



ĐẠI HỌC  
HOA SEN

# CÔNG BỐ CHUẨN ĐẦU RA

Ngành: THIẾT KẾ THỜI TRANG

★ Trình độ đào tạo: ĐẠI HỌC

Khóa: 2022 - 2026

## 1. Mục tiêu

### 1.1. Mục tiêu chung

Chương trình đại học Thiết kế thời trang đào tạo người học có kiến thức và năng lực thực hành nghề nghiệp theo hướng ứng dụng, có kiến thức sâu rộng và năng lực sáng tạo tri thức, có khát vọng trải nghiệm chuyên môn để khởi nghiệp, có năng lực tự khẳng định mình; có ý thức bảo vệ môi trường và tôn trọng các giá trị của xã hội; có khả năng thích ứng và làm chủ cuộc sống.

### 1.2. Mục tiêu cụ thể:

1. Nắm vững nguyên lý thiết kế và tạo mẫu các loại trang phục thời trang.
2. Có khả năng sáng tạo và tư duy độc lập trong lĩnh vực thiết kế thời trang.
3. Thiết kế và lập kế hoạch sản xuất các bộ sưu tập thời trang.
4. Phân tích và dự đoán các khuynh hướng thời trang.
5. Có khả năng làm việc độc lập và làm việc nhóm, thích ứng dễ dàng với sự thay đổi nhanh chóng của môi trường làm việc.
6. Sử dụng được phần mềm tin học văn phòng (Microsoft Word, Excel, Powerpoint,...), các phần mềm ứng dụng trong thiết kế thời trang 2D và 3D.
7. Sử dụng được tiếng Anh trong nghiên cứu, học tập, và làm việc.
8. Tổ chức sản xuất và quản lý kinh doanh thời trang.

## 2. Chuẩn đầu ra

Tốt nghiệp chương trình Đại học Thiết kế thời trang sinh viên đạt được các chuẩn đầu ra sau:

### 2.1. Kiến thức

- PLO1 : Nắm vững quy trình thiết kế, sản xuất thời trang; quy trình quản lý chất lượng các lĩnh vực sản xuất, chuỗi cung ứng, bán lẻ,...
- PLO2 : Phân tích các nguyên lý thiết kế trong ngành công nghiệp thời trang
- PLO3 : Nắm bắt, phân tích và đánh giá được các xu hướng trong lĩnh vực thiết kế thời trang
- PLO4 : Vận dụng sáng tạo kiến thức thiết kế và tạo mẫu 2D, 3D vào sản xuất các sản phẩm thời trang
- PLO5 : Hiểu được nguyên lý vận hành ngành công nghiệp thời trang.
- PLO6 : Nắm bắt được vai trò chiến lược của các lĩnh vực truyền thông để lên kế hoạch tiếp thị thị trường hiệu quả.

### 2.2. Kỹ năng

- PLO7 : Nhận biết, sử dụng, phân loại và bảo quản các loại nguyên phụ liệu may
- PLO8 : Phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo, trình bày được ý tưởng thiết kế cho các loại hình trang phục
- PLO9 : Sử dụng được phần mềm 2D và 3D trong thiết kế thời trang và thiết kế rập
- PLO10 : Tạo mẫu và may thành thạo các dạng trang phục từ cơ bản đến trang phục cao cấp
- PLO11 : Phân tích và sáng tạo các loại hình trang phục: trang phục nữ, nam, trẻ em, đồ lót,...
- PLO12 : Thiết kế bộ sưu tập cá nhân đáp ứng tính thực tiễn, bộ sưu tập nhất quán từ ý tưởng đến sản xuất
- PLO13 : Thiết lập mô hình kinh doanh, kế hoạch kinh doanh của một doanh nghiệp thời trang

- PLO14 : Phân tích, xây dựng, quản lý và lên chiến lược một thương hiệu thời trang. Biết khai thác giá trị của thương hiệu để mở rộng kinh doanh
- PLO15 : Phân tích các chỉ số dữ liệu doanh nghiệp. Thiết lập được kế hoạch tài chính, kinh doanh, lập kế hoạch kêu gọi vốn khởi nghiệp

### 2.3. Năng lực tự chủ và trách nhiệm

- PLO16 : Sử dụng hiệu quả tiếng Anh trong học tập và giao tiếp
- PLO17 : Chịu trách nhiệm với các bảo mật của doanh nghiệp, trung thực không sao chép các mẫu thiết kế.
- PLO18 : Năng lực làm việc nhóm, thuyết trình, triển khai ý tưởng và tổ chức thực hiện các dự án thời trang.
- PLO19 : Năng lực sáng tạo và khởi nghiệp kinh doanh thời trang

### 3. Cơ hội nghề nghiệp

Sinh viên tốt nghiệp ngành Thiết kế thời trang có thể làm việc trong các lĩnh vực cụ thể sau:

1. Nhân viên thiết kế thời trang
2. Nhân viên thiết kế bản vẽ kỹ thuật trang phục
3. Nhân viên thiết kế bảng mô tả kỹ thuật trang phục
4. Nhân viên tạo mẫu trang phục
5. Chuyên viên Phân tích và dự báo xu hướng
6. Chuyên viên định hướng phong các thời trang (stylish)
7. Nhân viên cung ứng nguyên phụ liệu may mặc
8. Chuyên viên thiết kế và chăm sóc cửa hàng thời trang
9. Chuyên viên tổ chức sự kiện - truyền thông trong lĩnh vực thời trang
10. Biên tập viên thời trang
11. Quản lý kinh doanh thời trang
12. Quản lý xây dựng thương hiệu thời trang.



TP.HCM, ngày 20 tháng 11 năm 2021

Trưởng/Phó Khoa

T. Phó Khoa

TP.HCM, ngày 20 tháng 11 năm 2021

Giám đốc chương trình

H. Đ. Thuy U