1021/QĐ-ĐH CNTT ngày 04 tháng 10 năm 2023 của Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ thông tin về việc ban hành quy định mở ngành đào tạo trình độ đại học, thạc sĩ, tiến sĩ.

2.4. Các kết quả nghiên cứu khảo sát nhu cầu nguồn nhân lực

Theo Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT), nhu cầu phát triển các ngành nghề đào tạo đại học đang thay đổi và ngày càng đa dạng hơn. Đó là xu hướng chuyển đổi sang các lĩnh vực công nghệ cao (đặc biệt là các lĩnh vực ứng dụng các phát triển trong công nghệ thông tin như trí tuệ nhân tạo, khoa học dữ liệu). Với sự phát triển của kinh tế số và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0, để đáp

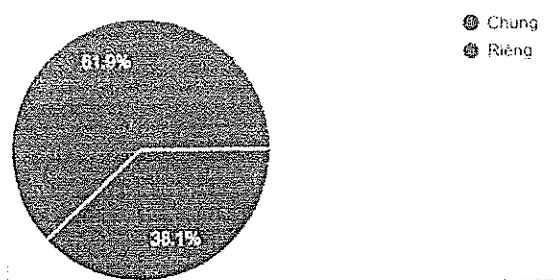
ứng nhu cầu của thị trường lao động, ngành Truyền thông đa phương tiện là một trong những ngành cần nhiều nhân lực trình độ đại học theo thống kê của Bộ GDĐT năm 2023 [13].

Ngành truyền thông đa phương tiện là ngành mới nên đa số nhân lực làm trong ngành còn trẻ tuổi. Khảo sát [14] trên 130 doanh nghiệp (DN) và tổ chức (TC) thì số lượng nhân nhân lực TTĐPT có trình độ đại học chiếm đa số (77%), nhân lực có trình độ sau đại học chiếm 4.3%, và có 18.7% nhân lực có trình độ cao đẳng. Kết quả này cho thấy các doanh nghiệp và tổ chức khi tuyển nhân viên truyền thông hầu hết yêu cầu trình độ đại học.



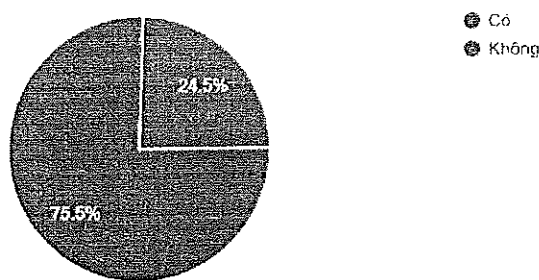
Hình 1: Trình độ của nhân lực ngành Truyền thông đa phương tiện

Khảo cho thấy gần 62% (trên 130 doanh nghiệp và tổ chức) tách riêng bộ phận truyền thông, và 38% có đội ngũ truyền thông nằm trong cùng bộ phận khác.



Hình 2: Mức độ tách biệt của bộ phận truyền thông và các bộ phận khác trong tổ chức

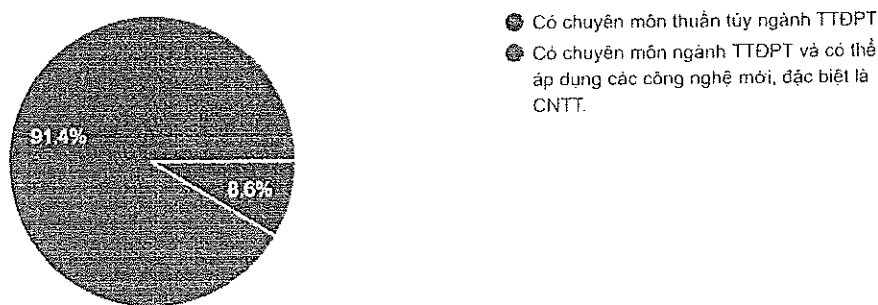
Về nhu cầu nhân sự về TTĐPT thì hầu hết (75.5%) các doanh nghiệp và tổ chức vẫn thiếu nhân lực truyền thông và có nhu cầu tuyển dụng thêm nhân viên ở bộ phận này.



Hình 3: Tỷ lệ về nhu cầu tuyển dụng nhân lực truyền thông

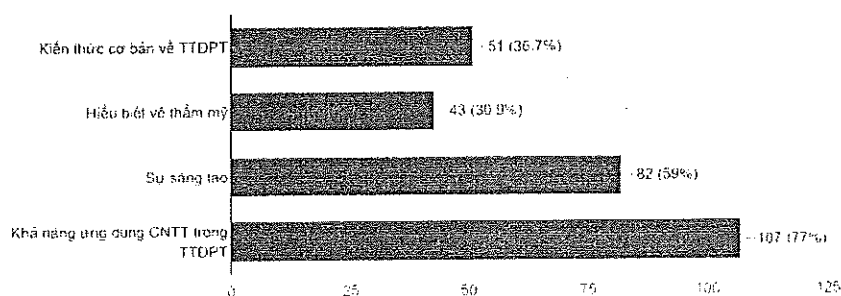
Đáng chú ý, hầu hết (91.4%) các doanh nghiệp và tổ chức đều có nhu cầu tuyển dụng nhân sự không chỉ có chuyên môn thuần túy ngành TTĐPT mà còn có khả năng áp dụng các công nghệ

mới, đặc biệt là CNTT. Chỉ một số ít (8,6%) doanh nghiệp và tổ chức chỉ yêu cầu chuyên môn thuần túy ngành TTĐPT ở nhân sự truyền thông của mình.



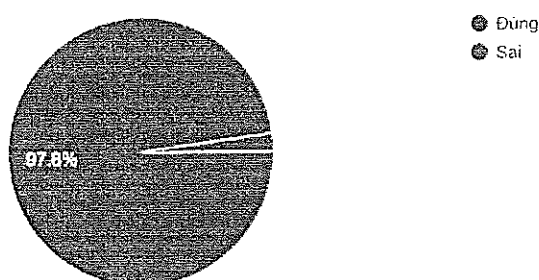
Hình 4: Tỷ lệ nhu cầu tuyển dụng nhân lực có chuyên ngành TTĐPT và có thể áp dụng công nghệ mới, đặc biệt về Công nghệ Thông tin

Khảo sát cho thấy hầu hết (77%) nhân sự mảng truyền thông ở các doanh nghiệp và tổ chức hiện tại đều chưa đáp ứng được yêu cầu về khả năng ứng dụng CNTT.



Hình 5: Các kiến thức cần được cải thiện của nhân sự hoạt động trong lĩnh vực TTĐPT

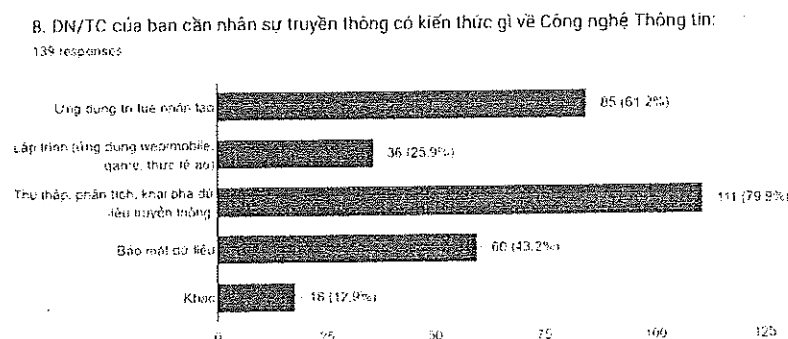
Khảo sát cho thấy hầu hết (97,8%) các doanh nghiệp và tổ chức đều ý thức được về sự cần thiết của việc áp dụng các tiến bộ CNTT, đặc biệt là các công nghệ Trí tuệ nhân tạo và Khoa học dữ liệu trong việc tăng hiệu suất các hoạt động truyền thông.



Hình 6: Tỷ lệ các tổ chức ý thức về sự cần thiết của việc áp dụng CNTT trong việc tăng năng suất của hoạt động truyền thông

Khi được khảo sát về mảng kiến thức CNTT mà các doanh nghiệp và tổ chức cần ở nhân sự mảng truyền thông thì hầu hết (80%) chọn các kiến thức về thu thập, phân tích, khai phá dữ liệu truyền thông, 61% chọn khả năng ứng dụng trí tuệ nhân tạo. Kết quả này cho thấy các doanh nghiệp và tổ chức hiện nay cần nhân viên mảng truyền thông có khả năng áp dụng chuyên sâu

CNTT chứ không chỉ các kiến thức CNTT cơ bản như vi tính văn phòng hoặc khả năng sử dụng các phần mềm như trước đây. Lưu ý là các kiến thức chuyên sâu về CNTT này đều không được trang bị hoặc trang bị rất ít trong các chương trình đào tạo ngành TTĐPT hiện tại.



Hình 7: Các kiến thức được yêu cầu cho nhân sự mảng truyền thông

Các kết quả khảo sát đã cho thấy thị trường lao động hiện nay đang có nhu cầu rất cao đối với nhân lực ngành Truyền thông đa phương tiện trình độ đại học. Đáng chú ý, trong nội bộ ngành này, nhu cầu tuyển dụng nhân lực ở mảng truyền thông đa phương tiện định hướng truyền thông số với khả năng ứng dụng sâu Công nghệ thông tin đang tăng trưởng vượt trội so với các mảng truyền thông như báo chí, truyền hình hoặc thiết kế thuần túy. Sự phát triển mạnh mẽ của các nền tảng số, AI, thực tế ảo/tăng cường (VR/AR), dữ liệu lớn và truyền thông tương tác đã tạo ra những yêu cầu mới đối với người lao động: không chỉ nắm vững kỹ năng truyền thông mà còn cần có nền tảng công nghệ thông tin đủ sâu để khai thác, phát triển và vận hành hiệu quả các hệ thống truyền thông hiện đại. Trong khi đó, phần lớn các chương trình đào tạo truyền thông hiện hành vẫn thiên về định hướng truyền thông, thiếu nền tảng CNTT cần thiết. Điều này mở ra một khoảng trống lớn về nhân lực **liên ngành** – những người có khả năng tích hợp tư duy truyền thông với kỹ năng công nghệ. Do đó, có thể khẳng định rằng thị trường đang rất cần nguồn nhân lực vừa thành thạo chuyên môn truyền thông đa phương tiện, vừa có kiến thức vững chắc về công nghệ thông tin. Chương trình đào tạo Truyền thông đa phương tiện tại Trường Đại học Công nghệ Thông tin – với định hướng liên ngành và nền tảng kỹ thuật mạnh – hoàn toàn có khả năng đáp ứng hiệu quả nhu cầu này, từ đó bảo đảm tính khả thi và tích cực trong công tác tuyển sinh.

2.5. Tình hình đào tạo của ngành đào tạo ở Việt Nam và trên thế giới

2.5.1. Tình hình đào tạo ở Việt Nam

Đánh giá chung về tình hình đào tạo của ngành tại một số cơ sở đào tạo (CSĐT) tiêu biểu ở Việt Nam.

**Bảng 1: Một số chương trình đào tạo đúng ngành (hoặc ngành gần)
tại các CSĐT ở Việt Nam.**

STT	CSĐT	Tên ngành/chuyên ngành đào tạo	Bậc đào tạo	Danh hiệu tốt nghiệp	Ghi chú
1.	ĐH Bách Khoa Hà Nội	Truyền thông số và Kỹ thuật đa phương tiện	Đại học chính quy	Kỹ sư và Thạc sĩ	Chưa có mã ngành
2.	HV Công nghệ bưu chính viễn thông	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
3.	Trường ĐH Khoa học Xã hội và Nhân văn, ĐHQG- HCM	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
4.	Học viện Báo chí và Tuyên truyền (Hà Nội)	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
5.	ĐH Kinh Tế TP. HCM	Truyền thông số và Thiết kế đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	Sử dụng mã ngành Công nghệ truyền thông
6.	ĐH RMIT (TP. HCM)	Ngành Thiết Kế (chuyên ngành Truyền thông số)	Đại học chính quy	Cử nhân	
7.	Trường ĐH Hà Nội	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
8.	Trường Đại học FPT	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
9.	Trường Đại học Hoa Sen	Quản trị công nghệ truyền thông	Đại học chính quy	Cử nhân	Chưa có mã ngành
10.	Trường Đại học Văn Lang	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
11.	Trường Đại học Công nghệ TP. HCM (HUTECH)	Truyền thông đa phương tiện	Đại học chính quy	Cử nhân	
12.	Trường Đại học Kinh Tế - Tài Chính (UEF)	Công nghệ truyền thông	Đại học chính quy	Cử nhân	

Nội dung trọng tâm trong chương trình đào tạo (CTĐT) của các trường tiêu biểu trong nước được liệt kê trong bảng 2:

Bảng 2: Nội dung trọng tâm trong CTĐT ngành TTĐPT hiện nay

Trường	Nội dung trọng tâm trong CTĐT	Nhận xét
--------	-------------------------------	----------

ĐH BK HN	• Thiết kế đồ họa, mỹ thuật. • Xử lý tín hiệu số, mạch số, mã hóa tín hiệu, hệ thống nhúng đa phương tiện. • Thiết kế đồ họa, mỹ thuật công nghiệp. • Kỹ thuật truyền hình, kỹ xảo điện ảnh.	• CTĐT thiên về kỹ thuật phần cứng (điện tử, mạch số, mã hóa, hệ thống nhúng). • Một số phần liên quan đến IT (lập trình game, ứng dụng web) có trong CTĐT nhưng không được tập trung.
Trường ĐH KHXH&NV	• Truyền thông, quan hệ công chúng, lập chiến lược truyền thông, tổ chức sự kiện, xây dựng thương hiệu, quảng cáo, tiếp thị số. • Nhiếp ảnh, phỏng vấn, viết nội dung truyền thông. • Thiết kế đồ họa, trình bày ấn phẩm truyền thông. • Sản xuất âm thanh, chương trình truyền hình, biên kịch, đạo diễn, quay phim, xử lý hậu kỳ cho sản phẩm nghe nhìn.	• CTĐT thiên về khoa học xã hội. • Một số nội dung liên quan đến IT (thiết kế, quản trị web, làm game, hoạt hình) có trong CTĐT nhưng không được tập trung.
HVCN BCVT	• Truyền thông, quan hệ công chúng. • Viết nội dung truyền thông, báo chí. • Chụp ảnh, quay phim, dựng phim. • Quảng cáo, tiếp thị số.	• CTĐT thiên về khoa học xã hội. • Hầu như không ứng dụng IT. • Một số nội dung liên quan đến mỹ thuật, đồ họa có trong CTĐT nhưng không được tập trung.
ĐH KT TP.HCM	• Truyền thông, quan hệ công chúng, tổ chức sự kiện. • Quảng cáo, tiếp thị. • Sáng tạo, sản xuất nội dung truyền thông.	• CTĐT thiên về khoa học xã hội • Nội dung thiết kế đồ họa, thiết kế web có trong CTĐT nhưng không được tập trung.
Trường ĐH FPT	• Sản xuất video, âm thanh. • Viết nội dung truyền thông. • Quảng cáo, tiếp thị truyền thông.	• Nội dung thiết kế đồ họa, thiết kế web có trong CTĐT nhưng không được tập trung.

Nhìn chung, chương trình đào tạo về truyền thông đa phương tiện trong nước thường hướng tới các nhóm kiến thức sau:

- Nhóm 1: Truyền thông, báo chí, quan hệ công chúng, viết nội dung truyền thông.
- Nhóm 2: Truyền thông doanh nghiệp, quảng cáo, tiếp thị số, tổ chức sự kiện.
- Nhóm 3: Sản xuất video truyền thông, quay phim, xử lý hậu kỳ.
- Nhóm 4: Thiết kế đồ họa, mỹ thuật công nghiệp, hoạt hình.
- Nhóm 5: Thiết kế sản phẩm truyền thông tương tác (web, game), thực tế ảo.

Trong 5 nhóm trên thì nhóm 1, 2, và 3 thường xuất hiện trong các CTĐT về ngành Truyền thông đa phương tiện ở Việt Nam. CTĐT của trường ĐH KHXH&NV TP. HCM và Học viện Bưu

chính Viễn thông là hai ví dụ tiêu biểu cho nhóm 1. Nhóm 2 được chú trọng trong CTĐT của Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh và một số trường đại học ngoài công lập. Nhóm 3 xuất hiện ít hơn hai nhóm 1 và 2. ĐH BK Hà Nội, trường Đại học KHXH&NV TP. HCM, trường Đại học FPT là các trường có CTĐT thể hiện rõ các nội dung nhóm 3. Nhóm 4 ít được chú trọng hơn 3 nhóm đầu. Đại học BK Hà Nội và RMIT là các trường các nội dung nhóm 4 trong CTĐT. Nhóm kiến thức 5 được đề cập ở khá nhiều CTĐT ở VN, tuy nhiên mức độ dạy ở các CTĐT đều thấp (thể hiện qua số môn thuộc nhóm kiến thức này trong CTĐT).

Ưu điểm:

- Cung cấp khá đầy đủ các kiến thức cơ bản về truyền thông đa phương tiện. Đào tạo nhân lực đảm nhận các công việc cơ bản và phổ biến nhất của ngành như: lập chiến lược truyền thông, tiếp thị số trên nền tảng mạng xã hội, sản xuất video truyền thông mức cơ bản.
- Chương trình bao gồm nhiều nhóm kiến thức về truyền thông đa phương tiện (tuy mỗi nhóm có độ chú trọng khác nhau).

Nhược điểm:

- Các chương trình hầu hết khá giống nhau và nặng tính truyền thống (truyền thông báo chí).
- Một số mảng có tính kỹ thuật cao và có tiềm năng mang lại giá trị cao như sản xuất phim ảnh, kỹ xảo điện ảnh, phim hoạt hình, thực tế ảo hầu như ít được khai phá.
- Không ứng dụng nhiều các công nghệ tiên tiến, đặc biệt là Công nghệ thông tin vào truyền thông.

2.5.2 Tình hình đào tạo trên thế giới

Bảng 3 trình bày đánh giá chung về tình hình đào tạo trên thế giới.

Bảng 3: Thống kê một số CTĐT ngành Truyền thông đa phương tiện trên thế giới

STT	Quốc gia	CSDT	Tên ngành/chuyên ngành đào tạo	Bậc đào tạo	Danh hiệu tốt nghiệp	Địa chỉ website
1.	Hoa Kỳ	Newyork University	BS in Digital Communications and Media	Đại học	Cử nhân	https://www.sps.nyu.edu
2.	Hoa Kỳ	University of California, Berkeley	BA in Media Studies (Digital Studies concentration)	Đại học	Cử nhân	https://www.berkeley.edu
3.	Hoa Kỳ	University of California, Berkeley	BA in Art Practice (Digital Media and Video concentration)	Đại học	Cử nhân	https://www.berkeley.edu

4.	Hoa Kỳ	University of Texas at Austin	Digital Arts & Media	Đại học	Cử nhân	https://www.utexas.edu
5.	Hoa Kỳ	Northwestern University	Digital Media module (Communication Studies)	Đại học	Cử nhân	https://www.northwestern.edu
6.	Hoa Kỳ	Northwestern University	Media Arts and Game Design module (Communication studies)	Đại học	Cử nhân	https://www.northwestern.edu
7.	Singapore	Nanyang Technology University	Bachelor of Communication Studies	Đại học	Cử nhân	https://www.ntu.edu.sg
8.	Hàn Quốc	Yonsei University	Bachelor of Social Science in Communication	Đại học	Cử nhân	https://www.yonsei.ac.kr
9.	Anh	University of Birmingham	BA Digital Media and Communications	Đại học	Cử nhân	https://www.birmingham.ac.uk/
10.	Anh	Newcastle University	Digital Cultures and Media BA Honours	Đại học	Cử nhân	https://www.ncl.ac.uk/

Nội dung trọng tâm của các chương trình đào tạo của các trường tiên tiến trên được liên kê trong bảng sau:

Bảng 4: Nội dung trọng tâm của các CTĐT ngành TTĐPT của một số trường trên thế giới

Trường	Nội dung trọng tâm trong CTĐT	Nhận xét
Newyork University (Digital Communications and Media)	- Kiến thức nền tảng về truyền thông đại chúng, văn hóa, xã hội - Thu âm, dựng phim, xử lý hiệu ứng phim, dựng hoạt hình 3D - Thiết kế ứng dụng web và di động	- CTĐT tập trung vào các môn thuộc 2 chuyên ngành: - Time-based media: video and motion design - Interactive media: web and mobile devices chứ không dàn trải nhiều môn
University of California, Berkeley (Media Studies)	- Khoa học dữ liệu, thu thập, sắp xếp, phân tích dữ liệu truyền thông số (mạng xã hội) - Cộng đồng ảo, mạng xã hội, văn hóa Internet, ảnh hưởng của mạng xã hội lên tâm lý, văn hóa xã hội	CTĐT có rất nhiều môn nhưng tách biệt rất rõ ràng giữa 3 chuyên ngành. Chuyên ngành về nghiên cứu có rất nhiều môn về IT và khoa học dữ liệu

	Báo chí và kể chuyện kỹ thuật số	
University of California, Berkeley (ART Practice)	- Nghệ thuật cơ bản (vẽ, điêu khắc, in khắc, nhiếp ảnh, truyện tranh, làm phim) - Thiết kế game, video, phim hoạt hình	CTĐT tập trung về mảng nghệ thuật
Northwestern University (Communication studies - Digital Media module)	- Kiến thức cơ bản về AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện - Khai phá cách sử dụng, thiết kế, và ứng dụng truyền thông số và IT - Ảnh hưởng của các phương tiện số và mạng xã hội lên tâm lý xã hội, chính trị, văn hóa, kinh tế - Phân tích dữ liệu, trực quan hóa dữ liệu	- CTĐT có định hướng nghiên cứu - Ứng dụng sâu IT (phân tích dữ liệu mạng xã hội, trực quan hóa dữ liệu, tương tác người - máy)
Northwestern University (Communication studies - Media Arts and Game Design module)	- Kiến thức cơ bản về AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện - Nghệ thuật số tương tác, đồ họa, game, web, hoạt hình, sx âm thanh, thực tế ảo	CTĐT chuyên về sản xuất đồ họa, game, 3D, hoạt hình, thực tế ảo
University of Texas at Austin (Digital Arts and Media)	- Kiến thức nền tảng về mỹ thuật, nhân văn học, khoa học máy tính, khoa học tự nhiên - Game, sản phẩm giải trí, hoạt hình, âm nhạc sinh ra từ máy tính, phim ảnh, phương tiện tương tác (web, di động)	CTĐT kết hợp giữa các môn nghệ thuật cơ bản và các môn xây dựng các loại hình truyền thông giải trí sử dụng máy tính
NanYang Technology University (Communication Studies)	- Chiến lược truyền thông - Nghiên cứu về phim ảnh, truyền hình - Phân tích dữ liệu - Báo chí - Xuất bản - Quảng cáo, tiếp thị số - Quản lý nhân sự, quản lý công	Chương trình khá rộng, ngoài các nội dung truyền thống như chiến lược truyền thông, quản lý công, báo chí, xuất bản thì có các nội dung về phân tích dữ liệu, quảng cáo, tiếp thị số

Yonsei University (Communication)	1. Truyền thông và nhân văn (Mối quan hệ và giao tiếp giữa các cá nhân, Tâm lý truyền thông, Giao tiếp thuyết phục, Phát triển khả năng giao tiếp) 2. Truyền thông và Xã hội/Văn hóa (Truyền thông và xã hội, Truyền thông chính trị, Truyền thông và dư luận, Công nghệ truyền thông và cộng đồng, Rủi ro xã hội và truyền thông) 3. Phát sóng và truyền thông hình ảnh (Tìm hiểu về Phát sóng, Lý thuyết Sản xuất Hình ảnh, Thực hành Sản xuất Video, Tổ chức Truyền thông và Khán giả) 4. Truyền thông số và báo chí (Xã hội học tin tức, Truyền thông mạng, Báo chí trực tuyến, Thực hành báo chí) 5. Hệ thống và công nghệ truyền thông (Luật Truyền thông, Truyền thông và Thay đổi Xã hội, Lý thuyết Viễn thông) 6. Truyền thông dữ liệu (Dữ liệu lớn và xã hội, Thu thập và phân tích phương tiện truyền thông trực tuyến, Báo chí dữ liệu) 7. Truyền thông chiến lược (Lý thuyết về Quan hệ công chúng, Truyền thông sức khỏe, Truyền thông tổ chức, Phương pháp nghiên cứu quảng cáo và PR) 8. Truyền thông tiếp thị số (Hiểu biết về Quảng cáo, Truyền thông Tiếp thị Tương tác, Chiến dịch Truyền thông Tiếp thị) 9. Kể chuyện kỹ thuật số (Kể chuyện tương tác, Thiết kế Game, Thiết kế giao diện, Thiết kế truyền thông)	• Chương trình rất rộng với 9 chuyên ngành, mỗi chuyên ngành học sâu về một lĩnh vực trong truyền thông. • CTĐT gồm hướng nghiên cứu và hướng ứng dụng, bao phủ các kiến thức truyền thông báo chí, quan hệ công chúng, truyền thông phát sóng, thiết kế đồ họa, quảng cáo tiếp thị, và công nghệ thông tin.
University of Birmingham (BA Digital Media and Communications)	• Sản xuất phim, podcasting • Văn hóa kỹ thuật số • Phân tích diễn ngôn • Truyền thông toàn cầu	• Chương trình kết hợp hướng: (1) văn hóa truyền thông báo chí và (2) hướng sản xuất

	• Văn học • Tiếp thị và truyền thông • Lập trình • Ngôn ngữ ký hiệu • Chính trị về môi trường và phát triển bền vững	phim và sản phẩm truyền thông kỹ thuật số
Newcastle University (Media, Communication and Cultural Studies BA Honours)	• Văn hóa kỹ thuật số • Kể chuyện kỹ thuật số • AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện • Nghiên cứu xã hội và văn hóa • Truyền thông đa phương tiện	• Chương trình tập trung vào khám phá ảnh hưởng của công nghệ kỹ thuật số (công nghệ thông tin, trí tuệ nhân tạo) lên văn hóa, truyền thông, xã hội. • Chương trình có tích hợp nhiều kiến thức CNTT về phân tích, trực quan hóa dữ liệu truyền thông, ứng dụng truyền thông tương tác (web, di động)

Nhìn chung các CTĐT ngành truyền thông và truyền thông đa phương tiện ở nước ngoài thường có nội dung sâu và hẹp (ngoại trừ các trường ở Châu Á). Ví dụ với các CTĐT có nội dung về nghệ thuật thì khối kiến thức về nghệ thuật có rất nhiều môn và sinh viên có thể học chuyên sâu theo hướng này. Nguyên nhân của việc này là do các trường được khảo sát đều là trường lớn, có lịch sử lâu đời, và đều đa ngành. Do đó các trường này đều có sẵn các ngành đào tạo nền tảng về nghệ thuật, truyền thông, kỹ thuật. Ngoài ra các trường có thể mở nhiều ngành đào tạo trong cùng nhóm ngành về truyền thông, từ đó cho phép thiết kế các chương trình đào tạo hẹp và chuyên sâu.

Một điểm khác biệt đáng chú ý giữa CTĐT ngành truyền thông đa phương tiện ở nước ngoài so với Việt Nam là các CTĐT nước ngoài được khảo sát ở trên ngoài khối kiến thức về khoa học xã hội thì một số CTĐT tích hợp rất nhiều kiến thức kỹ thuật, đặc biệt là các kiến thức Công nghệ thông tin như Thiết kế tương tác, mạng xã hội, khoa học dữ liệu ứng dụng trong Truyền thông đa phương tiện. Đây là mảng kiến thức còn thiếu trong các chương trình Truyền thông đa phương tiện ở Việt Nam.

3. Chương trình đào tạo

3.1. Thông tin chung

- Tên ngành đào tạo:
 - Tiếng Việt: Truyền thông đa phương tiện
 - Tiếng Anh: Multimedia
- Mã ngành đào tạo: 7320104
- Loại hình đào tạo: Chính quy tập trung
- Thời gian đào tạo: 4 năm, 8 học kỳ
- Tên văn bằng sau khi tốt nghiệp:
 - Tiếng Việt: Cử nhân Truyền thông đa phương tiện

- o Tiếng Anh: Bachelor of Science in Multimedia
- Địa điểm đào tạo: Trường Đại Học Công Nghệ Thông Tin – ĐHQG TP.HCM

3.2. Thông tin tuyển sinh và kế hoạch đào tạo

3.2.1. Đối tượng tuyển sinh

Đối tượng tuyển sinh được tuyển theo đề án tuyển sinh hằng năm của Trường Đại Học Công Nghệ Thông Tin – ĐHQG TP.HCM

3.2.2. Phương thức tuyển sinh (dự kiến)

Các phương thức tuyển sinh và chỉ tiêu cho từng phương thức theo đề án tuyển sinh hằng năm của Trường Đại học Công nghệ Thông tin – ĐHQG TP.HCM

3.2.3. Tổ hợp môn xét tuyển

Các tổ hợp môn xét tuyển (có thể cập nhật theo năm) dự kiến năm 2025 bao gồm:

- Tổ hợp 1 (Toán học, Vật lý, Anh văn)
- Tổ hợp 2 (Toán học, Ngữ văn, Anh văn)
- Tổ hợp 3 (Toán học, Anh văn, Tin học)
- Tổ hợp 4 (Toán học, Lịch sử, Anh văn)
- Tổ hợp 5 (Toán học, Địa lý, Anh văn)
- Tổ hợp 6 (Toán học, Ngữ văn, Tin học)

3.2.4. Dự kiến chỉ tiêu tuyển sinh, quy mô đào tạo

Dự kiến chỉ tiêu tuyển sinh năm đầu tiên (2025) là 60 sinh viên và sẽ tăng chỉ tiêu qua các năm tiếp theo như trình bày trong Bảng 5.

Bảng 5: Chỉ tiêu tuyển sinh dự kiến qua các năm

Năm	2025	2026	2027	2028	2029
Chỉ tiêu tuyển sinh	60	60	60	60	70
Quy mô đào tạo	60	120	180	240	280

3.3. Quan điểm xây dựng chương trình đào tạo và phương hướng vận hành

Quan điểm xây dựng chương trình đào tạo ngành Truyền thông Đa phương tiện của trường Đại học Công nghệ Thông tin:

- Chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện được xây dựng dựa trên tầm nhìn, sứ mạng và triết lý giáo dục của Trường Đại học Công nghệ Thông tin – Đại học Quốc Gia HCM, phù hợp với nhu cầu của xã hội và có sự tham khảo các chương trình đào tạo liên quan trong và ngoài nước;
- Chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện được xây dựng theo học chế tín chỉ, cung cấp kiến thức, phát triển kỹ năng, trau dồi phương pháp tư duy và hoàn thiện phong cách làm việc hiện đại, hiệu quả;
- Chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện được xây dựng kết hợp hai nền tảng về Truyền thông đa phương tiện và Công nghệ thông tin. Sinh viên được đào tạo các

kiến thức nền tảng về truyền thông, thiết kế đa phương tiện, tiếp thị số và xây dựng thương hiệu số, công nghệ tiếp thị, khoa học dữ liệu và trí tuệ nhân tạo ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện. Sinh viên tốt nghiệp không chỉ có kiến thức nền tảng về truyền thông đa phương tiện mà còn có khả năng ứng dụng sâu Công nghệ thông tin trong lĩnh vực này.

- Chương trình đào tạo Truyền thông đa phương tiện được vận hành tương tự các chương trình đào tạo khác tại Trường. Việc tổ chức, vận hành chương trình khai thác hiệu quả các thế mạnh về tính liên thông, liên ngành trong nghiên cứu khoa học và đào tạo nhóm nghiên cứu thuộc lĩnh vực CNTT&TT tại Trường Đại học Công nghệ Thông tin – Đại học Quốc Gia HCM. Đồng thời đầu tư phát triển các kiến thức liên quan đến Kỹ thuật số, Công nghệ thông tin để nhấn mạnh tính khác biệt, đặc thù của ngành Truyền thông đa phương tiện định hướng Truyền thông số so các ngành đào tạo Truyền thông đa phương tiện hiện có ở Việt Nam.
- Tăng cường các học phần liên ngành (Truyền thông đa phương tiện và CNTT). Tăng cường tính liên ngành trong đào tạo nguồn nhân lực thích ứng với bối cảnh đa ngành, liên ngành của thị trường lao động.

Tổ đề án đã thực hiện việc tìm hiểu và phân tích các chương trình đào tạo trong và ngoài nước và phân tích kết quả khảo sát nhu cầu thị trường về nhân lực ngành Truyền thông đa phương tiện. Dựa trên các phân tích này, tổ đề án đã thảo luận và đưa ra hai yêu cầu cho chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện của Trường Đại học Công nghệ thông tin:

- CTĐT cần đảm bảo sinh viên tốt nghiệp cần có khả năng đảm nhận các công việc cơ bản và phổ biến nhất của ngành truyền thông mà thị trường yêu cầu:
 - Xây dựng chiến lược truyền thông, xây dựng thương hiệu số
 - Sản xuất TTĐPT (video truyền thông, web) phục vụ truyền thông, tiếp thị
 - Phòng văn, viết nội dung truyền thông
 - Quảng cáo, tiếp thị số
- CTĐT phải đảm bảo sinh viên tốt nghiệp ngành Truyền thông đa phương tiện tại Trường Đại học Công nghệ thông tin có kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Công nghệ thông tin để có thể đáp ứng các công việc đòi hỏi mức ứng dụng CNTT sâu trong TTĐPT (đây là các mảng kiến thức được thị trường yêu cầu nhưng chưa được đáp ứng bởi các chương trình đào tạo Truyền thông đa phương tiện trong nước)
 - Thiết kế sản phẩm truyền thông tương tác: game, ứng dụng web, di động
 - Thu thập, sắp xếp, phân tích, khai phá dữ liệu TTĐPT
 - Ứng dụng Trí tuệ nhân tạo trong TTĐPT
 - Ứng dụng SEO, phân tích dữ liệu, mạng xã hội vào tiếp thị số, quảng bá thương hiệu, phân tích dữ liệu khách hàng, quản trị quan hệ khách hàng, các công việc trong ngành công nghệ tiếp thị
 - Thực tế ảo, thực tế tăng cường

3.4. Mục tiêu đào tạo và cơ hội nghề nghiệp

3.4.1. Mục tiêu đào tạo

Chương trình đào tạo Cử nhân ngành Truyền thông Đa phương tiện nhằm đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, có phẩm chất chính trị, đạo đức nghề nghiệp, tư duy sáng tạo và năng lực chuyên môn vững vàng. Sinh viên tốt nghiệp có khả năng:

1. Vận dụng hiệu quả kiến thức liên ngành về công nghệ thông tin, truyền thông, nghệ thuật, khoa học tự nhiên – xã hội, tư duy thẩm mỹ và hành vi người dùng để thiết kế, triển khai và quản lý các sản phẩm truyền thông trong thực tiễn.
2. Thích ứng linh hoạt với môi trường làm việc đa lĩnh vực, đa văn hóa; sử dụng tiếng Anh để giao tiếp chuyên môn, làm việc nhóm, trình bày và truyền đạt các giải pháp truyền thông một cách hiệu quả và sáng tạo.
3. Tự học suốt đời, phát triển năng lực tư duy phản biện, nghiên cứu, khởi nghiệp và lãnh đạo; hướng đến đổi mới sáng tạo và đóng góp cho sự phát triển bền vững.
4. Ứng dụng sâu công nghệ hiện đại, đặc biệt là công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI), và các công cụ truyền thông đa phương tiện để giải quyết các vấn đề thực tiễn và thúc đẩy chuyển giao công nghệ trong ngành.
5. Hành động có trách nhiệm, tuân thủ pháp luật và các chuẩn mực đạo đức; tôn trọng sự đa dạng văn hóa; nhận thức rõ tác động của truyền thông đa phương tiện đối với xã hội; từ đó hình thành ý thức trách nhiệm phục vụ cộng đồng và xã hội trong các hoạt động truyền thông.

Thông qua các năng lực trên, chương trình đào tạo hướng đến việc góp phần tích cực vào sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước trong kỷ nguyên số và hội nhập quốc tế.

Mục tiêu đào tạo được thể hiện một cách rõ ràng trong Bảng 6:

Bảng 6: Mục tiêu đào tạo của chương trình Cử nhân ngành Truyền thông Đa phương tiện

STT	Mục tiêu đào tạo	Mô tả chi tiết
1	Vận dụng kiến thức liên ngành trong truyền thông đa phương tiện	Vận dụng hiệu quả kiến thức liên ngành về công nghệ thông tin, truyền thông, nghệ thuật, khoa học tự nhiên – xã hội, tư duy thẩm mỹ và hành vi người dùng để thiết kế, triển khai và quản lý các sản phẩm truyền thông trong thực tiễn.
2	Thích ứng và giao tiếp hiệu quả trong môi trường truyền thông đa lĩnh vực, đa văn hóa	Thích ứng linh hoạt với môi trường làm việc đa lĩnh vực, đa văn hóa; sử dụng tiếng Anh để giao tiếp chuyên môn, làm việc nhóm, trình bày và truyền đạt các giải pháp truyền thông một cách hiệu quả và sáng tạo.
3	Tự học và phát triển năng lực sáng tạo, phản biện trong lĩnh vực truyền thông	Tự học suốt đời, phát triển năng lực tư duy phản biện, nghiên cứu, khởi nghiệp và lãnh đạo; hướng đến đổi mới sáng tạo và đóng góp cho sự phát triển bền vững.
4	Ứng dụng công nghệ số tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện	Ứng dụng sâu công nghệ hiện đại, đặc biệt là công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI), và các công cụ truyền thông đa

		phương tiện để giải quyết các vấn đề thực tiễn và thúc đẩy chuyển giao công nghệ trong ngành.
5	Đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, tôn trọng văn hóa và pháp luật trong truyền thông đa phương tiện	Hành động có trách nhiệm, tuân thủ pháp luật và các chuẩn mực đạo đức; tôn trọng sự đa dạng văn hóa; nhận thức rõ tác động của truyền thông đa phương tiện đối với xã hội; từ đó hình thành ý thức trách nhiệm phục vụ cộng đồng và xã hội trong các hoạt động truyền thông.

Các mục tiêu đào tạo trên đều tương thích với Điều 4 - Mục tiêu của chương trình đào tạo trong Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT, Mục tiêu cụ thể của giáo dục đại học trong Luật giáo dục đại học, và Khung trình độ Quốc gia Việt Nam, được thể hiện qua các ánh xạ trong Bảng 7, Bảng 8, và Bảng 9.

Bảng 7: Ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và các khoản trong Điều 4 - Mục tiêu của chương trình đào tạo trong Thông tư 17/2021/TT-BGDĐT

Mục tiêu đào tạo	Khoản 1 - Năng lực và triển vọng nghề nghiệp của người tốt nghiệp	Khoản 2 - Định hướng đào tạo (nghiên cứu, ứng dụng, nghề nghiệp) và nhu cầu xã hội	Khoản 3 - Phù hợp sứ mạng, tầm nhìn, chiến lược và Khung trình độ quốc gia
Vận dụng kiến thức liên ngành trong truyền thông đa phương tiện	X	X	
Thích ứng và giao tiếp hiệu quả trong môi trường truyền thông đa lĩnh vực, đa văn hóa	X	X	
Tự học và phát triển năng lực sáng tạo, phân biệt trong lĩnh vực truyền thông	X	X	X
Ứng dụng công nghệ số tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện	X	X	X
Đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, tôn trọng văn hóa và pháp luật trong truyền thông đa phương tiện	X		X

Bảng 8: Ảnh xạ giữa mục tiêu đào tạo và mục tiêu cụ thể của GDDH trong Luật GDDH

Mục tiêu đào tạo	Phẩm chất chính trị, đạo đức, ý thức phục vụ nhân dân	Kiến thức, kỹ năng nghề nghiệp, năng lực nghiên cứu và ứng dụng KH&CN	Tư duy sáng tạo, năng lực tự học, thích ứng với môi trường làm việc	Làm việc độc lập, làm việc nhóm, học tập suốt đời
Vận dụng kiến thức liên ngành trong truyền thông đa phương tiện		X		
Thích ứng và giao tiếp hiệu quả trong môi trường truyền thông đa lĩnh vực, đa văn hóa				X
Tự học và phát triển năng lực sáng tạo, phản biện trong lĩnh vực truyền thông			X	X
Ứng dụng công nghệ số tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện		X	X	
Đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, tôn trọng văn hóa và pháp luật trong truyền thông đa phương tiện	X			

Bảng 9: Ảnh xạ giữa mục tiêu đào tạo và Khung trình độ Quốc gia Việt Nam.

Mục tiêu đào tạo	Kiến thức lý thuyết và thực tiễn sâu trong lĩnh vực đào tạo	Kỹ năng tư duy phản biện, sáng tạo, giao tiếp, CNTT, ngoại ngữ	Làm việc độc lập và hướng dẫn người khác	Tự chủ, trách nhiệm, thích nghi và học tập suốt đời
------------------	---	--	--	---

Vận dụng kiến thức liên ngành trong truyền thông đa phương tiện	X			
Thích ứng và giao tiếp hiệu quả trong môi trường truyền thông đa lĩnh vực, đa văn hóa		X	X	
Tự học và phát triển năng lực sáng tạo, phản biện trong lĩnh vực truyền thông		X		X
Ứng dụng công nghệ số tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện	X	X		
Đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, tôn trọng văn hóa và pháp luật trong truyền thông đa phương tiện				X

3.4.2. Vị trí và khả năng làm việc sau khi tốt nghiệp

Sinh viên sau khi tốt nghiệp ngành Truyền thông đa phương tiện tại Trường Đại học Công nghệ thông tin có khả năng làm việc theo 03 nhóm ngành sau:

- Nhóm ngành AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện (Applied AI in Multimedia)
 - Chuyên viên ứng dụng Khoa học dữ liệu và Trí tuệ nhân tạo trong TTĐPT
 - Chuyên viên nghiên cứu, phát triển các thuật toán, chương trình trí tuệ nhân tạo cho các module về xử lý ảnh, video, xử lý ngôn ngữ tự nhiên, phân tích và xử lý dữ liệu truyền thông đa phương tiện.
 - Chuyên gia phát triển và xây dựng các hệ thống điện toán xã hội để thu thập và phân tích dữ liệu mạng truyền thông xã hội, các hệ thống lắng nghe mạng xã hội, thăm dò dư luận, các hệ thống thu thập và phân tích dữ liệu người dùng thông qua mạng xã hội được ứng dụng trong các doanh nghiệp truyền thông, quảng cáo, cơ quan nhà nước.

- Giảng dạy, nghiên cứu tại các phòng thí nghiệm, viện, trường về lĩnh vực truyền thông đa phương tiện
- Nhóm ngành Thiết kế đa phương tiện (Multimedia design)
 - Chuyên viên thiết kế 3D, các ứng dụng VR, AR trong xây dựng, kiến trúc, giáo dục; thiết kế TTĐPT tương tác (ứng dụng web, di động)
 - Quản lý, thiết kế, biên tập dự án đa phương tiện, phim, quảng cáo, sản phẩm truyền thông đa phương tiện
 - Giảng dạy, nghiên cứu tại các phòng thí nghiệm, viện, trường về lĩnh vực truyền thông đa phương tiện
- Nhóm ngành Công nghệ tiếp thị (Marketing technology)
 - Chuyên viên SEO, SEM, quảng cáo, xây dựng chiến lược và nội dung tiếp thị trên nền tảng đa phương tiện như mạng xã hội và web.
 - Chuyên viên thu thập, phân tích dữ liệu truyền thông đa phương tiện để xác định nhu cầu cũng như thị trường mục tiêu, đo lường các hoạt động tiếp thị dựa trên dữ liệu truyền thông đa phương tiện, đánh giá độ nhận diện thương hiệu, cơ hội phát triển của doanh nghiệp trên thị trường, phân tích dữ liệu khách hàng, quản trị mối quan hệ khách hàng.
 - Giảng dạy, nghiên cứu tại các phòng thí nghiệm, viện, trường về lĩnh vực truyền thông đa phương tiện.

4. Chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo

4.1. Nội dung chuẩn đầu ra: Nhận thức, Kỹ năng và Thái độ.

Sinh viên tốt nghiệp chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện phải đáp ứng các yêu cầu về tiêu chuẩn đầu ra sau:

Về nhận thức:

- LO1: Trình bày được kiến thức nền tảng trong khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, các yếu tố thẩm mỹ, tư duy nghệ thuật truyền thông và hành vi người dùng; đồng thời giải thích được cách các kiến thức này được vận dụng trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện và bối cảnh thực tiễn. (abet 3.1, gac1.a)
- LO2: Trình bày được kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Truyền thông đa phương tiện và Công nghệ thông tin ứng dụng trong lĩnh vực này; đồng thời giải thích được cách các kiến thức đó được triển khai trong thực tiễn truyền thông đa phương tiện. (abet 3.2, gac2.b)

Về kỹ năng:

- LO3: Khảo sát tài liệu, phân tích và đánh giá các vấn đề chuyên môn trong ngành Truyền thông đa phương tiện; đề xuất các giải pháp sáng tạo và thể hiện nhận thức về học tập suốt đời. (abet 3.6, abet 3.7, gac1.a, gac1.c, gac2.a)
- LO4: Thiết kế, triển khai và đánh giá hiệu quả các hệ thống và giải pháp ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện. (abet 3.1, abet 3.2, abet 3.6, gac1.c, gac2.b)

- LO5: Giao tiếp hiệu quả và hợp tác trong môi trường làm việc đa chuyên môn, nơi truyền thông đa phương tiện đóng vai trò kết nối công nghệ, nghệ thuật, và chiến lược nội dung trong các dự án thuộc nhiều lĩnh vực. (abet 3.5, gac1.b, gac2.c)
- LO6: Sử dụng tiếng Anh để đọc hiểu tài liệu, giao tiếp và trình bày các giải pháp chuyên ngành trong bối cảnh quốc tế. (abet 3.3, gac2.c)
- LO7: Vận dụng kiến thức cơ bản về lãnh đạo và quản lý để phối hợp và tổ chức công việc trong các dự án truyền thông đa phương tiện có tính liên ngành. (gac 2.d)

Về thái độ:

- LO8: Thể hiện tinh thần trách nhiệm và đạo đức nghề nghiệp trong hoạt động truyền thông đa phương tiện; tuân thủ quy định pháp luật, tôn trọng sự đa dạng văn hóa, nhận thức rõ tác động của truyền thông đa phương tiện đối với xã hội, qua đó hình thành ý thức trách nhiệm xã hội trong thực hành nghề nghiệp. (abet 3.4, gac1.d)

4.2. Chi tiết nội dung:

Bảng 10 mô tả chuẩn đầu ra chương trình đào tạo và mức độ đánh giá sinh viên, đồng thời ánh xạ với chuẩn đầu ra và thang trình độ năng lực theo quyết định số 540/QĐ-ĐHQG, ngày 09/05/2023 (gọi tắt QĐ 540)

Bảng 10: Bảng mô tả chuẩn đầu ra chương trình đào tạo và mức độ đánh giá sinh viên ngành TTĐPT, ánh xạ với QĐ 540

STT	Mô tả CDR	Mức độ đánh giá (tối đa)	Thang trình độ năng lực theo QĐ 540	Mô tả CDR theo QĐ 540
LO1	Trình bày được kiến thức nền tảng trong khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, các yếu tố thẩm mỹ, tư duy nghệ thuật truyền thông và hành vi người dùng; đồng thời giải thích được cách các kiến thức này được vận dụng trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện và bối cảnh thực tiễn.	NT3	3.0-3.5	Kiến thức lập luận ngành TTĐPT
1.1	Trình bày được kiến thức nền tảng về khoa học tự nhiên, khoa học xã hội, tư duy thẩm mỹ, nghệ thuật truyền thông và hành vi người dùng.			
1.2	Giải thích được cách vận dụng các kiến thức đó vào lĩnh vực truyền thông đa phương tiện và các bối cảnh thực tiễn.			
LO2	Trình bày được kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Truyền thông đa phương tiện và Công nghệ thông tin ứng dụng trong lĩnh vực này; đồng thời giải thích được cách các kiến thức đó được triển khai trong thực tiễn truyền thông đa phương tiện.	NT4	3.5-4.0	

2.1	Trình bày được kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Truyền thông đa phương tiện và giải thích mối liên hệ giữa các thành phần kiến thức này với các hoạt động truyền thông hiện đại được triển khai trong thực tiễn.			
2.2	Trình bày được kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Công nghệ thông tin và giải thích được cách các kiến thức này được ứng dụng để hỗ trợ, mở rộng và nâng cao hiệu quả truyền thông đa phương tiện trong thực tế.			
LO3	Khảo sát tài liệu, phân tích và đánh giá các vấn đề chuyên môn trong ngành Truyền thông đa phương tiện; đề xuất các giải pháp sáng tạo và thể hiện nhận thức về học tập suốt đời.	KN4	3.5-4.0	
3.1	Khảo sát tài liệu và phân tích, đánh giá các vấn đề chuyên môn trong ngành Truyền thông đa phương tiện.			
3.2	Đề xuất các giải pháp sáng tạo, tích hợp công nghệ mới nổi vào giải quyết các bài toán trong truyền thông đa phương tiện.			
3.3	Nhận diện được vai trò và xây dựng kế hoạch cho việc học tập suốt đời trong môi trường nghề nghiệp đòi hỏi sự đổi mới và sáng tạo không ngừng của lĩnh vực truyền thông đa phương tiện.			
LO4	Thiết kế, triển khai và đánh giá hiệu quả các hệ thống và giải pháp ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện.	KN4	3.5-4.0	Kỹ năng và phẩm chất cá nhân và nghề nghiệp liên quan đến TTĐPT
4.1	Thiết kế và triển khai các giải pháp, sản phẩm cơ bản trong ngành truyền thông đa phương tiện.			
4.2	Đánh giá hiệu quả và đề xuất cải tiến đối với các hệ thống hoặc sản phẩm đã triển khai.			
4.3	Phát triển các giải pháp truyền thông đa phương tiện có tính đổi mới – sáng tạo, đáp ứng nhu cầu thực tiễn và có khả năng triển khai hoặc chuyển giao trong các bối cảnh nghề nghiệp.			
LO5	Giao tiếp hiệu quả và hợp tác trong môi trường làm việc đa chuyên môn, nơi truyền thông đa phương tiện đóng vai trò kết nối công nghệ, nghệ thuật, và chiến	KN4	3.5-4.0	Kỹ năng làm việc nhóm, giao tiếp và phát triển các

	lược nội dung trong các dự án thuộc nhiều lĩnh vực.			mối quan hệ công việc trong ngành TTĐPT
5.1	Giao tiếp và thảo luận hiệu quả với cá nhân, nhóm và các bên liên quan trong môi trường truyền thông tích hợp nhiều chuyên ngành.			
5.2	Trình bày và thuyết trình nội dung truyền thông đa phương tiện một cách rõ ràng, hấp dẫn và hiệu quả qua nhiều định dạng, nhằm đáp ứng các mục tiêu truyền thông trong bối cảnh đa lĩnh vực như tiếp thị, giáo dục hoặc xã hội.			
5.3	Cộng tác hiệu quả trong các nhóm đa chuyên môn để xây dựng và triển khai dự án truyền thông đa phương tiện có sự phối hợp giữa thiết kế, công nghệ, nội dung và chiến lược truyền thông.			
LO6	Sử dụng tiếng Anh để đọc hiểu tài liệu, giao tiếp và trình bày các giải pháp chuyên ngành trong bối cảnh quốc tế.	KN4	3.5-4.0	
6.1	Đọc hiểu và trao đổi nội dung chuyên ngành bằng tiếng Anh.			
6.2	Trình bày và thảo luận các giải pháp truyền thông đa phương tiện bằng tiếng Anh.			
6.3	Tạo nội dung và truyền tải thông điệp truyền thông đa phương tiện hiệu quả bằng tiếng Anh cho đối tượng toàn cầu.			
LO7	Vận dụng kiến thức cơ bản về lãnh đạo và quản lý để phối hợp và tổ chức công việc trong các dự án truyền thông đa phương tiện có tính liên ngành.	KN3	3.0-3.5	
7.1	Trình bày được kiến thức cơ bản về quản lý và tổ chức công việc trong bối cảnh các dự án truyền thông đa phương tiện.			
7.2	Vận dụng kiến thức lãnh đạo và quản lý để phối hợp nhóm và giải quyết vấn đề trong các dự án truyền thông đa phương tiện.			
LO8	Thể hiện tinh thần trách nhiệm và đạo đức nghề nghiệp trong hoạt động truyền thông đa phương tiện; tuân thủ quy định pháp luật, tôn trọng sự đa dạng văn hóa, nhận thức rõ tác động của truyền thông đa phương tiện đối với xã hội, qua đó	TD4	3.5-4.0	Năng lực thực hành nghề nghiệp liên quan đến ngành TTĐPT

	hình thành ý thức trách nhiệm xã hội trong thực hành nghề nghiệp.			
8.1	Trình bày được các quy định pháp luật và chuẩn mực đạo đức liên quan đến lĩnh vực truyền thông đa phương tiện, đặc biệt là bản quyền, sở hữu trí tuệ, quyền riêng tư dữ liệu và các giá trị đạo đức trong bối cảnh văn hóa Việt Nam.			
8.2	Thể hiện thái độ tôn trọng và tuân thủ pháp luật, chuẩn mực đạo đức; điều chỉnh hành vi phù hợp với trách nhiệm xã hội và có ý thức đóng góp tích cực cho cộng đồng và sự phát triển bền vững của xã hội trong hoạt động truyền thông đa phương tiện.			
8.3	Phân tích và lồng ghép các yếu tố đa dạng văn hóa và tính bao trùm khi xây dựng nội dung truyền thông, đảm bảo mọi đối tượng đều được tôn trọng và tiếp cận công bằng.			

Thang phân loại kiến thức, kỹ năng và thái độ sinh viên được trình bày trong Bảng 11. Mô tả thang trình độ năng lực theo QĐ 540 được trình bày trong Bảng 12.

Bảng 11: Thang phân loại kiến thức, kỹ năng, thái độ

Mã cấp độ (để ghi trong CTĐT)	Cấp độ	Tên phân loại của cấp độ	Mô tả	Thang trình độ năng lực theo QĐ 540
Thang phân loại về “Nhận thức”				
NT1	1	Nhớ	Là khả năng ghi nhận và truy xuất lại các kiến thức, thông tin đã tiếp nhận; thể hiện qua việc có thể nhắc lại các kiến thức, thông tin đó.	0.0-2.0
NT2	2	Hiểu	Là khả năng nắm bắt ý nghĩa của những thông điệp nói, thông điệp viết hay thông điệp hình ảnh; thể hiện qua việc có thể diễn giải, cho ví dụ, phân loại, tóm tắt, suy luận, so sánh và giải thích	2.0-3.0
NT3	3	Áp dụng	Là khả năng vận dụng các kiến thức đã học vào các tình huống nhất định.	3.0-3.5
NT4	4	Phân tích	Là khả năng chia kiến thức, thông tin thành các phần nhỏ; sau đó xác định sự liên hệ giữa những phần nhỏ này với	3.5-4.0

			nhau và với cái toàn thể hoặc mục tiêu tổng thể.	
NT5	5	Đánh giá	Là khả năng đưa ra những nhận định dựa trên các tiêu chuẩn và tiêu chí; thể hiện thông qua việc kiểm tra và nhận xét.	4.0-5.0
NT6	6	Sáng tạo	Là khả năng kết nối những thứ có liên quan lại với nhau để tạo thành một sản phẩm hữu dụng; thể hiện qua việc lên kế hoạch và tạo ra một sản phẩm.	
Thang phân loại về “Kỹ năng”				
KN1	1	Nhận thức hành động	Là khả năng sử dụng các tín hiệu cảm giác của bản thân để hướng dẫn các hoạt động vận động (hành động).	0.0-2.0
KN2	2	Sẵn sàng hành động	Là khả năng sẵn sàng về tinh thần, thể chất và tình cảm để thực hiện hành động.	2.0-3.0
KN3	3	Hành động theo hướng dẫn	Là giai đoạn đầu của quá trình học được những kỹ năng phức tạp; thể hiện qua khả năng giải quyết những bài toán, vấn đề đơn giản bằng việc bắt chước, thử và sai.	3.0-3.5
KN4	4	Hành động thành thạo	Hành động thành thạo là giai đoạn trung gian của quá trình học được những kỹ năng phức tạp; thể hiện qua việc những thao tác đã trở thành thói quen và hành động tự tin, trôi chảy.	3.5-4.0
KN5	5	Hành động khéo léo	Là khả năng thực hiện những thao tác phức tạp một cách thuần thục và hiệu quả, thể hiện qua việc thao tác phối hợp nhịp nhàng, nhanh chóng, chính xác với năng lượng tiêu tốn thấp nhất.	4.0-4.5
KN6	6	Hành động thích ứng	Là khả năng thay đổi phương thức hoạt động (phương pháp) để đáp ứng những yêu cầu mới.	
KN7	7	Hành động sáng tạo	Là khả năng tạo ra những phương thức hoạt động mới (phương pháp mới) để phù hợp với một tình huống hoặc bài toán cụ thể.	4.5-5.0
Thang phân loại về “Thái độ”				
TĐ1	1	Tiếp nhận	Là khả năng tự chủ trong việc tập trung chú ý, lắng nghe.	0.0-2.0
TĐ2	2	Hưởng ứng	Là khả năng tự chủ trong việc tham gia vào quá trình học tập thể, hiện qua việc	2.0-3.0

			tham dự và tương tác trong các hoạt động học tập.	
TĐ3	3	Tôn trọng	Là khả năng tự chủ trong việc thừa nhận hoặc đánh giá cao một đối tượng, hiện tượng, hoặc hành vi, đồng thời chịu trách nhiệm cá nhân cho việc thừa nhận và đánh giá cao ở trên.	3.0-3.5
TĐ4	4	Tổ chức	Là khả năng sắp xếp các giá trị để tạo thành hệ thống giá trị riêng của bản thân.	3.5-4.5
TĐ5	5	Tính cách	Là khả năng có được một hệ thống giá trị kiểm soát hành vi của bản thân, giúp cho cá nhân thể hiện cá tính và hành động mang bản sắc riêng nhưng không ảnh hưởng đến tập thể.	4.5-5.0

Bảng 12: Thang trình độ năng lực theo QĐ 540

Trình độ năng lực	Mô tả
0.0 ~ 2.0	Có biết qua/có nghe qua
2.0 ~ 3.0	Có hiểu biết/có thể tham gia
3.0 ~ 3.5	Có khả năng ứng dụng
3.5 ~ 4.0	Có khả năng phân tích
4.0 ~ 4.5	Có khả năng tổng hợp
4.5 ~ 5.0	Có khả năng đánh giá

4.3. Ma trận giữa mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra

Ma trận ánh xạ mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra được trình bày trong Bảng 13.

Bảng 13: Ma trận giữa mục tiêu đào tạo và chuẩn đầu ra

STT	Mục tiêu đào tạo	LO1	LO2	LO3	LO4	LO5	LO6	LO7	LO8
1	Vận dụng kiến thức liên ngành trong truyền thông đa phương tiện	X	X		X				
2	Thích ứng và giao tiếp hiệu quả trong môi trường truyền thông đa lĩnh vực, đa văn hóa					X	X		
3	Tự học và phát triển năng lực sáng tạo, phản biện trong lĩnh vực truyền thông			X				X	

4	Ứng dụng công nghệ số tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện				X				
5	Đạo đức nghề nghiệp, trách nhiệm xã hội, tôn trọng văn hóa và pháp luật trong truyền thông đa phương tiện								X

Bảng ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo (được mô tả chi tiết trong Bảng 6) và năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG TP.HCM (GAC) được thể hiện thông qua bảng 14 bên dưới.

Bảng 14: Bảng ánh xạ giữa mục tiêu đào tạo và năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG Tp.HCM

GAC	Mục tiêu 1	Mục tiêu 2	Mục tiêu 3	Mục tiêu 4	Mục tiêu 5
GAC1.a – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người có nền tảng kiến thức chung và chuyên môn; tích cực trải nghiệm, học tập suốt đời và có khả năng vận dụng kiến thức để giải quyết hiệu quả các vấn đề trong cuộc sống, nghề nghiệp.	X		X		
GAC1.b – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người sẵn sàng đón nhận sự thay đổi của bối cảnh; kịp thời và kiên trì thực hiện các điều chỉnh phù hợp nhằm bảo đảm và nâng cao chất lượng công việc, cuộc sống trong môi trường đa lĩnh vực, đa văn hoá và thế giới biến đổi nhanh chóng.		X			
GAC1.c – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người có khả năng hình thành ý tưởng mới từ nhận thức nhạy bén với xu hướng thay đổi; nỗ lực đề xuất, triển khai các ý tưởng phục vụ cuộc sống.			X	X	
GAC1.d – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người chủ động thực hiện vai trò, đóng góp cho phát triển bền vững và cam kết với giá trị đạo đức, văn hóa.			X		X
GAC2.a – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng tự học, lập luận khoa học để nắm vấn đề, giải quyết vấn đề hoặc hình thành hiểu biết mới.	X		X		
GAC2.b – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng nhận biết, khai thác và làm chủ công nghệ số để giải quyết vấn đề một cách sáng tạo và hiệu quả.				X	
GAC2.c – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng thấu cảm và tương tác hiệu quả với cá nhân, nhóm trong môi trường đa văn hóa.		X			X

GAC2.d – Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng truyền cảm hứng, lãnh đạo và quản trị bản thân và tập thể để đạt mục tiêu.			X		
---	--	--	---	--	--

Bảng ánh xạ giữa năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG Tp.HCM với chuẩn đầu ra được thể hiện trong Bảng 15.

Bảng 15: Bảng ánh xạ giữa năng lực, phẩm chất của sinh viên tốt nghiệp ĐHQG Tp.HCM với chuẩn đầu ra

GAC	Nhận thức		Kỹ năng					Thái độ
	LO1	LO2	LO3	LO4	LO5	LO6	LO7	LO8
GAC1.a: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người có nền tảng kiến thức chung và chuyên môn; tích cực trải nghiệm, học tập suốt đời và có khả năng vận dụng kiến thức để giải quyết hiệu quả các vấn đề trong cuộc sống, nghề nghiệp.	X	X	X	X				
GAC1.b: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người sẵn sàng đón nhận sự thay đổi của bối cảnh; kịp thời và kiên trì thực hiện các điều chỉnh phù hợp nhằm bảo đảm và nâng cao chất lượng công việc, cuộc sống trong môi trường đa lĩnh vực, đa văn hoá và thế giới biến đổi nhanh chóng.					X			
GAC1.c: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người có khả năng hình thành ý tưởng mới từ nhận thức nhạy bén với xu hướng thay đổi; nỗ lực đề xuất, triển khai các ý tưởng phục vụ cuộc sống.			X	X				
GAC1.d: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM là những người chủ động thực hiện vai trò, đóng góp cho phát triển bền vững và cam kết với giá trị đạo đức, văn hóa.								X
GAC2.a: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng tự học, lập luận khoa học để nắm vấn đề, giải quyết vấn đề hoặc hình thành hiểu biết mới.			X					
GAC2.b: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng nhận biết, khai thác và làm chủ công nghệ số để giải quyết vấn đề một cách sáng tạo và hiệu quả.		X		X				
GAC2.c: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng thấu cảm và tương tác hiệu quả với cá nhân, nhóm trong môi trường đa văn hóa.					X	X		
GAC2.d: Sinh viên tốt nghiệp ĐHQG-HCM có khả năng truyền cảm hứng, lãnh đạo và quản trị bản thân và tập thể để đạt mục tiêu.							X	

Ánh xạ giữa triết lý giáo dục Trường ĐH CNTT với chuẩn với các chuẩn đầu ra chương trình đào tạo của ngành Truyền thông đa phương tiện được thể hiện trong Bảng 16.

Bảng 16: Bảng ánh xạ triết lý giáo dục Trường ĐH CNTT với chuẩn đầu ra CTĐT

Triết lý giáo dục	LO1	LO2	LO3	LO4	LO5	LO6	LO7	LO8
Chính trực, trách nhiệm và yêu thương con người					X			X
Khao khát khám phá và sáng tạo khoa học công nghệ		X	X	X				

Có kiến thức, kỹ năng chuyên môn vững vàng, biết hợp tác và chia sẻ	X			X	X			
Có khả năng học tập suốt đời để thích ứng với mọi thay đổi			X					
Có hoài bão, đóng góp tích cực cho sự phát triển của cộng đồng và xã hội				X				X

5. Quy trình đào tạo, điều kiện tốt nghiệp

CTĐT ngành Truyền thông đa phương tiện sẽ được thực hiện theo “Quy chế đào tạo theo học chế tín chỉ cho hệ đại học chính quy của Trường Đại Học Công Nghệ Thông Tin” ban hành kèm theo quyết định số: 790/QĐ-ĐH CNTT ngày 28/09/2022 của Hiệu Trưởng Trường ĐH CNTT và được cập theo quyết định số: 1393/QĐ-ĐH CNTT ngày 29/12/2023 của Hiệu Trưởng Trường ĐH CNTT

5.1. Quy trình đào tạo

Chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện của Trường ĐH CNTT là:

- CTĐT theo học chế tín chỉ, thực hiện theo quy định, quy chế đào tạo theo học chế tín chỉ cho hệ Đại học chính quy;
- Đào tạo toàn thời gian trong 4 năm (8 học kỳ), cấp bằng cử nhân;
- Chương trình được xây dựng theo hướng đảm bảo chuẩn chất lượng giáo dục do Bộ GDĐT và ĐHQG-HCM quy định. Các môn học chung, môn học tự chọn có thời lượng từ 1 đến 4 tín chỉ, trang bị kiến thức nền tảng và chuyên sâu về Truyền thông đa phương tiện và các kiến thức Công nghệ thông tin được ứng dụng trong ngành Truyền thông đa phương tiện, bên cạnh kỹ năng và thái độ thiết yếu trong phát triển nghề nghiệp.

5.2. Điều kiện tốt nghiệp

Để được công nhận tốt nghiệp và cấp bằng, sinh viên phải:

- Hoàn thành các môn học bắt buộc của chương trình đào tạo
- Tích lũy tối thiểu 120 tín chỉ được phân bổ theo khối lượng kiến thức như sau:
 - Kiến thức giáo dục đại cương: tối thiểu 45 tín chỉ;
 - Kiến thức cơ sở ngành: tối thiểu 31 tín chỉ;
 - Kiến thức chuyên ngành: tối thiểu 28 tín chỉ;
 - Kiến thức khác: tối thiểu 6 tín chỉ;
 - Kiến thức tốt nghiệp: tối thiểu 10 tín chỉ.
- Đáp ứng các điều kiện khác theo quy chế đào tạo hiện hành của Trường Đại học Công nghệ Thông tin.

5.3. Thang điểm

Theo quy chế đào tạo theo học chế tín chỉ cho hệ đại học chính quy của Trường Đại học Công nghệ hiện hành, các loại điểm của học phần được đánh giá theo thang điểm 10. Các thang điểm khác mang tính tham khảo, chuyển đổi khi cần thiết được trình bày trong Bảng 17.

Bảng 17: Bảng xếp loại và thang điểm tương ứng

Loại	Thang điểm 10	Thang điểm 100	Thang điểm 4	Thang điểm chữ	Xếp loại
Đạt	9,0 đến 10,0	Từ 90 đến 100	4,0	A+	Xuất sắc
	8,0 đến cận 9,0	Từ 80 đến cận 90	3,5	A	Giỏi
	7,0 đến cận 8,0	Từ 70 đến cận 80	3,0	B+	Khá
	6,0 đến cận 7,0	Từ 60 đến cận 70	2,5	B	Trung bình khá
	5,0 đến cận 6,0	Từ 50 đến cận 60	2,0	C	Trung bình
Không đạt	4,0 đến cận 5,0	Từ 40 đến cận 50	1,5	D+	Yếu
	3,0 đến cận 4,0	Từ 30 đến cận 40	1,0	D	Kém
	<3,0	Dưới 30	0,0	F	

6. Khối lượng kiến thức toàn khoá

Về cơ bản, chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện của Trường Đại học Công nghệ thông tin sẽ tập trung vào 3 hướng ngành gồm: AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Thiết kế đa phương tiện, Công nghệ marketing.

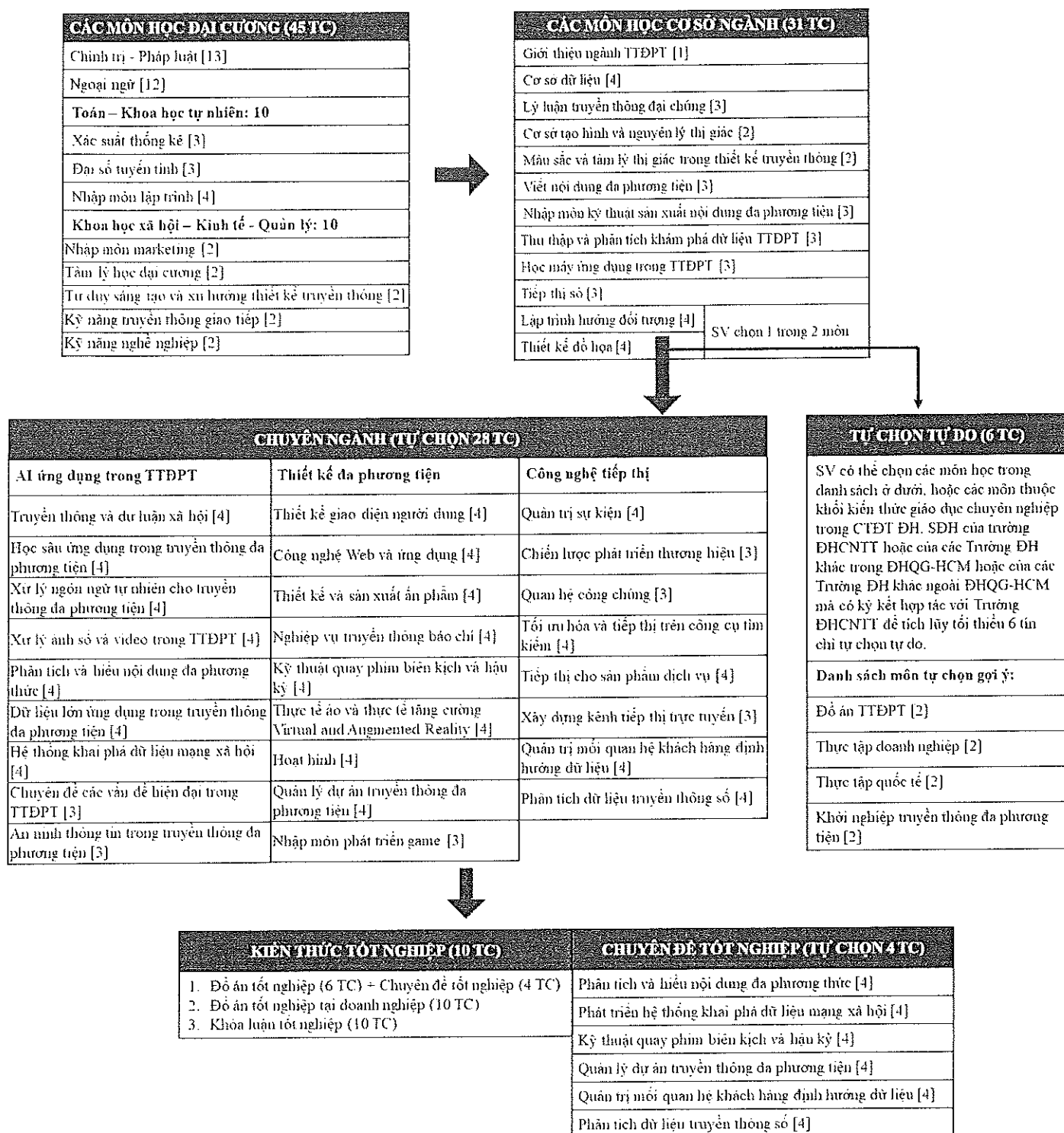
Khối lượng kiến thức của chương trình đào tạo Truyền thông đa phương tiện sẽ có tổng số tín chỉ: 120 tín chỉ, trong đó phân bổ kiến thức (không bao gồm giáo dục thể chất và giáo dục quốc phòng).

Do các kiến thức của ngành Truyền thông đa phương tiện thuộc lĩnh vực liên ngành, Trường ĐH Công nghệ thông tin và Trường ĐH Khoa học xã hội và nhân văn sẽ phối hợp đào tạo. Bảng 18 thể hiện phân bổ các khối kiến thức trong chương trình đào tạo, và đơn vị phụ trách các khối kiến thức này. Lưu ý do khối kiến thức tự chọn tự do và khối kiến thức chuyên ngành sinh viên có thể tự chọn môn học, nên tổng số tín chỉ được đào tạo bởi mỗi đơn vị cho mỗi sinh viên có thể thay đổi. Trong tổng số 120 tín chỉ mà sinh viên cần tích lũy, Trường ĐH Công nghệ thông tin có thể đào tạo từ 52 đến 96 tín chỉ. Trường ĐH Khoa học xã hội và nhân văn có thể đào tạo từ 24-61

tín chỉ. Trung bình, Trường ĐH Công nghệ thông tin sẽ đào tạo 65%, Trường ĐH Khoa học xã hội và nhân văn sẽ đào tạo 35% trong tổng số 120 tín chỉ của chương trình đào tạo.

Bảng 18: Phân bổ khối kiến thức trong CTĐT ngành Truyền thông đa phương tiện

Khối kiến thức		Khối lượng			
		Trường ĐH CNTT	Trường ĐH KHXH&NV	Tổng số tín chỉ	Tỉ lệ (%)
Khối kiến thức giáo dục đại cương	Lý luận chính trị và pháp luật	13	0	13	10.8
	Ngoại ngữ	12	0	12	10
	Toán – Tin – Khoa học tự nhiên - Khoa học xã hội - Nghệ Thuật - Kinh tế - Quản lý	14	6	20	16.7
Khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp	Cơ sở ngành	13	18	31	25.8
	Chuyên ngành	0-28	0-21	28	23.3
	Tự chọn tự do	0-6	0-6	6	5
Khối kiến thức tốt nghiệp	Sinh viên chọn 1 trong 3 hình thức sau: • Đồ án tốt nghiệp (6TC) + Chuyên đề tốt nghiệp (4TC) • Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp (10 TC) • Khóa luận tốt nghiệp (10 TC)	0-10	0-10	10	8.3
Tổng số tín chỉ tích lũy tối thiểu toàn khóa		52-96	24-61	120	100



Hình 8: Sơ đồ các khối kiến thức ngành Truyền thông đa phương tiện

Các khối kiến thức ngành Truyền thông đa phương tiện được mô tả trong Hình 8. Khối kiến thức đại cương có 45 tín chỉ. Khối kiến thức cơ sở ngành có 31 tín chỉ. Trong khối kiến thức chuyên ngành, sinh viên được lựa chọn các học phần tự chọn thuộc ba hướng chuyên ngành của ngành Truyền thông Đa phương tiện, bao gồm: AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Thiết kế đa phương tiện, và Công nghệ marketing. Sinh viên có thể tự do chọn các môn học trong danh sách chuyên ngành để tích lũy tối thiểu 28 tín chỉ, không bắt buộc phải chọn theo một hướng ngành cố định. Khối kiến thức tự chọn tự do có 6 tín chỉ. Sinh viên có thể chọn các môn tự chọn tự do được gợi ý trong chương trình đào tạo, hoặc các môn thuộc khối kiến thức giáo dục chuyên

nghiệp trong CTĐT Đại học, Sau Đại học của trường ĐH CNTT hoặc của các Trường ĐH khác trong ĐHQG-HCM hoặc của các Trường ĐH khác ngoài ĐHQG-HCM mà có ký kết hợp tác với Trường ĐH CNTT để tích lũy tối thiểu 6 tín chỉ tự chọn tự do. Khối kiến thức tốt nghiệp có 10 tín chỉ. Sinh viên có thể chọn một trong ba hình thức: (hình thức 1) học 1 môn chuyên đề (4 tín chỉ) và làm đồ án tốt nghiệp (6 tín chỉ) hoặc (hình thức 2) làm đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp (10 tín chỉ) hoặc (hình thức 3) làm khóa luận tốt nghiệp (10 tín chỉ). Danh sách môn chuyên đề gồm một số môn chuyên ngành có hàm lượng kiến thức tổng hợp ở các hướng ngành và được quy định rõ trong chương trình đào tạo. Mỗi môn học chỉ được tính một lần trong tổng số tín chỉ tích lũy.

7. Nội dung chương trình đào tạo

7.1. Khối kiến thức giáo dục đại cương

Tổng cộng 45 tín chỉ (không bao gồm giáo dục thể chất và giáo dục quốc phòng). Các môn đại cương được chia thành 5 nhóm gồm: Chính trị pháp luật (13 tín chỉ), Giáo dục thể chất và quốc phòng (không tính tín chỉ), Anh văn (12 tín chỉ), Toán – Tin học – Khoa học tự nhiên (10 tín chỉ), và Khoa học xã hội – Kinh tế - Quản lý (10 tín chỉ). Danh sách các môn trong khối kiến thức giáo dục đại cương được liệt kê trong Bảng 19.

Bảng 19: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức đại cương

Bảng 17: Bảng phân bố các môn học trong khối môn Giáo dục đại cương

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt Tiếng Anh	Loại MH (bắt buộc / tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN
				Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
I	Kiến thức giáo dục đại cương						
		Chính trị pháp luật (13 TC)					
1	SS003	Tư tưởng Hồ Chí Minh Ho Chi Minh's ideology	bắt buộc	2	2	0	
2	SS006	Pháp luật đại cương Introduction to Law	bắt buộc	2	2	0	
3	SS007	Triết học Mác – Lênin Philosophy Marx-Lenin	bắt buộc	3	3	0	
4	SS008	Kinh tế chính trị Mác – Lênin Marxist Leninist political economy	bắt buộc	2	2	0	
5	SS009	Chủ nghĩa xã hội khoa học Scientific socialism	bắt buộc	2	2	0	
6	SS010	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam History of Vietnamese communist party	bắt buộc	2	2	0	
		Giáo dục thể chất – Giáo dục quốc phòng					
7	PE231	Giáo dục thể chất 1	bắt buộc	Tính riêng			

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt Tiếng Anh	Loại MH (bắt buộc / tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN
				Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
		Physical Education 1					
8	PE232	Giáo dục thể chất 2 Physical Education 2	bắt buộc	Tính riêng			
9	ME001	Giáo dục quốc phòng National Defense and Security Education	bắt buộc	Tính riêng			
		Ngoại ngữ (12 TC)					
10	ENG01	Anh văn 1 English 1	bắt buộc	4	4	0	
11	ENG02	Anh văn 2 English 2	bắt buộc	4	4	0	
12	ENG03	Anh văn 3 English 3	bắt buộc	4	4	0	
		Toán – Tin học – Khoa học tự nhiên – Công nghệ – Môi trường (10 TC)					
13	MA003	Đại số tuyến tính Linear algebra	bắt buộc	3	3	0	
14	MA005	Xác suất thống kê Statistical Probability	bắt buộc	3	3	0	
15	IT001	Nhập môn Lập trình Introduction to Programming	bắt buộc	4	3	1	
		Khoa học xã hội – Nghệ thuật – Kinh tế - Quản lý (10 TC)					
16	MM005	Nhập môn marketing Introduction to marketting	bắt buộc	2	2	0	
17	MM006	Tâm lý học đại cương Introduction to psychology	bắt buộc	2	2	0	
18	MM007	Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông Creative Thinking and Media Design Trends	bắt buộc	2	2	0	
19	MM008	Kỹ năng truyền thông giao tiếp Communication Techniques	bắt buộc	2	2	0	
20	SS004	Kỹ năng nghề nghiệp Professional Skill	bắt buộc	2	2	0	

7.2. Khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp

7.2.1. Khối kiến thức cơ sở ngành

Khối kiến thức cơ sở ngành có tổng cộng 31 tín chỉ và được liệt kê trong Bảng 20:

Bảng 20: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức cơ sở ngành

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt Tiếng Anh	Loại MH (bắt buộc / tự chọn)	Tín chỉ			Phòng thí nghiệm
				Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
II	Kiến thức cơ sở ngành (31 TC)						
	Bắt buộc cơ sở ngành			27			
21	MM101	Giới thiệu ngành TTĐPT Introduction to Multimedia	bắt buộc	1	1	0	
22	IT004	Cơ sở dữ liệu Database	bắt buộc	4	3	1	
23	MM102	Lý luận truyền thông đại chúng Foundation of mass commu- nication	bắt buộc	3	3	0	
24	MM103	Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác Basics of form creation and visual principle	bắt buộc	2	2	0	
25	MM110	Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông Color and visual perception psychology in media design	bắt buộc	2	2	0	
26	MM104	Viết nội dung đa phương tiện Multimedia content writing	bắt buộc	3	3	0	
27	MM105	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện Introduction to multimedia production	bắt buộc	3	2	1(*)	
28	MM106	Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT Data collection and explora- tory analysis for multimedia	bắt buộc	3	2	1(*)	

29	MM107	Học máy ứng dụng trong TTĐPT Applied machine learning for multimedia	bắt buộc	3	2	1(*)	
30	MM108	Tiếp thị số Digital marketing	bắt buộc	3	2	1	
Tự chọn cơ sở ngành (SV tích lũy tối thiểu 4 tín chỉ)				4			
31	IT002	Lập trình hướng đối tượng Object oriented programming	tự chọn	4	3	1	
32	MM109	Thiết kế đồ họa Graphic design	tự chọn	4	3	1(*)	

7.2.2. Khối kiến thức chuyên ngành

Sinh viên có thể đăng ký học các môn (tự chọn) chuyên ngành từ danh sách các môn học chuyên ngành để tích lũy tối thiểu 28 tín chỉ. Các môn học chuyên ngành được phân theo 3 nhóm tương ứng với 3 hướng ngành gồm: AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Thiết kế đa phương tiện, và Công nghệ Marketing. Danh sách các môn chuyên ngành được liệt kê chi tiết trong Bảng 21.

Bảng 21: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức chuyên ngành

Bảng 21: Bảng phân bố các môn học trong chương trình đào tạo

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt Tiếng Anh	Loại MH (bắt buộc / tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN
				Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
III	Kiến thức chuyên ngành (tự chọn 28 tín chỉ)						
	Hướng ngành AI ứng dụng trong TTĐPT						
33	MM201	Truyền thông và dư luận xã hội Media and public discourse	tự chọn	4	3	1(*)	
34	MM202	Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Applied deep learning for multimedia	tự chọn	4	3	1(*)	
35	MM203	Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện Natural Language Processing for multimedia	tự chọn	4	3	1(*)	
36	MM204	Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT Digital image and video pro- cessing for multimedia	tự chọn	4	3	1(*)	

37	MM205	Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Multimodal data analysis and understanding	tự chọn	4	3	1(*)	
38	MM206	Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Big data applied in multimedia	tự chọn	4	3	1(*)	
39	MM207	Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội Developing social network data mining system	tự chọn	4	3	1(*)	
40	MM221	Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTĐPT Seminar on modern topics in multimedia	tự chọn	3	3	0	
41	MM222	An ninh thông tin trong truyền thông đa phương tiện Information security in multimedia	tự chọn	4	3	0	
Hướng ngành Thiết kế đa phương tiện							
42	IE106	Thiết kế giao diện người dùng User interface design	tự chọn	4	3	1(*)	
43	SE347	Công nghệ Web và ứng dụng Web technology and application	tự chọn	4	3	1(*)	
44	MM208	Thiết kế và sản xuất ấn phẩm Publication design & production	tự chọn	4	3	1(*)	
45	MM209	Nghệp vụ truyền và thông báo chí Press communication profession	tự chọn	4	3	1(*)	
46	MM210	Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ Video recording, screen writing and post processing techniques)	tự chọn	4	3	1(*)	
47	MM211	Thực tế ảo và thực tế tăng cường Virtual and Augmented Reality	tự chọn	4	3	1(*)	
48	MM212	Hoạt hình Animation	tự chọn	3	2	1(*)	

49	MM213	Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện Multimedia project management	tự chọn	4	2	1	
50	SE102	Nhập môn phát triển game Introduction to game programming	tự chọn	3	2	1(*)	
Hướng ngành Công nghệ marketing							
51	MM003	Quản trị sự kiện Event management	tự chọn	4	3	1(*)	
52	MM214	Chiến lược phát triển thương hiệu Brand Development Strategy	tự chọn	3	3	0	
53	MM215	Quan hệ công chúng trong marketing Public relation for marketing	tự chọn	3	3	0	
54	MM216	Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Search engine optimization and marketing	tự chọn	4	3	1(*)	
55	MM217	Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ Marketing for service products	tự chọn	3	3	0	
56	MM218	Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến Building online marketing channel	tự chọn	3	3	0	
57	MM219	Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu Data driven customer relationship management	tự chọn	4	3	1(*)	
58	MM220	Phân tích dữ liệu truyền thông số Digital media data analytics	tự chọn	4	3	1(*)	

Ghi chú: Các môn học này có thể triển khai giảng dạy theo hình thức 1 hoặc 2 (theo quy định của Trường ĐH CNTT). Các hình thức này có thể là: Thực hành hoặc bài tập lớn...

7.2.3. Khối kiến thức tự chọn tự do

Sinh viên cần tích lũy tối thiểu 6 tín chỉ cho các môn tự chọn tự do. Sinh viên có thể chọn học:

- Các môn học chuyên ngành, nếu các môn học này chưa được tính trong khối kiến thức chuyên ngành.

- Hoặc, các môn học chuyên đề tốt nghiệp, nếu các môn học này chưa được tính trong khối kiến thức tốt nghiệp.
- Hoặc, các môn học thuộc khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp trong các chương trình đào tạo đại học hoặc sau đại học của Trường ĐH CNTT hoặc của các Trường đại học khác trong ĐHQG –HCM hoặc của các Trường đại học khác ngoài ĐHQG –HCM mà có ký kết hợp tác với Trường ĐH CNTT. Các môn học tương đương nhau chỉ được tính một lần vào tổng số tín chỉ tích lũy.
- Hoặc, các môn thực tập quốc tế khi sinh viên tham gia chương trình giao lưu, trao đổi sinh viên quốc tế và được Đơn vị phụ trách chuyên môn công nhận.
- Hoặc, các môn học trong danh sách các môn học tự chọn tự do được liệt kê trong Bảng 22:

Bảng 22: Bảng các môn học tự chọn tự do được gợi ý

Bảng 22. Bảng các môn học tự chọn tự do được gợi ý

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt Tiếng Anh	Loại MH (bắt buộc / tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN
				Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
IV	Các môn học tự chọn tự do được gợi ý (*)						
59	MM301	Đồ án TTĐPT Multimedia projects	tự chọn	2	0	2	
60	MM302	Thực tập doanh nghiệp Internship	tự chọn	2	0	2	
61	INI01	Thực tập quốc tế International internship	tự chọn	2	0	2	
62	MM304	Khởi nghiệp ngành TTĐPT Startup in multimedia	Tự chọn	2	2	0	

Ghi chú: (*) Danh sách các môn học tự chọn tự do được gợi ý có thể thay đổi theo từng năm học.

7.2.4. Khối kiến thức tốt nghiệp

Khối kiến thức tốt nghiệp có 10 tín chỉ. Sinh viên chọn 1 trong 3 hình thức tốt nghiệp sau:

- Học 1 môn chuyên đề (4 tín chỉ) và đăng ký thực hiện Đồ án tốt nghiệp (6 tín chỉ).
- Đăng ký thực hiện Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp (10 tín chỉ).
- Đăng ký thực hiện Khóa luận tốt nghiệp (10 tín chỉ).

Bảng 23: Bảng phân bổ các môn học trong khối kiến thức tốt nghiệp

TT	Mã MH	Tên môn học (MH) Tiếng việt	Loại MH	Tín chỉ	Phòng TN
----	-------	--------------------------------	---------	---------	-------------

		Tiếng Anh	(bắt buộc / tự chọn)	Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành / Thí nghiệm / Bài tập lớn	
V	Khởi kiến thức tốt nghiệp (10 tín chỉ)						
63	MM***	Môn chuyên đề Special subjects	tự chọn	4	3	1	
64	MM504	Đồ án tốt nghiệp Capstone Project	tự chọn	6	0	6	
65	MM506	Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Industry capstone project	tự chọn	10	0	10	
66	MM505	Khóa luận tốt nghiệp Graduation thesis	tự chọn	10	0	10	
		Tổng số tín chỉ		120			

Các môn chuyên đề là các môn chuyên ngành yêu cầu kiến thức tổng quan và chuyên sâu của 3 hướng ngành được quy định trong chương trình đào tạo. Sinh viên có thể đăng ký học một môn trong Bảng 24 để hoàn thành 4 tín chỉ môn chuyên đề. Môn được đăng ký làm môn chuyên đề sẽ không được tính trong 28 tín chỉ môn chuyên ngành tự chọn.

Bảng 24: Danh sách các môn học Chuyên đề tốt nghiệp

TT	Mã MH	Tên MH		Loại MH (bắt buộc/ tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN (**)
		Tiếng Việt	Tiếng Anh		Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành/ Thí nghiệm/ Bài tập lớn	
1	MM205	Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Multimodal data analysis and understanding		tự chọn	4	3	1(*)	
2	MM207	Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội Developing social network data mining system		tự chọn	4	3	1(*)	
3	MM210	Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ Video recording, screen writing and post processing techniques		tự chọn	4	3	1(*)	

4	MM213	Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện Multimedia project management	tự chọn	4	3	1(*)	
5	MM219	Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu Data driven customer relationship management	tự chọn	4	3	1(*)	
6	MM220	Phân tích dữ liệu truyền thông số Digital media data analytics	tự chọn	4	3	1(*)	
Tổng số tín chỉ				4			

8. Đối sánh chương trình đào tạo

Chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện được đối sánh với các chương trình của các đơn vị đào tạo uy tín trong và ngoài nước hiện nay gồm: Trường ĐH Khoa học xã hội và nhân văn (ngành Truyền thông đa phương tiện), Trường Học viện công nghệ bưu chính viễn thông (ngành Truyền thông đa phương tiện), ĐH Bách khoa Hà Nội (ngành Truyền thông số và kỹ thuật đa phương tiện), University of California, Berkeley – Hoa Kỳ (ngành Nghiên cứu truyền thông), NanYang Technology University – Singapore (ngành Nghiên cứu truyền thông), Yonsei University – Hàn Quốc (ngành Truyền thông).

8.1. Đối sánh về tỷ trọng các khối kiến thức trong chương trình đào tạo

Bảng 25: Bảng đối sánh tỷ trọng các khối kiến thức trong CTĐT trong và ngoài nước

	Trường ĐH CNTT (Tín chỉ)	Trường ĐH KHXH&NV (Tín chỉ)	ĐH BK HN (Tín chỉ)	HVCN BCVT (Tín chỉ)	University of California, Berkeley (Unit)	NanYang Technology University (Unit)	Yonsei University (Credit)
Kiến thức giáo dục đại cương	45 (37.5%)	34 (28.3%)	50 (37.9%)	38 (25.4%)	16 (13%)	12 (9.4%)	6 (4.8%)
Kiến thức cơ sở ngành	31 (25.8%)	15 (12.5%)	49 (37.1%)	46 (36.5%)	16 (13 %)	41 (32.3%)	12 (9.5%)
Kiến thức chuyên ngành	28 TC tự chọn (28.3%)	61 (51 TC bắt buộc, 10 TC tự chọn) (50.8%)	16 tín chỉ tự chọn (20.5%)	32 tín chỉ bắt buộc (25.4%)	20 (16.7%)	32 (25.2%)	45 (35.7%)

Tổng CSN và CN	49%	63%	49.2%	61.9%	29.7%	57.5%	45.2%
Tự chọn/bổ trợ/liên ngành	6 (5%)	8 (6.7%)	9 (6.8%)	0 (0%)	68 (56.7%) (Luận văn 6 units chỉ bắt buộc cho chương trình honor)	34 (26.8%)	63 (50%)
Kiến thức tốt nghiệp	10 (8.3%)	10 (8.3%)	8 (6%)	10 (8%)		8 (6.3%)	
Tổng số tín chỉ	120	120	132	126	120	127	126

Bảng đối sánh tỉ trọng các khối kiến thức trong các chương trình đào tạo (Bảng 25) cho thấy sự tương đồng cao giữa các chương trình trong nước và sự khác biệt giữa chương trình trong nước và nước ngoài như sau:

- Các chương trình trong nước có tỉ trọng khối kiến thức giáo dục đại cương chiếm từ 25.3% đến 37.9% tổng tỉ trọng chương trình đào tạo. Khối kiến thức tự chọn/bổ trợ chiếm tỉ trọng từ 0% đến 6.8%. Khối kiến thức tốt nghiệp chiếm tỉ trọng từ 6% đến 8.3%. Khối kiến thức tốt nghiệp là bắt buộc cho tất cả các chương trình trong nước.
- Các chương trình nước ngoài có chung điểm khác biệt so với chương trình trong nước là khối kiến thức tự chọn/liên ngành chiếm tỷ lệ cao trong chương trình đào tạo. Điều này có thể giải thích bởi các chương trình đào tạo ở nước ngoài được khảo sát đều đến từ các đại học lớn có nhiều ngành đào tạo gần, do đó các chương trình đều cho phép sinh viên tự do đăng ký số lượng lớn tín chỉ tự do từ các ngành này.
- Về tổng số tín chỉ toàn chương trình thì các chương trình trong và ngoài nước đều tương đồng ở mức 120 đến 132 tín chỉ.

Về số tín chỉ chuyên ngành tự chọn, chương trình đào tạo của Trường ĐH CNTT có tỉ trọng tín chỉ tự chọn chuyên ngành cao nhất (sinh viên có thể tự chọn tất cả 28/28 tín chỉ chuyên ngành trong CTĐT của Trường ĐH CNTT). Điều này cho phép sinh viên có thể thoải mái lựa chọn các môn thuộc 3 nhóm ngành được thiết kế trong chương trình.

Trong khi khối kiến thức tốt nghiệp (ở hình thức khóa luận tốt nghiệp hoặc tương đương) là bắt buộc cho 3 chương trình trong nước và chương trình của Nanyang Technology University, khối kiến thức tốt nghiệp (ở hình thức khóa luận tốt nghiệp) là tùy chọn cho chương trình của University of California, Berkeley và Yonsei University.

8.2. Đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo

8.2.1. Đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo trong nước

Bảng 26: Bảng đối sánh các môn học trong các chương trình đào tạo trong nước

Trường ĐH CNTT	Trường ĐH KHXH&NV	Học viện CNBCVT	ĐH BKHN
Khối kiến thức đại cương: Chính trị - pháp luật			

Tư tưởng Hồ Chí Minh Triết học Mác – Lênin Kinh tế chính trị Mác – Lênin Chủ nghĩa xã hội khoa học Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam Pháp luật đại cương: 2	Tư tưởng Hồ Chí Minh Triết học Mác – Lênin Kinh tế chính trị Mác – Lênin Chủ nghĩa xã hội khoa học Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam Pháp luật đại cương: 2	Tư tưởng Hồ Chí Minh Triết học Mác – Lênin Kinh tế chính trị Mác – Lênin Chủ nghĩa xã hội khoa học Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam Pháp luật đại cương: 2	Tư tưởng Hồ Chí Minh: 2 Triết học Mác – Lênin: 3 Kinh tế chính trị Mác – Lênin: 2 Chủ nghĩa xã hội khoa học: 2 Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam: 2 Pháp luật đại cương: 2
Khối kiến thức đại cương: Toán – Tin học – Khoa học tự nhiên			
Xác suất thống kê: 3 Đại số tuyến tính: 3 Nhập môn lập trình: 4	Thống kê cho khoa học xã hội: 2		Giải tích I: 4 Giải tích II: 3 Giải tích III: 3 Đại số: 4 Xác suất thống kê: 3 Phương pháp tính: 3 Vật lý đại cương I: 2 Vật lý đại cương II: 4 Lý thuyết mạch: 3 Lý thuyết thông tin: 2
Khối kiến thức đại cương: Khoa học xã hội – Nghệ thuật – Kinh tế - kỹ năng			
Marketing căn bản: 2 Tâm lý học đại cương: 2 Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông: 2 Kỹ năng truyền thông giao tiếp: 2 Kỹ năng nghề nghiệp : 2	Kinh tế học đại cương: 2 Tâm lý học đại cương: 2 Cơ sở văn hóa Việt Nam: 2 Xã hội học đại cương: 2 Phương pháp nghiên cứu khoa học: 2 Môi trường và phát triển: 2 Kỹ năng truyền thông giao tiếp: 2 Tự chọn: 3 tín chỉ Lịch sử văn minh thế giới: 3 Nhập môn nghệ thuật học: 3 Tôn giáo học đại cương: 2 Mỹ học đại cương: 2	Marketing căn bản: 3 Lịch sử văn minh thế giới: 2 Cơ sở văn hóa Việt Nam: 2 Phương pháp luận nghiên cứu khoa học: 2 Kỹ năng giao tiếp: 1 Kỹ năng thuyết trình: 1 Kỹ năng làm việc nhóm: 1 Kỹ năng tạo văn bản: 1 Kỹ năng lập kế hoạch và tổ chức công việc: 1 Kỹ năng giải quyết vấn đề: 1 Kỹ năng tư duy sáng tạo: 1	

	Hệ thống chính trị VN hiện đại: 2 Dẫn luận ngôn ngữ học: 2 Thực hành văn bản tiếng Việt: 2 Chính trị học đại cương: 2		
Khối kiến thức cơ sở ngành			
Giới thiệu ngành TTĐPT: 4 Cơ sở dữ liệu: 4 Lý luận truyền thông đại chúng: 3 Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác: 2 Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông: 2 Thiết kế đồ họa: 4 Viết nội dung đa phương tiện: 3 Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện: 4 Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT: 4 Học máy ứng dụng trong TTĐPT: 4	Nhập môn truyền thông đa phương tiện: 3 Lý luận truyền thông đại chúng: 3 Pháp luật và đạo đức nghề nghiệp: 3 Marketing căn bản: 2 Nghiên cứu truyền thông: 2 Tư duy sáng tạo: 2	Nhập môn truyền thông: 2 Nhập môn quảng cáo: 2 Nhập môn PR: 2 Lý thuyết truyền thông: 2 Phương pháp nghiên cứu truyền thông: 2 Viết đa phương tiện: 2 Pháp luật và đạo đức truyền thông: 2 Thiết kế đồ họa cơ bản: 3 Kịch bản đa phương tiện: 2 Quay phim: 3 Kỹ thuật nhiếp ảnh: 3 Biên kịch đa phương tiện: 3 Nghệ thuật kể chuyện đa phương tiện: 2 Diễn thuyết trước công chúng: 2 Truyền thông và dư luận xã hội: 2 Phỏng vấn: Lý thuyết và thực hành Tự chọn: 6 TC Báo chí điều tra: 2 Thiết kế ấn phẩm báo chí: 2 Thiết kế tương tác đa phương tiện: 2 Ngôn ngữ truyền thông: 2 Truyền thông quốc tế: 2	Nhập môn Truyền thông số và kỹ thuật đa phương tiện: 2 Kỹ thuật lập trình C/C++: 2 Cấu trúc dữ liệu và giải thuật: 2 Điện tử số: 3 Xử lý tín hiệu số: 3 Nén và mã hóa dữ liệu đa phương tiện: 2 Lập trình nâng cao: 2 Thông tin số: 3 Đồ họa máy tính: 2 Kỹ thuật vi xử lý: 3 Cơ sở dữ liệu: 2 Phân tích và thiết kế hệ thống: 2 Xử lý ảnh số: 2 Xử lý ngôn ngữ tự nhiên: 2 Xử lý tín hiệu âm thanh: 2 Học máy cơ bản: 3 Hệ điều hành: 3 Kiến trúc máy tính: 2 Mạng máy tính: 3 Đồ án thiết kế I: 2 Đồ án thiết kế II: 2

		Kinh tế truyền thông: 2 Báo chí đa phương tiện: 2	
Khối kiến thức chuyên ngành			
Truyền thông và dư luận xã hội Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Xử lý ngôn ngữ tự nhiên Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội Thiết kế và sản xuất ấn phẩm Nghệ thuật truyền thông và báo chí Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ Thiết kế giao diện người dùng Công nghệ Web và ứng dụng Thực tế ảo và thực tế tăng cường Hoạt hình Nhập môn phát triển game Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Tiếp thị số Chiến lược phát triển thương hiệu Quản trị sự kiện	Nhiếp ảnh: 2 Kỹ năng viết cho truyền thông: 2 Kỹ năng phỏng vấn: 3 Thiết kế đồ họa: 2 Thiết kế trình bày ấn phẩm: 3 Đồ họa thông tin: 2 Đồ án 1: thiết kế và sản xuất ấn phẩm: 2 Sản phẩm audio: 3 Kỹ thuật quay phim: 2 Kỹ thuật hậu kỳ: 2 Biên kịch: 3 Công tác đạo diễn: 2 Đồ án 2: sản phẩm nghe nhìn Thiết kế và quản trị website: 3 Đồ án 3: sản phẩm truyền thông xã hội: 3 -Tự chọn 2 TC Hoạt hình: 2 Game: 2 Kỹ thuật âm thanh và ánh sáng: 2 Các trường phái và thể loại âm nhạc: 2	Báo chí dữ liệu: 2 PR: chiến lược và thực hành: 3 Quảng cáo đa phương tiện: 2 Quảng cáo: chiến lược và thực hành: 3 Ứng dụng đồ họa đa phương tiện: 3 Ứng dụng thiết kế web: 3 Tổ chức sản xuất video: 3 Tổ chức sản xuất podcast: 3 Rủi ro và xử lý khủng hoảng truyền thông: 2 Truyền thông chính sách: 2 Thực hành chuyên sâu: 4	Tương tác người-máy: 2 Kỹ thuật truyền hình: 2 Kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện: 2 Phân tích và trực quan hóa dữ liệu: 2 Hệ thống nhúng đa phương tiện: 3 Kỹ xảo điện ảnh: 2 Lập trình game: 2 Lập trình web và ứng dụng di động: 3 Hệ thống viễn thông: 3

Quan hệ công chúng trong marketing Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến Phân tích dữ liệu truyền thông số Đồ án TTĐPT Thực tập doanh nghiệp Thực tập quốc tế			
Khối kiến thức tự chọn tự do/bổ trợ			
Sinh viên có thể chọn các môn học thuộc khối kiến thức giáo dục chuyên nghiệp trong CTĐT ĐH, SDH của trường ĐH CNTT hoặc của các Trường ĐH khác trong ĐHQG-HCM hoặc của các Trường ĐH khác ngoài ĐHQG-HCM mà có ký kết hợp tác với Trường ĐH CNTT để tích lũy tối thiểu 6 tín chỉ tự chọn tự do.	(tự chọn 8 TC) Quản trị văn phòng: 2 Văn hóa doanh nghiệp: 2 Quản trị dự án: 2 Lễ tân đối ngoại: 2 Khởi sự doanh nghiệp truyền thông: 2 Kế toán đại cương: 2 Kỹ năng dẫn chương trình truyền hình: 2 Truyền thông y tế: 2 Ứng dụng trí tuệ nhân tạo cho hoạt động báo chí và truyền thông: 2 Adobe Photoshop: 2 Adobe Illustrator: 2 Adobe Premiere: 2 Adobe InDesign: 2		Thiết kế mỹ thuật công nghiệp: 2 Thiết kế hội họa, mỹ thuật cơ bản: 2 Truyền thông và văn hóa: 2 Văn hóa kinh doanh và tinh thần khởi nghiệp: 2 Tư duy công nghệ và thiết kế kỹ thuật: 2 Technical Writing and Presentation: 3
Khối kiến thức tốt nghiệp			
Môn chuyên đề: 10 Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức: 4 Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội: 4 Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ: 4 Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện: 4 Tiếp thị số: 4	Thực tập: 5 Đồ án tốt nghiệp: 5	Thực tập tốt nghiệp: 4 Khóa luận tốt nghiệp: 6 Học phần thay thế khóa luận: Truyền thông nội bộ: 3 Tổ chức sự kiện: 3	Đồ án nghiên cứu: 8

Phân tích dữ liệu truyền thông số: 4 Đồ án tốt nghiệp: 6 Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp: 10 Khóa luận tốt nghiệp: 10			
--	--	--	--

Bảng 26 so sánh các môn học thuộc các khối kiến thức của 4 chương trình đào tạo trong nước. So với chương trình thuộc 3 trường đại học trong nước còn lại thì chương trình của Trường ĐH CNTT có độ tương đồng cao nhất với chương trình của Trường ĐH KHXH&NV.

- Cụ thể ở khối kiến thức đại cương ở chương trình của Trường ĐH CNTT, nếu không tính các môn chính trị pháp luật thì tỷ lệ tín chỉ ở các môn giống hoặc tương đương là 55%. Nếu tính luôn các môn chính trị pháp luật (nhưng không tính Anh Văn) thì tỷ lệ môn giống hoặc tương đương là 72.7% (tức là các môn thuộc khối kiến thức đại cương ở chương trình của Trường ĐH CNTT giống hoặc tương đương với các môn thuộc chương trình của Trường ĐH KHXH&NV có tổng số tín chỉ chiếm 72.7% tổng số tín chỉ các môn đại cương).
- Khối kiến thức cơ sở ngành ở chương trình của Trường ĐH CNTT cũng có nhiều môn giống hoặc tương đồng với các môn ở chương trình của Trường ĐH KHXH&NV với tổng số tín chỉ chiếm tỷ lệ 58% tổng số tín chỉ các môn cơ sở ngành.
- Về tổng quan, có sự tương đồng cao ở khối kiến thức đại cương và cơ sở ngành ở hai chương trình của Trường ĐH CNTT và Trường ĐH KHXH&NV. Điểm khác biệt chính giữa hai chương trình là chương trình của Trường ĐH CNTT có thêm các môn toán, CNTT cơ bản, và các môn cung cấp kiến thức cơ sở ngành về ứng dụng CNTT trong Truyền thông đa phương tiện.
- Ở khối kiến thức chuyên ngành, tổng số tín chỉ của các môn giống hoặc tương đương ở chương trình của Trường ĐH CNTT so với các môn ở chương trình của Trường ĐH KHXH&NV chiếm tỷ lệ 51.1%. Lưu ý là các môn chuyên ngành ở chương trình của Trường ĐH CNTT được thiết kế theo 4 nhóm gồm: hướng ngành AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, hướng ngành Thiết kế đa phương tiện, hướng ngành Công nghệ tiếp thị, và nhóm các môn thực tập và đồ án chuyên ngành. Tỷ lệ các môn giống hoặc tương đương ở 4 nhóm này khác nhau. Cụ thể, hướng ngành AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện có nhiều môn về ứng dụng khoa học dữ liệu và trí tuệ nhân tạo trong ngành Truyền thông đa phương tiện hầu như không có mặt trong chương trình của Trường ĐH KHXH&NV. Do đó tổng tín chỉ các môn tương đương thuộc hướng ngành này chỉ chiếm tỷ lệ 9.8%. Hướng ngành Thiết kế đa phương tiện có nhiều môn giống hoặc tương đương nhất với tổng số tín chỉ chiếm tỷ lệ 19.6%. Hướng ngành Công nghệ tiếp thị có tổng số tín chỉ các môn giống hoặc tương đương chiếm tỷ lệ 17.4%. Ở nhóm môn thực tập và đồ án chuyên ngành ở chương trình của Trường ĐH CNTT chỉ có 3 môn (2 tín chỉ mỗi môn) nên tổng số tín chỉ các môn giống hoặc tương đương trên tổng số tín chỉ các môn chuyên ngành chiếm tỷ lệ nhỏ là 4.3%.
- Về tổng quan, có sự tương đồng khá cao ở khối kiến thức chuyên ngành thuộc hai chương trình của Trường ĐH CNTT và Trường ĐH KHXH&NV, đặc biệt ở khối kiến thức chuyên ngành là các môn về thiết kế ấn phẩm, đồ họa, sản xuất sản phẩm truyền thông, video, và các môn về quan hệ công chúng, truyền thông tiếp thị. Điểm khác biệt giữa hai chương trình là chương trình của Trường ĐH CNTT có các môn chuyên ngành về ứng dụng khoa học dữ liệu và trí tuệ nhân tạo

trong hướng ngành AI ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, các môn về thiết kế đa phương tiện tương tác trong hướng ngành Thiết kế đa phương tiện, và các môn về ứng dụng CNTT trong hướng ngành Công nghệ tiếp thị.

So với chương trình của Học viện CNBCVT, chương trình của trường ĐH CNTT có sự tương đồng ở nhóm kiến thức về thiết kế đa phương tiện (gồm các chủ đề thiết kế ấn phẩm, đồ họa, sản xuất sản phẩm truyền thông, video) và nhóm kiến thức về truyền thông tiếp thị. Điểm khác biệt rõ rệt giữa hai chương trình là các môn khoa học tự nhiên và CNTT. Cụ thể, chương trình của Học viện CNBCVT hoàn toàn không có các môn Toán và CNTT trong khối kiến thức đại cương và cơ sở ngành. Ở khối kiến thức chuyên ngành thì ngoại trừ môn “Ứng dụng thiết kế web” thì chương trình của Học viện CNBCVT không có môn nào về CNTT nói riêng và công nghệ nói chung.

So với chương trình của Đại học BKHN thì chương trình của Trường ĐH CNTT có sự tương đồng cao về tỷ lệ các môn về Khoa học tự nhiên. Tuy nhiên về thành phần các môn thuộc nhóm này thì có sự khác biệt lớn giữa hai chương trình. Cụ thể ở khối kiến thức đại cương, chương trình của Trường ĐH CNTT chỉ có 2 môn toán (Xác suất thống kê và Đại số tuyến tính) và 1 môn CNTT (Lập trình cơ bản) thuộc nhóm Khoa học tự nhiên. Trong khi đó, chương trình của ĐH BKHN có tới 7 môn toán và 3 môn về vật lý và mạch số. Ở khối kiến thức cơ sở ngành và chuyên ngành, cả hai chương trình có sự tương đồng ở các môn về lập trình, thiết kế web, ứng dụng, trí tuệ nhân tạo. Tuy nhiên chương trình của Trường ĐH CNTT thiết kế các môn về CNTT được ứng dụng cụ thể trong từng hướng ngành thuộc ngành Truyền thông đa phương tiện. Chương trình của Trường ĐH CNTT cũng đi sâu vào các môn ứng dụng khoa học dữ liệu, công nghệ phần mềm, trí tuệ nhân tạo trong các hướng này. Trong khi đó, chương trình của ĐH BKHN không xác định rõ các hướng ngành nên các môn về CNTT trong chương trình là các môn CNTT nền tảng chứ không phải là các môn CNTT ứng dụng cụ thể trong ngành Truyền thông. Ngoài ra chương trình của ĐH BKHN có tỷ trọng lớn các môn về điện tử viễn thông (điện tử, thiết kế mạch số, hệ thống nhúng, xử lý tín hiệu, xử lý âm thanh, xử lý ảnh, viễn thông). Đây là nhóm kiến thức không có trong chương trình của Trường ĐH CNTT. Một điểm khác biệt nữa ở hai chương trình là chương trình của ĐH BKHN không có các môn về truyền thông xã hội và truyền thông tiếp thị trong khi đây đều là các mảng kiến thức quan trọng trong chương trình của Trường ĐH CNTT.

Về hình thức tốt nghiệp thì tất cả 4 chương trình trong nước đều có khối kiến thức tốt nghiệp bắt buộc. Cả 3 chương trình của Trường ĐH CNTT, Trường ĐH KHXH&NV, và ĐH BKHN đều yêu cầu hình thức khóa luận tốt nghiệp (với số tín chỉ khác nhau). Riêng chương trình của Học viện CNBCVT cho phép sinh viên học 2 môn thay thế cho khóa luận tốt nghiệp.

8.2.2. Đối sánh các môn học Trường ĐH CNTT và chương trình ngoài nước

Như đã phân tích trong Bảng 26 (Bảng đối sánh tỷ trọng các khối kiến thức trong chương trình đào tạo trong và ngoài nước), các chương trình đào tạo nước ngoài từ các Đại học lớn có tỷ trọng lớn ở nhóm kiến thức tự chọn tự do (sinh viên có thể tự do chọn lựa các môn học đại cương và chuyên ngành ở nhiều ngành trong Đại học). Do đó để đối sánh nội dung của các chương trình đào tạo, Bảng 27 dưới đây chỉ liệt kê các môn thuộc nhóm kiến thức cốt lõi (cơ sở ngành và chuyên ngành) của từng ngành.

Bảng 27: Đối sánh các môn học cơ sở ngành và chuyên ngành giữa các chương trình

Trường ĐH CNTT	University of California, Berkeley	Nanyang Technology University	Yonsei University
----------------	------------------------------------	-------------------------------	-------------------

Giới thiệu ngành TTĐPT: 4 Cơ sở dữ liệu: 4 Lý luận truyền thông đại chúng: 3 Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác: 2 Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông: 2 Thiết kế đồ họa: 4 Viết nội dung đa phương tiện: 3 Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện: 4 Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT: 4 Học máy ứng dụng trong TTĐPT: 4 Truyền thông và dư luận xã hội: 4 Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện: 4 Xử lý ngôn ngữ tự nhiên: 4 Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT: 4 Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện: 4 Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức: 4 Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội: 4 Thiết kế và sản xuất ấn phẩm: 4 Nghệ vụ truyền thông và báo chí: 4 Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ: 4 Thiết kế giao diện người dùng: 4 Công nghệ Web và ứng dụng: 4 Thực tế ảo và thực tế tăng cường: 4	Text and Data Media History: 4 Audio-Visual Media History: 4 Media Theories and Processes: 4 Media and Democracy: 4 Media and Globalization: 4 Digital Studies concentration -Research methodology Advanced Digital Media: 4 Game Design Methods: 4 Foundations of Data Science: 4 Foundations of Data Science: 4 Social Networks: 4 Foundations of Data Science: 4 Researching Digital Media: Methods and Methodologies: 4 Social Network Analysis and the Icelandic Saga: 4 Foundations of Data Science: 4 Introduction to Probability and Statistics: 4 -Virtual Communities and Social Media Information Technology and Society: 4 Information Technology and Society: 4 Information Technology and Society: 4 AScience, Technology, and Society: 4 History of Information: 4 Introduction to Technology, Society, and Culture: 4 The Social Life of Computing: 4 Social Media and Journalism: 3 History and Development of Online News: 4 Internet and Culture: 4	Making Sense Of Big Data: 3 Foundations Of Communication Studies: 3 Basic Media Writing: 3 Basic Media Writing: 3 Only Applicable To Iem Students Media Law, Ethics & Policy: 3 Artificial Intelligence & New Technology Law: 3 Speech & Argumentation: 3 Communication History & Theories: 3 Fundamentals Of Research: 3 News Reporting & Writing: 3 Multimedia Writing In Chinese: 3 Print & Digital Publications: 3 Web Design & Technologies: 3 Image & Sound Production: 3 Media Presentation & Performance: 3 Genre & Narrative Strategies: 3 Production Management For Tv & Cinema: 3 Broadcast Journalism: Concepts & Applications: 3 Audio In Media: 3 Creative Strategies: 3 Corporate Communications Management: 3 Korean Cinema In The Global Context: 3 Photojournalism: 3 Online Journalism: 3 People, Politics & The Media: 3 Interpersonal Communication: 3 Organisational Communication: 3	Intro. To Media Studies: 3 Research Methods In Mass Communication: 3 Advertising: 3 Understanding Broadcast Media: 3 Communication Theory: 3 Interpersonal Communication: 3 Communication Technologies & Social Change: 3 Public Relations: 3 Understanding Of Journalism: 3 Speech Communication: 3 New Comm. Tech: 3 Mass Media And Popular Culture: 3 Video Production: 3 Theories Of Video Production: 3 Coverage And Report In Media: 3 Media Management And Economics: 3 Advanced Video Production: 3 International Communication: 3 Documentary Production: 3 Institutions Of Mass Media: 3 Media Ethics: 3 Persuasive Communication: 3 Statistics For Communication Research: 3 Political Communication: 3 Introduction To Filmmart: 3 Media, Art And Society: 3 Digital Marketing: 3
--	---	---	--

Hoạt hình: 4 Nhập môn phát triển game: 3 Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện: 4 Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm: 4 Tiếp thị số: 4 Chiến lược phát triển thương hiệu: 4 Quản trị sự kiện: 4 Quan hệ công chúng trong marketing: 4 Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến: 4 Phân tích dữ liệu truyền thông số: 4 Đồ án TTĐPT: 2 Thực tập doanh nghiệp: 2 Thực tập quốc tế: 2	Cybernetics and Cybercultures: The Psychosocial Impact of Digital Media: 4 Society and Technology: 4 Virtual Communities/Social Media: 4 Performance, Television, and Social Media: 4 -Digital Projects and Storytelling Digital Humanities and Archival Design: 3 Media Technologies: 4 Introduction to Multimedia: 3 Advanced Multimedia: 3 The Future of Visual Storytelling: 3 Introduction to Data Journalism: 3 Visual Culture: 4 Ethnographic Film and Documentary Form: History, Ethics and Aesthetics of Reality Based Media: 4 Transforming Tech: Issues and Interventions in STEM and Silicon Valley: 4 Critical Practices: People, Places, Participation: 4 History and Theory of New Media: 4 Questioning New Media: 3 Critical Making: 4 Critical Practices: People, Places, Participation: 4 Locative Media: 4 Theory and Practice of Tangible User Interfaces: 4 Interface Aesthetics: 3 Rhetoric of New Media: 4 Global Cultural Studies Concentration -Research Methodologies	Psychology & Communication: 3 Media Effects: 3 Integrated Marketing Communication: 3 Social Consequences Of Mobile Communication: 3 Short Overseas Journalism Practicum: 3 Television Practicum: 3 Television Practicum: 4 Film Festival Practicum: 3 Film Festival Practicum: 4 Online Magazine Practicum: 3 Online Magazine Practicum: 4 News Practicum: 3 News Practicum: 4 Regional Strategic Communication Management: 4 The Content Lab For Community Management: 3 Digital Media Entrepreneurship: 3 Public Relations Writing: 3 Introduction To Advertising, Society, & Consumer Analytics: 3 Public Relations And Communication Management: 3 Cinema And The Environment: 3 Acting & Directing For Tv & Film: 3 Foundation Of Information Analytics: 3 Information Analytics: Tools, Techniques & Technologies: 3 Telling Stories With Data: 3 Information Representation & Organization: 3 Data Mining: 3	Introduction To Risk Communication: 3 Introduction To Health Communication: 3 Communication Technology And Urban Community: 3 Data Communication Science: 3 Cyber Communication: 3 Practices For Planning: 3 Online Media Analysis: 3 Digital Media Start-Up: 3 Introduction To Ai Programming: 3 Communication Text Mining: 3 New Media And Journalism: 3 Understanding Of Human-Computer Interaction: 3 Chinese Media, Politics, And Society: 3 Public Communication Campaign: Theory And Practice: 3 Analyzing Communication And Media Data With R: 3 Human Communication: 3
--	---	---	---

Doing Feminist Research: 4 Critical Thinking In Global Studies: 4 Cultural Studies Research Methodology: 4 -Visual Culture Third World Cinema: 4 Race and American Film: 4 Introduction to Cultural Studies: Black Visual Culture: 4 History and Theory of Ethnographic Film: 4 Asian Americans in Film and Video: 4 Latino Narrative Film: to the 1980s: 4 Latino Narrative Film Since 1990: 4 Latino Documentary Film: 4 Contemporary Language Cinema: 4 Popular Media in Modern China: 4 East Asian Film: Special Topics in Genre: 4 High School, The Movie: 3 The Language and Literature of Films: 4 Ethnicity and Race in Contemporary American Films: 4 Documentary Forms: 4 History of Avant-Garde Film: 4 Experimental and Alternative Media Art: 4 Global Media: 4 National Cinema: 4 Special Topics in Film: 4 Special Topics in Film Genre: 4 Auteur Theory: 4 History and Criticism of Film: 4 Women and Film: 4 Film, Feminism, and the Avant-Garde: 4	News Copy Editing: 4 Specialised Journalism: Business & Economics: 4 Feature Writing: 4 Social Media Mining: 4 Advanced Photojournalism: 4 Writing For Cinema & Tv: 4 Documentary Production: Concepts & Applications: 4 Narrative Film & Tv: Concepts & Applications: 4 Advertising Creativity & Copywriting: 4 Crisis Management: 4 Media Planning & Strategies: 4 Communication Campaigns: 4 Brand Management: 4 Audience Research Methods: 4 Frontiers In Communication Science: 4 Advanced Research Methods: 4 Specialised Journalism: Science & Health Reporting: 4 Bayesian Data Analysis & Its Applications: 4 Popular Cinema: 4 Asian Cinema: 4 TV Studies: Critical Approaches: 4 Intercultural Comm: 4 Public Opinion: 4 Persuasion & Social Influence: 4 Global Media Issues & Policy: 4 Information Society & Policy: 4 Issues In Public Relations: 4 Issues In Cinema Studies: 4 Issues In Advertising: 4
--	--

Cultural Representations of Sexualities: Queer Visual Culture: 4 Global Societies and Cultures: 4 The Italian Cinema: History, Genres, Authors: 4 Film and Literature (in English): 4 Introduction to Japanese Cinema: 4 Japanese Visual Culture: Introduction to Anime: 4 Topics in Japanese Film: 4 Picturing Korea: 4 Introduction to Korean Cinema: 4 History and Memory in Korean Cinema: 4 Cold War Culture in Korea: Literature and Film: 4 Cultural Representations of Sexualities: Queer Visual Culture: 4 Visual Culture: 4 Film and Fiction of Iran: 4 Photography and the American Indian: Manifest Destiny, American Frontier, and Images of American Indians: 4 Native Americans and the Cinema: 4 Novel into Film: 4 Genre in Film and Literature: 4 Auteur in Film: 4 Art and Authorship: 4 Rhetoric of the Image: 4 Television Criticism: 4 Rhetoric of Visual Witnessing: 4 Science, Narrative, and Image: 4 Studies in Drama and Film: 4 Performance, Television, and Social Media: 4	The Development Of Singapore Media: 4 Digital Media & Human Relationships: 4 Consumer Behavior: 4 Selected Topics In Pr: Evaluating & Producing Campaign Result: 4 Issues In Cinema Studies - Cinema & Social Currents: 4 Going Overseas For Advanced Reporting: 4 New Media & Society: 4 Overseas Film Festival: 4 International Strategic Communications Management: 4 Overseas Digital Documentary - "Odyssey": 4 Risk Communication: 4 Health Communication: 4 The Korean Wave: 4 The Future Of Cinema: 4 Impression Management And Self-Presentation: 4 War And Cinema: 4 Popular Animation In A Global Context: 4 Film Festivals: History & Theory: 4 Branded Content Marketing For Social Media Campaigns: 4 Introduction To Network Analysis: 4 Global Film Cultures: Hollywood & The West: 4 Non-Western Cinema: 4 Effects Of Virtual Reality Technologies: 4 Integrated Platform Advertising: 4 Promoting Sustainability: 4 Women In Film & Tv Industries: 4 Programming In Python: 4 Social Media, Self & Society: 4
--	---

Histories of Performance: Performance and Community: 4 -Popular Culture Examining U.S. Cultures in Time: 4 Examining U.S. Cultures in Place: 4 Culture and Power: 4 Islamophobia and Constructing Otherness: 4 Topics in Asian Popular Culture: 4 Gender and Sexuality in Asian American Literature and Culture: 4 Literature and History: 4 Literature and Popular Culture: 4 Cultural Representations of Sexualities: Queer Literary Culture: 4 Antebellum America: The Advent of Mass Society: 4 Murakami Haruki and Miyazaki Hayao: the Politics of Japanese Culture from the Bubble to the Present: 4 Korean Language in Popular Media: 4 Cultural Representations of Sexualities: Queer Literary Culture: 4 Cultural History of Advertising: 4 Gender, Race and National Identity in Global Popular Culture: 4 Cultural Psychology: 3 The Problem of Mass Culture and the Rhetoric of Social Theory: 4 Sociology of Culture: 4 Popular Culture: 4 Media Law and Policy Concentration -Research Methodologies	Storytelling In Advertising: 4 Performative Documentary: 4 Automation And Macro-Communication: 4 Telling The Story In Multimedia: 4 Immersive Journalism: 4 Digital Inclusion And Disability: Technology, Inclusive Design, And Futures: 4 Financial Communication: Media, Fintech, And Financial Markets: 4 Persuasive Technology For Strategic Communication: 4 Brand Journalism: 4 Digital Advertising Essentials: 4 Tech & Startup Reporting Lab: 4 The Power Of Media: Myth & Reality: 3 Understanding Wikipedia: 3 Introduction To Advertising: 3 News Media Lab: 3 Introduction To Korea Studies: 3 Introduction To News Media: 3 Fifty Discoveries, Fifty Inventions: 3 Deep Dive Into Video Games: 3 Collective Problem Solving: 3 Media Literacy & Society: 3 How Music Speaks: 3 Science Fiction Film: 3 Culturally Competent Communicator In A Multicultural World: 3 Media & Society In The Digital Age: 3 Global Cinema: 3
--	--

	Introduction to Environmental Economics and Policy: 4 Research Methods in Media Studies: 4 Introduction to Empirical Analysis and Quantitative Methods: 4 Introduction to Empirical Analysis and Quantitative Methods,: 4 Introduction to Public Policy Analysis: 4 Evaluation of Evidence: 4 -Institutions Information Technology and Society: 4 History of American Business: 3 High School, The Movie: 3 Entertainment Law: 4 Politics and Culture in 20th-Century Germany: Fascism and Propaganda: 4 Information Technology Economics, Strategy, and Policy: 3 Introduction to Media and International Relations: 4 Media Ethics: 3 The History of Journalism: 3 History and Development of Online News: 4 Television Studies: 4 Transforming Tech: Issues and Interventions in STEM and Silicon Valley: 4 American Politics: Campaign Strategy - Media: 4 Early Childhood Policy: 3 Organizations and Social Institutions: 4 Sport As a Social Institution: 4 Marketing: 3 Customer Insights: 3 History of American Business: 3	Introduction To Film Studies: 3 Professional Internship: 11 Final Year Project: 8 Overseas Entrepreneurship Programme: 11	
--	---	---	--

	-Citizenship Politics and Anthropology: 4 Islamaphobia and Constructing Otherness: 4 Islamaphobia and Constructing Otherness: 4 Queer Theories: Activist Practices: 4 Gender, Race, and Law: 4 Behind the Data: Humans and Values: 3 Consumer Society and Culture: 4 Art and Activism: 4 Wealth and Poverty: 4 Privacy in the Digital Age: 3 Art and Activism: 4 Public Opinion, Voting and Participation: 4 Political Psychology and Involvement: 4 Political Psychology and Involvement: 4 Wealth and Poverty: 4 Social Movements, Organizing & Policy Change: 3 Sociology of Law: 4 Politics and Social Change: 4 Social Movements and Political Action: 4 Social Change: 4 Social Change: American Cultures: 4 Social Change in Latin America: 4 Social Policy: 4		
--	---	--	--

Từ Bảng 27, có thể thấy mặc dù số tín chỉ của 4 chương trình là tương đương nhau nhưng chương trình của University of California Berkeley, NanYang Technology University, và Yonsei University đều cung cấp nhiều môn học cơ bản và chuyên sâu cho nhiều mảng kiến thức trong ngành Truyền thông và Truyền thông đa phương tiện. Chương trình của cả 3 trường ngoài nước đều có độ phủ tốt hơn ở các lĩnh vực khoa học xã hội, văn hóa, nghệ thuật so với chương trình của Trường ĐH CNTT. Điều này được giải thích bởi các trường ngoài nước trong khảo sát đều là những đại học lớn đến từ các quốc gia phát triển như Hoa Kỳ, Singapore, và Hàn Quốc. Các trường này đào tạo nhiều ngành gần hoặc có liên quan đến ngành Truyền thông và do đó có thể đào tạo chuyên sâu ở nhiều mảng trong Truyền thông đa phương tiện.

Một điểm khác biệt chính khác giữa chương trình của Trường ĐH CNTT và 3 chương trình ngoài nước là mảng kiến thức Truyền thông tiếp thị được chú trọng trong chương trình của Trường ĐH CNTT nhưng không hoặc hầu như không có mặt trong 3 chương trình ngoài nước. Điều này được giải thích bởi mảng Truyền thông tiếp thị ở các đại học ngoài nước sẽ được dạy chuyên sâu trong các ngành liên quan đến Kinh doanh. Và do các chương trình ngoài nước đều có tỷ trọng cao (trên dưới 50%) ở khối kiến thức tự chọn tự do, sinh viên của các chương trình này hoàn toàn có thể học các kiến thức về Truyền thông tiếp thị qua những môn thuộc các ngành khác trong cùng trường.

Điểm tương đồng đáng chú ý giữa chương trình của Trường ĐH CNTT so với các chương trình ngoài nước (cũng chính là điểm sáng của chương trình của Trường ĐH CNTT so với các chương trình trong nước hiện tại) là sự có mặt của rất nhiều môn liên quan đến CNTT ứng dụng trong Truyền thông đa phương tiện (ví dụ như các môn về Khai phá dữ liệu, Trí tuệ nhân tạo, Khoa học dữ liệu, Dữ liệu lớn, Thiết kế Game, Web, ứng dụng, Mạng xã hội,...). Trong sự phát triển không ngừng của CNTT và sự tham gia ngày càng rộng khắp của CNTT trong các lĩnh vực trong xã hội (bao gồm Truyền thông đa phương tiện), việc cung cấp các kiến thức CNTT ứng dụng sâu trong Truyền thông đa phương tiện sẽ giúp sinh viên tốt nghiệp ngành Truyền thông đa phương tiện từ Trường ĐH CNTT có thể đảm nhận những loại hình công việc mới hoặc tự phát triển ra những mảng kinh doanh mới ứng dụng nhiều hơn CNTT trong Truyền thông đa phương tiện vốn đang là xu thế phát triển của ngành Truyền thông đa phương tiện trên thế giới.

9. Khả năng liên thông với các chương trình đào tạo khác

Sinh viên ngành Truyền thông đa phương tiện được xem xét chuyển ngành khác, liên thông sang các bậc học khác của Trường theo quy định hiện hành và quy định của đề án (với các chương trình theo đề án)

10. Ma trận các môn học và chuẩn đầu ra

10.1. Các môn học đại cương

Bảng 28: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khối kiến thức giáo dục đại cương

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
1.	SS003	Tư tưởng Hồ Chí Minh	NT 2							
2.	SS006	Pháp luật đại cương	NT 2							TĐ 3
3.	SS007	Triết học Mác – Lênin	NT 2							
4.	SS008	Kinh tế chính trị Mác – Lênin	NT 2							
5.	SS009	Chủ nghĩa xã hội khoa học	NT 2							

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
6.	SS010	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	NT 2							
7.	MA003	Đại số tuyến tính		NT 3	KN 3					
8.	MA005	Xác suất thống kê		NT 3	KN 3					
9.	IT001	Nhập môn Lập trình		NT 3	KN 3	KN 3				
10.	MM005	Nhập môn marketing		NT 2	KN 2	KN 2				
11.	MM006	Tâm lý học đại cương	NT 2				KN 2		KN 2	
12.	MM007	Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông	NT 2	NT 3				KN 2		
13.	MM008	Kỹ năng truyền thông giao tiếp					KN 2	KN 2	KN 2	
14.	SS004	Kỹ năng nghề nghiệp					KN 3		KN 3	TĐ 3
15.	ENG01	Anh văn 1	NT 3				KN 3	KN 4		TĐ 4
16.	ENG02	Anh văn 2	NT 3				KN 3	KN 4		TĐ 4
17.	ENG03	Anh văn 3	NT 3				KN 3	KN 4		TĐ 4
18.	ME001	Giáo dục Quốc phòng & An ninh	NT 2							TĐ 5
19.	PE231	Giáo dục thể chất 1			KN 2		KN 4			
20.	PE232	Giáo dục thể chất 2			KN 2		KN 4			

10.2. Các môn học cơ sở ngành

Bảng 29: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khỏi kiến thức cơ sở

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
1.	MM101	Giới thiệu ngành TTĐPT		NT 2					KN 2	TĐ 2
2.	IT004	Cơ sở dữ liệu		NT 3	KN 3	KN 3				
3.	MM102	Lý luận truyền thông đại chúng	NT 3	NT 3						TĐ 3
4.	MM103	Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác		NT 3	KN 3	KN 3				
5.	MM110	Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông		NT 3	KN 3	KN 3				
6.	MM104	Viết nội dung đa phương tiện		NT 3	KN 3			KN 3		
7.	MM105	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện				KN 3	KN 3		KN 3	
8.	MM106	Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT			KN 3	KN 3				TĐ 3
9.	MM107	Học máy ứng dụng trong TTĐPT			KN 3	KN 3		KN 3		
10.	MM108	Tiếp thị số			KN 3	KN 3	NT 3			
11.	IT002	Lập trình hướng đối tượng		NK 3	KN 3			KN 3		
12.	MM109	Thiết kế đồ họa		NT 3	KN 3	KN 3				

10.3. Các môn học chuyên ngành

Bảng 30: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khỏi kiến thức chuyên ngành chương trình cử nhân

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
1.	MM201	Truyền thông và dư luận xã hội			KN 3				KN 3	TĐ 3
2.	MM202	Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện		NT 3	KN 3	KN 3				
3.	MM203	Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện		NT 4	KN 4	KN 3				
4.	MM204	Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT		NT 4	KN 4	KN 3				
5.	MM205	Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức			KN 4	KN 4	KN 4			
6.	MM206	Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện		NT 3	KN 3	KN 3				
7.	MM207	Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội			KN 4	KN 4	KN 4			
8.	MM221	Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTĐPT		KN 4	KN 4	KN 4				
9.	MM222	An ninh thông tin trong truyền thông đa phương tiện		KN 4	KN 4	KN 4				
10.	IE106	Thiết kế giao diện người dùng		NT 4	KN 4	KN 4				
11.	SE347	Công nghệ Web và ứng dụng		NT 4	KN 4	KN 4				
12.	MM208	Thiết kế và sản xuất ấn phẩm		NT 4		KN 4		KN 4		
13.	MM209	Nghiệp vụ truyền thông và báo chí		NT 4			KN 4	KN 4		

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
14.	MM210	Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ		KN 4		KN 4	KN 4			
15.	MM211	Thực tế ảo và thực tế tăng cường		NT 4	KN 4	KN 4				
16.	MM212	Hoạt hình		NT 4	KN 4	KN 4				
17.	MM213	Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện					KN 4		KN 4	TĐ 4
18.	SE102	Nhập môn phát triển game		NT 3		KN 3				
19.	MM003	Quản trị sự kiện				KN 4	KN 4		KN 4	
20.	MM214	Chiến lược phát triển thương hiệu				KN 4			KN 4	TĐ 4
21.	MM215	Quan hệ công chúng trong marketing					KN 4	KN 4		TĐ 4
22.	MM216	Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm		NT 4	KN 4	KN 4				
	MM217	Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ			KN 4	KN 4	TĐ 4			
23.	MM218	Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến			KN 4	KN 4	TĐ 4			
24.	MM219	Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu			KN 4	KN 4	KN 4			
25.	MM220	Phân tích dữ liệu truyền thông số			KN 4	KN 4	KN 4			

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
26.	MM217	Phân tích dữ liệu truyền thông số			KN 4	KN 4	KN 4			

10.4. Các môn học khác

Bảng 31: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khỏi kiến thức khác

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
1.	MM301	Đồ án TTĐPT			KN 4	KN 4	KN 4			
2.	MM302	Thực tập doanh nghiệp				KN 4	KN 4		KN 4	
3.	MM303	Thực tập quốc tế					KN 4	KN 4		TĐ 4
4.	MM304	Khởi nghiệp Truyền thông đa phương tiện			KN 3				KN 3	TĐ 3

10.5. Các môn học thuộc khối kiến thức tốt nghiệp:

Bảng 32: Ma trận đánh giá chuẩn đầu ra khỏi kiến thức tốt nghiệp chương trình cử nhân

STT	Mã môn học	Tên môn học	CHUẨN ĐẦU RA							
			LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8
1.	MM304	Đồ án tốt nghiệp			KN 4	KN 4	KN 4			TĐ 4
2.	MM305	Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp			KN 5	KN 5	KN 5		KN 5	TĐ 5
3.	MM306	Khóa luận tốt nghiệp			KN 5	KN 5	KN 5		KN 5	TĐ 5

11. Các chuỗi môn học

Mỗi chuẩn đầu ra trong chương trình đào tạo được phụ trách bởi một số môn. Bảng 33 liệt kê một số chuỗi môn phụ trách các chuẩn đầu ra từ LO1 đến LO8.

Bảng 33: Chuỗi môn học tương ứng với các chuẩn đầu ra trong CTĐT

CĐRMH	HK1	HK2	HK3	HK4	HK5	HK6	HK7	HK8
LO1	MM006 - Tâm lý học đại cương - NT2		MM102 - Lý luận truyền thông đại chúng - NT3					
LO2			MM005 - Nhập môn marketing - NT2		MM108 - Tiếp thị số - NT3	MM216- Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm - NT4		
LO3	IT001 - Nhập môn Lập trình - KN3			MM106 - Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT - KN3		MM205 - Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức - KN4		
LO4					MM107 - Học máy ứng dụng trong TTĐPT - KN3	MM202 - Dữ liệu lớn ứng dụng trong TTĐPT - KN3	MM207 - Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội - KN4	
LO5	MM008 Kỹ năng truyền thông giao tiếp – KN2			MM105 - Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện - KN3		MM215 – Quan hệ công chúng trong marketing – KN4		

LO6		MM007 - Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông - KN2	MM104 - Viết nội dung đa phương tiện - KN3		MM209 - Nghiệp vụ truyền thông và báo chí - KN4			
LO7	MM101 - Giới thiệu ngành TTĐPT - KN2				MM201 - Truyền thông và dư luận xã hội - KN3	MM214 - Chiến lược phát triển thương hiệu – KN4		
LO8				SS006 - Pháp luật đại cương - TĐ3			MM213 - Quản lý dự án truyền TTĐPT – TĐ4	

12. Kế hoạch giảng dạy dự kiến

12.1. Mối liên hệ thứ tự giữa các môn học

Môn học tiên quyết

Bảng 34: Danh sách các môn học tiên quyết

STT	Môn học tiên quyết	Môn học sau
1	ENG01 – Anh văn 1	ENG02 – Anh văn 2
2	ENG02 – Anh văn 2	ENG03 – Anh văn 3

Môn học trước

Bảng 35: Danh sách các môn học trước

STT	Môn học trước	Môn học sau
1	IT001 – Nhập môn lập trình	IT002 – Lập trình hướng đối tượng; MM106 - Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT MM107- Học máy ứng dụng trong TTĐPT
2	MM104 - Viết nội dung đa phương tiện	MM105 - Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện

		MM209 - Nghiệp vụ truyền thông và báo chí
3	MA003 – Đại số tuyến tính	MA005 – Xác suất thống kê
4	MM107 - Học máy ứng dụng trong TTĐPT	MM203 - Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện MM204 - Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT MM205 - Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức MM206 - Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện MM207 - Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội MM219 - Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu MM220 - Phân tích dữ liệu truyền thông số
5	MM105 - Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện	MM210 - Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ MM213 - Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện
6	MM005 - Nhập môn marketing	MM108 - Tiếp thị số MM216 - Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm MM219 - Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu MM220 - Phân tích dữ liệu truyền thông số
7	MM108 - Tiếp thị số	MM217 - Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ MM218 - Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến

Chú ý: Mối quan hệ giữa các môn học có thể được điều chỉnh khi vận hành chương trình đào tạo

12.2. Kế hoạch giảng dạy

Bảng 36: Kế hoạch giảng dạy dự kiến theo từng kỳ

Học kỳ (Số TC)	Mã MH	Tên MH		Loại MH (bắt buộc/tự chọn)	Tín chỉ			Phòng TN (**)	Ghi chú
		Tiếng việt	Tiếng Anh		Tổng cộng	Lý thuyết	Thực hành/ Thí nghiệm/ Bài tập lớn		

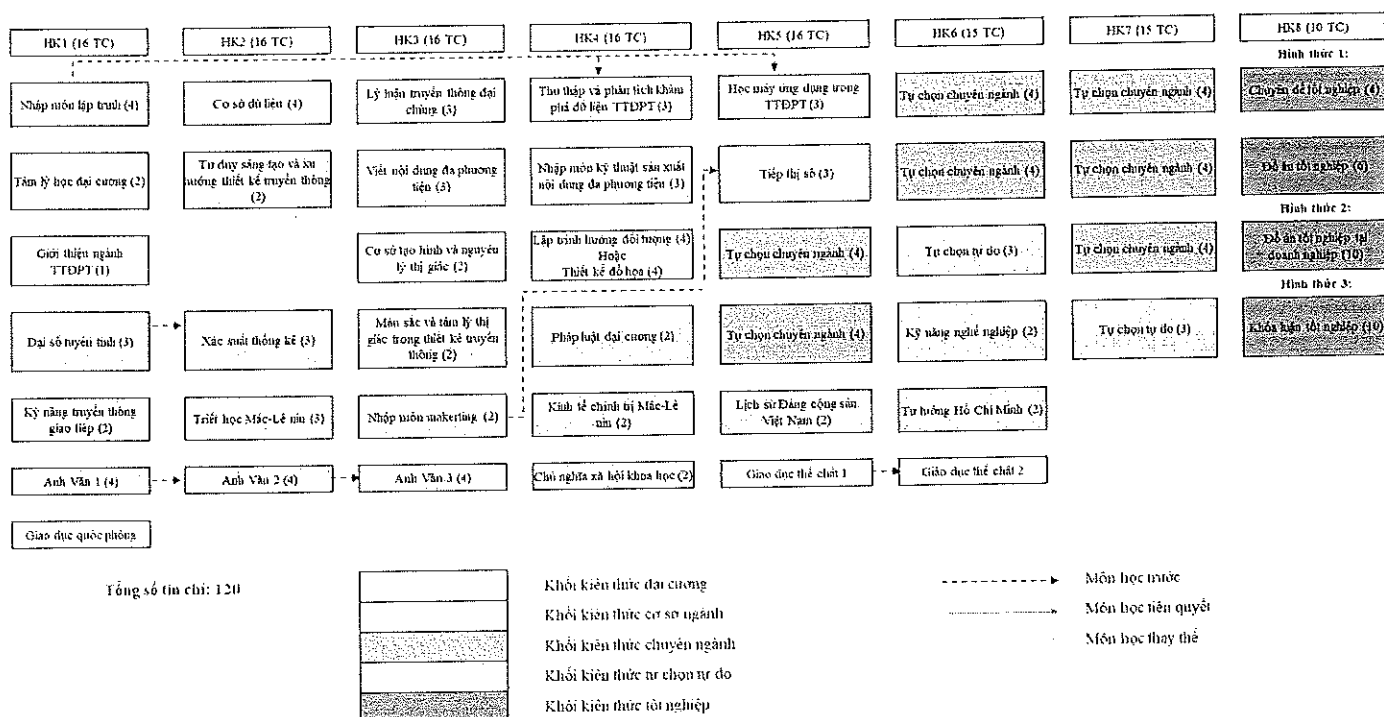
I (16)	IT001	Nhập môn lập trình	Introduction to Programming	bắt buộc	4	3	1		
	MM101	Giới thiệu ngành TTĐPT	Introduction to Multimedia	bắt buộc	1	1	0		
	MM008	Kỹ năng truyền thông giao tiếp	Communication Technique	bắt buộc	2	2	0		
	MM006	Tâm lý học đại cương	Introduction to psychology	bắt buộc	2	2	0		
	ENG01	Anh Văn 1	English 1	bắt buộc	4	4	0		
	ME001	Giáo dục quốc phòng	National Defense and Security Education	bắt buộc	Tính riêng				
II (16)	SS007	Triết học Mác-Lê nin	Philosophy Marx-Lenin	bắt buộc	3	3	0		
	MA005	Xác suất thống kê	Statistical Probability	bắt buộc	3	3	0		
	MM007	Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông	Creative thinking and media design trends	bắt buộc	2	2	0		
	IT004	Cơ sở dữ liệu	Database	bắt buộc	4	3	1		
	ENG02	Anh Văn 2	English 2	bắt buộc	4	4	0		
III (16)	MM005	Nhập môn marketing	Introduction to marketing	bắt buộc	2	2	0		
	MM103	Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác	Basics of form creation and visual principle	bắt buộc	2	2	0		
	MM110	Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông	Color and visual perception psychology in media design	bắt buộc	2	2	0		
	MM102	Lý luận truyền thông đại chúng	Foundation of mass communication	bắt buộc	3	3	0		

	MM104	Viết nội dung đa phương tiện	Multimedia content writing	bắt buộc	3	3	0		
	ENG03	Anh Văn 3	English 3	bắt buộc	4	4	0		
IV (16)	SS006	Pháp luật đại cương	Introduction to Law	bắt buộc	2	2	0		
	MM109	Thiết kế đồ họa	Introduction to graphic design	tự chọn	4	3	1(*)		SV chọn 1 trong 2 môn
	IT002	Lập trình hướng đối tượng	Object-oriented programming	tự chọn	4	3	1(*)		
	MM105	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện	Introduction to multimedia production	bắt buộc	4	3	1(*)		
	MM106	Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT	Data collection and exploratory analysis for multimedia	bắt buộc	4	3	1(*)		
	SS008	Kinh tế chính trị Mác - Lê nin	Marxist Leninist political economy	bắt buộc	2	2	0		
V (16)	MM107	Học máy ứng dụng trong TTĐPT	Applied machine learning for multimedia	bắt buộc	4	2	1(*)		
	MM108	Tiếp thị số	Digital Marketing	bắt buộc	4	3	1		
	SS009	Chủ nghĩa xã hội khoa học	Scientific socialism	bắt buộc	2	2	0		
	SS010	Lịch sử Đảng cộng sản Việt Nam	History of Vietnamese communist party	bắt buộc	2	2	0		
	XX***	Tự chọn chuyên ngành TTĐPT	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4	3	1(*)		

	XX***	Tự chọn chuyên ngành TTĐPT	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4	3	1(*)		
	PE231	Giáo dục thể chất 1	Physical education 1	bắt buộc	Tính riêng				
VI (15)	XX***	Tự chọn chuyên ngành TTĐPT	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4	3	1(*)		
	XX***	Tự chọn chuyên ngành TTĐPT	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4	3	1(*)		
	SS004	Kỹ năng nghề nghiệp	Professional Skill	bắt buộc	2	2	0		
	SS003	Tư tưởng Hồ Chí Minh	Ho Chi Minh's ideology	bắt buộc	2	2	0		
	XX***	Tự chọn tự do	Elective Course	tự chọn	3				
	PE232	Giáo dục thể chất 2	Physical education 2	bắt buộc	Tính riêng				
VII (15)	XX***	Tự chọn chuyên ngành	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4				
	XX***	Tự chọn chuyên ngành	Elective Course on Multi Media	tự chọn	4				
	MM301	Đồ án TTĐPT	Project of MultiMedia	tự chọn	2	0	2		
	MM302	Thực tập doanh nghiệp	Internship	tự chọn	2	0	2		
		Tự chọn tự do	Elective Course	tự chọn	3				
VIII (10)	MM***	Chuyên đề tốt nghiệp	Special graduation subject	tự chọn	4				
	MM304	Đồ án tốt nghiệp	Capstone Project	tự chọn	6				
	MM305	Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp	Industry capstone project	tự chọn	10	0	10		
	MM306	Khóa luận tốt nghiệp	Thesis	tự chọn	10	0	10		
Tổng					120				

Chú ý: (*) Các môn học này có thể triển khai giảng dạy theo hình thức 1 hoặc 2 (theo quy định của Trường ĐH CNTT). Các hình thức này có thể là: Thực hành hoặc bài tập lớn...

Sơ đồ liên kết môn học và kế hoạch giảng dạy các môn học trong các học kỳ của CTĐT được trình bày chi tiết trong hình bên dưới.



Hình 9: Kế hoạch giảng dạy chương trình đào tạo cử nhân ngành TTĐPT

13. Mô tả văn tắt nội dung và khối lượng các môn học

#1. SS003

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tư tưởng Hồ Chí Minh, Ho Chi Minh's ideology

Số tín chỉ: 2.0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Môn học thuộc phần kiến thức giáo dục đại cương trong khối kiến thức cơ bản về lý luận chính trị. Trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về tư tưởng Hồ Chí Minh.

#2. SS006

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Pháp luật đại cương, Introduction to Law

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Theo quy định hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

#3. SS007

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Triết học Mác – Lênin, Philosophy Marx-Lenin

Số tín chỉ: 3,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Môn học thuộc phần kiến thức giáo dục đại cương trong khối kiến thức cơ bản về lý luận chính trị. Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về triết học Mác-Lênin. Nghiên cứu những quy luật vận động phát triển chung nhất của tự nhiên, xã hội, tư duy.

#4. SS008

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Kinh tế chính trị Mác – Lênin, Marxist Leninist political economy

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp cho sinh viên những phân tích của Các Mác về phương thức sản xuất tư bản chủ nghĩa và chỉ ra giới hạn phát triển của phương thức sản xuất này. V.I.Lênin bổ sung thuyết kinh tế chính trị của Mác trong tính hình mới. Dựa vào nội dung cơ bản của kinh tế chính trị Mác-Lênin, sinh viên được tìm hiểu về mô hình kinh tế tổng quát của Việt Nam trong nhiều thời kì.

#5. SS009

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Chủ nghĩa xã hội khoa học, Scientific socialism

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Môn học thuộc phần kiến thức giáo dục đại cương trong khối kiến thức cơ bản về lý luận chính trị. Trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản về chủ nghĩa xã hội khoa học. Môn học có mối quan hệ trực tiếp tới việc giáo dục lập trường, tư tưởng cho sinh viên, cũng như cung cấp kiến thức chuyên sâu cho sinh viên trong cách nhìn nhận các vấn đề chính trị xã hội.

#6. SS010

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam, History of Vietnamese communist party

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Không

Mô tả nội dung môn học: Môn học thuộc phần kiến thức giáo dục đại cương trong khối kiến thức cơ bản về lý luận chính trị. Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản, hệ thống về lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam

#7. MA003

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Đại số tuyến tính, Linear algebra

Số tín chỉ: 3,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Một số nội dung chính của môn học bao gồm: Ma trận, định thức, hệ phương trình tuyến tính. Giải hệ phương trình tuyến tính bằng phương pháp Cramer, phương pháp Gauss, không gian tuyến tính, sự phụ thuộc, độc lập tuyến tính, chéo hóa ma trận và ý nghĩa của nó, ánh xạ tuyến tính, dạng toàn phương; đưa dạng toàn phương về dạng chính tắc.

#8. MA005

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Xác suất thống kê, Statistical Probability

Số tín chỉ: 3,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này trình bày các khái niệm và phương pháp về: Lý thuyết xác suất và thống kê. Ngoài ra, môn học này còn giới thiệu về cách thức nhận diện, phân tích và xử lý một vấn đề thực tế; xử lý các số liệu thống kê; để từ đó giúp cho người dùng đưa ra các suy luận phù hợp.

#9. IT001

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Nhập môn Lập trình, Introduction to Programming

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp những kiến thức nền tảng về máy tính, tư duy và các kỹ năng cơ bản về lập trình.

#10. MM005

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Nhập môn marketing, Introduction to Marketing

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Marketing căn bản (Introduction to Marketing) là môn học hoặc lĩnh vực nghiên cứu cơ bản về marketing, nhằm cung cấp kiến thức cơ bản về các nguyên lý và hoạt động marketing trong kinh doanh. Mục tiêu chính của marketing căn bản là giúp người học hiểu được các khái niệm cơ bản, chiến lược và công cụ marketing, từ đó áp dụng vào thực tiễn để phát triển các sản phẩm và dịch vụ, đồng thời tạo ra giá trị cho khách hàng và doanh nghiệp.

#11. MM006

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tâm lý học đại cương, Introduction to Psychology

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp tổng quan về nghiên cứu khoa học về hành vi con người và các quá trình tinh thần. Môn học khám phá các khái niệm, lý thuyết và phương pháp nghiên cứu cơ bản của tâm lý học trong khi xem xét các lĩnh vực chính như nhận thức, học tập, trí nhớ, tính cách và sức khỏe tâm thần. Sinh viên sẽ hiểu sâu hơn về cách các nguyên tắc tâm lý áp dụng vào cuộc sống hàng ngày và thúc đẩy sự hiểu biết sâu sắc hơn về bản thân và người khác. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: hiểu được lịch sử và sự phát triển của tâm lý học như một ngành khoa học, làm quen với các lý thuyết và khái niệm chính trong tâm lý học, nhận biết các yếu tố sinh học, tâm lý và xã hội ảnh hưởng đến hành vi, phát triển các kỹ năng tư duy phản biện để đánh giá nghiên cứu tâm lý và các ứng dụng của nó, áp dụng các khái niệm tâm lý vào bối cảnh cá nhân và xã hội.

#12. MM007

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông, Creative thinking and media design trends

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông cung cấp cho sinh viên nền tảng kiến thức về tư duy sáng tạo và sự phát triển của các xu hướng mới trong lĩnh vực thiết kế truyền thông. Sinh viên sẽ được tiếp cận với các phương pháp kích thích sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề trong thiết kế, cũng như hiểu rõ bối cảnh phát triển của các phong cách và xu hướng truyền thông từ lịch sử đến hiện đại. Đặc biệt, phần học về xu hướng mới trong thiết kế truyền thông sẽ cung cấp kiến thức về lịch sử tư tưởng, phong cách, và ảnh hưởng của các xu hướng truyền thông đối với ngành công nghiệp sáng tạo.

Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ:

- Nắm vững các khái niệm cơ bản về tư duy sáng tạo và vai trò của nó trong thiết kế truyền thông.
- Hiểu và áp dụng được các phương pháp kích thích sáng tạo và giải quyết vấn đề trong quá trình thiết kế.
- Phân tích và đánh giá được sự phát triển của các phong cách và xu hướng truyền thông từ lịch sử đến hiện đại.
- Phát triển khả năng tư duy phản biện và sáng tạo trong việc đề xuất các giải pháp thiết kế truyền thông phù hợp với xu hướng hiện tại.
- Có khả năng nhận diện và áp dụng các xu hướng mới trong thiết kế truyền thông vào các dự án thực tế.

#13. MM008

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Kỹ năng truyền thông giao tiếp, Communication's Skill

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học Kỹ năng Truyền thông Giao tiếp (Communication Techniques) giúp sinh viên nắm vững cách thức truyền tải thông điệp marketing hiệu quả đến khách hàng mục tiêu. Sinh viên sẽ hiểu rõ về các yếu tố ảnh hưởng đến quá trình giao tiếp như ngôn ngữ, hình ảnh, kênh truyền thông, văn hóa. Sinh viên sẽ tìm hiểu sâu về cách thức các doanh nghiệp truyền tải thông điệp đến khách hàng, từ việc xây dựng thông điệp, lựa chọn kênh truyền thông, cho đến việc đo lường hiệu quả của chiến dịch. Ngoài ra, sinh viên sẽ được thực hành các kỹ năng giao tiếp quan trọng như thuyết trình, đàm phán, viết lách, và lắng nghe để có thể giao tiếp một cách rõ ràng và thuyết phục với khách hàng, đối tác và các bên liên quan.

#14. SS004

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Kỹ năng nghề nghiệp, Professional Skill

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp các kỹ năng hỗ trợ năng lực chuyên môn và nghề nghiệp trong lĩnh vực CNTT cần thiết cho sinh viên trường Đại học Công nghệ Thông tin. Trên cơ sở phương pháp luận tiếp cận hệ thống, nội dung môn học hướng sinh viên tới việc chủ động thực hiện quá trình học và tự học đại học và tốt nghiệp với phẩm chất đạo đức tốt, có kiến thức và kỹ năng chuyên môn đáp ứng yêu cầu làm việc của xã hội. Môn học trang bị cho sinh viên những kiến thức cơ bản, thái độ và các kỹ năng cần thiết để vận dụng kiến thức CNTT cho việc xây dựng, lập kế hoạch và thực hiện các dự án mang tính cộng đồng.

#15. ENG01

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Anh văn 1, English I

Số tín chỉ: 4,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Nhằm trang bị kiến thức và kỹ năng sử dụng ngôn ngữ tiếng Anh trong môi trường làm việc. Ngoài ra chương trình giúp người học có cơ hội làm quen với dạng thức câu hỏi trong phần đầu tiên của bài kiểm tra TOEIC bốn kỹ năng (Nghe - Nói - Đọc - Viết).

#16. ENG02

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Anh văn 2, English 2

Số tín chỉ: 4,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Anh văn 1

Mô tả nội dung môn học: Giúp sinh viên củng cố kiến thức 4 kỹ năng Nghe – Nói – Đọc – Viết, cùng với sự hỗ trợ các dạng thức câu hỏi TOEIC thông qua các hoạt động kỹ năng làm việc và

giao tiếp với các tình huống cụ thể. Hoàn thành khóa học này, sinh viên có đủ kỹ năng sử dụng tiếng Anh tương đương trình độ điểm TOEIC 400-450.

#17. ENG03

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Anh văn 3, English 3

Số tín chỉ: 4,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Anh văn 2

Mô tả nội dung môn học: Giúp sinh viên củng cố kiến thức 4 kỹ năng Nghe – Nói - Đọc - Viết, cùng với sự hỗ trợ các dạng thức câu hỏi TOEIC thông qua các hoạt động kỹ năng làm việc và giao tiếp với các tình huống cụ thể. Hoàn thành khóa học này, sinh viên có đủ kỹ năng sử dụng tiếng Anh tương đương trình độ điểm trên TOEIC 450.

#18. MM101

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Giới thiệu ngành Truyền thông đa phương tiện, Introduction to Multimedia

Số tín chỉ: 1, 0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp tổng quan về ngành Truyền thông đa phương tiện, khám phá mục đích, nội dung và các con đường sự nghiệp tiềm năng của ngành này. Môn học giới thiệu cho sinh viên về sự giao thoa giữa sáng tạo, công nghệ và truyền thông, những yếu tố định hình nên lĩnh vực này. Môn học nhấn mạnh vai trò của Truyền thông đa phương tiện trong việc định hình các ngành công nghiệp và xã hội trong bối cảnh công nghệ thông tin, phương tiện truyền thông xã hội và trí tuệ nhân tạo đang phát triển nhanh chóng. Cuối môn học, sinh viên sẽ hiểu được phạm vi của chuyên ngành, kết quả học tập của chuyên ngành và cách chuyên ngành này chuẩn bị cho họ những cơ hội nghề nghiệp đa dạng. Môn học cũng trang bị cho sinh viên những hiểu biết cần thiết về thực hành xã hội và đạo đức nghề nghiệp. Kết thúc môn học sinh viên sẽ có thể: Hiểu được mục đích và cấu trúc của chuyên ngành Truyền thông đa phương tiện; nhận ra các kỹ năng và lĩnh vực kiến thức chính mà sinh viên sẽ phát triển trong quá trình học; khám phá cách Truyền thông đa phương tiện giao thoa với công nghệ thông tin, phương tiện truyền thông xã hội và trí tuệ nhân tạo; có được tổng quan về các con đường sự nghiệp tiềm năng và vai trò trong ngành đối với sinh viên tốt nghiệp; phát triển sự hiểu biết cơ bản về cách Truyền thông đa phương tiện đóng góp vào sự đổi mới và chuyển đổi xã hội; hiểu được các giá trị đạo đức và trách nhiệm xã hội khi làm các công việc trong ngành Truyền thông đa phương tiện.

#19. IT004

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Cơ sở dữ liệu, Database

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học trình bày về sự cần thiết của cơ sở dữ liệu trong doanh nghiệp và trong các loại hình tổ chức khác. Cung cấp sự hiểu biết về nguyên lý của các hệ thống cơ sở dữ liệu, tập trung trên CSDL quan hệ (mô hình dữ liệu quan hệ, các ngôn ngữ truy vấn). Sinh viên có khả năng sử dụng các kỹ thuật, công cụ để có thể thiết kế, thao tác với một CSDL quan hệ thông qua hệ quản trị CSDL cụ thể (MS SQL Server), phục vụ cho nhiều môn học nâng cao về CSDL trong những học kỳ kế tiếp.

#20. MM102

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Lý luận truyền thông đại chúng, Foundation of mass communication

Số tín chỉ: 3,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp cho sinh viên các khái niệm cơ bản về truyền thông và phương tiện truyền thông đại chúng. Môn học khám phá các hình thức truyền thông đại chúng khác nhau trong xã hội hiện đại, bao gồm vị trí, vai trò, chức năng và nguyên tắc hoạt động của chúng. Môn học này xem xét cách tạo ra các sản phẩm truyền thông và cách các chuyên gia trong lĩnh vực truyền thông đại chúng làm việc để phát triển các sản phẩm này. Sinh viên sẽ tìm hiểu về quy trình truyền thông, bao gồm việc tạo ra, phân phối và tiếp nhận thông điệp trên phương tiện truyền thông đại chúng. Môn học sẽ giúp sinh viên hiểu được sự phức tạp của truyền thông đại chúng và tác động của nó đối với xã hội, văn hóa và hành vi của cá nhân. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các khái niệm cơ bản về truyền thông, phương tiện truyền thông đại chúng và vai trò của chúng trong xã hội hiện đại; tìm hiểu về các hình thức truyền thông đại chúng khác nhau, bao gồm truyền hình, phát thanh, báo in, phương tiện truyền thông trực tuyến và phương tiện truyền thông xã hội; khám phá các chức năng và nguyên tắc hoạt động của các tổ chức truyền thông đại chúng và tác động của chúng đối với dư luận và văn hóa; có được cái nhìn sâu sắc về quy trình tạo ra các sản phẩm truyền thông đại chúng và vai trò của các chuyên gia khác nhau có liên quan; hiểu các nguyên tắc của hoạt động truyền thông, bao gồm việc tạo ra và phân phối thông điệp; phân tích quá trình mà khán giả tiếp nhận và diễn giải các thông điệp truyền thông; phát triển các kỹ năng tư duy phản biện để đánh giá ảnh hưởng của phương tiện truyền thông đại chúng đối với xã hội và hành vi của cá nhân.

#21. MM103

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác, Basics of form creation and visual principle

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học Cơ sở tạo hình và nguyên lý thiết kế đồ họa cung cấp cho sinh viên nền tảng kiến thức cơ bản về các yếu tố tạo hình thị giác và nguyên lý tổ chức hình ảnh trong thiết kế truyền thông đa phương tiện. Thông qua việc kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, sinh viên được làm quen với các yếu tố tạo hình trên mặt phẳng như điểm, đường, hình, màu sắc, chất liệu và không gian thị giác; đồng thời tìm hiểu các nguyên lý cơ bản như cân bằng, tương phản,

nhịp điệu, tỷ lệ và bố cục. Môn học cũng giúp sinh viên phân tích và vận dụng các dạng bố cục cơ bản trong thiết kế đồ họa, nhiếp ảnh, và các sản phẩm truyền thông số, từ đó hình thành khả năng cảm thụ thẩm mỹ và tư duy hình ảnh sáng tạo. Đây là môn học nền tảng quan trọng, giúp sinh viên phát triển tư duy thiết kế và kỹ năng thị giác phục vụ cho các môn học chuyên ngành tiếp theo.

Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ:

- Hiểu và nắm vững các yếu tố tạo hình cơ bản và nguyên lý thị giác trong thiết kế đồ họa.
- Vận dụng được các yếu tố tạo hình để xây dựng bố cục hiệu quả trên mặt phẳng thị giác.
- Phân tích và đánh giá được các dạng bố cục trong thiết kế đồ họa và truyền thông đa phương tiện.
- Phát triển kỹ năng cảm thụ thị giác và tư duy thiết kế thông qua các bài tập thực hành.

#22. MM110

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông, Color and visual perception psychology in media design

Số tín chỉ: 2,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học:

Môn học Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông cung cấp cho sinh viên nền tảng kiến thức cơ bản và chuyên sâu về lý thuyết màu sắc, hệ thống màu và ứng dụng của màu sắc trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện. Thông qua việc kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, sinh viên được tìm hiểu các hệ màu quan trọng như RGB, CMYK, Pantone; các nguyên tắc phối màu và sự ảnh hưởng của màu sắc đối với thị giác, cảm xúc và hành vi của người xem.

Môn học giúp sinh viên phát triển khả năng phân tích, đánh giá và ứng dụng màu sắc một cách hiệu quả trong các lĩnh vực thiết kế đồ họa, thiết kế web, sản xuất video và nhiếp ảnh truyền thông. Sinh viên sẽ làm quen với tư duy màu sắc gắn với ngữ cảnh văn hóa, đối tượng truyền thông và mục tiêu truyền đạt, từ đó nâng cao năng lực truyền tải thông điệp một cách trực quan và thuyết phục hơn. Đây là môn học nền tảng thiết yếu, hỗ trợ sinh viên định hình phong cách thiết kế cá nhân và phục vụ cho các môn học chuyên sâu sau này.

Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ:

- Hiểu và nắm vững lý thuyết màu sắc, các hệ thống mã màu và nguyên tắc phối màu cơ bản trong thiết kế.
- Nhận thức được mối liên hệ giữa màu sắc, tâm lý thị giác và tác động cảm xúc trong truyền thông thị giác.
- Ứng dụng linh hoạt màu sắc vào thiết kế đồ họa, web, nhiếp ảnh, video và các sản phẩm truyền thông đa phương tiện.
- Phân tích và đánh giá hiệu quả sử dụng màu sắc trong các sản phẩm thiết kế truyền thông.
- Phát triển khả năng tư duy thị giác và cảm thụ màu sắc thông qua các bài tập và dự án thực hành.

#23. MM104

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Viết nội dung đa phương tiện, Multimedia content writing

Số tín chỉ: 3,0

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học tập trung vào việc phát triển kỹ năng viết chuyên nghiệp trong lĩnh vực quan hệ công chúng, quảng cáo, tiếp thị và giao tiếp doanh nghiệp. Sinh viên sẽ được trang bị các công cụ và kỹ thuật để viết hiệu quả cho nhiều loại tài liệu khác nhau, từ thông cáo báo chí đến nội dung truyền thông xã hội. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Viết nội dung cho các nền tảng đa phương tiện; phân tích và xác định nhu cầu của khách hàng để điều chỉnh nội dung cho phù hợp; sử dụng các công cụ và phần mềm để tạo ra nội dung đa phương tiện; hiểu rõ các vấn đề đạo đức trong việc tạo ra nội dung và tuân thủ các quy định pháp lý liên quan; xây dựng và thực hiện chiến lược truyền thông.

#24. MM105

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện, Introduction to Multimedia Production

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học giới thiệu cho sinh viên các khái niệm, công cụ và quy trình cơ bản liên quan đến sản xuất đa phương tiện. Môn học cung cấp tổng quan về nhiều loại hình sản xuất đa phương tiện, bao gồm âm nhạc, phim ảnh, báo chí, hoạt hình và tiếp thị kỹ thuật số. Sinh viên sẽ có được kiến thức lý thuyết trong 15 buổi và tham gia các hoạt động thực hành trong 6 buổi, tập trung vào việc tạo nội dung đa phương tiện ngắn cho tiếp thị kỹ thuật số trên mạng xã hội. Bằng cách kết hợp lý thuyết với kinh nghiệm thực tế, môn học này trang bị cho sinh viên các kỹ năng để tạo nội dung đa phương tiện hấp dẫn. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc và quy trình sản xuất đa phương tiện trên nhiều định dạng khác nhau; khám phá các vai trò và kỹ thuật liên quan đến sản xuất âm nhạc, sản xuất phim, báo chí và các phương tiện truyền thông khác; làm quen với các công cụ và công nghệ được sử dụng trong sáng tạo đa phương tiện; tìm hiểu các nguyên tắc cơ bản về lập kế hoạch và sản xuất nội dung đa phương tiện ngắn cho tiếp thị kỹ thuật số; phát triển kỹ năng làm việc nhóm và sáng tạo cần thiết cho sản xuất đa phương tiện.

#25. MM106

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu truyền thông đa phương tiện, Data collection and exploratory analysis for multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Nhập môn lập trình

Mô tả nội dung môn học: Môn học này tập trung vào các nguyên tắc và phương pháp thu thập dữ liệu và phân tích khám phá trong bối cảnh nội dung đa phương tiện. Sinh viên sẽ học cách thu

thập, xử lý và phân tích dữ liệu đa phương tiện từ nhiều nguồn khác nhau, bao gồm văn bản, hình ảnh, âm thanh và video. Môn học nhấn mạnh vào các kỹ thuật phân tích dữ liệu khám phá (EDA) để khám phá các mô hình, xu hướng và hiểu biết cung cấp thông tin cho quá trình sản xuất, thiết kế và ra quyết định đa phương tiện. Các buổi thực hành sẽ trang bị cho sinh viên các công cụ để xử lý các tập dữ liệu đa phương tiện và áp dụng các kỹ thuật phân tích. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc thu thập dữ liệu cho nội dung đa phương tiện; tìm hiểu các phương pháp tổ chức, tiền xử lý, dán nhãn dữ liệu đa phương tiện; áp dụng các kỹ thuật phân tích dữ liệu khám phá (EDA), phân tích thống kê, học máy để khám phá các thông tin trong các tập dữ liệu đa phương tiện; sử dụng các công cụ và phần mềm để trực quan hóa dữ liệu.

#26. MM107

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Học máy ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Applied machine learning for multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp kiến thức cơ bản về học máy và các ứng dụng thực tế của nó trong truyền thông đa phương tiện. Sinh viên sẽ khám phá các khái niệm cốt lõi của học máy, bao gồm phân loại, hồi quy, phân cụm và hệ khuyến nghị, tập trung vào các bối cảnh đa phương tiện như phân tích văn bản, phân loại hình ảnh, đề xuất nhạc và phim, phân tích dữ liệu kinh doanh. Môn học cung cấp các bài thực hành với các thư viện phổ biến như Scikit-learn, NumPy, pandas, Matplotlib và giới thiệu các nghiên cứu tình huống thực tế trong giải trí, game và tiếp thị. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các khái niệm và kỹ thuật cơ bản của học máy; học cách triển khai các mô hình học máy bằng các thư viện như Scikit-learn, NumPy, pandas, và Matplotlib; áp dụng học máy vào các tác vụ đa phương tiện như phân tích văn bản, truy xuất hình ảnh, khuyến nghị phim và âm nhạc, phân tích dữ liệu kinh doanh; có được hiểu biết sâu sắc về các ứng dụng thực tế của học máy trong các lĩnh vực truyền thông đa phương tiện; phát triển các kỹ năng giải quyết vấn đề bằng cách làm việc trên các case studies về áp dụng học máy trong truyền thông đa phương tiện.

#27. MM108

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tiếp thị số, Digital Marketing

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp cho sinh viên toàn diện về các khái niệm, kỹ thuật và phương pháp tối ưu nhất để hỗ trợ tất cả các quy trình tiếp thị trên nền tảng kỹ thuật số. Sinh viên sẽ biết được công nghệ và phương tiện kỹ thuật số, các mô hình tiếp thị hiện tại ở mức độ nào và cách áp dụng các mô hình và chiến lược truyền thông mới để khai thác các phương tiện số này một cách hiệu quả. Ngoài ra, sinh viên còn có thể tích hợp và liên kết tiếp thị kỹ thuật số với các chiến lược kinh doanh và tiếp thị truyền thông, bao gồm các chương trình chuyển đổi kỹ thuật số chuyên dụng và các chiến lược tiếp thị kỹ thuật số. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có thể: Hiểu biết về các khái niệm và nguyên tắc tiếp thị kỹ thuật số; kỹ năng sử dụng công cụ

phân tích và đo lường hiệu suất; khả năng phát triển chiến lược tiếp kỹ thuật số; quản lý mối quan hệ khách hàng và trải nghiệm người dùng; nắm vững các xu hướng và công nghệ mới trong tiếp thị kỹ thuật số.

#28. MM108

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Lập trình hướng đối tượng, Object oriented programming

Số tín chỉ: 3,1

Môn học trước: Nhập môn lập trình

Mô tả môn học: Môn học trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng về lập trình hướng đối tượng, các nguyên lý cơ bản của thiết kế hướng đối tượng, các vấn đề căn bản và một số vấn đề nâng cao trong việc cài đặt các lớp và phương thức. Các quan niệm nằm sau cây thừa kế, đa hình và lập trình interface, các tính chất của đối tượng, thừa kế và phân lớp. Cách thức trao đổi và truyền thông giữa các đối tượng. Đây là học phần bắt buộc cho tất cả các sinh viên theo học ngành công nghệ thông tin.

#29. MM109

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thiết kế đồ họa, Graphic Design

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc cơ bản về thiết kế đồ họa, khoa học màu sắc và ngôn ngữ nghệ thuật thị giác, cung cấp nền tảng lý thuyết và phương pháp luận cho quy trình thiết kế. Sinh viên sẽ khám phá cách các nguyên tắc thị giác và lý thuyết màu sắc ảnh hưởng đến hoạt động sáng tạo, cho phép sinh viên tạo ra nội dung đồ họa hấp dẫn, nhiều thông tin và hiệu quả về mặt thị giác. Môn học cũng nhấn mạnh vào việc phát triển các kỹ năng tư duy phản biện, cho phép sinh viên phân tích, so sánh và tiếp cận các vấn đề thiết kế một cách hợp lý, đồng thời nâng cao nhận thức của sinh viên về ngôn ngữ thị giác. Thông qua môn học này, sinh viên sẽ có được khả năng tạo ra các thiết kế đẹp mắt và hiệu quả, được thông báo bởi sự hiểu biết khoa học về màu sắc và các nguyên tắc thiết kế. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc cốt lõi của thiết kế đồ họa và cách chúng liên quan đến truyền thông thị giác; tìm hiểu khoa học màu sắc và ứng dụng của nó trong thiết kế, đảm bảo sự hài hòa, tương phản và hấp dẫn thị giác; phát triển các phương pháp thực hành sáng tạo để áp dụng các nguyên tắc thị giác vào các dự án thiết kế; áp dụng các nguyên tắc thiết kế để tạo ra đồ họa thông tin truyền tải thông tin một cách rõ ràng và hấp dẫn; tăng cường các kỹ năng tư duy phân tích, so sánh và logic của họ trong bối cảnh thiết kế; nhận thức và áp dụng các giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thị giác để tạo ra các thiết kế gắn kết, hấp dẫn; xây dựng nền tảng vững chắc để tạo ra các dự án thiết kế đặc trưng, chuyên biệt với phong cách độc đáo.

#30. MM201

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Truyền thông và dư luận xã hội, Media and public discourse

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu truyền thông đa phương tiện

Mô tả nội dung môn học: Môn học này khám phá nền tảng lý thuyết và phương pháp thực tế để phân tích dư luận xã hội trên phương tiện truyền thông xã hội bằng cách sử dụng các kỹ thuật lắng nghe mạng xã hội trực tuyến và khoa học dữ liệu. Sinh viên sẽ xem xét cách thức ý kiến công chúng hình thành, truyền đạt và biến đổi trong thời đại kỹ thuật số trong, đồng thời tích lũy kinh nghiệm thực tế trong việc thu thập, phân tích và diễn giải dữ liệu phương tiện truyền thông xã hội. Các chủ đề bao gồm phân tích tình cảm, phát hiện xu hướng, phân tích mạng và các cân nhắc về đạo đức khi sử dụng dữ liệu. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu được vai trò của phương tiện truyền thông xã hội trong việc định hình và phản ánh dư luận xã hội; nắm vững các kỹ thuật lắng nghe xã hội để theo dõi và phân tích các cuộc trò chuyện trên các nền tảng phổ biến như Twitter, Tiktok, Facebook, Youtube; áp dụng các phương pháp khoa học dữ liệu để trích xuất thông tin chi tiết từ dữ liệu phương tiện truyền thông xã hội; khám phá phân tích tình cảm, phát hiện xu hướng và phân tích mạng như các công cụ để hiểu dư luận xã hội; xem xét các yếu tố đạo đức của việc thu thập và phân tích dữ liệu phương tiện truyền thông xã hội.

#31. MM202

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Applied deep learning for multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước: Học máy ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện

Mô tả nội dung môn học: Môn học giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc và ứng dụng của học sâu cho dữ liệu đa phương tiện, bao gồm hình ảnh, âm thanh, video và văn bản. Môn học tập trung vào các kỹ thuật và công cụ học sâu tiên tiến để xử lý, phân tích và tạo nội dung đa phương tiện. Sinh viên sẽ có được kinh nghiệm thực tế trong việc triển khai các mô hình học sâu bằng các khuôn khổ như TensorFlow và PyTorch, đồng thời sẽ khám phá các ứng dụng thực tế trong các lĩnh vực như tạo nội dung, phân tích phương tiện và hệ thống đề xuất. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc cơ bản của học sâu và ứng dụng của chúng vào đa phương tiện; học cách sử dụng các mô hình học sâu nâng cao cho các tác vụ đa phương tiện, bao gồm mạng nơ-ron tích chập (CNN), mạng nơ-ron hồi quy (RNN), transformer, mạng tạo sinh đối kháng; phát triển các kỹ năng trong việc xử lý trước và tăng cường các tập dữ liệu đa phương tiện; áp dụng các kỹ thuật học sâu để giải quyết các vấn đề như phân loại hình ảnh, phân tích video, xử lý âm thanh, phân tích văn bản, tạo hình ảnh; khám phá các nghiên cứu tiên tiến và các ứng dụng của học sâu trong đa phương tiện.

#32. MM203

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện, Natural Language Processing for multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này trang bị cho sinh viên kiến thức cơ bản về xử lý ngôn ngữ tự nhiên (NLP) và các ứng dụng của nó trong đa phương tiện. Chương trình giảng dạy bao gồm các chủ đề thiết yếu như thu thập dữ liệu, làm sạch dữ liệu, trích xuất đặc trưng và xây dựng mô hình xử lý. Chương trình nhấn mạnh vào các ứng dụng và kỹ thuật thực tế phù hợp với dữ liệu đa phương tiện. Sinh viên sẽ có kinh nghiệm với các công cụ và thư viện cần thiết để thu thập và xử lý dữ liệu từ nhiều nguồn khác nhau, bao gồm các trang web tin tức, Wikipedia, mạng xã hội (ví dụ: Twitter, Facebook, YouTube) và các nền tảng thương mại điện tử (ví dụ: Shopee, Tiki). Trọng tâm đặc biệt sẽ được dành cho những thách thức khi làm việc với dữ liệu tiếng Việt cùng với các phương pháp NLP chung. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có thể: Hiểu được quy trình làm việc NLP và các ứng dụng của nó trong đa phương tiện; thành thạo trong việc thu thập và xây dựng các tập dữ liệu tiếng Anh và tiếng Việt từ nhiều nguồn trực tuyến khác nhau; hiểu các nguyên tắc cơ bản của Học máy và Học sâu cho các tác vụ NLP; phát triển các kỹ năng lập trình bằng Python, sử dụng các thư viện và công cụ để triển khai các quy trình và giải pháp NLP cho các ứng dụng thực tế.

#33. MM204

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT, Digital Image and Video Processing for Multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp hiểu biết toàn diện về các kỹ thuật xử lý hình ảnh và video kỹ thuật số và ứng dụng của chúng trong đa phương tiện. Sinh viên sẽ khám phá các khái niệm chính như biểu diễn hình ảnh và video, tăng cường, nén và phân tích. Môn học nhấn mạnh cả nền tảng lý thuyết và kỹ năng thực hành, giúp sinh viên xử lý, phân tích và thao tác hình ảnh và video hiệu quả cho các ứng dụng đa phương tiện. Các chủ đề bao gồm phân loại hình ảnh và video, trích xuất đặc trưng hình ảnh và video, dự đoán chuyển động trong video, mã hóa video, sinh ảnh và video, và các ứng dụng khác trong lĩnh vực Truyền thông đa phương tiện. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có thể: Hiểu các nguyên tắc cơ bản của xử lý hình ảnh và video kỹ thuật số; tìm hiểu các kỹ thuật tăng cường hình ảnh, nén và trích xuất đặc trưng; khám phá phân tích chuyển động, tiêu chuẩn nén video và phân tích video; sinh ảnh và video; phát triển các kỹ năng trong việc triển khai và đánh giá các thuật toán xử lý hình ảnh và video; áp dụng các kỹ thuật xử lý hình ảnh và video vào các ứng dụng đa phương tiện trong thế giới thực.

#34. MM205

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức, Multimodal data analysis and understanding

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học khám phá các nguyên tắc, kỹ thuật và công cụ để phân tích và hiểu dữ liệu đa phương thức - dữ liệu kết hợp nhiều phương thức như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video. Sinh viên sẽ học cách tích hợp và diễn giải các tập dữ liệu đa phương thức, tận dụng các phương pháp học máy và học sâu để trích xuất những thông tin có ý nghĩa. Môn học bao gồm các nghiên cứu tình huống thực tế về phân tích nội dung đa phương tiện và tiếp thị truyền thông xã hội để chứng minh các ứng dụng trong thế giới thực. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có thể: Hiểu được những điều cơ bản của dữ liệu đa phương thức và tầm quan trọng của nó trong bối cảnh đa phương tiện và truyền thông xã hội; khám phá các phương pháp tích hợp, phân tích và diễn giải dữ liệu đa phương thức; học cách áp dụng các kỹ thuật học máy và học sâu vào các tập dữ liệu đa phương thức; phát triển các kỹ năng thực tế trong việc triển khai các quy trình phân tích dữ liệu đa phương thức; phân tích các nghiên cứu tình huống thực tế để khám phá những hiểu biết sâu sắc cho các ứng dụng đa phương tiện và tiếp thị truyền thông xã hội.

#35. MM206

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện, Big Data Technology

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp phần giới thiệu về các khái niệm cốt lõi của dữ liệu lớn, các công nghệ dữ liệu lớn, và ứng dụng của công nghệ dữ liệu lớn trong truyền thông đa phương tiện. Học viên sẽ được làm quen với khung Apache Hadoop nổi tiếng cho dữ liệu lớn. Trọng tâm của môn học là cách ứng dụng những công nghệ dữ liệu lớn mạnh mẽ như Apache Hadoop, Kafka, ElasticSearch, Kibana cho các vấn đề xử lý dữ liệu trong truyền thông đa phương tiện. Sinh viên sẽ học cách triển khai các mô hình học sâu, học máy để giải quyết các bài toán trong truyền thông đa phương tiện trên nền tảng công nghệ dữ liệu lớn. Môn học được thiết kế theo hướng đồ án. Mỗi buổi sinh viên sẽ được học lý thuyết và các bài thực hành được thiết kế theo mức độ từ dễ đến khó để sinh viên có thể làm quen từ từ. Mục tiêu của nội dung lý thuyết và bài thực hành ở mỗi buổi là dẫn dắt sinh viên có thể tự đề xuất và thực hiện một đồ án ứng dụng công nghệ dữ liệu lớn cho truyền thông đa phương tiện của mình.

#36. MM207

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội, Social network data mining system

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp nền tảng toàn diện về khai thác dữ liệu và phân tích dữ liệu xã hội, tập trung vào việc phát triển các hệ thống khai thác dữ liệu mạng xã hội có tính hiệu quả và tính áp dụng thực tế cao. Trọng tâm của môn học được đặt vào việc sử dụng các kỹ thuật khai thác dữ liệu tiên tiến và Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện để đảm bảo hiệu quả, khả năng mở rộng, khả năng xử lý trực tuyến, và tính ứng dụng nói chung của các hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội. Môn học sẽ giới thiệu các ứng dụng thực tế của các hệ thống

này trong các lĩnh vực như phát hiện xu hướng, phân tích ý kiến dư luận về tình hình xã hội, phân tích ý kiến người tiêu dùng đối với các sản phẩm, mô hình hóa hành vi của người dùng, và các ứng dụng có tính thực tế cao khác trong truyền thông đa phương tiện. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có thể: Hiểu được các nguyên tắc cơ bản của khai thác dữ liệu và phân tích dữ liệu xã hội; tìm hiểu các kỹ thuật trích xuất và phân tích dữ liệu mạng xã hội; tiếp thu kiến thức thực tế về việc xây dựng các hệ thống khai thác dữ liệu mạng xã hội có khả năng mở rộng và hiệu quả; khám phá các ứng dụng thực tế của khai thác dữ liệu mạng xã hội trong nhiều ngành công nghiệp khác nhau; phát triển các hệ thống có khả năng xử lý thời gian thực cho dữ liệu trực tuyến từ mạng xã hội.

#37. MM221

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTDPT, Seminar on modern topics in multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học được tổ chức theo hình thức chuỗi các buổi thảo luận nhằm khám phá những phát triển tiên tiến trong truyền thông đa phương tiện và ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) vào các hệ thống đa phương tiện hiện đại. Sinh viên sẽ đi sâu vào các chủ đề đương đại, bao gồm những tiến bộ trong việc tạo, xử lý, phân phối phương tiện kỹ thuật số và công nghệ tương tác. Trọng tâm sẽ được đặt vào các lĩnh vực như thực tế ảo và thực tế tăng cường, phân tích dữ liệu đa phương tiện, tương tác giữa người và máy tính và các ứng dụng đa phương tiện dựa trên trí tuệ nhân tạo.

Thông qua nghiên cứu, thuyết trình và thảo luận hợp tác, những người tham gia sẽ phân tích sự tích hợp CNTT vào các hệ thống đa phương tiện, giải quyết các thách thức và cơ hội trong các lĩnh vực như giải trí, giáo dục, chăm sóc sức khỏe và thương mại điện tử. Môn học khuyến khích tư duy phản biện và đổi mới, trao quyền cho sinh viên đề xuất và phát triển các ứng dụng hoặc giải pháp mới tại giao điểm của đa phương tiện và CNTT. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể có hiểu biết toàn diện về các xu hướng đa phương tiện hiện đại và vai trò của CNTT trong việc định hình tương lai của lĩnh vực năng động này.

#38. MM222

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): An ninh thông tin trong truyền thông đa phương tiện, Information security in multimedia

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này tập trung vào các thách thức về bảo mật phát sinh từ dữ liệu đa phương tiện trong thời đại AI tạo sinh. Trong bối cảnh nội dung đa phương tiện ngày càng bị thao túng và tạo ra bởi các mô hình AI (hình ảnh, video và âm thanh), môn học sẽ giải quyết các tác động về bảo mật và các phương pháp phát hiện, ngăn chặn và bảo mật loại nội dung này. Môn học kết hợp các chủ đề bảo mật đa phương tiện truyền thống với các mối đe dọa và kỹ thuật mới nổi, chẳng hạn như phát hiện deepfake, các cuộc tấn công đối nghịch và bảo mật trong các

mô hình tạo ra. Sau khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc bảo mật thông tin liên quan đến dữ liệu đa phương tiện; tìm hiểu các kỹ thuật đằng sau AI tạo sinh và tạo deepfake; phân tích tác động của AI tạo sinh đối với bảo mật và sự tin cậy của đa phương tiện; khám phá các phương pháp và công cụ để phát hiện và bảo vệ chống lại deepfake và phương tiện truyền thông tổng hợp; áp dụng các kỹ thuật mật mã, watermarking và DRM để bảo mật nội dung đa phương tiện; thảo luận về các vấn đề đạo đức, pháp lý và xã hội xung quanh AI tạo sinh và bảo mật đa phương tiện.

#39. IE106

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thiết kế giao diện người dùng, User interface design

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp các kiến thức cơ bản như: các nguyên tắc quan trọng của thiết kế giao diện người dùng, quá trình thiết kế giao diện, đánh giá thiết kế giao diện; bên cạnh việc giới thiệu một số dạng kỹ thuật thiết kế liên quan đến thực đơn, form fill-in, hộp hội thoại, tài liệu người dùng, giao diện tìm kiếm, mối liên hệ giữa giao diện người dùng với trực quan thông tin. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: trả lời được các khái niệm chính về giao diện người dùng; liệt kê và trình bày được quy trình và kỹ thuật thiết kế giao diện; trình bày và phân tích được, đánh giá giao diện sản phẩm; thiết kế được giao diện người dùng cho sản phẩm phần mềm theo yêu cầu; áp dụng được khả năng đọc hiểu tài liệu tiếng Anh về thiết kế giao diện người dùng; vận hành hoạt động nhóm và phát triển kỹ năng giao tiếp, thuyết trình.

#40. SE347

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Công nghệ Web và ứng dụng, Web technology and application

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này trình bày những kiến thức cơ bản về phát triển ứng dụng web và các kỹ thuật liên quan; và là học phần tự chọn cho sinh viên công nghệ thông tin trong một học kỳ. Học phần được phân làm 5 phần: phần 1 là các khái niệm liên quan; phần 2 là ngôn ngữ thiết kế web; phần 3 là công nghệ xử lý trên hệ khách; phần 4 là công nghệ xử lý trên hệ phục vụ; phần 5 là các vấn đề nâng cao. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Làm việc cộng tác theo nhóm; có khả năng phân công chia việc và phối hợp làm việc theo kế hoạch; hiểu và giải thích được các thuật ngữ tiếng Anh thuộc chuyên ngành và các thuật ngữ sử dụng trong công nghệ web và ứng dụng; nắm vững các mô hình và quy trình phát triển ứng dụng web; nắm vững công nghệ xử lý trên hệ khách và hệ phục vụ trong ứng dụng web, vận dụng các kiến thức và công nghệ đã học để xây dựng ứng dụng và triển khai trên thực tế.

#41. MM208

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thiết kế và sản xuất ấn phẩm, Publication design and production

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp cho sinh viên hiểu biết toàn diện về các nguyên tắc và quy trình liên quan đến việc thiết kế và sản xuất nhiều loại ấn phẩm khác nhau, bao gồm cả định dạng in và kỹ thuật số. Môn học bao gồm các khái niệm thiết kế thiết yếu, kiểu chữ, bố cục, lý thuyết màu sắc và việc sử dụng các công cụ tiêu chuẩn của ngành để tạo ấn phẩm. Sinh viên sẽ khám phá toàn bộ quy trình sản xuất, từ khái niệm đến sản phẩm cuối cùng, bao gồm các quy trình tiền chế bản, công nghệ in và kỹ thuật xuất bản kỹ thuật số. Thông qua các dự án thực tế, sinh viên sẽ phát triển các kỹ năng để tạo ra các ấn phẩm chuyên nghiệp, hấp dẫn về mặt hình ảnh và tập trung vào nhiều đối tượng độc giả, bao gồm độc giả quốc tế. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc thiết kế ấn phẩm, bao gồm bố cục, kiểu chữ và ứng dụng màu sắc; học cách sử dụng các công cụ và phần mềm tiêu chuẩn của ngành để tạo ấn phẩm in và kỹ thuật số; phát triển các kỹ năng để thiết kế nhiều loại ấn phẩm khác nhau, chẳng hạn như tạp chí, tờ rơi, sách và ấn phẩm điện tử; hiểu quy trình sản xuất, bao gồm các quy trình tiền chế bản, in ấn và xuất bản kỹ thuật số; tìm hiểu về công nghệ in và cách chúng ảnh hưởng đến thiết kế ấn phẩm; tạo ra các ấn phẩm chuyên nghiệp có khả năng truyền đạt ý tưởng hiệu quả và thu hút đối tượng mục tiêu; tăng cường khả năng sử dụng ngoại ngữ trong thiết kế và sản xuất ấn phẩm nhắm tới đối tượng độc giả quốc tế.

#42. MM209

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Nghiệp vụ truyền thông và báo chí, Press communication profession

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng cần thiết để làm việc hiệu quả trong lĩnh vực truyền thông báo chí. Môn học này bao gồm các nền tảng của báo chí, viết cho nhiều nền tảng truyền thông khác nhau, đạo đức truyền thông và vai trò của truyền thông báo chí trong xã hội. Sinh viên sẽ học cách thu thập, phân tích và trình bày thông tin theo cách thu hút khán giả và duy trì các tiêu chuẩn chuyên nghiệp. Trọng tâm là phát triển các kỹ năng thực tế như viết tin tức, phỏng vấn, kể chuyện đặc sắc và tạo nội dung đa phương tiện cho các nền tảng in, phát sóng và kỹ thuật số. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ: Hiểu được nền tảng và vai trò của truyền thông báo chí trong xã hội; tìm hiểu các nguyên tắc viết báo, biên tập và kể chuyện; phát triển các kỹ năng để thu thập, xác minh và trình bày thông tin chính xác và hấp dẫn; khám phá các loại hình truyền thông báo chí khác nhau, bao gồm đưa tin, chuyên đề, phỏng vấn và tạo nội dung đa phương tiện; hiểu các cân nhắc về đạo đức và pháp lý trong truyền thông báo chí; có kinh nghiệm với các công cụ và công nghệ được sử dụng trong truyền thông báo chí hiện đại; tạo nội dung chất lượng chuyên nghiệp phù hợp với các nền tảng truyền thông khác nhau.

#43. MM210

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ, Video recording screen writing and post processing techniques

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc cốt lõi và kỹ năng thực tế cần thiết để tạo nội dung video chất lượng cao, từ phát triển ý tưởng đến hậu kỳ cuối cùng. Môn học bao gồm các nguyên tắc cơ bản về quay video, kỹ thuật viết kịch bản và phương pháp xử lý hậu kỳ cần thiết. Sinh viên sẽ học cách vận hành thiết bị quay video, phát triển kịch bản hấp dẫn và sử dụng các công cụ tiêu chuẩn của ngành để chỉnh sửa và tạo hiệu ứng hình ảnh. Môn học tập trung vào kể chuyện, trình độ kỹ thuật và thể hiện sáng tạo, giúp sinh viên chuẩn bị sản xuất các dự án video chuyên nghiệp cho nhiều mục đích khác nhau, bao gồm giải trí, tiếp thị và giáo dục. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc và kỹ thuật quay video, bao gồm vận hành máy quay và ánh sáng; phát triển các kỹ năng viết kịch bản cho các dự án video, tập trung vào cấu trúc tường thuật, hội thoại và nhịp độ; thành thạo các kỹ thuật hậu kỳ như chỉnh sửa, hiệu chỉnh màu sắc, thiết kế âm thanh và hiệu ứng hình ảnh; học cách sử dụng các công cụ và phần mềm tiêu chuẩn của ngành để sản xuất video và hậu kỳ; tạo các dự án video hoàn chỉnh thể hiện trình độ kỹ thuật và sáng tạo; hiểu quy trình làm việc và sự hợp tác cần thiết trong các dự án sản xuất video.

#44. MM211

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thực tế ảo và thực tế tăng cường, Virtual Reality and Augmented Reality

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc, công nghệ và ứng dụng của Thực tế ảo (VR) và Thực tế tăng cường (AR). Thông qua sự kết hợp giữa kiến thức lý thuyết và đào tạo thực hành, sinh viên sẽ khám phá quá trình phát triển, nền tảng kỹ thuật và ứng dụng sáng tạo của các công nghệ nhập vai. Môn học tập trung vào thiết kế, phát triển và triển khai các trải nghiệm VR và AR, nhấn mạnh các kỹ năng cần thiết cho các ứng dụng thực tế trong các lĩnh vực như giải trí, chăm sóc sức khỏe, tiếp thị và giáo dục. Đồ án cuối kì sẽ yêu cầu phép sinh viên áp dụng kiến thức của mình để tạo các dự án VR và AR. Vào cuối môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc cốt lõi và lịch sử của VR và AR; tìm hiểu các thành phần phần cứng và phần mềm cần thiết để phát triển VR và AR; phát triển các kỹ năng thiết kế và phát triển các trải nghiệm nhập vai; áp dụng kiến thức lý thuyết để tạo các dự án VR và AR thực tế; khám phá các ứng dụng thực tế và xu hướng hiện tại trong công nghệ VR và AR.

#45. MM212

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Hoạt hình, Animation

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học giới thiệu cho sinh viên về lĩnh vực hoạt hình, bao gồm các khái niệm, quá trình phát triển theo lịch sử và các giai đoạn tạo ra các tác phẩm hoạt hình. Sinh

viên sẽ hiểu được quá trình phát triển của hoạt hình, từ các kỹ thuật vẽ tay truyền thống đến các phương pháp kỹ thuật số hiện đại, đồng thời khám phá quy trình sản xuất, bao gồm tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ. Môn học cũng tập trung vào việc xác định các kỹ năng và năng lực cần thiết cho sự nghiệp hoạt hình, giúp sinh viên chuẩn bị cho các cơ hội nghề nghiệp trong ngành. Môn học được thiết kế bao gồm 15 tuần hướng dẫn lý thuyết và 6 tuần thực hành, cung cấp cho sinh viên sự cân bằng giữa kiến thức nền tảng và kinh nghiệm thực tế trong quá trình sáng tạo hoạt hình. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các khái niệm cốt lõi và quá trình phát triển theo lịch sử của hoạt hình; tìm hiểu các giai đoạn liên quan đến quy trình sản xuất hoạt hình; khám phá nhiều loại kỹ thuật hoạt hình khác nhau, bao gồm truyền thống, 2D, 3D và stop-motion; xác định các kỹ năng và công cụ cần thiết để theo đuổi sự nghiệp hoạt hình; phát triển một dự án hoạt hình cơ bản trong giai đoạn thực hành, áp dụng các khái niệm và kỹ thuật đã học.

#46. MM213

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện, Multimedia project management.

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc và thực hành quản lý dự án truyền thông đa phương tiện, từ khi hình thành ý tưởng đến khi hoàn thành. Sinh viên sẽ tìm hiểu về các giai đoạn vòng đời dự án, lập kế hoạch, lên lịch, lập ngân sách, phân bổ nguồn lực, quản lý rủi ro và đảm bảo chất lượng, tất cả đều nằm trong bối cảnh sản xuất đa phương tiện. Môn học nhấn mạnh vào cách quản lý và phương án giải quyết những thách thức của các dự án đa phương tiện, bao gồm quản lý nhóm sáng tạo, tích hợp các yếu tố kỹ thuật và nghệ thuật, và thích ứng với các công nghệ đang phát triển. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu được các nguyên tắc cơ bản của quản lý dự án truyền thông trong bối cảnh đa phương tiện; hiểu được các kiến thức về các công cụ và kỹ thuật để lập kế hoạch và thực hiện các dự án đa phương tiện; phát triển các kỹ năng để cộng tác nhóm, giao tiếp và lãnh đạo hiệu quả trong quá trình sản xuất đa phương tiện; học cách quản lý các ràng buộc của dự án như thời gian, ngân sách và phạm vi trong khi vẫn đảm bảo chất lượng; áp dụng kiến thức lý thuyết vào bối cảnh thực tế bằng cách tạo và quản lý một dự án truyền thông đa phương tiện.

#47. SE102

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Nhập môn phát triển game, Introduction to game programming

Số tín chỉ: 2,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp kiến thức cơ bản về quy trình phát triển một trò chơi điện tử; các kỹ thuật cơ bản trong lập trình Game 2D trên Windows và những ý niệm ban đầu về thiết kế trò chơi điện tử. Kết thúc khóa học, sinh viên sẽ có khả năng tự thiết kế và lập trình những trò chơi đơn giản trên máy tính trong môi trường Windows.

#48. MM003

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Quản trị sự kiện, Event management

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp phần giới thiệu chuyên sâu về ngành quản lý sự kiện, cung cấp cho sinh viên cái nhìn tổng quan toàn diện về các quy trình, kỹ năng và kỹ thuật cần thiết để lập kế hoạch, tổ chức và thực hiện các sự kiện thành công. Sinh viên sẽ tìm hiểu nền tảng lý thuyết của quản lý sự kiện cùng với các ứng dụng thực tế, bao gồm các chủ đề chính như thiết kế sự kiện, lập ngân sách, tiếp thị, quản lý rủi ro, hậu cần và đánh giá. Môn học cũng nhấn mạnh tầm quan trọng của sự sáng tạo, giao tiếp và làm việc nhóm trong việc tổ chức các sự kiện có tác động cao trong nhiều bối cảnh khác nhau, chẳng hạn như các lĩnh vực doanh nghiệp, văn hóa, xã hội và giải trí. Khi kết thúc môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu được phạm vi và cấu trúc của ngành quản lý sự kiện; phát triển các kỹ năng để lập kế hoạch, tổ chức và thực hiện sự kiện hiệu quả; tìm hiểu các chiến lược quản lý ngân sách sự kiện, hậu cần và chiến dịch tiếp thị; phân tích và giám thiểu rủi ro liên quan đến các sự kiện; có được kinh nghiệm thực tế trong việc tổ chức và đánh giá một dự án sự kiện; rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm và giải quyết các mâu thuẫn khi làm việc nhóm

#49. MM214

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Chiến lược phát triển thương hiệu, Brand Development Strategy

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học tập trung vào các khía cạnh quan trọng trong quản lý thương hiệu, từ việc định nghĩa và xác định vai trò của thương hiệu trong kinh doanh cho đến quy trình phát triển và định vị thương hiệu. Sinh viên sẽ tìm hiểu về các nguyên tắc quản lý thương hiệu chiến lược, bao gồm phân tích môi trường và xây dựng chiến lược phát triển bền vững. Môn học cũng bao gồm các phương pháp tiếp thị, truyền thông thương hiệu. Ngoài ra, sinh viên sẽ được trang bị kỹ năng phân tích, tư duy phản biện và sáng tạo, cùng với khả năng truyền đạt thông điệp thương hiệu hiệu quả. Hoàn thành môn học, sinh viên sẽ có thể: Định nghĩa và phân tích các khái niệm cốt lõi liên quan đến thương hiệu; thiết kế và triển khai các chiến lược tiếp thị hiệu quả, sử dụng các kênh truyền thông truyền thống và kỹ thuật số để quảng bá thương hiệu; áp dụng các công cụ phân tích như SWOT và PESTEL để đánh giá môi trường cạnh tranh và xác định cơ hội phát triển thương hiệu; sử dụng các chỉ số như Brand Equity và NPS để đánh giá hiệu suất của thương hiệu và đưa ra các quyết định chiến lược dựa trên dữ liệu; nhận thức và đánh giá vai trò của đạo đức và trách nhiệm xã hội trong quản lý thương hiệu

#50. MM215

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Quan hệ công chúng trong marketing, Public relation for marketing

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học Quan hệ công chúng trong marketing cung cấp một cái nhìn toàn diện về các khái niệm và phương pháp trong lĩnh vực quan hệ công chúng (PR). Môn học cung cấp các kiến thức về tìm hiểu về công chúng, xây dựng hình ảnh, quản lý khủng hoảng, truyền thông hai chiều, xây dựng mối quan hệ, nghiên cứu và đánh giá kế hoạch truyền thông. Sinh viên sẽ được hướng dẫn chi tiết về cách lập kế hoạch cho các chiến dịch PR, bao gồm các hoạt động cụ thể và thời gian thực hiện, đồng thời nhấn mạnh sự linh hoạt cần thiết trong kế hoạch. Bên cạnh đó, sinh viên sẽ thảo luận về quản lý khủng hoảng, cung cấp các chiến lược để xử lý tình huống khó khăn và phân tích các trường hợp thực tế để hiểu cách ứng phó hiệu quả. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Nắm vững các khái niệm cơ bản về PR và tầm quan trọng của chiến lược trong việc xây dựng và duy trì mối quan hệ với công chúng; có khả năng thực hiện phân tích SWOT để xác định cơ hội và thách thức cho tổ chức, từ đó phát triển chiến lược PR phù hợp; thiết lập các mục tiêu PR rõ ràng, cụ thể và có thể đo lường, liên kết với mục tiêu chung của tổ chức; xây dựng thông điệp truyền thông hiệu quả và phát triển kế hoạch chiến dịch PR chi tiết; đánh giá kết quả của các chiến dịch PR và sử dụng các công cụ đo lường để phân tích hiệu quả và rút ra bài học cho các chiến dịch tương lai.

#51. MM216

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm, Search engine optimization and marketing

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này giới thiệu cho sinh viên các nguyên tắc, chiến lược và kỹ thuật của Tối ưu hóa công cụ tìm kiếm (SEO) và Tiếp thị trên công cụ tìm kiếm (SEM). Sinh viên sẽ khám phá cách thức hoạt động của công cụ tìm kiếm, các yếu tố ảnh hưởng đến thứ hạng tìm kiếm và các phương pháp cải thiện khả năng hiển thị và hiệu suất trên các trang kết quả của công cụ tìm kiếm (SERP). Môn học cũng bao gồm quảng cáo tìm kiếm trả phí, tạo chiến dịch và phân tích hiệu suất, trang bị cho sinh viên các kỹ năng để thiết kế, thực hiện và tối ưu hóa các chiến dịch tiếp thị tìm kiếm. Thông qua việc học lý thuyết và các hoạt động thực hành, sinh viên sẽ phát triển sự hiểu biết toàn diện về các công cụ và chiến lược cần thiết để thành công trong cả tìm kiếm tự nhiên và tìm kiếm trả phí. Khi kết thúc môn học này, sinh viên sẽ có thể: hiểu được những điều cơ bản về cách thức hoạt động của công cụ tìm kiếm và tầm quan trọng của SEO và SEM trong tiếp thị kỹ thuật số; tìm hiểu các yếu tố chính ảnh hưởng đến thứ hạng tìm kiếm tự nhiên và cách tối ưu hóa nội dung web cho phù hợp; có được khả năng thiết kế và quản lý các chiến dịch tìm kiếm trả phí trên các nền tảng như Google Ads; phát triển các kỹ năng phân tích để theo dõi, đo lường và cải thiện hiệu suất của các nỗ lực SEO và SEM; hiểu các cân nhắc về đạo đức và các thông lệ tốt nhất trong SEO và SEM.

#52. MM217

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ, Marketing for service products

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp các kiến thức chuyên sâu về các chiến lược tiếp thị được thiết kế riêng cho các sản phẩm dựa trên dịch vụ. Môn học nhấn mạnh vào những thách thức và cơ hội độc đáo của các dịch vụ tiếp thị, bao gồm tính vô hình, tính biến đổi và sự phụ thuộc vào trải nghiệm của khách hàng. Sinh viên sẽ học cách tận dụng tiếp thị kỹ thuật số, tiếp thị nội dung, tiếp thị truyền thông xã hội và phân tích dữ liệu để tạo ra các chiến dịch hiệu quả và có thể đo lường được phù hợp với ngành dịch vụ. Thông qua sự kết hợp giữa kiến thức lý thuyết và thực hành, môn học trang bị cho sinh viên các kỹ năng để thiết kế, thực hiện và đánh giá các chiến lược tiếp thị dịch vụ. Các ví dụ thực tế, nghiên cứu tình huống trong ngành và các dự án thực tế sẽ đảm bảo rằng sinh viên có được những hiểu biết thực tế và kinh nghiệm trong việc giải quyết các nhu cầu của các doanh nghiệp dựa trên dịch vụ ngày nay.

#53. MM218

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến, Building Online Marketing Channel

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp cho sinh viên kiến thức toàn diện về các kênh tiếp thị trực tuyến, hệ thống của chúng và quy trình xây dựng và quản lý các kênh này một cách hiệu quả. Sinh viên sẽ hiểu được lịch sử, sự phát triển và tiến hóa của các kênh tiếp thị trực tuyến, cũng như kiến trúc và logic cơ bản đằng sau nhiều loại kênh tiếp thị kỹ thuật số. Môn học bao gồm các quy trình nghiên cứu, chiến lược và thiết lập cho các kênh tiếp thị trực tuyến khác nhau, giúp sinh viên phát triển và quản lý các chiến lược tiếp thị trực tuyến cho các doanh nghiệp ở mọi quy mô. Ngoài ra, môn học còn thúc đẩy việc tự học và khuyến khích sinh viên khám phá và phát triển các kênh tiếp thị trực tuyến mới dựa trên các xu hướng và công nghệ mới. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các khái niệm và thuật ngữ chính liên quan đến các kênh tiếp thị trực tuyến; tìm hiểu lịch sử và sự phát triển của các kênh tiếp thị trực tuyến; phát triển khả năng thiết kế, triển khai và quản lý các kênh tiếp thị trực tuyến hiệu quả; hiểu được kiến trúc và logic đằng sau các kênh tiếp thị trực tuyến khác nhau, bao gồm trang web, phương tiện truyền thông xã hội, email, công cụ tìm kiếm và tiếp thị liên kết; có được các kỹ năng cần thiết để nghiên cứu, thiết lập và tối ưu hóa nhiều kênh tiếp thị trực tuyến khác nhau; phát triển các kỹ năng tự học để đổi mới và tạo ra các kênh tiếp thị trực tuyến mới.

#54. MM219

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu, Data driven customer relationship management

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này cung cấp hiểu biết sâu sắc về việc tận dụng phân tích dữ liệu để quản lý và nâng cao mối quan hệ với khách hàng một cách hiệu quả. Khóa học kết hợp các khuôn khổ lý thuyết với các ứng dụng thực tế, trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng để triển khai các chiến lược định hướng dữ liệu cho quản lý quan hệ khách hàng (CRM), từ đó phát triển các chiến lược thúc đẩy doanh số và tối ưu hóa các chiến dịch tiếp thị. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu các nguyên tắc và thực hành của CRM với trọng tâm là các phương pháp tiếp cận dựa trên dữ liệu; thành thạo trong việc sử dụng các công cụ phân tích để trích xuất thông tin chi tiết từ dữ liệu khách hàng; phát triển các chiến lược để thu hút, giữ chân và tương tác với khách hàng bằng cách sử dụng dữ liệu; tạo hình ảnh trực quan và bảng thông tin để truyền đạt thông tin chi tiết về CRM một cách hiệu quả; áp dụng kiến thức lý thuyết vào các tình huống thực tế thông qua các dự án thực hành; áp dụng các kỹ thuật học máy và trực quan hóa dữ liệu để giải quyết các vấn đề tiếp thị.

#55. MM220

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Phân tích dữ liệu truyền thông số, Digital media data analysis

Số tín chỉ: 3,1

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này tập trung vào việc áp dụng các kỹ thuật phân tích dữ liệu để phân tích dữ liệu phương tiện truyền thông kỹ thuật số cho mục đích tiếp thị. Môn học giới thiệu các trường hợp sử dụng thực tế về việc tận dụng khoa học dữ liệu để nâng cao công nghệ và chiến lược tiếp thị. Sinh viên sẽ học cách thu thập và khai thác dữ liệu kinh doanh, phân tích dữ liệu phương tiện truyền thông xã hội để tìm xu hướng kinh doanh và tâm lý khách hàng, dự đoán tỷ lệ khách hàng bỏ đi, ước tính giá trị trọn đời của khách hàng (CLV), phân tích dữ liệu hành trình khách hàng, và sử dụng phân tích dữ liệu để tối ưu hóa hiệu suất bán hàng. Môn học nhấn mạnh tầm quan trọng của việc ra quyết định dựa trên dữ liệu trong tiếp thị hiện đại và cung cấp cho sinh viên các kỹ năng thực hành để khai thác dữ liệu nhằm cải thiện kết quả tiếp thị. Hoàn thành môn học này, sinh viên sẽ có thể: Hiểu được vai trò của phân tích dữ liệu trong phương tiện truyền thông kỹ thuật số và tiếp thị; tìm hiểu cách thu thập và khai thác dữ liệu từ nhiều kênh kỹ thuật số khác nhau; phát triển các kỹ năng phân tích dữ liệu phương tiện truyền thông xã hội để xác định xu hướng kinh doanh và tâm lý khách hàng; dự đoán hành vi của khách hàng, bao gồm tỷ lệ khách hàng bỏ đi và giá trị trọn đời (CLV), hành trình khách hàng; sử dụng phân tích dữ liệu để phát triển các chiến lược thúc đẩy doanh số và tối ưu hóa các chiến dịch tiếp thị; áp dụng các kỹ thuật học máy và trực quan hóa dữ liệu để giải quyết các vấn đề tiếp thị.

#56. MM301

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Đồ án truyền thông đa phương tiện, Multimedia project

Số tín chỉ: 0,2

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này được thiết kế để giúp sinh viên phát triển và hoàn thiện các kỹ năng cần thiết để thực hiện đồ án tốt nghiệp của ngành truyền thông đa phương tiện. Môn

học cung cấp cho sinh viên cơ hội làm việc trên một dự án đa phương tiện toàn diện tích hợp các khái niệm và kỹ thuật đã học trong suốt quá trình học. Sinh viên sẽ có được kinh nghiệm quý báu trong việc nghiên cứu, giải quyết vấn đề và lập kế hoạch truyền thông đa phương tiện thực tế. Môn học cũng tập trung vào các kỹ năng mềm thiết yếu như quản lý thời gian, làm việc nhóm và giao tiếp, những kỹ năng quan trọng để thực hiện thành công một dự án đa phương tiện. Sinh viên sẽ chọn chủ đề dựa trên sở thích và khả năng của mình, phát triển ý tưởng, lập kế hoạch, và thực hiện đồ án truyền thông đa phương tiện dưới sự hướng dẫn của giảng viên trong Khoa. Vào cuối học kỳ, đồ án của sinh viên sẽ được một hội đồng đánh giá chất lượng, tính sáng tạo và khả năng áp dụng thực tế. Vào cuối môn học này, sinh viên sẽ có thể: Phát triển khả năng xác định và giải quyết các vấn đề trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện; học cách nghiên cứu và thu thập thông tin có liên quan cho các dự án đa phương tiện; có được các kỹ năng để khái niệm hóa và lập kế hoạch truyền thông đa phương tiện thực tế; nâng cao kỹ năng quản lý thời gian và tổ chức để quản lý quy trình làm việc của dự án; làm việc hiệu quả trong nhóm, quản lý các nỗ lực hợp tác và truyền đạt ý tưởng một cách rõ ràng; trình bày và bảo vệ các kế hoạch truyền thông đa phương tiện của mình trước một ủy ban để đánh giá; áp dụng kiến thức lý thuyết và các kỹ năng thực tế đã học trong suốt chương trình vào một dự án thực tế.

#57. MM302

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thực tập doanh nghiệp, Internship

Số tín chỉ: 0,2

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp cho sinh viên kinh nghiệm thực tế, thực hành trong ngành truyền thông đa phương tiện. Môn học cho phép sinh viên áp dụng kiến thức và kỹ năng thu được trong suốt quá trình học vào các dự án đa phương tiện thực tế trong môi trường chuyên nghiệp. Môn học được thiết kế để thu hẹp khoảng cách giữa việc học trên lớp và thực hành chuyên nghiệp, mang đến cho sinh viên cơ hội có được những hiểu biết giá trị về ngành, phát triển các kỹ năng tại nơi làm việc và xây dựng mạng lưới các mối quan hệ chuyên nghiệp. Thông qua khóa thực tập này, sinh viên sẽ làm việc với các chuyên gia trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện, tham gia vào nhiều quy trình sản xuất truyền thông đa phương tiện khác nhau và đóng góp vào các dự án thực tế. Môn học này rất cần thiết để sinh viên chuẩn bị cho sự nghiệp trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện năng động và không ngừng phát triển. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể: Áp dụng các khái niệm, kỹ thuật và công cụ đa phương tiện trong môi trường chuyên nghiệp; có được kinh nghiệm thực hành khi làm việc trong ngành truyền thông đa phương tiện; phát triển danh mục công việc mạnh mẽ thể hiện các kỹ năng truyền thông đa phương tiện của mình; hiểu ngành, quy trình làm việc và các tiêu chuẩn thực hành chuyên nghiệp trong sản xuất truyền thông đa phương tiện; nâng cao kỹ năng giải quyết vấn đề, giao tiếp và cộng tác trong môi trường làm việc; tìm hiểu cách vượt qua các thách thức trong môi trường chuyên nghiệp và làm việc theo thời hạn; xây dựng mạng lưới chuyên nghiệp thông qua tương tác với các chuyên gia trong ngành và đồng nghiệp.

#58. INI01

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Thực tập quốc tế, International Internship

Số tín chỉ: 0,2

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học cung cấp cho sinh viên cơ hội tích lũy kinh nghiệm quốc tế và nâng cao trình độ ngoại ngữ của mình bằng cách làm việc trong môi trường liên quan đến truyền thông đa phương tiện ở nước ngoài. Chương trình thực tập này cho phép sinh viên thực hiện các công việc trong ngành truyền thông đa phương tiện trong bối cảnh toàn cầu, mở rộng hiểu biết của sinh viên về các phương pháp tiếp cận văn hóa đa dạng đối với sản xuất và truyền thông đa phương tiện. Sinh viên sẽ làm việc dưới sự hướng dẫn của cả giám sát viên quốc tế và giảng viên hướng dẫn ở khoa để đảm bảo thực hiện thành công các mục tiêu thực tập của mình. Môn học khuyến khích sinh viên phát triển sự hiểu biết sâu sắc hơn về các xu hướng đa phương tiện toàn cầu, đồng thời tinh chỉnh các kỹ năng thực tế và năng lực chuyên môn của mình. Sinh viên phải hoàn thành tối thiểu 15 ngày thực tập và nộp báo cáo đánh giá để hội đồng chuyên môn đánh giá. Khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ: Có được kinh nghiệm thực tế khi làm việc trong ngành đa phương tiện trong bối cảnh quốc tế; cải thiện trình độ ngoại ngữ của mình khi làm việc trong môi trường nước ngoài; nâng cao nhận thức văn hóa và hiểu biết của họ về các xu hướng đa phương tiện toàn cầu; phát triển mạng lưới chuyên nghiệp với các đồng nghiệp và cố vấn quốc tế; áp dụng các kỹ năng và kiến thức đa phương tiện vào các dự án và nhiệm vụ thực tế; thể hiện khả năng thích ứng và làm việc trong các môi trường chuyên nghiệp đa dạng; viết báo cáo thực tập toàn diện phản ánh kinh nghiệm và kết quả học tập của họ.

#59. MM304

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Khởi nghiệp truyền thông đa phương tiện, Startup on Multimedia

Số tín chỉ: 0,2

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học “Khởi nghiệp truyền thông đa phương tiện” chuẩn bị cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng cần thiết để bắt đầu và phát triển doanh nghiệp trong lĩnh vực truyền thông sáng tạo. Sinh viên sẽ được giới thiệu về ngành truyền thông đa phương tiện, các công nghệ và xu hướng hiện đại, cũng như cách thức khởi tạo và phát triển ý tưởng khởi nghiệp. Môn học giúp sinh viên rèn luyện kỹ năng sáng tạo nội dung truyền thông như video, hình ảnh, đồ họa, đồng thời phát triển chiến lược truyền thông và marketing hiệu quả. Qua đó, sinh viên có thể áp dụng trực tiếp kiến thức vào việc xây dựng và điều hành doanh nghiệp truyền thông.

#60. MM504

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Đồ án tốt nghiệp, Capstone Project

Số tín chỉ: 0,6

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học là môn học cuối cùng trong chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện, được thiết kế để cung cấp cho sinh viên cơ hội áp dụng kiến thức và kỹ năng tích lũy của mình vào một dự án thực tế. Trong môn học này, sinh viên sẽ thực hiện một dự án

truyền thông đa phương tiện hoặc giải quyết một vấn đề hoặc thách thức quan trọng trong ngành truyền thông đa phương tiện. Đồ án sẽ được hoàn thành dưới sự hướng dẫn của giảng viên hướng dẫn của khoa. Sinh viên sẽ thực hiện các công việc bao gồm phân tích vấn đề, phát triển ý tưởng, triển khai thực tế và đánh giá kết quả. Môn học tập trung vào việc phát triển cả chuyên môn kỹ thuật và các kỹ năng chuyên môn thiết yếu, bao gồm làm việc nhóm, quản lý dự án, kỹ năng thuyết trình và thái độ làm việc. Sinh viên sẽ trình bày dự án đã hoàn thành của mình trước hội đồng khoa vào cuối môn học. Vào cuối môn học, sinh viên sẽ có thể: Áp dụng kiến thức lý thuyết và thực hành từ chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện để giải quyết một vấn đề thực tế; phát triển các giải pháp kỹ thuật trong bối cảnh truyền thông đa phương tiện (ví dụ: sản xuất video, thiết kế đồ họa, hoạt hình, phương tiện truyền thông xã hội, v.v.); thể hiện khả năng làm việc nhóm và quản lý một dự án phức tạp từ đầu đến cuối; nâng cao kỹ năng giao tiếp và thuyết trình của họ thông qua các bản cập nhật dự án thường xuyên và các bài thuyết trình cuối cùng; phân tích và đánh giá một cách phê phán sự thành công của dự án dựa trên các tiêu chí đã thiết lập; thể hiện tính chuyên nghiệp trong việc thực hiện và triển khai một dự án truyền thông đa phương tiện.

#61. MM506

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp, Industry capstone project

Số tín chỉ: 0,10

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: Môn học này là môn học cuối cùng trong chương trình truyền thông đa phương tiện kết yêu cầu kỹ thuật cao của một khóa luận tốt nghiệp với kinh nghiệm thực tế của kỳ thực tập. Môn học này cung cấp cho sinh viên cơ hội áp dụng các kỹ năng và kiến thức của mình từ chương trình vào một dự án thực tế trong bối cảnh truyền thông đa phương tiện chuyên nghiệp. Sinh viên sẽ làm việc trong môi trường thực tập, nơi họ sẽ được các chuyên gia trong ngành và một giảng viên hướng dẫn, giải quyết một thách thức hoặc vấn đề truyền thông đa phương tiện thực tế. Trong suốt thời gian thực tập, sinh viên sẽ phát triển các kỹ năng quan trọng trong ngành, tinh chỉnh khả năng quản lý dự án và tích lũy kinh nghiệm quý báu giúp thu hẹp khoảng cách giữa học thuật và ngành. Môn học này kết thúc bằng bài thuyết trình dự án cuối cùng trước các giảng viên và đại diện ngành, chứng minh năng lực chuyên môn và sự sẵn sàng của sinh viên đối với lực lượng lao động. Vào cuối môn học, sinh viên sẽ có thể: Áp dụng kiến thức lý thuyết và kỹ năng kỹ thuật vào các dự án truyền thông đa phương tiện thực tế trong bối cảnh chuyên nghiệp; hợp tác với các chuyên gia trong ngành và cố vấn khoa để giải quyết các thách thức trong truyền thông đa phương tiện; phát triển và tinh chỉnh danh mục đầu tư chuyên môn của mình bằng cách đóng góp vào các dự án truyền thông đa phương tiện thực tế; cải thiện kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và quản lý thời gian trong môi trường chuyên nghiệp; có được kinh nghiệm thực tế trong việc quản lý các dự án truyền thông đa phương tiện từ khi hình thành ý tưởng đến khi hoàn thành; thể hiện tính chuyên nghiệp khi tương tác với khách hàng, các bên liên quan và đồng nghiệp trong ngành truyền thông đa phương tiện; trình bày báo cáo dự án toàn diện và danh mục đầu tư chuyên nghiệp vào cuối kỳ thực tập.

#62. MM505

Tên môn học (tiếng Việt, tiếng Anh): Khóa luận tốt nghiệp, Graduation Thesis

Số tín chỉ: 0,10

Điều kiện tiên quyết/Môn học trước:

Mô tả nội dung môn học: "Khóa luận tốt nghiệp" là trải nghiệm học thuật đỉnh cao dành cho sinh viên trong chương trình truyền thông đa phương tiện. Môn học này cho phép sinh viên thể hiện kiến thức, kỹ năng và sự sáng tạo tích lũy được trong một dự án luận văn toàn diện giải quyết một vấn đề hoặc thách thức cụ thể trong lĩnh vực đa phương tiện. Sinh viên sẽ tham gia nghiên cứu và phát triển độc lập, với sự hướng dẫn của các giảng viên, để thực hiện một bài toán có tính thực tế và có giá trị cho lĩnh vực truyền thông đa phương tiện. Khóa luận sẽ chứng minh khả năng nghiên cứu, tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và triển khai một vấn đề về truyền thông đa phương tiện của sinh viên. Khóa luận sẽ được sinh viên trình bày trước hội đồng gồm các giảng viên và chuyên gia trong ngành để đánh giá và chấm điểm. Vào cuối môn học, sinh viên sẽ có thể: tiến hành nghiên cứu chuyên sâu về một chủ đề cụ thể trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện; phát triển một câu hỏi nghiên cứu rõ ràng và xây dựng các giả thuyết để hướng dẫn dự án luận văn; áp dụng các khái niệm lý thuyết và kỹ thuật thực tế từ các nghiên cứu đa phương tiện để tạo ra một dự án luận văn có ý nghĩa; tạo ra một tài liệu cuối cùng đáng kể thể hiện các kỹ năng nghiên cứu, phân tích và sản xuất truyền thông đa phương tiện; trình bày các phát hiện nghiên cứu, giải pháp hoặc đầu ra đa phương tiện theo định dạng chuyên nghiệp và học thuật; tăng cường kỹ năng quản lý dự án, quản lý thời gian và viết học thuật; thể hiện khả năng làm việc độc lập và quản lý các dự án.

14. Đội ngũ giảng viên, cán bộ khoa học liên trường để mở ngành đào tạo

14.1. Danh sách giảng viên cơ hữu liên trường

Nằm tận dụng tài nguyên chung của hệ thống ĐHQG TP. HCM, Trường ĐH Công Nghệ Thông Tin và Trường ĐH Khoa Học Xã Hội và Nhân Văn phối hợp đào tạo liên trường ngành Truyền thông đa phương tiện. Trong đó Trường ĐH CNTT chủ trì, trường ĐH KHXH&NV phối hợp thực hiện.

Danh sách giảng viên cơ hữu tham gia giảng dạy các môn học trong chương trình đào tạo được liệt kê trong Bảng 37.

Bảng 37: Danh sách giảng viên cơ hữu tham gia giảng dạy các môn trong CTĐT

ST T	Đơn vị	Họ tên	Năm sinh	Chức danh khoa học, năm phong	Văn bằng cao nhất, ngành đào tạo	Năm được cấp bằng, CSĐT cấp bằng	Môn học sẽ giảng dạy (bổ sung số thứ tự của môn học sau tên môn học)
1	Trường ĐH CNTT	Lê Viết Thọ	1977		Tiến sĩ, Truyền thông và Báo chí	2020	Giới thiệu ngành TTĐPT Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông Lý luận truyền thông đại chúng Nghệ thuật truyền thông và báo chí

							Quan hệ công chúng trong market- ing Quản lý dự án TTĐPT Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
2	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Hồng Ngọc	1976		Nghệ thuật học	2017	Giới thiệu ngành TTĐPT Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông Thiết kế đồ họa Hoạt hình Quản lý dự án TTĐPT Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
3	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Vinh Tiếp	1988		Tiến sĩ, KHMT	2020	Giới thiệu ngành TTĐPT Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
4	Trường ĐH CNTT	Đỗ Trọng Hợp	1987		Tiến sĩ, CNTT	2015	Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT Dữ liệu lớn ứng dụng trong TTĐPT Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu Phân tích dữ liệu truyền thông số Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
5	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Trịnh Đông	1974		Tiến sĩ, KTPM	2018	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện Học máy ứng dụng trong TTĐPT Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTĐPT

							Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
6	Trường ĐH CNTT	Đỗ Thị Thanh Tuyền	1980		Tiến sĩ, KHMT	2021	Lập trình hướng đối tượng Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Quản lý dự án TTĐPT Đồ án tốt nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
7	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Duy Khánh	1985		Tiến sĩ, CNTT	2021	Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT Truyền thông và dự luận xã hội Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Đồ án TTĐPT Đồ án tốt nghiệp
8	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Thị Xuân Hương	1976		Tiến sĩ, KHMT	2023	Kỹ năng truyền thông giao tiếp Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện Quan hệ công chúng trong marketing Phân tích và hiểu nội dung đa phương thức Đồ án tốt nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
9	Trường ĐH CNTT	Huỳnh Minh Đức	1976		Tiến sĩ, Tin học	2012	Lập trình hướng đối tượng Thiết kế và sản xuất ấn phẩm An ninh thông tin trong truyền thông đa phương tiện Quản lý dự án TTĐPT Đồ án tốt nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
10	Trường ĐH CNTT	Lê Văn Tuấn	1976		Tiến sĩ, Tin học và ứng dụng	2010	Nhập môn marketing Thu thập và phân tích khám phá dữ liệu TTĐPT An ninh thông tin trong truyền thông đa phương tiện Thực tế ảo và thực tế tăng cường Đồ án tốt nghiệp Khóa luận tốt nghiệp

11	Trường ĐH CNTT	Lê Thanh Trọng	1998		Thạc sĩ, KHMT	2014	Giới thiệu ngành TTĐPT Học máy ứng dụng trong TTĐPT Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện Kỹ năng nghề nghiệp Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ Phân tích dữ liệu truyền thông số Đồ án tốt nghiệp Đồ án tốt nghiệp tại doanh nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
12	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Công Hoan	1984		Thạc sĩ, KHMT	2013	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện Thiết kế giao diện người dùng Quan hệ công chúng trong marketing Công nghệ Web và ứng dụng Đồ án TTĐPT
13	Trường ĐH CNTT	Trần Thị Hồng Yến	1979		Thạc sĩ, KHMT	2014	Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông Nghệ thuật truyền thông và báo chí Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu
14	Trường ĐH CNTT	Huỳnh Tuấn Anh	1988		Thạc sĩ, KHMT	2014	Nhập môn marketing Lập trình hướng đối tượng Tiếp thị số Công nghệ Web và ứng dụng Nhập môn phát triển game
15	Trường ĐH CNTT	Thái Thụy Hàn Uyên	1986		Thạc sĩ, KTMT	2012	Lý luận truyền thông đại chúng Lập trình hướng đối tượng Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Quản lý dự án truyền thông đa phương tiện
16	Trường ĐH CNTT	Đinh Nguyễn Anh Dũng	1975		Thạc sĩ, KHMT	2002	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT Công nghệ Web và ứng dụng

							Thực tế ảo và thực tế tăng cường Nhập môn phát triển game
17	Trường ĐH CNTT	Trần Anh Dũng	1980		Thạc sĩ, HTTT	2013	Lập trình hướng đối tượng Truyền thông và dư luận xã hội Chiến lược phát triển thương hiệu Thực tập doanh nghiệp Quản trị mối quan hệ khách hàng định hướng dữ liệu
18	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Thị Thanh Trúc	1974		Thạc sĩ, KHMT	2007	Tâm lý học đại cương Lý luận truyền thông đại chúng Thiết kế và sản xuất ấn phẩm Quản trị sự kiện Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến Đồ án tốt nghiệp Khóa luận tốt nghiệp
20	Trường ĐH CNTT	Mai Trọng Khang	1991		Thạc sĩ, KHMT	2016	Thiết kế đồ họa Hoạt hình Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến
21	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Tấn Toàn	1992		Thạc sĩ, KHMT	2019	Viết nội dung đa phương tiện Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Trường ĐH CNTT Hoạt hình Kỹ năng nghề nghiệp Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội
22	Trường ĐH CNTT	Hoàng Văn Hà	1991		Thạc sĩ, KHMT	2018	Lập trình hướng đối tượng Tiếp thị số Chiến lược phát triển thương hiệu Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến
23	Trường ĐH CNTT	Huỳnh Hồ Thị Mộng Trinh	1993		Thạc sĩ, KHMT	2020	Kỹ năng truyền thông giao tiếp Viết nội dung đa phương tiện Tiếp thị số Hoạt hình Nhập môn phát triển game Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ
24	Trường ĐH CNTT	Quan Chí Khánh An	1997		Thạc sĩ, KHMT	2024	Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTĐPT Dữ liệu lớn ứng dụng trong TTĐPT Thực tập doanh nghiệp Khởi nghiệp truyền thông đa phương tiện

25	Trường ĐH CNTT	Đặng Việt Dũng	1997		Thạc sĩ, KHMT	2023	Viết nội dung đa phương tiện Học máy ứng dụng trong TTĐPT Xử lý ngôn ngữ tự nhiên cho truyền thông đa phương tiện Xây dựng kênh tiếp thị trực tuyến Khởi nghiệp truyền thông đa phương tiện
26	Trường ĐH CNTT	Đinh Thị Thanh Trúc	1978		Thạc sĩ, LL&Lịch sử Mỹ thuật	2010	Tâm lý học đại cương Tư duy sáng tạo và xu hướng thiết kế truyền thông Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông Thiết kế đồ họa Hoạt hình Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ
27	Trường ĐH CNTT	Dương Nguyễn Phương Nam	1991		Thạc sĩ, Chiến lược truyền thông	2016	Nhập môn marketing Thiết kế đồ họa Tiếp thị số Quản trị sự kiện Chiến lược phát triển thương hiệu Tiếp thị cho sản phẩm dịch vụ
28	Trường ĐH KHXH&NV	Nguyễn Thị Phương Trang	1970	PGS	TS	2015	Kỹ năng truyền thông giao tiếp
29	Trường ĐH KHXH&NV	Huỳnh Văn Thông	1967		TS	2004	Kỹ năng truyền thông giao tiếp Truyền thông và dư luận xã hội Chiến lược phát triển thương hiệu
30	Trường ĐH KHXH&NV	Đỗ Thị Hà Phương	1989		ThS	2014	Lý luận truyền thông đại chúng Quan hệ công chúng trong marketing
31	Trường ĐH KHXH&NV	Hoàng Minh Phúc	1976	PGS	TS	2015	Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông
32	Trường ĐH KHXH&NV	Nguyễn Bích Thủy	1986		ThS	2014	Viết nội dung đa phương tiện Quan hệ công chúng trong marketing
33	Trường ĐH KHXH&NV	Nguyễn Tấn	1995		ThS	2021	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện

		Khang					
34	Trường ĐH KHXH&NV	Huỳnh Minh Tuấn	1986		ThS	2013	Thiết kế đồ họa Thiết kế và sản xuất ấn phẩm
35	Trường ĐH KHXH&NV	TS Triệu Thanh Lê	1982		TS	2016	Truyền thông và dư luận xã hội
36	Trường ĐH KHXH&NV	ThS Phạm Duy Phúc	1981		ThS	2012	Nghệ thuật truyền thông và báo chí
37	Trường ĐH KHXH&NV	ThS Phan Văn Tú	1965		ThS	2006	Nghệ thuật truyền thông và báo chí
38	Trường ĐH KHXH&NV	ThS Phan Nguyên Vĩnh	1977		ThS	2019	Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ

14.2. Danh sách giảng viên thỉnh giảng tham gia giảng dạy

Bảng 38: Danh sách giảng viên thỉnh giảng tham gia giảng dạy các môn học trong CTĐT

STT	Đơn vị	Họ tên	Năm sinh	Chức danh khoa học, năm phong	Văn bằng cao nhất, ngành đào tạo	Năm được cấp bằng	Môn học sẽ giảng dạy (bổ sung số thứ tự của môn học sau tên môn học)
1.	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Thanh Bình	1983		TS, CNTT&VT	2017	Cơ sở dữ liệu Dữ liệu lớn ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện
2.	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Văn Kiệt	1991		TS, KHMT	2024	Tối ưu hóa và tiếp thị trên công cụ tìm kiếm Hệ thống khai phá dữ liệu mạng xã hội
3.	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Tất Bảo Thiện	1981		TS, KTMT	2014	Xử lý ảnh số và video trong TTĐPT Phân tích dữ liệu truyền thông số
4.	Trường ĐH CNTT	Cao Thị Nhạn	1976		TS, CNTT	2015	Thiết kế giao diện người dùng Cơ sở dữ liệu
5.	Trường ĐH CNTT	Cao Thanh Tình	1981	PGS	TS, Toán học	2017	Đại số tuyến tính Xác suất thống kê
6.	Trường ĐH CNTT	Nguyễn Tấn Hoàng Phước	1989		TS, Điện tử	2019	Chuyên đề các vấn đề hiện đại trong TTĐPT Phân tích dữ liệu truyền thông số

7.	Trường ĐH CNTT	Dương Việt Hằng	1978	.	TS, KHMT	2017	Truyền thông và dư luận xã hội Học sâu ứng dụng trong truyền thông đa phương tiện
----	----------------------	--------------------	------	---	----------	------	---

14.3. Danh sách cố vấn học tập

Bảng 39: Danh sách cố vấn học tập các lớp thuộc khoa Công nghệ phần mềm

STT	Lớp	Khóa	Cố vấn học tập
1	KTPM2024.1	2024	Nguyễn Công Hoan
2	KTPM2024.2	2024	Nguyễn Duy Khánh
3	KTPM2024.3	2024	Nguyễn Hữu Lợi
4	KTPM2023.1	2023	Trần Anh Dũng
5	KTPM2023.2	2023	Nguyễn Tấn Toàn
6	KTPM2023.3	2023	Nguyễn Ngọc Quý
7	KTPM2022.1	2022	Đặng Việt Dũng
8	KTPM2022.2	2022	Đặng Việt Dũng
9	KTPM2022.3	2022	Trần Thị Hồng Yến
10	KTPM2021	2021	Nguyễn Thị Thanh Trúc
11	PMCL2021.1	2021	Huỳnh Hồ Thị Mộng Trinh
12	PMCL2021.2	2021	Huỳnh Hồ Thị Mộng Trinh
13	KTPM2020,	2020	Nguyễn Tấn Toàn
14	PMCL2020.1	2020	Huỳnh Tuấn Anh
15	PMCL2020.2	2020	Nguyễn Công Hoan
16	KTPM0001		Quan Chí Khánh An

14.4. Kế hoạch đào tạo, tuyển dụng giảng viên :

Nhằm bảo đảm chất lượng đội ngũ giảng viên cho chương trình đào tạo ngành Truyền thông Đa phương tiện, đặc biệt là định hướng liên ngành giữa Truyền thông và Công nghệ thông tin, Nhà trường và Khoa Công nghệ Phần mềm đã xây dựng kế hoạch phát triển đội ngũ giảng viên với các nội dung cụ thể như sau:

- Đào tạo – bồi dưỡng giảng viên hiện có: Giảng viên được tạo điều kiện nâng cao năng lực chuyên môn thông qua các chương trình đào tạo ngắn hạn, khóa học chuyên sâu, chương trình trao đổi học thuật – nghiên cứu với các trường đại học, viện nghiên cứu và trung tâm chuyên

môn trong và ngoài nước. Ngoài ra, giảng viên cũng được khuyến khích học tập nâng cao trình độ ở các bậc học cao hơn theo đúng định hướng liên ngành.

- Tuyển dụng bổ sung: Nguồn lực giảng dạy được rà soát và điều chỉnh định kỳ. Việc tuyển dụng giảng viên mới được thực hiện linh hoạt theo từng học kỳ, từng năm học, ưu tiên ứng viên có nền tảng hoặc kinh nghiệm trong cả hai lĩnh vực: Truyền thông Đa phương tiện và Công nghệ thông tin.
- Đảm bảo chất lượng đội ngũ: Chất lượng giảng dạy của giảng viên được đánh giá định kỳ thông qua hệ thống đảm bảo chất lượng nội bộ, nhằm xác định nhu cầu đào tạo bồi dưỡng, đồng thời làm cơ sở cho các quyết định tuyển dụng và điều chỉnh phân công giảng dạy. (Bảng 40 và Bảng 41)

Bảng 40: Nhân sự giai đoạn 2021-2025 của khoa CNPM

Nhân sự Khoa Công nghệ Phần mềm giai đoạn 2021-2025			
Năm	Trình độ tiến sĩ	Trình độ thạc sĩ	Khác
	Chỉ tiêu/Thực tuyển	Chỉ tiêu/Thực tuyển	Chỉ tiêu/Thực tuyển
2021	2/1	2/1	2/2
2022	2/0	2/0	2/0
2023	2/2	2/0	2/2
2024	2/3	2/0	2/0
2025	03/02	02/02	00

Bảng 41: Kế hoạch phát triển nhân sự giai đoạn 2026-2030 của khoa Công nghệ phần mềm phục vụ trực tiếp cho phát triển đào tạo và nghiên cứu ngành TTĐPT

Kế hoạch phát triển nhân sự Khoa Công nghệ Phần mềm giai đoạn 2026-2030			
Năm	Trình độ tiến sĩ	Trình độ thạc sĩ	Chuyên môn
2026	02	02	Truyền thông đa phương tiện, báo chí, Marketing, Mỹ thuật, Thiết kế đồ họa, Phân tích dữ liệu truyền thông
2027	02	02	Truyền thông đa phương tiện, báo chí, Marketing, Mỹ thuật, Thiết kế đồ họa, Phân

			tích dữ liệu truyền thông
2028	02	02	Truyền thông đa phương tiện, báo chí, Marketing, Mỹ thuật, Thiết kế đồ họa, Phân tích dữ liệu truyền thông
2029	02	02	Truyền thông đa phương tiện, báo chí, Marketing, Mỹ thuật, Thiết kế đồ họa, Phân tích dữ liệu truyền thông
2030	02	02	Truyền thông đa phương tiện, báo chí, Marketing, Mỹ thuật, Thiết kế đồ họa, Phân tích dữ liệu truyền thông

15. Cơ sở vật chất để mở ngành đào tạo

15.1. Phòng học

Tổng diện tích đất của trường 133.900 m²

Diện tích sàn xây dựng trực tiếp phục vụ đào tạo thuộc sở hữu của cơ sở đào tạo tính trên một sinh viên chính quy (Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu, thư viện, trung tâm học liệu, trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập): 35.706 m²

Bảng 42: Diện tích các phòng học phục vụ cho việc đào tạo ngành TTDPT

STT	Loại phòng	Số lượng	Diện tích sàn xây dựng (m ²)
1.	Hội trường, giảng đường, phòng học các loại, phòng đa năng, phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu	161	25.104
1.1.	Hội trường, phòng học lớn trên 200 chỗ	01	400
1.2.	Phòng học từ 100 – 200 chỗ	20	5.200
1.3.	Phòng học từ 50 – 100 chỗ	64	13.200

1.4.	Phòng học dưới 50 chỗ	47	4.428
1.5.	Phòng học đa phương tiện	01	135
1.6.	Phòng làm việc của giáo sư, phó giáo sư, giảng viên cơ hữu	28	1.640
2.	Thư viện, trung tâm học liệu	01	1.266
3.	Trung tâm nghiên cứu, phòng thí nghiệm, thực nghiệm, cơ sở thực hành, thực tập, luyện tập	29	7.958
4.	Phòng studio	3	

15.2. Phòng thí nghiệm và hệ thống thiết bị thí nghiệm chính

Sinh viên được sử dụng, khai thác hệ thống tài nguyên tính toán chia sẻ, hệ thống phòng thí nghiệm của Trường phục vụ học tập và nghiên cứu khoa học theo yêu cầu của từng học phần

Sinh viên được cấp máy ảo theo nhu cầu học tập, nghiên cứu trên hệ thống UIT-Cloud.

Bảng 43: Danh sách phòng thực hành và phòng thí nghiệm phục vụ đào tạo ngành TTĐPT

STT	Tên	Danh mục trang thiết bị chính
1	Phòng thực hành: 15 phòng	Bàn và ghế thực hành sinh viên, bàn và ghế giảng viên, máy chủ, máy tính thực hành, hệ thống âm thanh: Micro không dây, loa, máy chiếu, màn chiếu, bảng viết mika, trang thiết bị máy lạnh toàn bộ các phòng máy
2	Phòng thí nghiệm Truyền thông đa phương tiện: 01 phòng	Bàn, ghế sinh viên, bàn ghế giảng viên, bàn, ghế phòng họp, máy chiếu, màn chiếu, máy in, điện thoại, máy laptop, máy tính bảng, máy nước nóng lạnh, các thiết bị phục vụ nghiên cứu. Chi tiết: - Máy tính để bàn Thin Client: XPS 8700 Desktop, 4th Generation Intel(R) Core(TM) i7-4790 processor (8M Cache, up to 4.00 GHz), XPS 8700, Black Chassis, 32GB Dual Channel DDR3 1600MHz (8GBx4). - Sách nghiên cứu về xử lý multimedia, lập trình hệ thống nhúng, lập trình game, Sony PlayStation 4 DualShock 4 Bundle. - Phụ kiện: Dây nguồn, dây HDMI, Tay cầm điều khiển PS4, tai nghe headphone, dây USB → mini USB, tài liệu hướng dẫn, Switch - L2 Switch 16 ports Dlink DGS-1016D, Thiết bị

		camera ngoài trời cố định Foscam, Xbox One + Kinect Xbox One console – 1540, ... Các thiết bị chuyên biệt phục vụ nghiên cứu các lĩnh vực CNTT như Thị giác máy tính, Xử lý ngôn ngữ tự nhiên, Máy học...
3	Phòng thí nghiệm Hệ thống thông tin: 01 phòng	Bàn, ghế sinh viên, bàn ghế giảng viên, bàn, ghế phòng họp, máy chiếu, màn chiếu, máy in, điện thoại, máy laptop, máy nước nóng lạnh, các thiết bị thí nghiệm phục vụ nghiên cứu, máy tính bộ. Chi tiết: desktop HP Compaq Pro 6300 MT PC QV983AV. Intel Core i7-3770 CPU, 4GB DDR3-1600 DIMM (1x4GB) RAM, 500GB 7200 RPM 3.5 HDD. Monitor: HP Compaq LE2002x 20-inch LED Backlit LCD, Hệ thống đám mây (cloud),...
4	Phòng thí nghiệm An toàn thông tin: 01 phòng	Bàn, ghế sinh viên, bàn ghế giảng viên, bàn, ghế phòng họp, máy chiếu, màn chiếu, máy in, điện thoại, máy laptop, máy nước nóng lạnh, các thiết bị thí nghiệm phục vụ nghiên cứu. Chi tiết: • Switch layer 2 Catalyst 2960-X 24 GigE, Router Cisco ISR 4321, Switch layer 3 Cisco Catalyst 3850 24 Port Data IP Base, ASA 5512-X with SW, 6GE Data, 1GE Mgmt, AC, 3DES/AES, Access Point AIR-AP2702E-UX-ZBLK. • Màn hình LED 60 inches Samsung 60J6200. • Máy tính DELL, Tủ Rack 42U, Thiết bị An Ninh WEB. Thiết bị mạng, Switch Arista 7050S-52, Switch Cisco Nexus 3548, Nexus 3548-X 48 SFP+ ports, Enhanced, Màn hình LCD Dell, Máy tính để bàn DELL, Tivi LED Sony, TELOS MOTE PLATFORM, MCS410CA, Ethernet Interface Board, CC2530 ZigBee Development Kit, CC2531EM-IOT-HOME-GATEWAY-RD, Bộ phát WIFI LINKSYS WRT54G Wireless Router, Màn hình LCD Dell, KVM Switch D-Link 4U, SF90D-16 16-Port 10/100 Desktop Switch, Integrated Services Router CISCO C1921 Modular Router 2 GE 2 EHWIC slots 512DRAM IP Base, Security Router CISCO ASA 5505 Appliance with SW, 10 Users, 8 ports, 3DES/AES, Beaglebone Black, Access point AIR-AP3802I-S-K9, Arduino Due, Arduino Nano, Arduino Pro Mini

		ATmega328P 5V, Arduino Pro Micro, Module RFID RC522 NFC 13.56mhz, Tah IO, Spark-photon, Spark Electron, Spark Core, USB UART CP2102, Ethernet ENC28J60. Và các thiết bị chuyên biệt phục vụ nghiên cứu, học tập, thực hành lĩnh vực an toàn, an ninh mạng.
5	Phòng thí nghiệm IoTs	Máy tính, máy chủ, các thiết bị liên quan đến lưu trữ dữ liệu và thí nghiệm cho sinh viên, giảng viên: Hạ tầng thiết bị đầu cuối, thiết bị lưu trữ phục vụ phát triển ứng dụng và phần mềm mạng không dây thế hệ mới, Hạ tầng mạng không dây thế hệ mới (3G/4G/5G), SDN/NFV/CDN, software defined radios, femtocells, và thiết bị đo, phân tích, Hạ tầng mạng nội bộ tốc độ cao (high-speed networks), Chế tạo thiết bị IoTs/Industry4.0, giải pháp cứng hóa phần mềm để tăng tốc độ xử lý, Nghiên cứu phát triển ứng dụng IoTs/Industry4.0 và giải pháp IoTs/Industry4.0 thông minh, Nghiên cứu phát triển OEM ứng dụng và giải pháp mạng không dây, IoTs/Industry4.0 dựa trên thiết bị OEM, Và các thiết bị chuyên biệt phục vụ nghiên cứu, học tập, thực hành lĩnh vực IoT.
6	Studio (thuộc phòng Truyền thông và tư vấn tuyển sinh): 3 phòng	Studio trường có đầy đủ thiết bị và thiết kế phù hợp cho việc sản xuất các chương trình talkshow, xây dựng bài giảng... đáp ứng các yêu cầu. Phim trường có phòng xanh với thiết kế vô cực được cách âm toàn diện để đáp ứng các yêu cầu về hình ảnh và âm thanh với diện tích lớn, ngoài ra còn được trang bị hệ thống ánh sáng chuyên dụng đáp ứng yêu cầu cơ bản của việc quay phim. Máy quay được trang bị gồm Sony PXW Z190V, Sony PXW X70, Sony A74 là các thiết bị hiện đại, phù hợp xu hướng hiện tại, đáp ứng việc quay hình với độ phân giải video tối đa là 4K. Các thiết bị âm thanh cũng được trang bị đồng bộ gồm mic boom, mic wireless, mic phỏng vấn; kèm với hệ thống mixer âm thanh phục vụ việc điều khiển âm thanh. Để đảm bảo việc sản xuất, phòng còn trang bị các bộ máy tính có cấu hình cao với card đồ họa chuyên dụng nhằm xử lý được video 4K. Trang bị card ghi video Desklinc Video 8K là card hiện đại nhất của Blackmagic nhằm trực tuyến và sản xuất. Các máy tính xử lý đều được trang bị phần mềm bản quyền từ VMIX, ADOBE phục vụ việc sản xuất tiền kỳ và hậu kỳ.

7	Các phòng thí nghiệm khác (phục vụ cho sinh viên cần không gian riêng để nghiên cứu): 3 phòng	Bàn, ghế sinh viên, bàn ghế giảng viên, bàn, ghế họp.
---	---	---

15.3. Kế hoạch đầu tư cơ sở vật chất

Theo kế hoạch đầu tư cơ sở vật chất của Trường Đại Học Công Nghệ Thông Tin và khoa Công nghệ Phần mềm, cùng với hợp tác doanh nghiệp và sử dụng nguồn đầu tư từ các dự án nghiên cứu các cấp, các dự án đào tạo nguồn nhân lực từ ĐHQG TP.HCM đến cấp nhà nước để xây dựng và phát triển các phòng nghiên cứu, thực hành với cơ sở vật chất, trang thiết bị tiên tiến, hiện đại phục vụ nhu cầu đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện.

15.4. Thư viện

- 01 Thư viện trong khuôn viên Trường với diện tích sàn 1.266 m²
- Sách trên 1.400 nhan đề/ trên 12.000 bản (chủ yếu sách chuyên ngành nói chung về CNTT). Ngoài ra còn dùng chung nguồn tư liệu của các thư viện trong hệ thống thư viện ĐHQG-HCM (tất cả 09 thư viện thành viên trong hệ thống Thư viện ĐHQG-HCM: Thư viện trung tâm, Thư viện Đại học Bách Khoa, Thư viện Đại học Khoa học Tự nhiên, Thư viện Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Thư viện Đại học Kinh tế - Luật, Thư viện Đại học Công nghệ Thông tin, Thư viện Đại học Quốc tế, Thư viện Đại học An Giang, Thư viện Viện Tài nguyên Môi trường).
- Tạp chí: Dùng chung các tạp chí điện tử của Hệ thống thư viện ĐHQG-HCM (Thư viện Trung tâm quản lý)
- Ebook: trên 8.000 file tài liệu số nội sinh và sưu tầm.
- Cơ sở dữ liệu: Dùng chung cơ sở dữ liệu của Hệ thống Thư viện ĐHQG-HCM (Thư viện Trung tâm quản lý: 24 cơ sở dữ liệu trong và ngoài nước được mua có bản quyền)

15.5. Giáo trình, tài liệu học tập

- Sử dụng hệ thống giáo trình, tài liệu học tập chia sẻ hiện có của ĐHQG và Trường ĐH CNTT.
- Đầu tư mua mới hàng năm giáo trình nước ngoài phục vụ học tập, nghiên cứu theo đề xuất của đơn vị chuyên môn, giảng viên.
- Liên kết với các đối tác, xây dựng các phương thức hiệu quả khai thác các nguồn học liệu mở trong nước và thế giới

16 Tổ chức bộ máy quản lý để mở ngành đào tạo

Đơn vị chuyên môn cấp Khoa: Khoa Công nghệ phần mềm.

Cán bộ quản lý chuyên môn cấp Khoa.

Bảng 44: Danh sách cán bộ quản lý chuyên môn cấp khoa

STT	Họ và tên	Học hàm, học vị	Chức vụ	Trách nhiệm phân công
-----	-----------	-----------------	---------	-----------------------

1	Nguyễn Tấn Trần Minh Khang	TS	Phó hiệu trưởng, phụ trách khoa	Quản lý, vận hành, tham gia tổ chức các hoạt động chuyên môn cấp khoa
2	Đỗ Trọng Hợp	TS	Phó trưởng khoa	Tham gia quản lý, vận hành, tham gia tổ chức các hoạt động chuyên môn cấp khoa
3	Lê Thanh Trọng	Th.S	Phó trưởng khoa	Tham gia quản lý, vận hành, tham gia tổ chức các hoạt động chuyên môn cấp khoa

Bảng 45: Danh sách Cán bộ quản lý từ Trường ĐH Khoa học xã hội và Nhân văn

STT	Họ và tên	Học hàm, học vị	Chức vụ	Trách nhiệm phân công
1	Triệu Thanh Lê	TS	Trưởng Khoa Báo chí và Truyền thông	Phối hợp thực hiện chương trình đào tạo

17. Hướng dẫn thực hiện chương trình

Hiệu trưởng nhà Trường chỉ đạo thành lập Hội đồng xây dựng Chương trình đào tạo, Tổ soạn thảo đề án và ban hành chương trình đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện theo Thông tư số 02/2022/TT-BGDĐT ngày 18 tháng 01 năm 2022 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về Quy định điều kiện, trình tự, thủ tục mở ngành đào tạo, đình chỉ hoạt động của ngành đào tạo trình độ Đại học, Thạc sĩ, Tiến sĩ và Quyết định 540/QĐ-ĐHQG ngày 09 tháng 05 năm 2023 của giám đốc ĐHQG TP.HCM về ban hành quy định mở ngành đào tạo đại học, thạc sĩ và tiến sĩ. Thành viên tổ soạn thảo (Bảng 45)

Bảng 46: Thành viên Tổ soạn thảo đề án xây dựng ngành TTĐPT

STT	Họ và tên	Đơn vị công tác	Chức vụ	Nhiệm vụ
1	TS. Đỗ Trọng Hợp	Khoa CNPM – Trường ĐH CNTT	P. Trưởng khoa	Trưởng ban

2	TS. Lâm Đức Khải	Phòng ĐTĐH – Trường ĐH CNTT	Trưởng phòng	Ủy viên
3	TS. Nguyễn Vinh Tiệp	Phòng TN TTĐPT – Trường ĐH CNTT	Trưởng phòng	Ủy viên
4	TS. Trần Văn Hải Triều	Khoa HTTT – Trường ĐH CNTT	Giảng viên	Ủy viên
5	ThS. Dương Nguyễn Phương Nam	Phòng TT&TVTS – Trường ĐH CNTT	Giảng viên	Ủy viên
6	ThS. Đinh Thị Thanh Trúc	Phòng TT&TVTS – Trường ĐH CNTT	Giảng viên	Ủy viên
7	ThS. Nguyễn Lê Minh Dương	Công ty Cổ Phần Công Nghệ WIFIM	Doanh Nghiệp	Ủy viên
8	TS. Nguyễn Thanh Hoài	Khoa Kinh Tế Số - Trường ĐH CNTT và TT Việt Hàn	Chuyên gia giáo dục	Ủy viên
9	CN. Nguyễn Thị Tô Uyên	Phòng ĐTĐH	Chuyên viên	Thư ký
10	ThS. Võ Trương Thanh Thiện	Phòng ĐTĐH	Chuyên viên	Thư ký

Trường ĐH Công nghệ Thông tin phối hợp với Trường ĐH Khoa Học Xã Hội và Nhân Văn, ĐH QG TP. HCM giảng dạy các môn trong chương trình đào tạo. Trường ĐH Khoa Học Xã Hội và Nhân Văn sẽ đảm nhận dạy các học phần liên quan đến Nghiệp vụ truyền thông và báo chí, truyền hình, thiết kế, và truyền thông tiếp thị, chiếm 30% trong chương trình đào tạo.

Bảng 47: Danh sách giảng viên cơ hữu Trường ĐH Khoa Học Xã Hội và Nhân Văn tham gia giảng dạy

Khối kiến thức	STT	Họ và tên Giảng viên giảng dạy	Mã môn học	Tên môn học
Đại cương	1	PGS TS Nguyễn Thị Phương Trang TS Huỳnh Văn Thông	MM008	Kỹ năng truyền thông giao tiếp Communication Techniques
Cơ sở ngành	2	ThS Đỗ Thị Hà Phương	MM102	Lý luận truyền thông đại chúng Foundation of mass communication
Cơ sở ngành	3	PGS TS Hoàng Minh Phúc	MM103	Cơ sở tạo hình và nguyên lý thị giác

				Basics of form creation and visual principle Màu sắc và tâm lý thị giác trong thiết kế truyền thông Color and visual perception psychology in media design
Cơ sở ngành	4	ThS Nguyễn Bích Thủy	MM104	Viết nội dung đa phương tiện Multimedia content writing
Cơ sở ngành	5	ThS Nguyễn Tấn Khang ThS Huỳnh Minh Tuấn	MM105	Nhập môn kỹ thuật sản xuất nội dung đa phương tiện Introduction to multimedia production
Cơ sở ngành	6	ThS Huỳnh Minh Tuấn	MM009	Thiết kế đồ họa Graphic design
Chuyên ngành	7	TS Triệu Thanh Lê TS Huỳnh Văn Thông	MM201	Truyền thông và dư luận xã hội Media and public discourse
Chuyên ngành	8	ThS Huỳnh Minh Tuấn	MM208	Thiết kế và sản xuất ấn phẩm Publication design & production
Chuyên ngành	9	ThS Phạm Duy Phúc ThS Phan Văn Tú	MM209	Nghề nghiệp truyền thông và báo chí Press communication profession
Chuyên ngành	10	ThS Phan Nguyên Vĩnh	MM210	Kỹ thuật quay phim biên kịch và hậu kỳ Video recording, screen writing and post processing techniques)
Chuyên ngành	11	TS Huỳnh Văn Thông	MM214	Chiến lược phát triển thương hiệu Brand Development Strategy
Chuyên ngành	12	ThS Nguyễn Bích Thủy ThS Đỗ Thị Hà Phương	MM215	Quan hệ công chúng trong marketing Public relation for marketing

18. Kế hoạch đảm bảo chất lượng và kiểm định chương trình đào tạo

18.1. Cách thức quản lý, kiểm soát chương trình

- Thông tin về chương trình được công bố rộng rãi và kịp thời, qua tất cả các kênh truyền thông cấp Trường, Khoa, Bộ môn
- Chương trình sử dụng hệ thống quản lý đào tạo, quản lý sinh viên, quản lý thời khóa biểu, đăng ký học tập... tích hợp trong hệ thống quản lý cấp Trường, Khoa

- Chương trình được đầu tư xây dựng hệ thống học liệu và phương pháp học tập hiện đại, cập nhật. Sinh viên được hỗ trợ tài nguyên để mô phỏng, trang thiết bị phục vụ cho học tập nghiên cứu và các dịch vụ khác.

18.2. Đảm bảo chất lượng

Các hoạt động đảm bảo chất lượng được thực hiện thường xuyên theo các quy định, quy trình đảm bảo chất lượng hiện hành của Trường ĐH CNTT. Chương trình sẽ được đánh giá chất lượng trước khi khóa đầu tiên tốt nghiệp.

18.3. Kiểm định chương trình

Chương trình sẽ được đánh giá ngoài theo tiêu chuẩn tiêu chuẩn quốc tế ngay sau khi khóa đầu tiên tốt nghiệp (tiêu chuẩn kiểm định sẽ được lựa chọn theo định hướng chung của Trường ĐH CNTT và đặc thù của Ngành).

19. Phương án, giải pháp đề phòng, ngăn ngừa, xử lý rủi ro trong mở ngành đào tạo

Phân tích tình hình phát triển kinh tế xã hội dự báo những biến động có thể xảy ra, phân tích điểm mạnh, điểm yếu của CSĐT và những nội dung khác có liên quan, từ đó đề xuất phương án giải quyết, đề phòng ngăn ngừa, xử lý rủi ro trong mở ngành đào tạo và triển khai tuyển sinh. Các yếu tố rủi ro có thể xảy ra khi mở ngành đào tạo Truyền thông đa phương tiện:

- Không đủ chỉ tiêu sinh viên đăng ký học do sinh viên chưa nắm thông tin về ngành Truyền thông đa phương tiện của Trường.
- Sinh viên tốt nghiệp ra trường, không có việc làm hoặc có việc làm nhưng không đúng ngành Truyền thông đa phương tiện.
- Thiếu hụt đội ngũ giảng viên đúng chuyên môn, đủ trình độ do đặc thù ngành Truyền Thông đa phương tiện hiện ít có các chương trình đào tạo bậc Thạc sĩ và Tiến sĩ so với các ngành khác.
- Cơ sở vật chất và trang thiết bị không đáp ứng kịp thời so với nhu cầu đào tạo.
- Chuyển đổi phương thức giảng dạy do thiên tai, dịch bệnh.

Thuyết minh về các giải pháp xử lý rủi ro trong trường hợp CSĐT bị đình chỉ hoạt động ngành đào tạo với các phương án, giải pháp cụ thể để bảo vệ quyền lợi cho người học, giảng viên, CSĐT và các bên liên quan. Để đảm bảo triển khai, thực hiện thành công đề án, các biện pháp hạn chế bao gồm:

- Sự quyết tâm và chỉ đạo sát sao của Ban đào tạo đại học quốc gia và Ban Giám Hiệu nhà trường trong việc xác định chỉ tiêu tuyển sinh hàng năm đối với ngành truyền thông đa phương tiện. Đồng thời Ban Giám Hiệu Chỉ đạo phối hợp giữa các phòng ban liên quan trong việc quảng bá cũng như định hướng nghề nghiệp cho các học sinh phổ thông trung học đối với ngành Truyền thông đa phương tiện của Trường.
- Thực hiện khảo sát hàng năm về nhu cầu thị trường lao động đối với ngành truyền thông đa phương tiện để từ đó có thể dự đoán được khả năng có việc làm đúng chuyên môn về kiến thức đã đào tạo cho sinh viên. Chủ động thực hiện các giải pháp đảm bảo chất lượng, kiểm định chất lượng đào tạo, cập nhật chương trình đào tạo theo quy trình, quy định và nhu cầu của các bên liên quan. Không tìm kiếm các đối tác, doanh nghiệp trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện để cùng tham gia đào tạo, tạo các cơ hội thực tập cũng như

cơ hội nghề nghiệp cho sinh viên. Xây dựng cơ chế thu hút và tuyển dụng cũng như giữ chân các giảng viên đủ trình độ và giỏi chuyên môn về ngành Truyền thông đa phương tiện. Chủ động tìm kiếm các nguồn tài trợ từ doanh nghiệp và các dự án nghiên cứu các cấp từ đại học quốc gia đến cấp nhà nước để xây dựng và phát triển các phòng nghiên cứu, thực hành với cơ sở vật chất, trang thiết bị tiên tiến, hiện đại phục vụ nhu cầu đào tạo ngành Truyền thông đa phương tiện.

- Trong trường hợp cơ sở đào tạo bị đình chỉ hoạt động ngành đào tạo, nhà trường bảo đảm quyền lợi cho sinh viên các khóa đã tuyển và đang trong quá trình đào tạo, giảng viên được bố trí sang các ngành khác phù hợp chuyên môn. Trường chủ động chuẩn bị cơ sở hạ tầng, tài nguyên, học tập, tập huấn, tăng cường năng lực giảng dạy để có thể chuyển đổi nhanh chóng phương thức giảng dạy (như giảng dạy online, dạy học kết hợp) trong trường hợp liên quan đến thiên tai, dịch bệnh.



KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Lưu Thùy Ngân

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Boggs, George L. "Economic impact of digital media: Growing nuance, critique, and direction for education research." *Digital Multimedia: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (2018): 1262-1292. [2] Goldfarb, Avi, Shane M. Greenstein, and Catherine Tucker, eds. *Economic analysis of the digital economy*. University of Chicago Press, 2015.
- [3] Redondo, Teófilo. "The digital economy: Social interaction technologies—an overview." (2015).
- [4] Min, Yong-Sik, Eung-Soon Lim, and Kun-Oh Jung. "Role of the Korea Media Industry in the Nation Economy Analysis." *The Journal of the Korea Contents Association* 10, no. 1 (2010): 247-255.
- [5] Parc, J., 2021. Measuring the Impact of Hallyu on Korea's Economy: Setting Off on the Wrong Foot. *Korea's Economy*, 32, pp.27-36.
- [6] Kim, Youna. "Introduction: Korean media in a digital cosmopolitan world." In *The Korean Wave*, pp. 1-27. Routledge, 2013.
- [7] Nhiều ngành nghề có nhu cầu nhân lực lớn trong quý II 2024. <https://daibieunhandan.vn/doi-song-xa-hoi/nhieu-nganh-nghe-co-nhu-cau-nhan-luc-lon-trong-quy-ii-2024-i365830/>
- [8] Giải mã lí do ngành truyền thông được nhiều thí sinh lựa chọn. <https://laodong.vn/giao-duc/giai-ma-li-do-nganh-truyen-thong-duoc-nhieu-thi-sinh-lua-chon-1328872.lido>
- [9] Vì sao bạn trẻ thích ngành truyền thông đa phương tiện. <https://vtcnews.vn/vi-sao-ban-tre-thich-nganh-truyen-thong-da-phuong-tien-ar468427.html>
- [10] Ngành thông tin và truyền thông đóng góp tích cực vào phát triển bền vững của TP. Hồ Chí Minh. <https://dangcongsan.vn/khoa-hoc/nganh-thong-tin-va-truyen-thong-dong-gop-tich-cuc-vao-phat-trien-ben-vung-cua-tp-ho-chi-minh-657627.html>
- [11] Nhu cầu về đào tạo truyền thông đa phương tiện tại Việt Nam. <https://congnghevadoisong.vn/nhu-cau-ve-dao-tao-truyen-thong-da-phuong-tien-tai-viet-nam-d38494.html>
- [12] Gia tăng nhu cầu nhân lực ngành truyền thông số. <https://tuoitre.vn/gia-tang-nhu-cau-nhan-luc-nganh-truyen-thong-so-20230724082427141.htm>
- [13] Bộ GDĐT thống kê những nhóm ngành cần nhiều nhân lực trình độ đại học. <https://www.dubaonhanluchcmc.gov.vn/tin-tuc/9268.bo-gddt-thong-ke-nhung-nhom-nganh-can-nhieu-nhan-luc-trinh-do-dai-hoc.html>
- [14] Kết quả báo cáo khảo sát về nhu cầu sử dụng nguồn nhân lực truyền thông đa phương tiện 2024.