

**BIÊN BẢN HỌP THẨM ĐỊNH CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO
NGÀNH NGHỆ THUẬT SỐ, TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC**

Hôm nay, vào lúc 00 giờ 00 ngày 5 tháng 5 năm 2020, tại Trường Đại học Hoa Sen, trụ sở chính số 8 Nguyễn Văn Tráng, Q1, Tp.HCM, Hội đồng Thẩm định Chương trình Đào tạo trình độ đại học Ngành Nghệ thuật số (Digital Arts) đã thảo luận và thống nhất nội dung cuộc họp như sau:

I. Thành phần dự họp**1. Thành phần Hội đồng thẩm định**

(Theo QĐ số 610/QĐ-DHHS ngày 31/03/2020 của Hiệu trưởng trường ĐH Hoa Sen)

1. PGS.TS. Nguyễn Văn Minh	Chủ tịch Hội đồng
2. TS. Nguyễn Đức Sơn	Ủy viên Phản biện 1
3. PGS.TS. Hoàng Minh Phúc	Ủy viên Phản biện 2
4. ThS. Võ Anh Tuấn	Ủy viên
5. ThS. Phan Thiên Chương	Ủy viên Thư ký

2. Thành phần Ban Dự Án

1. ThS. Họa sĩ Nguyễn Long	Trưởng Ban dự án
2. Họa sĩ Phan Vũ Linh	Phó Ban dự án
3. ThS. KTS. Từ Phú Đức	Thành viên Ban dự án
4. ThS. Nguyễn Nhật Thiếu Anh	Thành viên Ban dự án
5. Cô Dư Trần Ý Nhi	Thư ký Ban dự án

3. Khách mời

1. ThS. Đào Thị Hải	Phòng đào tạo
2. Cô Tô Thị Anh Nguyên	Phòng Đảm bảo Chất lượng & Khảo thí

II. Nội dung**1. Chào mừng và nêu lý do buổi họp**

ThS.KTS. Từ Phú Đức, Q. Trưởng Khoa Thiết kế và Nghệ thuật chào mừng, cảm ơn sự hiện diện của khách mời và các thành viên tham dự buổi họp.

2. Báo cáo tóm tắt Dự án mở ngành đào tạo Nghệ thuật số (Digital Arts)

Trưởng Ban dự án, ThS. Họa sĩ Nguyễn Long báo cáo tóm tắt quá trình xây dựng và nội dung chương trình đào tạo, nêu lý do, mục đích và thuyết minh Dự án mở ngành đào tạo Nghệ thuật số (Digital Art) ở trình độ đại học và đọc Quyết định thành lập Hội đồng thẩm định (*dính kèm*).

3. Ý kiến của các thành viên Hội đồng thẩm định

a. PGS.TS. Nguyễn Văn Minh

- Các căn cứ xây dựng chương trình đã đáp ứng yêu cầu và mang tính cấp thiết để xây dựng chương trình đào tạo trình độ đại học ngành Nghệ thuật số.
- Mục tiêu của chương trình đào tạo, cấu trúc chương trình, chuẩn đầu ra, thời lượng phân bổ môn học đáp ứng yêu cầu.
- Cần thay các môn trong đề cương chi tiết cho phù hợp: Lịch sử Mỹ thuật Việt Nam; Lịch sử Mỹ thuật thế giới; Thiết kế quảng cáo (Advertising Design) thay môn Minh họa quảng cáo và đưa nội dung môn Minh họa quảng cáo vào Thiết kế quảng cáo.
- Một số môn cần chính xác hóa tên gọi như: Triết lý thiết kế (gọi ý: ý tưởng thiết kế hoặc ghép chung với môn tư duy thiết kế); Cơ sở tạo hình đồ họa (gọi ý: Cơ sở tạo hình hoặc cơ sở tạo hình thiết kế); Thiết kế sinh vật; Hình họa mỹ thuật (gọi ý: hình họa); Cơ sở tạo hình mỹ thuật (gọi ý: Cơ sở tạo hình 1, 2...); Anh văn giao tiếp quốc tế (gọi ý: Anh văn Giao tiếp 1.2...).
- Thời lượng các môn hoặc, nhất là các môn chuyên ngành cần có sự linh động, gia giảm trong thực tế triển khai dạy và học để đảm bảo khối lượng kiến thức ngành và chuyên ngành. Nhất là các môn học có tính tiên quyết và logic cần có sự sắp xếp giảng dạy theo trật tự phù hợp để đạt hiệu quả trong đào tạo từ lý thuyết đến thực hành một cách khoa học và chất lượng.

>>> Nhìn chung, chương trình đào tạo do Trường ĐH Hoa Sen thiết kế đạt yêu cầu.

b. TS. Nguyễn Đức Sơn

- Đánh giá cao về nội dung hồ sơ xây dựng dự án, xu hướng và mục tiêu đào tạo nhà trường hướng đến rất phù hợp với nhu cầu xã hội.
- Hồ sơ mở ngành có căn cứ pháp lý và đối sánh với các chương trình đào tạo uy tín.
- Cấu trúc chương trình, thời lượng học phần được phân bổ khá hợp lý và logic.
- Đề cương chi tiết cập nhật và đáp ứng Chuẩn đầu ra.
- Đội ngũ Giảng viên đáp ứng yêu cầu công tác tổ chức đào tạo
- Cần xem lại để chuẩn hoá một số tên gọi trong chương trình nhằm sát với nội dung đề cương giảng dạy hơn.

c. PGS.TS Hoàng Minh Phúc

- Căn cứ xây dựng chương trình cơ bản hợp lý. Mục tiêu chương trình phù hợp với nhu cầu và bối cảnh phát triển của xã hội. Chuẩn đầu ra của chương trình và cấu trúc chương trình được phân bổ hợp lý.

- Kiến thức bổ trợ tự do = 6 tín chỉ có thể điều chỉnh chuyển cho các môn khác còn thiếu thời gian, ví dụ hình họa (60 tiết: thiếu thời gian so với nội dung hoặc kiến thức chuyên sâu 30 tín chỉ cần tăng cường thời gian hơn)
- Theo quy định tại TT 07/2015/TT-BGDĐT về khối lượng kiến thức tối thiểu đối với một trình độ đào tạo của giáo dục đại học: 120 tín chỉ cho bậc đào tạo đại học 4 năm, hiện chương trình do ĐH Hoa sen xây dựng = 143 tín chỉ, có thể cân nhắc chỉnh giảm.
- Nên thay thế một số môn học để cấu trúc chương trình đào tạo hợp lý hơn: ví dụ nên bỏ môn học Người Việt Nam định cư ở nước ngoài, hoặc thay tên Hình họa Mỹ thuật thành Hình họa, môn Cơ sở tạo hình mỹ thuật nên thay là Cơ sở tạo hình... Nên phân bổ các môn Cơ sở Văn hoá Việt Nam và Marketing căn bản... chuyển lên khối kiến thức giáo dục căn bản và không bô trí vào giai đoạn học chuyên ngành. Nên sáp nhập môn Calligraphy vào môn Typography.

d. ThS. Phan Thiên Chương

- Thông nhất và đồng ý về các nội dung cơ bản liên quan đến căn cứ, chương trình khung và Chuẩn đầu ra của hồ sơ mở ngành đào tạo Nghệ thuật số.
- Xây dựng chương trình đào tạo Nghệ thuật số là một định hướng đúng đắn và phù hợp để giải quyết nhu cầu thực tế về thiếu hụt nguồn nhân lực với chuyên môn cao cho ngành công nghiệp này. Hiện nay, phát triển game và các ngành minh họa kỹ thuật số đang là lĩnh vực được xã hội và doanh nghiệp quan tâm dựa trên nhu cầu cao của lĩnh vực giải trí. Tại Hollywood, ngành công nghiệp Game đang là ngành công nghiệp rất thành công và mang lại cơ hội việc làm cho hàng triệu người. Nhưng tại Việt Nam hiện có rất ít đơn vị đào tạo bài bản về Digital Art. Với mục tiêu xây dựng chương trình rõ ràng và sát với thực tế, dự báo nhà trường sẽ đào tạo những người trẻ giỏi nghề, tâm huyết và góp phần thúc đẩy sự phát triển của ngành Digital Art tại Việt Nam.
- Thời lượng của Chương trình đào tạo phù hợp với quy định hiện hành, đủ để chuyển tải nội dung đào tạo và chuẩn đầu ra. Đề cương môn học khá ổn, phân bổ thời lượng hợp lý. Các học phần có cấu trúc tương đối chặt chẽ (giảm tải các môn không cần thiết, tập trung dạy các môn chính khoá). Tuy nhiên, nên thay thế các môn Người Việt Nam ở nước ngoài và Công tác xã hội; nên bổ sung các môn về Motion để làm đầy lượng kiến thức chuyên môn. Kiến thức chuyên sâu chuyên ngành, nên tăng thêm phần diễn hoạt cho nhân vật trong Game.
- Cơ hội nghề nghiệp nên bổ sung đầy đủ hơn (ví dụ Thiết kế Game, E-Sport)
 >>> Nhìn tổng quan, chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số đạt yêu cầu

e. ThS. Võ Anh Tuấn

- Căn cứ xây dựng chương trình đào tạo đầy đủ. Dự án có khảo sát nhu cầu thị trường ở hai đối tượng là học viên và doanh nghiệp.

- Đáp ứng Chuẩn đầu ra về Kiến thức - Kỹ năng - Thái độ.
- Cấu trúc Chương trình đào tạo nhìn chung hợp lý. Tuy nhiên, cần xem lại môn Thiết kế Kỹ xảo Hình ảnh (Visual Effects) nên có môn tiên quyết là môn Thiết kế hình ảnh và âm thanh số (Digital Video & Audio). Thời lượng môn Thiết kế kỹ xảo hình ảnh (Visual Effects) là tương đối ngắn để sinh viên tiếp thu và thực hành tốt các kỹ năng. Ngoài ra, nên tập trung thêm vào các công nghệ Thực tế ảo (VR), Thực tế tăng cường (AR) và các Ứng dụng.
- Thời lượng của Chương trình Đào tạo với 143 tín chỉ là phù hợp
- Tài liệu tham khảo nên có thêm các tài liệu online, tutorial, các bài breakdown để sinh viên có cơ hội tiếp cận công nghệ mới nhất.
- Nên xây dựng kho tài nguyên để sinh viên sử dụng làm tư liệu lĩnh vực 2D lẫn 3D, các phần mềm phiên bản mới nhất để sinh viên sử dụng thực hành cũng như dùng cho các dự án của các môn.

>>> Chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số đạt yêu cầu

Căn cứ theo các ý kiến nêu trên của thành viên và uỷ viên phản biện, để hoàn thiện đề án, Ban Dự án tiếp thu và ghi nhận các góp ý, cụ thể:

a. ThS. Nguyễn Long - Trưởng Ban dự án

- Lắng nghe và ghi nhận tất cả ý kiến đóng góp. Đặc biệt là hiệu chỉnh các tên gọi của môn học trong chương trình hợp lý hơn liên quan các môn hình họa, các phần mềm chuyên về thiết kế và tạo hình, tên gọi các học phần tiếng Anh...
- Tiếp thu và ghi nhận ý kiến phân bổ và bố trí các môn thuộc nhóm giáo dục đại cương và căn bản để phân biệt với các môn học thuộc nhóm kiến thức chuyên ngành.
- Ban Dự án đã cân nhắc các môn liên quan đến lịch sử mỹ thuật (Việt Nam/ Thế giới) được bố trí trong giai đoạn học kiến thức nền tảng và tổng quan.

b. Ý kiến của ThS. KTS Từ Phú Đức

- Ghi nhận ý kiến của các thành viên, Ban Dự án sẽ bổ khuyết thêm các môn học trong giai đoạn chuyên ngành có liên quan đến khối kiến thức nền tảng, các môn liên quan đến công nghệ Thực tế ảo, Thực tế tăng cường, ứng dụng phần mềm, ứng dụng công nghệ trong đào tạo để phù hợp với xu thế phát triển của xã hội.

4. Hội đồng thẩm định thảo luận, bầu ban kiểm phiếu, bỏ phiếu kín.

Trưởng ban kiểm phiếu công bố kết quả

Số phiếu đạt: 5 phiếu

Số phiếu không đạt: 0 phiếu

5. Kết luận của Hội đồng thẩm định

Hội đồng thẩm định chương trình đào tạo đã đổi chiều các điều kiện thực tế về đội ngũ giảng viên, thư viện, tài liệu và trang thiết bị phục vụ cho chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số trình độ đại học. Nay, Hội đồng thẩm định kết luận như sau: “Cơ sở vật chất và đội ngũ giảng viên của trường Đại học Hoa Sen (theo xác nhận tại Biên bản làm việc của Ban kiểm tra) đảm bảo yêu cầu chất lượng để thực hiện chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số trình độ đại học”.

Hội đồng thẩm định đồng ý thông qua 100% số phiếu nội dung Chương trình đào tạo ngành Nghệ thuật số (Digital Art) trình độ đại học. Đề nghị cơ sở đào tạo tiếp nhận góp ý của hội đồng thẩm định và hoàn thiện hồ sơ. Chương trình đào tạo đạt yêu cầu và đảm bảo các kiến thức, nội dung, thời lượng và chuẩn đầu ra ngành Nghệ thuật số theo các quy định hiện hành của Bộ Giáo dục và đào tạo.

Phiên họp kết thúc lúc 17 giờ cùng ngày 5 tháng 5 năm 2020

Tp Hồ Chí Minh, ngày 05 tháng 05 năm 2020

Thư ký Hội đồng

ThS. Phan Thiên Chương

Chủ tịch Hội đồng

PGS.TS. Nguyễn Văn Minh

Chữ ký xác nhận của các thành viên hội đồng:

Phản biện 1

TS. Nguyễn Đức Sơn

Phản biện 2

PGS.TS. Hoàng Minh Phúc

Ủy viên

ThS. Võ Anh Tuấn