

Giải pháp đào tạo nguồn nhân lực ngành thiết kế đồ họa ở Việt Nam trong giai đoạn hiện nay

• HỒ TRỌNG MINH

Trong xã hội hiện đại, người ta tiếp xúc một cách thường xuyên, liên tục với sản phẩm ngành thiết kế đồ họa (TKĐH). Đó có thể là bao bì nhãn hiệu của hộp kem đánh răng, nhãn hiệu quần áo, bao bì gói mỹ, cà phê ăn sáng hay tờ báo, cuốn truyện tranh hoặc ngay cả những tin tức của truyền thông online cũng như sự hiển thị giao diện trên màn hình máy tính khi ta bật lên. Trong thời đại công nghệ thông tin thì các sản phẩm của thương mại điện tử, trò chơi điện tử online, phim, quảng cáo trực tuyến...đều có sự tham gia rất nhiều của họa sĩ thiết kế đồ họa. Bài viết đề cập tới bối cảnh cách mạng công nghiệp (CMCN) lần thứ tư và đòi hỏi của xã hội trong việc xây dựng công nghiệp văn hoá đặt ra các yêu cầu đối với việc đào tạo ngành TKĐH.

1. BỐI CẢNH VÀ YÊU CẦU CỦA XÃ HỘI

Có thể nói, ngành TKĐH là ngành mỹ thuật ứng dụng tiếp cận với công chúng nhiều nhất, gần gũi nhất và ngày càng được nâng cao về chất lượng và nhân lực. Để có thể đạt được như vậy, việc đào tạo ngành thiết kế đồ họa ở các cơ sở ở Việt Nam đang đóng vai trò quan trọng trong nhiều mặt hoạt động của đời sống kinh tế, xã hội. Hằng năm các cơ sở đào tạo ngành này cung ứng hàng chục ngàn nhân lực

cho xã hội. Những họa sĩ thiết kế lâu năm, những cử nhân, những sinh viên ngành TKĐH đang tích cực hoạt động trong ngành công nghiệp sáng tạo trong bối cảnh Việt Nam và thế giới đang bước vào CMCN lần thứ tư. Đây là cuộc cách mạng về sản xuất có sự tham gia tối đa của công nghệ thông tin với Internet vạn

Sinh viên Trường ĐH Mỹ thuật VN thuyết trình dự án nghệ thuật cá nhân





vật, Điện toán đám mây, Dữ liệu lớn và Trí tuệ nhân tạo. Cuộc CMCN lần thứ tư chắc chắn sẽ tác động thay đổi về bản chất trong lĩnh vực nghiên cứu, quản trị lẫn sản xuất và tiêu dùng của toàn bộ nền kinh tế toàn cầu nhất là Công nghiệp văn hóa (CNVH).

Cùng xu thế của toàn cầu, ngành CNVH ở Việt Nam được xác định là một trong những trọng tâm của chiến lược văn hoá và được xác định trong nhiều chủ trương, chính sách phát triển văn hoá xã hội và kinh tế của nước ta.

Ngày 6/5/2009, Chính phủ Quyết định Phê duyệt *Chiến lược phát triển văn hóa đến năm 2020*, trong đó có đề cập đến chủ trương “Phát triển nhanh chóng “công nghiệp văn hóa”, là cơ sở cho nhiều chính sách văn hóa quan trọng ở Việt Nam.

Ngày 8/9/2016, Chính phủ Quyết định Phê duyệt *Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030*, chính thức xác nhận các ngành công nghiệp văn hóa trên bản đồ kinh tế Việt Nam.

Ngày 12/11/2021, Chính phủ Quyết định phê duyệt *Chiến lược phát triển văn hoá đến năm 2030*, trong mục tiêu của chiến lược có đề cập tới yêu cầu phải: “Xây dựng và phát triển văn hóa, con người Việt Nam toàn diện, phù hợp với xu thế thời đại, yêu cầu của cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư...”. Như vậy CMCN lần thứ tư là một trong những yếu tố quan trọng để phát triển văn hoá Việt Nam trong đó có CNVH. Mục tiêu kinh tế được xác định trong Chiến lược là “phần đầu



giá trị gia tăng của các ngành công nghiệp văn hóa, nhất là các ngành điện ảnh, nghệ thuật biểu diễn, du lịch văn hóa, mỹ thuật, nhiếp ảnh, triển lãm, quảng cáo đóng góp 7% GDP; mức tăng trưởng giá trị gia tăng hàng năm trung bình đạt 7%”.

Mục tiêu phát triển này của Việt Nam cũng tương đương như một số quốc gia như Nhật Bản và Hàn Quốc. Ví dụ Nhật Bản các ngành công nghiệp văn hóa đóng góp doanh thu hàng năm khoảng 7%, thu hút 5% nhân công lao động của toàn quốc với các lĩnh vực nổi bật là truyện tranh

1. Đề tài Hà Nội với góc nhìn nhiếp ảnh của sinh viên Trường ĐH Mỹ thuật VN
2. Về minh họa và thiết kế truyện tranh của sinh viên Trường Đại học Mỹ thuật công nghiệp Hà Nội



Bài tốt nghiệp ngành TKĐH, đề tài thiết kế, quảng cáo Game online của sinh viên ĐH Mỹ thuật VN

Manga, phim hoạt hình, trò chơi điện tử với doanh thu hợp đồng bản quyền và các sản phẩm có liên quan. Tại Hàn Quốc, làn sóng “Hallyu” (phiên âm là Hàn lưu) đã đưa văn hoá Hàn thành sức mạnh mềm của quốc gia, phát triển du lịch với các sản phẩm văn hóa liên quan như ẩm thực, thời trang, mỹ phẩm... Đóng góp của lĩnh vực công nghiệp văn hóa cho GDP là hơn 6% và ngày càng tăng.

Những năm gần đây, CNVH của Việt Nam cũng đã có các thành tựu nhất định. Năm 2019, lần đầu tiên, Việt Nam lọt top 60 nền kinh tế sáng tạo nhất thế giới (Bloomberg xếp hạng). Trong bảng này, Hàn Quốc đang ở vị trí số 1, sau đó là CHLB Đức. Tại khu vực Đông Nam Á, còn có 3 nước khác có mặt trong xếp hạng, gồm Singapore (vị trí 6), Malaysia (vị trí 26), và Thái Lan (vị trí 40) [1]. Đối với xây dựng thành phố sáng tạo, Thủ đô Hà Nội cũng đã đệ trình UNESCO ghi danh Hà Nội trở thành thành viên của Mạng lưới các Thành phố sáng tạo của UNESCO, nhấn mạnh vị thế thành phố sáng tạo về thiết kế và

di sản văn hóa. Bên cạnh đó, các ngành khác của công nghiệp văn hóa cũng tăng trưởng mạnh mẽ, không chỉ đem lại hiệu quả kinh tế mà còn thúc đẩy, quảng bá các giá trị văn hóa Việt Nam ra thế giới. Sự tham gia của ngành TKĐH trong CNVH ở Việt Nam là khá đậm nét. Trong 12 ngành mà Việt Nam xác định là công nghiệp văn hóa bao gồm: Quảng cáo; Kiến trúc; Phần mềm và các trò chơi giải trí; Thủ công mỹ nghệ; Thiết kế; Điện ảnh; Xuất bản; Thời trang; Nghệ thuật biểu diễn; Mỹ thuật, nhiếp ảnh và triển lãm; Truyền hình và phát thanh; Du lịch văn hóa thì đều có sự tham gia của thiết kế đồ họa. Như vậy, thực tiễn đã đặt ra những đòi hỏi cho đào tạo ngành TKĐH những nhiệm vụ cấp bách đi kèm với đó là các giải pháp cơ bản.

2. NHỮNG GIẢI PHÁP CHO ĐÀO TẠO NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Tại Hội nghị văn hoá toàn quốc năm 2021, PGS TS Nguyễn Thị Thu Phương (Viện trưởng Viện VHNTQG Việt Nam) bàn tới 4 nhóm giải pháp phát triển CNVH ở Việt Nam. Một là hoàn thiện khung thể chế, chính sách nhằm phát huy mọi tiềm năng, nguồn lực, tạo động lực cho công nghiệp văn hóa. Hai là hoàn thiện thị trường văn hóa, ưu tiên phát triển một số ngành công nghiệp văn hóa. Ba là đổi mới cơ chế đầu tư tài chính trong lĩnh vực CNVH (nhằm tạo không gian văn hoá và bồi dưỡng năng lực sáng tác). Bốn là đầu tư phát triển hạ tầng các ngành công nghiệp văn hóa (trong đó nhấn mạnh yếu tố công nghệ) [2]

Các giải pháp này vừa có tính tổng thể, vừa phù hợp với việc đào tạo ngành TKĐH với định hướng CNVH trong bối cảnh CMCN lần thứ tư ở Việt Nam. Việc đào tạo ngành này đang được thực hiện chủ yếu tại 27 trường đại học và 9 trường cao đẳng trong nước với các loại hình đào tạo công lập, dân lập và đào tạo có yếu tố nước ngoài. Các yếu tố như chính sách, chương trình, chuẩn đào tạo, chất lượng đầu ra ở các cơ sở đào tạo là rất khác nhau. Một mặt nó tạo ra sự cạnh tranh phong phú trong việc đào tạo ngành TKĐH, mặt khác nó có phần tạo nên bức tranh hơi kém sắc cho các cơ sở đào tạo công lập khi bị giới hạn của các quy định của chính sách giáo dục như sử dụng tài chính, học phí, phương án tuyển sinh, đầu tư cơ sở vật chất...

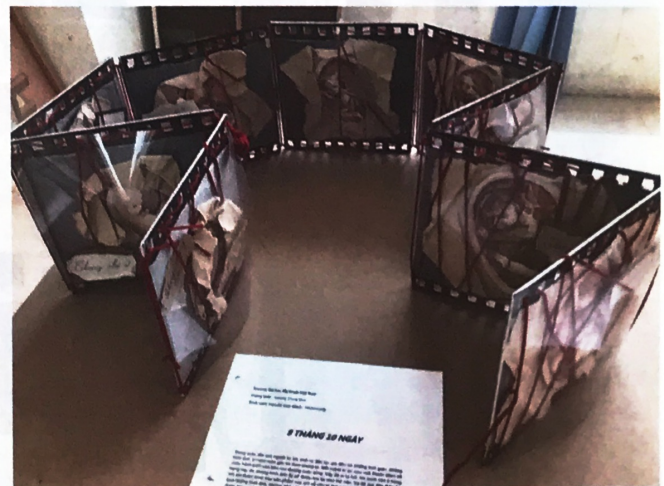
Vì thế, trong bối cảnh CMCN lần thứ tư, với nhiệm vụ đảm bảo nhân lực cho công cuộc phát triển CNVH của nước nhà, các cơ sở đào tạo đồ họa đang đứng trước các vấn đề cần có các giải pháp cơ bản như sau:

- Một là, xác định chiến lược đào tạo ngành TKĐH trong đó nhấn mạnh tư duy toàn cầu trong lĩnh vực CNVH, trong đó tư duy thiết kế cần coi trọng hàng đầu. Cần xác định 2 nhóm mục đích trong chất lượng đào tạo đối với người học: (1) Khả năng tổ chức hoạt động sản xuất và phân phối các sản phẩm CNVH để có thể làm việc trong môi trường đa văn hóa ở Việt Nam và quốc tế. (2) Kiến

thức, kỹ năng nghề TKĐH ứng dụng vào việc phát triển các ngành công nghiệp văn hóa cụ thể (truyền tranh, quảng cáo, xuất bản, trò chơi giải trí, phim hoạt hình...). Việc đào tạo ngành TKĐH cần gắn đào tạo thẩm mỹ việc sử dụng công nghệ trong làm nghề và khả năng liên kết, làm việc nhóm. Những yếu tố thời đại, công nghệ, cũng như kết hợp với doanh nghiệp ngành CNVH cần được cơ sở đào tạo xem xét và tính đến.

- Hai là, đẩy mạnh chuyển đổi số trong các cơ sở đào tạo TKĐH cả ở lĩnh vực quản trị, đào tạo và nghiên cứu khoa học. Trong CMCN lần thứ tư, chuyển đổi số là xu hướng không thể đảo ngược, sự trì hoãn chuyển đổi số sẽ gây ra sự chậm trễ trong phát triển, ảnh hưởng trực tiếp tới chất lượng đào tạo. Các cơ sở đào tạo đã sử dụng hệ thống LMS (Learning Management System) trong đào tạo TKĐH nhằm tăng cường hiệu quả đào tạo. Chuyển đổi số giúp tăng tương tác của sinh viên với nhà trường (giảng viên), linh hoạt trong địa điểm đào tạo (việc này thể hiện rõ trong giai đoạn

1. Dự án nghệ thuật hướng tới các vấn đề cấp thiết của cộng đồng, sinh viên Trường ĐH Mỹ thuật VN
2. Môn nghệ thuật BookArt được các sinh viên Trường ĐH Mỹ thuật VN học và sáng tác
7. Các dự án thiết kế và minh họa sách trong đồ án tốt nghiệp của sinh viên ngành TKĐH, Trường ĐH Mỹ thuật VN



đào tạo online do dịch bệnh vừa qua), giảm các chi phí về cơ sở vật chất và thời gian đi lại cho giảng viên và sinh viên. Hệ thống LMS này được đồng bộ hoá với các thiết bị như máy tính, máy tính bảng hoặc điện thoại thông minh. Những cán bộ quản lý có thể phân quyền sử dụng các phân hệ như Quản lý sinh viên (Unistudent), Quản lý kết quả học tập (Unimark), Thời khoá biểu tín chỉ (UniScheduleCredit). Thực tế cho thấy, một số trường có khả năng chuyển đổi số nhanh đã có những bước phá đáng kể trong đào tạo.

- Ba là, đổi mới chương trình đào tạo, trong đó có thể mua các chương trình đào tạo của nước ngoài. Thực trạng hiện nay chương trình đào tạo ngành TKĐH lấy trọng tâm là các môn học mang tính đồ hoạ tĩnh (in ấn) chứ chưa chuyển đổi sang đào tạo đồ hoạ truyền thông đa phương tiện hoặc đồ hoạ tương tác. Các chương trình đào tạo này thường được xây dựng trên chương trình khung và chỉ điều chỉnh 20% nên không thể cập nhật được với sự phát triển của xã hội và công nghệ. Trong việc xây dựng chương trình, luôn nhấn mạnh tới chuẩn đầu ra phù hợp với thị trường lao động ngành CNVH.

- Bốn là, lựa chọn các môn học có thể tạo sức đột phá tức thời trong lĩnh vực Quảng cáo, Xuất bản, Trò chơi giải trí, Điện ảnh, Truyền hình. Quyết tâm đẩy mạnh chất lượng đào tạo các môn này tiệm cận với trình độ của khu vực và thế giới bằng cách áp dụng chương trình đào tạo, học liệu và mời các chuyên gia

có kinh nghiệm trong lĩnh vực này tới giảng dạy cho giảng viên và sinh viên. Hiện tại các doanh nghiệp trong ngành công nghiệp sáng tạo như quảng cáo, xuất bản, trò chơi điện tử online, phim hoạt hình trong và ngoài nước đang sử dụng rất nhiều nhân lực được đào tạo ở các cơ sở của Việt Nam. Nhiều sinh viên của Đại học Mỹ thuật Việt Nam đã thành danh trong việc tham gia ngành CNVH này, nổi bật như Nguyễn Thành Phong với bộ truyện tranh nổi tiếng Long Thần Tướng.

Việc xác định các môn học trọng điểm làm giảm thời gian học tập, đồng thời tăng khả năng chuyên sâu trong những môn quan trọng. Hiện nay thời gian đào tạo ngành TKĐH khoảng 4-5 năm. Nếu xác định đúng trọng tâm thì có thể giảm thời gian xuống còn từ 3-4 năm mà vẫn đảm bảo rất chất lượng. Việc giảm thời gian này giúp giảm chi phí và thời gian đầu tư ban đầu cho ngành đồng thời tăng đầu tư cho phát triển CNVH. **H.T.M**

Tài liệu tham khảo

1. Bình Minh, Việt Nam lần đầu lọt top 60 nền kinh tế sáng tạo nhất thế giới, vneconomy.vn, 23/1/2019
2. Nhóm PV Ban Văn hóa - xã hội, Khơi dậy khát vọng phát triển đất nước phồn vinh từ mạch nguồn văn hóa dân tộc, hanoimoi.com.vn, 24/11/2021
3. Trường Đại học Mỹ thuật Việt Nam (2011), Kỷ yếu hội thảo khoa học "Giải pháp đào tạo ngành thiết kế đồ hoạ trong bối cảnh CMCN lần thứ tư", Hà Nội.

Bài tốt nghiệp ngành TKĐH Trường ĐH Mỹ thuật VN, nhóm ngành Thiết kế minh hoạ truyền tranh thiếu nhi

