HỘI LIÊN HIỆP PHỤ NỮ VIỆT NAM
HỌC VIỆN PHỤ NỮ VIỆT NAM

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

Số: 192/QĐ-HVPNVN

Hà Nội, ngày 06 tháng 3 năm 2026

QUYẾT ĐỊNH

Về việc phê duyệt mục tiêu và chuẩn đầu ra chương trình đào tạo trình độ đại học của Học viện Phụ nữ Việt Nam

GIÁM ĐỐC HỌC VIỆN PHỤ NỮ VIỆT NAM

Căn cứ Quyết định số 1558/QĐ-TTg ngày 18/10/2012 của Thủ tướng Chính phủ về việc thành lập Học viện Phụ nữ Việt Nam;

Căn cứ Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22/6/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo Quy định về Chuẩn chương trình đào tạo; xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

Căn cứ Quy chế đào tạo trình độ đại học ban hành kèm theo Thông tư số 08/2021/TT-BGD ĐT ngày 18/3/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Quy chế đào tạo trình độ đại học của Học viện Phụ nữ Việt Nam ban hành kèm theo Quyết định 568/QĐ-HVPNVN ngày 29/5/2025 của Giám đốc Học viện Phụ nữ Việt Nam;

Căn cứ Hướng dẫn xây dựng chuẩn đầu ra, chương trình đào tạo, bản mô tả chương trình đào tạo và đề cương chi tiết học phần của Học viện Phụ nữ Việt Nam ban hành kèm Quyết định 1329/QĐ-HVPNVN ngày 16/12/2024 của Giám đốc Học viện Phụ nữ Việt Nam;

Căn cứ kết quả góp ý, thẩm định của Hội đồng Khoa học và Đào tạo đào tạo;

Theo đề nghị của Trưởng Phòng Đào tạo.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Phê duyệt mục tiêu và chuẩn đầu ra chương trình đào tạo Thiết kế và Phát triển Game thuộc ngành Công nghệ thông tin trình độ đại học, mã số: 7480201 *(có văn bản chi tiết kèm theo).*

Điều 2. Quyết định có hiệu lực từ khoá tuyển sinh năm học 2026 - 2027.

Điều 3. Phòng Đào tạo, Viện Công nghệ thông tin và các đơn vị liên quan chịu trách nhiệm thi hành quyết định này./.

Nơi nhận:
- Như Điều 3;
- Website Học viện;
- Lưu VT, ĐT.

GIÁM ĐỐC

HỌC VIỆN PHỤ NỮ VIỆT NAM

Trần Quang Tiến

HỘI LIÊN HIỆP PHỤ NỮ VIỆT NAM
HỌC VIỆN PHỤ NỮ VIỆT NAM

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

MỤC TIÊU ĐÀO TẠO VÀ CHUẨN ĐẦU RA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME

(Ban hành theo Quyết định số 192/QĐ-HVPNVN ngày 06 tháng 3 năm 2026 của Giám đốc Học viện Phụ nữ Việt Nam)

1. Giới thiệu chung về chương trình đào tạo:

- Tên chương trình đào tạo:
  - + Tên tiếng Việt: Thiết kế và Phát triển Game
  - + Tên tiếng Anh: Game Design and Development Programme
- Ngành đào tạo: Công nghệ thông tin
- Mã ngành: 7480201
- Trình độ đào tạo: Đại học
- Thời gian đào tạo: 04 năm
- Ngôn ngữ đào tạo: Tiếng Việt
- Văn bằng tốt nghiệp: Cử nhân Công nghệ thông tin
- Đơn vị đào tạo và cấp bằng: Học viện Phụ nữ Việt Nam

2. Mục tiêu đào tạo

2.1. Mục tiêu chung:

Chương trình đào tạo cử nhân ngành Công nghệ thông tin, chuyên ngành Thiết kế và Phát triển Game tại Học viện Phụ nữ Việt Nam hướng đến đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao có phẩm chất chính trị, đạo đức nghề nghiệp và tinh thần trách nhiệm xã hội; hiểu biết pháp luật, có nền tảng vững chắc về công nghệ thông tin và mỹ thuật đa phương tiện.

Chương trình trang bị cho người học tư duy sáng tạo và năng lực thiết kế, phát triển sản phẩm game trên các nền tảng đa dạng (Mobile, Web, PC…), đáp ứng xu hướng phát triển của ngành công nghiệp nội dung số và giải trí điện tử. Sinh viên tốt nghiệp đạt chuẩn trình độ bậc 6 theo Khung trình độ quốc gia Việt Nam, có khả năng vận dụng kiến thức và kỹ năng để phân tích, triển khai các giải pháp công nghệ; giao tiếp chuyên môn, sử dụng tiếng Anh trong học tập và công việc; làm việc độc lập và làm việc nhóm, học tập suốt đời, thích ứng với môi trường làm việc hiện đại và hội nhập quốc tế, đồng thời có nhận thức và hành động thúc đẩy bình đẳng giới, đóng góp vào sự phát triển bền vững của xã hội.

2.2. Các mục tiêu cụ thể:

PO1: Trang bị cho người học hệ thống kiến thức nền tảng về lý luận chính trị, pháp luật, toán học và phương pháp nghiên cứu khoa học. Hình thành bản lĩnh chính trị

vững vàng, tư duy logic, năng lực số, hiểu biết về bình đẳng giới và tinh thần khởi nghiệp để phân tích, đánh giá và giải quyết hiệu quả các vấn đề lý luận, thực tiễn trong công cuộc xây dựng, bảo vệ Tổ quốc và hội nhập quốc tế.

PO2: Có khả năng xây dựng và phát triển một sản phẩm game hoàn chỉnh như: Lên ý tưởng và viết kịch bản trò chơi, Thiết kế nhân vật và môi trường, Lập trình và tích hợp hệ thống sử dụng các ngôn ngữ và công cụ hiện đại.

PO3: Xây dựng phẩm chất đạo đức nghề nghiệp, tinh thần trách nhiệm với xã hội; phát triển năng lực tự chủ, làm việc độc lập và nhóm, chịu trách nhiệm cá nhân và tập thể; đồng thời có khả năng hướng dẫn, bảo vệ quan điểm chuyên môn trong trách nhiệm công việc; tuân thủ luật pháp về sở hữu trí tuệ và an toàn thông tin trên không gian mạng.

3. Chuẩn đầu ra:

3.1. Chuẩn đầu ra về kiến thức

PLO1: Hiểu và giải thích được những nội dung cơ bản của chủ nghĩa Mác – Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh, quan điểm, chủ trương, đường lối của Đảng, chính sách và pháp luật của Nhà nước; hiểu và vận dụng được các kiến thức về phương pháp nghiên cứu khoa học, bình đẳng giới và khởi nghiệp trong bối cảnh phát triển ngành công nghệ thông tin và công nghiệp sáng tạo.

PLO2: Nhận biết, giải thích và vận dụng các kiến thức nền tảng và cơ sở ngành về lập trình hướng đối tượng (C++, Java/C#), cấu trúc dữ liệu và giải thuật, cơ sở dữ liệu và nguyên lý đồ họa ứng dụng để phát triển các phần mềm và hệ thống tương tác.

PLO3: Phân tích và đánh giá các nguyên lý về kiến trúc phần mềm, quy trình thiết kế, phát triển và tối ưu hóa hệ thống game; thiết kế các thành phần cốt lõi của nhiều loại hình game ứng dụng trong các lĩnh vực kinh tế- xã hội, bao gồm: cơ chế trò chơi (gameplay), kịch bản, trải nghiệm người dùng (UX), âm thanh và đồ họa chuyển động theo định hướng sản phẩm.

PLO4: Vận dụng và đánh giá các công nghệ phát triển game hiện đại như trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo/thực tế tăng cường (VR/AR), blockchain và các công nghệ số liên quan để phát triển game trên các nền tảng khác nhau (mobile, web và đa nền tảng).

3.2. Chuẩn đầu ra về kỹ năng

PLO5: Vận dụng tư duy biện chứng và các quan điểm chủ nghĩa Mác-Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh để phân tích và giải quyết các vấn đề thực tiễn trong công việc, đảm bảo đạo đức nghề nghiệp và tuân thủ pháp luật liên quan (bản quyền, sở hữu trí tuệ, an toàn thông tin).

PLO6: Vận dụng kiến thức chuyên môn và các nguyên tắc, phương pháp về khởi nghiệp, đổi mới sáng tạo để đề xuất ý tưởng, xây dựng và triển khai kế hoạch kế hoạch phát triển sản phẩm Game hoặc giải pháp công nghệ trong lĩnh vực công nghệ thông tin.

PLO7: Thực hiện hiệu quả kỹ năng giao tiếp chuyên môn, thuyết trình và bảo vệ giải pháp kỹ thuật; phối hợp và làm việc nhóm hiệu quả trong môi trường đa ngành (nhà

thiết kế, nghệ sĩ, lập trình viên) để giải quyết các vấn đề phức tạp trong phát triển sản phẩm game.

PLO8: Vận dụng kiến thức chuyên môn để thiết kế, phát triển và triển khai các ứng dụng công nghệ, giải pháp chuyển đổi số trong các lĩnh vực dịch vụ và xã hội.

PLO9: Vận dụng linh hoạt các nền tảng công nghệ và công cụ lập trình hiện đại để sáng tạo, thiết kế và hoàn thiện các sản phẩm game, ứng dụng đa phương tiện và nội dung số đáp ứng các tiêu chuẩn kỹ thuật, thẩm mỹ và yêu cầu của thị trường giải trí và thương mại.

PLO10: Khảo sát, thiết kế và triển khai các hệ thống thông tin, hạ tầng mạng và dịch vụ máy tính; đảm bảo tính ổn định, bảo mật và hiệu quả trong vận hành hệ thống.

PLO11: Nghiên cứu và ứng dụng công nghệ hiện đại (AI, dữ liệu lớn, điện toán đám mây) để nâng cao trải nghiệm người dùng, tối ưu hóa hoạt động của hệ thống game và sản phẩm số.

PLO12: Tổ chức và quản lý quy trình phát triển sản phẩm trong môi trường doanh nghiệp; vận dụng năng lực nghiên cứu, quản lý dự án và các công nghệ phù hợp để giải quyết các vấn đề phát sinh trong thực tiễn nghề nghiệp.

3.3. Chuẩn đầu ra về năng lực tự chủ và trách nhiệm

PLO13: Có lập trường tư tưởng, bản lĩnh chính trị vững vàng; tin tưởng tuyệt đối vào chủ nghĩa Mác-Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh, sự lãnh đạo của Đảng Cộng sản Việt Nam; kiên định mục tiêu độc lập dân tộc và chủ nghĩa xã hội; có tinh thần trách nhiệm, tính tự giác trong học tập và rèn luyện góp phần xây dựng đất nước.

PLO14: Làm việc độc lập hoặc phối hợp nhóm trong các môi trường làm việc đa dạng và thay đổi, chịu trách nhiệm cá nhân đối với công việc được giao và trách nhiệm tập thể đối với kết quả của nhóm.

PLO15: Hướng dẫn, giám sát và hỗ trợ đồng nghiệp trong việc thực hiện các nhiệm vụ công nghệ thông tin; tự định hướng, đưa ra các kết luận chuyên môn và có thể bảo vệ được quan điểm cá nhân.

3.4. Chuẩn đầu ra về năng lực ngoại ngữ, năng lực số

3.4.1. Ngoại ngữ

PLO16: Sử dụng được Tiếng Anh giao tiếp ở trình độ Bậc 3 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam: Có thể hiểu biết được các ý chính của một đoạn văn hay bài phát biểu chuẩn mực, rõ ràng về các chủ đề quen thuộc trong công việc, trường học, giải trí, v.v…; Có thể xử lý hầu hết các tình huống xảy ra khi đến khu vực có sử dụng ngôn ngữ tiếng Anh; Có thể viết đoạn văn đơn giản liên quan đến các chủ đề quen thuộc hoặc cá nhân quan tâm; có thể mô tả được những kinh nghiệm, sự kiện, giấc mơ, hy vọng, hoài bão và có thể trình bày ngắn gọn các lý do, giải thích ý kiến và kế hoạch của mình; Có thể đọc, hiểu các tài liệu, văn bản thuộc chuyên ngành đào tạo.

Bảng tham chiếu quy đổi một số chứng chỉ năng lực Tiếng Anh tương đương bậc 3 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam:

Chứng chỉ / Văn bằng	Trình độ/Thang điểm tương đương bậc 3
TOEFL iBT	30 - 45
TOEFL ITP	450 - 499
IELTS	4.5
Cambridge Assessment English	B1 Preliminary / B1 Business Preliminary / Linguaskill. Thang điểm: 140 - 159
TOEIC (4 kỹ năng)	Nghe: 275 - 399, Đọc: 275- 384, Nói: 120 - 159, Viết: 120 - 149
Bài thi của Học viện Phụ nữ Việt Nam	Điểm thi: 5-10

3.4.2. Năng lực số

PLO17: Đạt được các năng lực số áp dụng đối với sinh viên trình độ đại học trên cơ sở tham khảo các quy định, hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo (Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24/1/2025 quy định Khung năng lực số cho người học)

4. Vị trí làm việc của người học sau khi tốt nghiệp

Sau khi tốt nghiệp ngành Công nghệ thông tin tại Học viện Phụ nữ Việt Nam, sinh viên có thể đảm nhận các vị trí sau trong các tổ chức, doanh nghiệp và cơ quan thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau:

- Lập trình viên: Tham gia phát triển phần mềm ứng dụng trên các nền tảng APP, ứng dụng web, hoặc ứng dụng di động.
- Chuyên viên phân tích và thiết kế hệ thống: Phân tích yêu cầu, thiết kế và triển khai các giải pháp công nghệ thông tin như hệ thống thông minh, ứng dụng IoT, hoặc nền tảng thương mại điện tử.
- Chuyên viên tư vấn công nghệ: Cung cấp dịch vụ tư vấn giải pháp công nghệ thông tin cho doanh nghiệp, tổ chức, hỗ trợ chuyển đổi số và tối ưu hóa quy trình.
- Giáo viên Tin học: Giảng dạy Tin học tại các trường phổ thông, trung cấp, cao đẳng, đại học.
- Chuyên viên kiểm thử: Đảm bảo chất lượng sản phẩm, ứng dụng công nghệ.
- Chuyên viên nội dung số: Thiết kế, xử lý, và quản lý nội dung số cho các cơ quan truyền thông, doanh nghiệp, hoặc nền tảng trực tuyến.
- Nhà sáng tạo khởi nghiệp: Phát triển các ý tưởng khởi nghiệp sáng tạo trong lĩnh vực công nghệ thông tin, chẳng hạn như ứng dụng AI, IoT...

- Lập trình viên Game: Phụ trách nghiên cứu, phát triển và triển khai các trò chơi trên đa nền tảng như Mobile, Web và PC. Sử dụng thành thạo các kỹ thuật hiện đại (Unity, Godot) và ngôn ngữ lập trình (C#, Python...) để tối ưu hóa hiệu năng và trải nghiệm người chơi.

- Nhà thiết kế Game: Phụ trách xây dựng ý tưởng, viết kịch bản chi tiết và thiết kế cấu trúc trò chơi. Đảm nhận vai trò thiết lập luật chơi và hệ thống thông số trong game nhằm mang lại trải nghiệm lôi cuốn và công bằng cho người chơi.

- Họa sĩ Game: Sáng tạo và thiết kế hình ảnh nhân vật, bối cảnh môi trường và các thành phần đồ họa minh họa cho dự án. Thực hiện thiết kế chuyển động và hiệu ứng hình ảnh nhằm đảm bảo tính thẩm mỹ cho sản phẩm game.

5. Ma trận đóng góp của các học phần vào mức độ đạt được chuẩn đầu ra

5.1. Ma trận đóng góp của Chuẩn đầu ra vào Mục tiêu Chương trình đào tạo

Chuẩn đầu ra	Mục tiêu cụ thể		
	PO1	PO2	PO3
PLO1	3		3
PLO2	2	2	2
PLO3	3	3	2
PLO4	3	3	2
PLO5	2		3
PLO6	3	2	3
PLO7	2	2	2
PLO8	2	2	3
PLO9	3	3	2
PLO10	3	3	2
PLO11	3	3	2
PLO12	3	3	2
PLO13	3	2	2
PLO14	2	2	2
PLO15	2	2	2
PLO16	2	2	2
PLO17	3	2	2

Ghi chú: 1: đóng góp thấp; 2: đóng góp trung bình; 3: đóng góp cao.

5.2. Ma trận đóng góp của các học phần vào mức độ đạt được chuẩn đầu ra

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra															
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
Kiến thức giáo dục đại cương																		
1	Triết học Mác-Lênin	3				3								3	2			
2	Kinh tế chính trị Mác-Lênin	3				3								3	2			
3	Chủ nghĩa xã hội khoa học	3				3								3	2			
4	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam	3				3								3	2			
5	Tư tưởng Hồ Chí Minh	3				3								3	2			
6	Pháp luật đại cương	3				2								2	2			
7	Giới trong khoa học công nghệ	2				2								2	2	2		
8	Khởi nghiệp kinh doanh		2			2								2	2	2		

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
9	Năng lực số nâng cao		2				2		3					2	2			3
10	Lý thuyết xác suất và thống kê toán	2				2								2	2			
11	Lập trình C++		2				2							2	2			
12	Toán cao cấp	2				2								2	2			
13	Lập trình hệ thống nhúng		3							2				2	2			
14	Kinh tế game			2			2	2						2	2			
15	Phương pháp nghiên cứu khoa học trong tin học		2					2						2	2			
Kiến thức cơ sở khối ngành																		
16	Toán rời rạc	2					2							2	2			
17	Phân tích thiết kế hệ thống thông tin		2	3							2			2	2	2		

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
18	Kiến trúc máy tính		3								2			2	2			
19	Cấu trúc dữ liệu và giải thuật		2				3							3	2			
20	Cơ sở dữ liệu		2				3							3	2			
21	Ngôn ngữ lập trình Rust		3	2				2		2				3	2			
22	Lập trình hướng đối tượng với Java		3				2			2				3	2			
23	Lập trình trực quan với C#		3	2			3			2				3	2	2		
24	Ứng dụng cơ sở dữ liệu trên Web		3	2			3			2				3	2	2		
25	Thiết kế Web		3				2			2				3	2	2		
26	Thiết kế nhân vật Game		2	3			2	2		2				3	2			
27	Ngôn ngữ SQL		2							2				2	2			

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11	PLO 12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PLO 16	PLO 17
28	Lắp ráp, cài đặt và bảo trì máy tính		2								2			2	2			
29	Tiếng anh chuyên ngành công nghệ thông tin													2	2		2	
30	Pháp luật ứng dụng trong thiết kế và vận hành game			3		2			2					3	2			
31	Mạng máy tính		2				2				2			3	2			
32	Lập trình và xử lý âm thanh		2	3				2		2				3	2			
33	Công nghệ Blockchain		3		3					2	2			3	2			
Kiến thức của chương trình Thiết kế và Phát triển Games																		
34	Lập trình game với Python		3	2				2		2				3	2			

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
35	Xây dựng chuyển động trong game		3	2				2		2				3	2			
36	Thiết kế đồ họa Game		2	2				2		2				3	2			
37	Xử lý hình ảnh		2	2				2		2				3	2			
38	Kịch bản Game		2	2				2		2				3	2	2		
39	Phát triển game trên web		3	2	2		2	2		2		2		3	2	2		
40	Dựng hình 3D		2	3	2			2		2		2		3	2			
41	Thực tập nghề nghiệp		3	2	2		2			2		2	3	3	2	2		
42	Thiết kế ấn phẩm thương mại Games		2				2	2						2	2			
43	Lập trình trí tuệ nhân tạo trong game		3		3		2	2		2		2		3	2			
44	Thị giác máy tính		2	2				2		2				3	2			

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
45	Kiểm thử game		3	2				2		2				3	2			
Kiến thức chuyên sâu của chương trình																		
46	Hiệu ứng và kỹ xảo game		3	3	2		2	2		3				3	2	2		
47	Thực tại ảo và thực tế tăng cường		3	2	3		3	2		2		2		3	2	2		
47	Phát triển game trên thiết bị di động		3	2	2		2	2		2		2		3	2	2		
48	Đồ họa chuyển động 3D		2	3	2			2		2		2		3	2			
50	Thực tập chuyên ngành thiết kế và phát triển games		3	2	2		3	2	2	3	2	2	3	3	2	2		
Thực tập nghề nghiệp và thực tập tốt nghiệp, khóa luận và tương đương																		
51	Thực tập tốt nghiệp		3	2	2		3	2	2	3	2	2	3	3	2	2		

TT	Tên học phần		Bộ chuẩn đầu ra														
		PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PL O11	PL O12	PLO 13	PLO 14	PLO 15	PL O16	PLO 17
52	Khóa luận/Chuyên đề tốt nghiệp		3	2	2		3	2	2	3	2	2	3	3	2	2		
53	Thực hành dự án game 1		3	3	2		2	3		3		2		3	2			
54	Thực hành dự án game 2		3	3	2		2	3		3		2		3	2			
Ngoại ngữ																		
55	Tiếng Anh 1													2	2	2	2	
56	Tiếng Anh 2													2	2	2	2	
57	Tiếng Anh 3													2	2	2	2	
58	Tiếng Anh 4													2	2	2	2	
59	Năng lực số cơ bản		2				2		2					2	2			3

Ghi chú: 1: đóng góp thấp; 2: đóng góp trung bình; 3: đóng góp cao.

6. Kế hoạch và cam kết thực hiện Chuẩn đầu ra

6.1 Kế hoạch thực hiện để đạt chuẩn đầu ra:

Để đảm bảo sinh viên đạt được các Chuẩn đầu ra theo chương trình đào tạo ngành Công nghệ thông tin, Học viện Phụ nữ Việt Nam triển khai các giải pháp sau:

Xây dựng và cập nhật chương trình đào tạo: Thiết kế chương trình học theo hướng ứng dụng (Applied Learning), cập nhật các công nghệ mới nhất (AI, Blockchain) và tham khảo từ các chương trình đào tạo Game uy tín. Chương trình học có tính ứng dụng thực tiễn, phù hợp với xu hướng công nghệ và nhu cầu thị trường lao động. Định kỳ rà soát và điều chỉnh chương trình để đáp ứng yêu cầu hội nhập quốc tế.

Đổi mới phương pháp giảng dạy: Ứng dụng các phương pháp giảng dạy tiên tiến, kết hợp lý thuyết và thực hành, sử dụng công nghệ hỗ trợ như phòng thí nghiệm, phần mềm mô phỏng, và dự án thực tế.

Đảm bảo đội ngũ giảng viên chất lượng: Tuyển dụng và đào tạo đội ngũ giảng viên cơ hữu và thỉnh giảng có trình độ chuyên môn cao, giàu kinh nghiệm thực tiễn. Kết hợp giữa giảng viên cơ hữu và các chuyên gia đến từ các doanh nghiệp Game hàng đầu để giảng dạy các học phần thực hành và hướng dẫn đồ án.

Cung cấp cơ sở vật chất hiện đại: Trang bị phòng thực hành, phòng thí nghiệm, thư viện số, và các thiết bị công nghệ tiên tiến để hỗ trợ học tập và nghiên cứu.

Hợp tác với doanh nghiệp: Thiết lập mối quan hệ chặt chẽ với các doanh nghiệp, tổ chức để tạo cơ hội thực tập, nghiên cứu, và tuyển dụng cho sinh viên. Phát triển các dự án hợp tác nhằm tăng cường trải nghiệm thực tế.

Đánh giá nghiêm túc và minh bạch: Tổ chức đánh giá kết quả học tập và kỹ năng của sinh viên theo quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo, đảm bảo tính khách quan và công bằng.

6.2. Cam kết thực hiện chuẩn đầu ra

Học viện Phụ nữ Việt Nam cam kết tổ chức đào tạo và đánh giá khách quan kết quả học tập, rèn luyện của học viên theo Quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Quy chế đào tạo của Học viện Phụ nữ Việt Nam./.

GIÁM ĐỐC

HỌC VIỆN PHỤ NỮ VIỆT NAM

PGS. TS. Trần Quang Tiến