

PHƯƠNG PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG ĐÀO TẠO ĐẠI HỌC NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN

ThS. Bùi Thị Thu Huế

Phòng NCPT Ứng dụng Đa phương tiện

Tóm tắt: Năm 2011, Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông đã được Bộ giáo dục và đào tạo cấp phép đào tạo ngành Công nghệ Đa phương tiện, một ngành đào tạo mới của Việt Nam. Đây là một ngành học hội tụ giữa công nghệ tiên tiến và sự sáng tạo mỹ thuật để tạo ra những sản phẩm Đa phương tiện mang tính ứng dụng cao, do vậy ngành cần phải có một phương pháp mới phù hợp nhằm nâng cao chất lượng đào tạo. Tuy nhiên, phương pháp này vẫn dựa trên một nguyên tắc được sử dụng từ lâu đó là “Học đi đôi với hành”. Trong bài báo này, tác giả sẽ tập trung phân tích các đặc điểm của ngành đào tạo Công nghệ Đa phương tiện, từ đó đề xuất các phương pháp đào tạo kết hợp giữa lý thuyết và thực tiễn. Bên cạnh đó, tác giả cũng giới thiệu một số hoạt động cụ thể đã được triển khai và bước đầu cho thấy hiệu quả đối với ngành Công nghệ Đa phương tiện.

1. GIỚI THIỆU

Công nghệ Đa phương tiện là ngành học hội tụ giữa công nghệ tiên tiến và sáng tạo mỹ thuật để tạo ra những sản phẩm Đa phương tiện (Multimedia) có tính ứng dụng cao. Sản phẩm multimedia là những sản phẩm có sự kết hợp giữa các yếu tố từ ngữ (text), âm thanh (audio), hình ảnh (image), video, hình ảnh động (animation), và tương tác (interactivity). Trong thời kỳ phát triển công nghệ mạnh mẽ như ngày nay, thì chúng ta có thể thấy các sản phẩm multimedia ở khắp mọi nơi trong cuộc sống. Ngành học Multimedia đã trở thành một ngành học nóng trên thế giới. Và ở Việt Nam cũng đã và đang bắt đầu phát triển ngành học này.

Năm 2011, Bộ giáo dục và đào tạo đã mở một mã ngành học mới D480203 ở Việt Nam, ngành Công nghệ Đa phương tiện. Viện Công nghệ Bưu chính Viễn Thông chính thức được cấp phép đào tạo ngành Công nghệ Đa phương tiện. Với sứ mệnh xây dựng một ngành học mới, Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông đã và đang áp dụng các phương pháp nhằm nâng cao chất lượng đào tạo để đưa ngành Multimedia tiếp cận được với sự phát triển của thế giới.

Có thể nói phương pháp “Học đi đôi với hành” đã được nói đến từ lâu và cũng là phương châm trong các bậc, ngành đào tạo. Và đối với các trường Multimedia trên thế giới phương pháp này được áp dụng rất hiện

quả. Nhiều sản phẩm multimedia đã được sử dụng trên thực tế, thậm trí còn có nhiều tác phẩm đã trở nên nổi tiếng xuất phát từ sinh viên ngay khi còn ngồi trên ghế nhà trường. Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông xác định mục tiêu đào tạo ngành multimedia là đào tạo ra những con người có chuyên môn, làm ra được các sản phẩm multimedia có ứng dụng thực tế. Dựa trên đặc điểm ngành học, mục tiêu đào tạo, xu hướng phát triển và học hỏi phương pháp của các trường đại học trên thế giới, Viện công nghệ Thông tin và Truyền thông - CDIT đã đề xuất xây dựng lên kế hoạch tổ chức các hoạt động hàng năm để sinh viên ngành công nghệ Đa phương tiện có thể tham gia và vận dụng được kiến thức đã học vào thực tế như là một phương pháp giúp nâng cao chất lượng đào tạo.

Kế hoạch được xây dựng bao gồm kế hoạch tổ chức các cuộc thi và kế hoạch tổ chức các hoạt động ngoại khóa, giao lưu. Qua các hoạt động này, sinh viên có thể trau dồi các kiến thức đã được học, phát huy được năng lực của bản thân và các kỹ năng mềm. Từ đó sinh viên sẽ được trang bị đủ kiến thức chuyên môn, kiến thức làm việc thực tế và kinh nghiệm cuộc sống làm hành trang khi tốt nghiệp đại học. Phương pháp này đã được thực hiện và áp dụng ngay trong năm học đầu tiên của ngành Công nghệ Đa phương tiện. Điển hình là cuộc thi “Thiết kế logo cho các sản phẩm tiêu biểu của CDIT” đã được tổ

chức vào tháng 5/2012 cho sinh viên lớp B11CQDT01B, ngành công nghệ đa phương tiện. Cuộc thi đã được hưởng ứng rất nhiệt tình từ sinh viên khoa Thiết kế và Sáng tạo Đa phương tiện và thu được nhiều thành công.

2. NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN CỦA HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG

Có thể nói, thế giới ngày hôm nay là thế giới của Đa phương tiện. Chúng ta có thể thấy các sản phẩm multimedia ở khắp mọi nơi. Đó là những bộ phim hành động với những cảnh quay kỹ xảo tinh vi, đó là những đoạn quảng cáo thu hút, đó là những bộ phim 3D nổi tiếng với lợi nhuận hàng tỷ đôla, hay đơn giản với các sản phẩm multimedia mà hàng ngày chúng ta thường xuyên sử dụng như các trang mạng xã hội, website, game, logo, danh thiếp,...Ngành multimedia đã phát triển mạnh mẽ trên thế giới. Còn ở Việt Nam ngành học này mới chỉ phát triển ở đào tạo chứng chỉ. Đến năm 2011, Việt Nam mới chính thức có mã ngành Đại học cho chuyên ngành Công nghệ đa phương tiện và Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông là trường đại học đầu tiên đào tạo và cấp bằng kỹ sư Công nghệ Đa phương tiện.

Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông được biết đến là trường Đại học hàng đầu về Công nghệ Thông tin và Truyền thông của Việt Nam. Để mở ngành học mới về multimedia, Học viện đã hợp tác và liên kết với các trường trong nước như Đại học Văn hóa Hà Nội, Đại học Sư phạm nghệ thuật TW, Cao đẳng truyền hình. Đồng thời Học viện cũng có hợp tác với trường đại học Multimedia của Malaysia (MMU) là một trường đại học có kinh nghiệm về đào tạo ngành Multimedia trên thế giới. Học viện Công nghệ Bưu Chính Viễn thông xác định mục tiêu đào tạo là đào tạo ra những con người có thể làm việc trong các lĩnh vực khác nhau:

- Lĩnh vực Công nghệ thông tin: lập trình game, web, các ứng dụng công nghệ thôn tin;
- Lĩnh vực điện ảnh, truyền hình: chuyên gia kỹ xảo, đạo diễn phim, quảng cáo, biên tập âm thanh, hình ảnh, quay phim;

- Lĩnh vực thiết kế mỹ thuật: sáng tạo nghệ thuật, thiết kế đồ họa, biên tập ảnh số, biên tập dàn trang,...;
- Lĩnh vực hoạt hình, 3D: chuyên gia sản xuất hoạt hình, kỹ sư dựng mô hình 3D, kỹ sư chuyển động 3D,...;
- Lĩnh vực nhiếp ảnh: nhiếp ảnh gia, giám đốc studio, chuyên gia xử lý hình ảnh.

Ngành Công nghệ Đa phương tiện của học viện công nghệ bưu chính viễn thông được thiết kế nằm trong Viện công nghệ Thông tin và Truyền thông CDIT. Là một viện nghiên cứu có kinh nghiệm thực tế, CDIT được tích hợp với khoa Thiết kế và Sáng tạo Đa phương tiện sẽ tạo nhiều cơ hội để sinh viên được thực hành và áp dụng thực tế nhiều hơn.

Theo GS TSKH Vũ Minh Giang - Phó Giám đốc ĐHQG Hà Nội (2006) lập luận rằng các trường đại học trên thế giới thường hướng đến 3 mục tiêu chính để đào tạo sinh viên: Trang bị kiến thức nghề nghiệp chuyên môn; Hướng dẫn sinh viên ứng dụng chuyên môn đã học vào công việc thực tế; Nâng cao trình độ nhận thức văn hóa cho sinh viên. Mục tiêu 1 phụ thuộc vào đội ngũ giảng viên của trường Đại Học. Hai mục tiêu còn lại hoàn toàn phụ thuộc vào phương pháp, tổ chức đào của các trường Đại học. Viện công nghệ thông tin và truyền thông dựa trên 3 mục tiêu đào tạo đại học, đặc điểm ngành học multimedia, và thế mạnh của Viện với phương châm “Học đi đôi với hành” để xây dựng nên phương pháp nâng cao chất lượng đào tạo. Phương pháp này được đưa ra gồm có kế hoạch tổ chức các cuộc thi và kế hoạch tổ chức các hoạt động giao lưu, ngoại khóa cho sinh viên khoa Thiết kế và Sáng tạo Đa phương tiện.

3. CÁC CUỘC THI CHO SINH VIÊN NGÀNH CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN

Khung chương trình đào tạo ngành Công nghệ Đa phương tiện do Học viện Công nghệ Bưu Chính Viễn thông ban hành tháng 10/2011 bao gồm ba khối kiến thức.

- **Kiến thức giáo dục đại cương:** trang bị cho sinh viên các kiến thức giáo dục đại

cương phổ cập về lý luận của Chủ nghĩa Mác Lênin và Tư tưởng Hồ Chí Minh, Khoa học tự nhiên, Khoa học xã hội và nhân văn; các kiến thức về Mỹ thuật nói chung và Mỹ thuật ứng dụng.

- **Kiến thức cơ sở ngành:** trang bị cho sinh viên kiến thức cơ sở cốt lõi và cần thiết về âm thanh, hình ảnh và video, truyền thông đa phương tiện, Internet, Web, đa phương tiện tương tác, ...
- **Kiến thức chuyên ngành:** trang bị cho sinh viên kiến thức toàn diện và hiện đại về đa phương tiện, tập trung vào thiết kế và sáng tạo các ứng dụng đa phương tiện tương tác như Web, Games, đồ họa 2D/3D, hoạt hình, phim điện ảnh và truyền hình, âm thanh, ...

Để xây dựng kế hoạch tổ chức các cuộc thi cho sinh viên, chúng tôi xác định các tiêu chí sau:

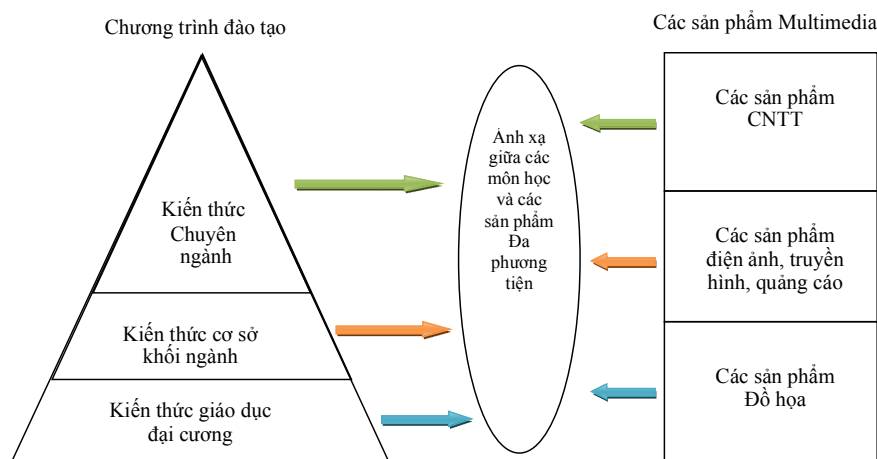
- Mục tiêu cuộc thi: nhắm tới mục tiêu số 2 trong đào tạo đại học “Hướng dẫn sinh viên ứng dụng chuyên môn đã học vào công việc thực tế”.
- Sản phẩm cuộc thi: Các sản phẩm Multimedia có ứng dụng thực tế vào CDIT, Học viện, xã hội, hay có thể sử dụng tạo ra lợi nhuận.

- Thời điểm tổ chức cuộc thi: phải phù hợp với trình độ và kiến thức sinh viên đã được học.

Một số ví dụ về các cuộc thi sẽ tổ chức cho sinh viên ngành Công nghệ Đa phương tiện:

- Cuộc thi thiết kế logo
- Cuộc thi nhiếp ảnh
- Cuộc thi viết báo
- Cuộc thi làm video quảng cáo
- Cuộc thi thiết kế game
-

Từ các cuộc thi này, sinh viên sẽ được thỏa sức sáng tạo, được thể hiện khả năng của bản thân, được trực tiếp tạo ra các sản phẩm có ứng dụng thực tế. Hơn thế nữa sinh viên đã tích lũy được rất nhiều kiến thức từ lý thuyết đến thực hành cũng như kỹ năng sống và làm việc. Đối với Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông, kết quả lớn nhất đạt được từ các cuộc thi đó là giúp nâng cao được chất lượng đào tạo trong đại học, đào tạo ra được những con người có thể làm ra được các sản phẩm có tính ứng dụng cao.



Hình 1. Mô hình phương pháp xây dựng các cuộc thi cho sinh viên ngành Công nghệ Đa phương tiện

4. CÁC HOẠT ĐỘNG GIAO LƯU NGOẠI KHÓA.

Mục tiêu quan trọng thứ 3 để nâng cao chất lượng đào tạo đại học đó là “nâng cao trình độ nhận thức văn hóa cho sinh viên”. Vấn đề này không phải thuộc về trách nhiệm của các bậc học phổ thông hoặc chính từ bản thân sinh viên, mà trong bậc học Đại học cũng cần chú trọng đến nó.

Đặc điểm của ngành Multimedia là đòi hỏi ở sinh viên sự sáng tạo, khả năng logic, năng khiếu mỹ thuật và sự năng động. Dựa trên mục tiêu thứ 3 và đặc điểm ngành học, chúng tôi đề xuất ra các chương trình hoạt động giao lưu và ngoại khóa. Các hoạt động này, hướng tới mục tiêu giúp sinh viên phát huy và tạo dựng cho mình những kỹ năng sống, được giao lưu, chia sẻ với cộng đồng, xác định được hướng đi đúng trong tương lai. Từ đó sinh viên sẽ dần được trang bị các kiến thức cuộc sống khi tốt nghiệp Đại học. Không những vậy, sinh viên có thể vận dụng kiến thức được học làm phong phú thêm cho các hoạt động, và ngược lại từ các hoạt động này sinh viên sẽ tạo cho mình sự sáng tạo để áp dụng vào các môn học đặc thù ngành Multimedia. Một số ví dụ về các hoạt động giao lưu và ngoại khóa sẽ được tổ chức cho sinh viên ngành Công nghệ Đa phương tiện

- Tổ chức buổi gặp gỡ sinh viên để giới thiệu về đặc điểm của ngành học giúp sinh viên định hướng được tương lai và mục đích học tập.
- Tổ chức các buổi triển lãm sản phẩm multimedia để sinh viên có thể trưng bày các sản phẩm của mình, cũng như để xem những sản phẩm của các tác giả khác.
- Tổ chức các hoạt động ngoại khóa như tham quan, tình nguyện để sinh viên có thêm kiến thức về cuộc sống.
-

5. CÁC HOẠT ĐỘNG NGOẠI KHÓA ĐÃ ĐƯỢC TỔ CHỨC CHO SINH VIÊN NGÀNH CN ĐA PHƯƠNG TIỆN CỦA HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG

Trong thời kỳ đầu xây dựng ngành Công nghệ Đa phương tiện, CDIT đã áp dụng phương pháp trên và đã đem lại một số thành công nhất định. Cuộc thi “Thiết kế logo cho các sản phẩm tiêu biểu của CDIT – 2012” được triển khai ngay sau khi sinh viên lớp B11CQDT01B kết thúc môn học “Mỹ thuật đại cương”. Mục tiêu của môn học này là giúp sinh viên có cái nhìn tổng quát về mỹ thuật, về cái đẹp. Sinh viên biết cách xây dựng bố cục, sử dụng màu sắc trong mỹ thuật. Dựa trên phương pháp xây dựng mà tác giả đã đưa ra ở trên, chúng tôi đã lên kế hoạch tổ chức cuộc thi thiết kế logo để sinh viên có thể sử dụng kiến thức mỹ thuật được học vào các tác phẩm logo của mình.

Cuộc thi đã được phát động vào đầu tháng 5 và diễn ra trong một tháng với sự hưởng ứng nhiệt tình của các em sinh viên. CDIT đã lựa chọn được 5 tác phẩm logo xuất sắc trong số 7 sản phẩm công nghệ đưa ra làm đề tài cho sinh viên. Các logo được giải sẽ được chỉnh sửa và lựa chọn là logo chính thức cho các sản phẩm công nghệ của CDIT.

Sau cuộc thi “Thiết kế logo cho các sản phẩm tiêu biểu của CDIT – 2012”, ngoài những thiết kế được giải, CDIT có thể đánh giá chất lượng học tập của sinh viên trong môn Mỹ thuật đại cương từ đó đưa ra các giải pháp thay đổi thích hợp. Không những vậy, năng lực của mỗi sinh viên đã được thể hiện trong cuộc thi. Từ đó CDIT sẽ lựa chọn và có kế hoạch nuôi dưỡng những hạt mầm có tiềm năng.

5 logo đoạt giải như sau:



Hình 2. Thiết kế logo sản phẩm IMS client



Hình 3. Thiết kế logo sản phẩm chuyển tiền CT2003



Hình 4. Thiết kế logo sản phẩm VNPT Portal



Hình 5. Thiết kế logo sản phẩm hệ thống giám sát SS7



Hình 6. Thiết kế logo sản phẩm hệ thống quản lý mạng ngoại vi và điều hành sửa chữa 119

6. THẢO LUẬN

Theo một nghiên cứu mới đây về phong cách học của sinh viên của PGS.TS Nguyễn Công Khanh (được trích trong Mai Minh, 2008) cho thấy những bất cập của giáo dục Việt Nam:

- Hơn 50% sinh viên được khảo sát không thật tự tin vào các năng lực/khả năng học của mình;
- Hơn 40% cho rằng mình không có năng lực tự học;
- Gần 70% cho rằng mình không có năng lực tự nghiên cứu;
- Gần 55% sinh viên được hỏi cho rằng mình không thực sự hứng thú học tập.

Từ các số liệu trên cho thấy, giáo dục đại học ở Việt Nam cần có những thay đổi phù hợp để nâng cao được chất lượng đào tạo. Ngành Công nghệ Đa phương tiện là một ngành mới ra đời. Do vậy nó cũng có thuận lợi và khó khăn trong việc thay đổi phương pháp đào tạo. Thuận lợi là không phải thay đổi phương pháp cũ, không chịu ảnh hưởng của phương pháp cũ, mà xây dựng và áp dụng phương pháp mới vào nâng cao chất lượng đào tạo. Khó khăn là chưa có kinh nghiệm đào tạo ngành mới, cần phải trải qua thời gian để đảm bảo chất lượng và phát triển.

Viện Công nghệ thông tin và truyền thông đã đúng đắn khi xác định rõ mục tiêu đào tạo đại học đó là Trang bị kiến thức nghề nghiệp chuyên môn; Hướng dẫn sinh viên ứng dụng chuyên môn đã học vào công việc thực tế; nâng cao trình độ nhận thức văn hóa cho sinh viên. Đồng thời áp dụng các phương pháp giúp sinh viên được tiếp xúc với thực tế nhiều hơn để thực hiện mục tiêu đề ra. Kết quả bước đầu đã thể hiện phương pháp mà CDIT lựa chọn là đúng đắn nhằm nâng cao chất lượng đào tạo ngành Multimedia.

7. KẾT LUẬN

Tổ chức các hoạt động gắn kết sinh viên là một phương pháp hiệu quả giúp nâng cao chất lượng đào tạo đại học nói chung và đối với ngành Công nghệ Đa phương tiện nói riêng. Với đặc thù của ngành Multimedia là sự giao thoa, kết hợp giữa kỹ thuật và nghệ thuật, đào tạo ngành công nghệ Đa phương tiện cần nhắm tới con người làm ra sản phẩm. Từ phân tích trên cho thấy, trong tương lai Đào tạo ngành công nghệ Đa phương tiện của Học viện công nghệ Bưu chính Viễn thông sẽ có được những thành công lớn để đưa sản phẩm multimedia của Việt Nam hội nhập với thế giới.

8. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tay Vaughan, “Multimedia: making it work”, MC Grow Hill, 2011
2. Mai Minh, “Hơn 50% sinh viên không có hứng thú học tập”, <http://dantri.com.vn/c25/s25-252276/hon-50-sinh-vien-khong-hung-thu-hoc-tap.htm>, Báo điện tử Dân Trí, ngày 25/09/2008
3. Nguyễn Thị Mỹ Hạnh, “Thực trạng giáo dục đại học tại Việt Nam”, <http://www.ier.edu.vn/content/view/291/161/>, Trang thông tin Viện nghiên cứu giáo dục, ngày 21/04/2009

Thông tin tác giả: **Bùi Thị Thu Huế**



Sinh năm: 1986

Lý lịch khoa học:

- Tốt nghiệp đại học Ngành Điện tử Viễn thông tại trường Đại học Bách Khoa Hà Nội năm 2009.
- Tốt nghiệp cao học Ngành Kỹ thuật Viễn thông tại Học viện CN Bưu chính Viễn Thông năm 2013.
- Hiện nay đang công tác tại Phòng NCPT Ứng dụng Đa phương tiện, Viện công nghệ Thông tin và Truyền thông CDIT - Học viện CN Bưu chính Viễn Thông.

Lĩnh vực nghiên cứu hiện nay: Thiết kế tương tác Đa phương tiện, Thiết kế ứng dụng di động, Thiết kế website.

E-mail: huebtt@ptit.edu.vn - huebtt@cdit.com.vn