

THÁCH THỨC TỪ VIỆC GIẢNG DẠY ĐỒ HỌA 3D Ở ĐẠI HỌC VIỆT NAM TRONG BỐI CẢNH CHUYỂN ĐỔI SỐ - NHÌN TỪ GÓC ĐỘ AI HÓA

Hoàng Minh Hưng¹
Email: hunghm@hvpnnv.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 22/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.862

Tóm tắt: Sự trỗi dậy của Trí tuệ nhân tạo (AI) tạo sinh đang đặt ra những thách thức sự phạm cấp thiết cho hệ thống giáo dục đại học. Bài viết này tập trung phân tích những thách thức cốt lõi trong quá trình “AI hóa” công tác giảng dạy Đồ họa 3D tại Việt Nam, một lĩnh vực đòi hỏi sự cân bằng giữa kỹ thuật và nghệ thuật. Dựa trên phân tích dữ liệu hỗn hợp, nghiên cứu xác định ba thách thức chính: (1) Sự lỗi thời của chương trình đào tạo vốn quá chú trọng vào công cụ; (2) Khoảng trống năng lực ngày càng lớn giữa kỹ năng nhà trường trang bị và yêu cầu của ngành về tư duy phản biện, hợp tác với AI; và (3) Áp lực nặng nề lên đội ngũ giảng viên về chuyên môn lẫn các vấn đề đạo đức, bản quyền chưa có định hướng. Từ đó, bài viết đề xuất một chiến lược can thiệp mang tính hệ thống, bao gồm tái cấu trúc chương trình theo hướng ưu tiên tư duy nền tảng, xây dựng học phần bắt buộc về đạo đức AI, và tăng cường hợp tác thực chất với doanh nghiệp. Nghiên cứu góp phần định hướng lại mục tiêu đào tạo, nhằm kiến tạo thế hệ nhân lực đồ họa chất lượng cao, có khả năng làm chủ công nghệ và sáng tạo bền vững trong kỷ nguyên số.

Từ khóa: trí tuệ nhân tạo (AI), đồ họa 3D, mỹ thuật ứng dụng, giáo dục nghệ thuật số, giảng dạy đại học, chuyển đổi số

I. Đặt vấn đề

Sự hội tụ giữa Trí tuệ nhân tạo (AI) và các công nghệ số đang tái định hình cấu trúc kinh tế - xã hội toàn cầu, mở ra một kỷ nguyên phát triển mới - kỷ nguyên số. Trong bối cảnh đó, giáo dục đại học trở thành một trong những lĩnh vực chịu tác

động trực tiếp và sâu sắc nhất, đặc biệt ở các ngành liên quan đến công nghiệp văn hóa và mỹ thuật ứng dụng. Việc đổi mới tư duy đào tạo để thích ứng với “AI hóa” không chỉ là xu thế tất yếu, mà còn là yêu cầu cấp bách nhằm hình thành thế hệ nhân lực vừa sáng tạo, vừa làm chủ công nghệ.

¹ Khoa Truyền thông đa phương tiện, Học viện Phụ nữ Việt Nam

Đồ họa 3D, với vai trò then chốt trong các ngành công nghiệp nội dung số như điện ảnh, quảng cáo, trò chơi điện tử hay thực tế ảo, đang trở thành “mặt trận” quan trọng của quá trình chuyển đổi số. Sự xuất hiện của các công cụ AI tạo sinh đã thay đổi căn bản quy trình sản xuất hình ảnh và mô phỏng, giúp tự động hóa nhiều công đoạn phức tạp, giảm tải khối lượng kỹ thuật cho người học. Tuy nhiên, chính sự thuận lợi này lại đặt ra một nghịch lý: trong khi AI mở rộng biên độ sáng tạo, nó đồng thời làm mờ nhạt vai trò và giá trị cốt lõi của kỹ năng nghệ thuật thủ công, dẫn đến khoảng cách ngày càng lớn giữa chương trình đào tạo trong nhà trường và năng lực thực tiễn mà thị trường lao động đòi hỏi (Pennefather, 2023).

Tại Việt Nam, chủ trương phát triển nguồn nhân lực số đã được thể hiện rõ qua “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030” (Chính phủ Việt Nam, 2020). Tuy vậy, thực tiễn triển khai vào đào tạo đồ họa 3D tại các trường đại học vẫn bộc lộ nhiều hạn chế. Phần lớn chương trình hiện nay còn đặt trọng tâm vào việc làm chủ phần mềm, trong khi AI đã nhanh chóng thay thế hàng loạt công đoạn kỹ thuật. Sự chậm trễ trong việc cập nhật chương trình, cùng với năng lực giảng viên chưa đồng bộ, đã tạo nên một “vùng trũng” về kỹ năng và tư duy cho sinh viên khi bước vào thị trường lao động.

Xuất phát từ thực tiễn đó, bài viết này tập trung phân tích các thách thức cốt lõi trong công tác giảng dạy đồ họa 3D ở các trường đại học Việt Nam dưới tác động của AI và chuyển đổi số. Nghiên cứu không chỉ chỉ ra những mâu thuẫn giữa mô hình đào tạo hiện tại và nhu cầu thực tiễn, mà còn đề xuất một số giải pháp chiến lược: tái cấu trúc chương trình theo hướng phát triển tư duy phản biện và sáng tạo, nâng cao năng lực đội ngũ giảng viên, tích hợp giáo dục đạo đức - bản quyền trong môi trường AI, và tăng cường hợp tác giữa nhà trường với doanh nghiệp. Qua đó, bài viết kỳ vọng đóng góp cơ sở khoa học và thực tiễn cho việc phát triển nguồn nhân lực đồ họa chất lượng cao, đáp ứng yêu cầu của công nghiệp sáng tạo trong kỷ nguyên số.

II. Phương pháp nghiên cứu

Để đạt được mục tiêu phân tích và hệ thống hóa những thách thức mà quá trình “AI hóa” đặt ra cho việc giảng dạy đồ họa 3D tại các trường đại học Việt Nam trong bối cảnh chuyển đổi số, nghiên cứu đã tiến hành khảo sát đa phương pháp, kết hợp giữa định lượng và định tính. Từ tháng 01 đến tháng 05 năm 2025, nhóm nghiên cứu triển khai quan sát thực tế, phân tích sản phẩm đồ án sinh viên, khảo sát bằng bảng hỏi, phỏng vấn sâu và phân tích tài liệu tại năm cơ sở đào tạo chuyên ngành Thiết kế đồ họa - Mỹ thuật - Truyền thông đa phương tiện ở Hà Nội và TP. Hồ Chí Minh.

Bảng 1. Phương pháp thu thập và phân tích dữ liệu.

STT	Nguồn thông tin	Nội dung	Cỡ mẫu	Phương pháp thu thập & phân tích
1	Bảng khảo sát sinh viên, giảng viên tại 5 trường đại học có đào tạo chuyên ngành	Mức độ nhận thức, quan điểm về vai trò của AI trong ngành; Đánh giá mức độ phù hợp của chương trình học; Nhu cầu đào tạo kỹ năng mới.	45	Tổng kê mô tả (tần suất, tỷ lệ phần trăm).
			185	

STT	Nguồn thông tin	Nội dung	Cỡ mẫu	Phương pháp thu thập & phân tích
2	Phỏng vấn sâu	Giảng viên; Sinh viên năm cuối/mới tốt nghiệp; Chuyên gia, nhà tuyển dụng trong ngành.	15	Phân tích nội dung định tính, mã hóa chủ đề để xác định các thách thức và xu hướng chính.
3	Phân tích tài liệu	Chương trình đào tạo, đề cương môn học của một số trường đại học; Báo cáo ngành, bài báo khoa học liên quan.	10	Phân tích so sánh, tổng hợp để đối chiếu với kết quả khảo sát và phỏng vấn.

Kết quả khảo sát định lượng cho thấy bức tranh còn nhiều khoảng trống. Trong số 185 sinh viên tham gia, 67% chưa từng sử dụng AI trong quá trình thực hiện đồ án 3D; 74% chỉ biết đến AI ở mức thông tin cơ bản và chưa có trải nghiệm thực hành; trong khi 82% mong muốn được tích hợp các học phần về AI vào chương trình đào tạo để đáp ứng nhu cầu nghề nghiệp. Về phía giảng viên, 61% thừa nhận chưa đủ năng lực và công cụ để đưa AI vào giảng dạy, chỉ 22% từng thử nghiệm AI trong lớp học, chủ yếu ở mức hỗ trợ sáng tạo ý tưởng hoặc tạo chất liệu hình ảnh. Một giảng viên chia sẻ: “AI có thể giúp giảm tải các thao tác kỹ thuật, nhưng tôi chưa tìm được cách tích hợp mà không khiến sinh viên lệ thuộc.”

Các phỏng vấn sâu với ba nhóm đối tượng - giảng viên, sinh viên năm cuối và nhà tuyển dụng - đã khẳng định sự lệch pha giữa đào tạo và yêu cầu thực tiễn. Doanh nghiệp đánh giá cao khả năng sử dụng phần mềm của sinh viên mới tốt nghiệp, nhưng đồng thời phàn nàn về sự thiếu hụt tư duy sáng tạo và kỹ năng cộng tác với AI. Một nhà tuyển dụng trong lĩnh vực hoạt hình nhận định: “Sinh viên thao tác kỹ thuật nhanh, nhưng khi yêu cầu kết hợp công cụ AI để tăng tốc sản xuất, nhiều bạn hoàn toàn bối rối.”

Song song, phân tích 20 cuộc thảo luận trên các diễn đàn thiết kế 3D cho

thấy sự thiên lệch rõ rệt: 15/20 cuộc tập trung vào kỹ thuật truyền thống như cấu hình máy, render hay plugin; chỉ 5 cuộc bàn đến AI, và phần lớn dừng lại ở mức trao đổi công cụ, chưa chạm đến ứng dụng trong các dự án thực tế.

Tổng hợp kết quả từ khảo sát, phỏng vấn và phân tích tài liệu, có thể thấy giáo dục đồ họa 3D tại Việt Nam đang đối diện với ba thách thức nổi bật: (1) chương trình đào tạo chậm thích ứng, vẫn nặng về kỹ năng phần mềm trong khi AI đã thay thế nhiều công đoạn kỹ thuật; (2) giảng viên thiếu nguồn lực để cập nhật công nghệ và lồng ghép nội dung về AI, đạo đức, bản quyền và sáng tạo nguyên bản; (3) sinh viên thiếu trải nghiệm thực hành với AI, dẫn đến mất cân đối giữa kỹ năng học thuật và yêu cầu thực tế từ doanh nghiệp. Khoảng trống này phản ánh sự chậm trễ trong đổi mới giáo dục trước tốc độ phát triển công nghệ, đồng thời nhấn mạnh tính cấp thiết phải tái cấu trúc chương trình, nâng cao năng lực đội ngũ và gắn kết chặt chẽ hơn giữa nhà trường, doanh nghiệp và cộng đồng sáng tạo.

Đây chính là thách thức cốt lõi nhưng cũng là cơ hội để giáo dục đại học Việt Nam định hình lại mô hình đào tạo, từ đó hình thành thế hệ nhà thiết kế và nghệ sĩ số vừa làm chủ công nghệ, vừa giữ được bản sắc sáng tạo trong kỷ nguyên AI và chuyển đổi số.

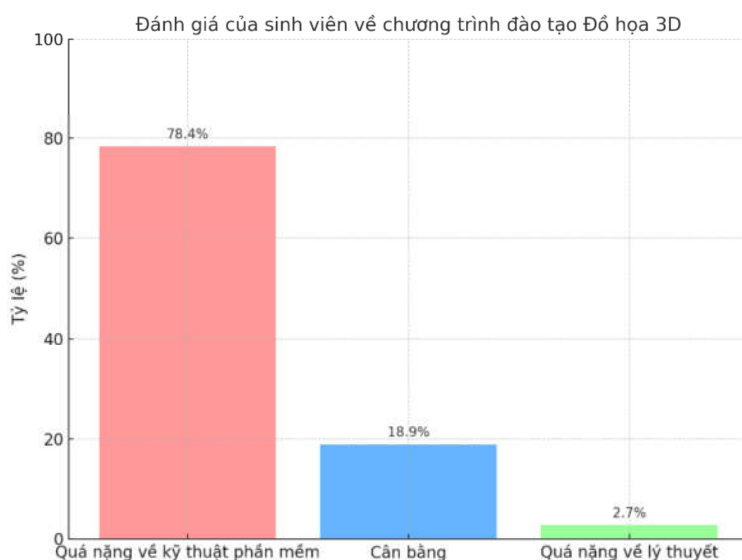
III. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

Từ việc tổng hợp và phân tích dữ liệu, nghiên cứu chỉ ra ba nhóm thách thức chính yếu mà quá trình AI hóa đang đặt ra cho việc giảng dạy Đồ họa chuyển động 3D tại Việt Nam.

3.1. Thách thức về sự lỗi thời của chương trình đào tạo chú trọng vào công cụ

Thách thức nền tảng nhất xuất phát từ một “quán tính công cụ luận” - sự phụ thuộc sâu sắc vào mô hình đào tạo lấy việc làm chủ phần mềm làm thước đo năng lực. Dù từng hiệu quả, mô hình này đang trở thành rào cản lớn nhất trong kỷ nguyên AI.

Phân tích năm chương trình đào tạo cho thấy, trung bình 60-70% thời lượng chuyên ngành vẫn dành cho thực hành phần mềm, trong khi các học phần nền tảng về tư duy sáng tạo, nguyên lý mỹ thuật, lịch sử nghệ thuật hay phương pháp luận chiếm tỷ trọng rất thấp. Điều này tạo ra sự mất cân đối rõ rệt. Minh chứng rõ nét cho sự bất cập này đến từ chính đối tượng thụ hưởng. Dữ liệu khảo sát trên 185 sinh viên cho thấy một con số đáng báo động: tỷ lệ áp đảo 78.4% cho rằng chương trình học đang “quá nặng về kỹ thuật phần mềm” (Hình 1).



Hình 1: Đánh giá của sinh viên về sự cân bằng giữa kỹ năng công cụ và tư duy nền tảng trong chương trình học chuyển động 3D

Dữ liệu này phản ánh một “quán tính công cụ luận” sâu sắc trong tư duy giáo dục, đồng thời làm bộc lộ rõ nghịch lý mà Pennefather (2023) đã chỉ ra: nhà trường vẫn đang trang bị những kỹ năng mà thị trường lao động đang dần tự động hóa. Kết quả là, chúng ta đang tạo ra một ‘vùng trũng’ về năng lực, nơi sinh viên thành thạo những kỹ năng sắp lỗi thời nhưng lại thiếu đi nền tảng tư duy để thích ứng. Con

(Nguồn: Kết quả khảo sát của nhóm tác giả, 2025).

số này không chỉ phản ánh một thực trạng, mà còn bộc lộ một “con khát” về tư duy nền tảng từ chính người học, khẳng định mô hình đào tạo đang đi ngược lại với kỳ vọng của họ.

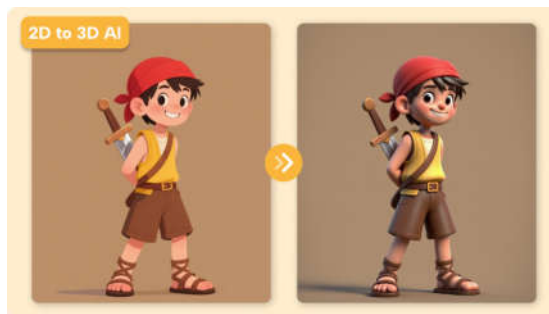
Thực tế cho thấy, những kỹ năng vốn được coi là “xương sống” trong đào tạo đang nhanh chóng mất đi lợi thế cạnh tranh. Nghiên cứu của Chen et al. (2024) chỉ ra rằng AI hiện có thể thay thế 30-50%

khối lượng công việc thủ công trong sản xuất hoạt hình, từ dựng mô hình, xử lý hiệu ứng đến tối ưu motion capture, đồng thời nâng năng suất tới 40%. Khi AI thực hiện những tác vụ kỹ thuật nhanh và hiệu quả hơn con người, việc tiếp tục duy trì mô hình đào tạo “lấy công cụ làm trọng” chẳng khác nào đào tạo một thế hệ “thợ kỹ thuật” ngắn hạn, thay vì những nhà thiết kế sáng tạo có khả năng thích ứng dài lâu.

Thực trạng trên chỉ là triệu chứng, và nguyên nhân sâu xa được một giảng viên có 15 năm kinh nghiệm chẩn đoán một cách sắc bén: “Chúng tôi đang ở trong một cuộc chạy đua mà chúng tôi biết chắc sẽ thua... Cái gốc của vấn đề không phải là dạy cái gì, mà là dạy cách học và cách tư duy. Đó là thứ duy nhất AI chưa thể thay thế được, và cũng là thứ chúng ta đang bỏ quên nhiều nhất.” Lời chia sẻ này khẳng định rằng sự thống trị của mô hình chú trọng công cụ là một thách thức mang tính hệ thống, đang tạo ra một thế hệ “thợ kỹ thuật” lành nghề nhưng có nguy cơ bị thay thế, thay vì những nhà giải quyết vấn đề sáng tạo mà ngành công nghiệp tìm kiếm. Lời chia sẻ này không chỉ là một góc nhìn cá nhân, mà còn là sự khẳng định cho luận điểm cốt lõi của Diễn đàn Kinh tế Thế giới (2023): trong kỷ nguyên số, giá trị của nguồn nhân lực không còn nằm ở việc họ “làm được gì”, mà là ở “cách họ tư duy và học hỏi”. Việc tiếp tục bám víu vào mô hình đào tạo lấy công cụ làm trung tâm chính là đang đi ngược lại xu thế phát triển tất yếu này.

Hệ quả tất yếu là sinh viên giỏi thao tác nhưng yếu tư duy. Sản phẩm của họ có thể hoàn hảo về mặt kỹ thuật, render mượt mà, nhưng lại thiếu chiều sâu cảm xúc, thiếu khả năng kể chuyện bằng hình ảnh và thiếu dấu ấn sáng tạo cá nhân. Trong

khi đó, AI ngày càng đảm nhận tốt hơn các khâu modelling, texturing, rigging hay thậm chí animation cơ bản (Hình 2). Những nhân sự chỉ dừng ở mức “thực thi” chắc chắn sẽ mất dần giá trị trong thị trường lao động.



Hình 2: Hình ảnh minh họa Trí tuệ nhân tạo có thể dựng hình 3D từ hình ảnh 2D

(Nguồn: <https://www.capcut.com/vi-vn/resource/2d-to-3d-ai>)

Như vậy, có thể khẳng định rằng sự thống trị của mô hình đào tạo lấy công cụ làm trung tâm chính là một thách thức mang tính cấu trúc của giáo dục đồ họa 3D tại Việt Nam. Nó không chỉ lãng phí nguồn lực đào tạo vào những kỹ năng sắp lỗi thời mà nguy hiểm hơn, còn làm xói mòn năng lực tư duy - thành trì cuối cùng và quan trọng nhất của sáng tạo con người trong kỷ nguyên AI và chuyển đổi số. Việc phá vỡ quán tính này và tái định vị lại mục tiêu đào tạo, từ “làm được” sang “tư duy sáng tạo”, là điều kiện tiên quyết để vượt qua các thách thức kể tiếp.

3.2. Thách thức trong việc tái định nghĩa vai trò và bộ kỹ năng cần thiết cho sinh viên

Trong bối cảnh trí tuệ nhân tạo ngày càng tham gia sâu vào các công đoạn sản xuất nội dung, vai trò của con người trong chu trình sáng tạo buộc phải dịch chuyển lên một bậc cao hơn trong chuỗi giá trị. Người nghệ sĩ 3D không còn được định nghĩa bởi khả năng «làm», mà bởi khả

năng «tư duy» và «dẫn dắt». Họ phải trở thành một nhà định hướng nghệ thuật, một người giải quyết vấn đề sáng tạo và một người cộng tác hiệu quả với máy móc. Tuy nhiên, kết quả khảo sát cho thấy, hệ thống đào tạo hiện tại vẫn chưa thực sự chuẩn bị cho sinh viên để đảm nhận vai trò mới này.

Báo cáo “Tương lai việc làm 2023” của Diễn đàn Kinh tế Thế giới (WEF). Báo cáo này, dựa trên khảo sát hàng trăm doanh nghiệp toàn cầu, đã xác định “Tư duy phân tích” và “Tư duy sáng tạo” là hai kỹ năng quan trọng nhất đối với người lao động trong 5 năm tới. Đáng chú ý, “Sự thành thạo công nghệ, trí tuệ nhân tạo và dữ liệu lớn” cũng nằm trong top các kỹ năng được săn đón nhất (World Economic Forum, 2023). Điều này cho thấy một xu hướng không thể đảo ngược: thị trường lao động không chỉ cần người biết dùng công cụ, mà cần người có tư duy bậc cao để điều khiển công cụ đó một cách chiến lược. Tuy nhiên, khi đối chiếu với chương trình đào tạo tại Việt Nam, sự chênh lệch là rất rõ ràng. Kết quả khảo sát với 185 sinh viên cho thấy chỉ 32% cảm thấy họ được đào tạo bài bản về các kỹ năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề phức tạp và định hướng nghệ thuật, trong khi có đến 68% thừa nhận họ chủ yếu được học “cách sử dụng phần mềm” mà ít khi được yêu cầu phát triển kỹ năng ra quyết định sáng tạo hoặc điều phối dự án. Đáng chú ý, 74% sinh viên mong muốn chương trình học tích hợp thêm học phần về prompt engineering và kỹ năng thẩm định sản phẩm do AI tạo ra, nhưng chưa có cơ sở đào tạo nào cung cấp đầy đủ nội dung này. Sự chênh lệch đáng báo động này đã cho thấy một khoảng trống năng lực nghiêm trọng khi đối chiếu trực tiếp với yêu cầu của thị trường lao động. Trong

khi Diễn đàn Kinh tế Thế giới (2023) xác định “Tư duy phân tích” và “Tư duy sáng tạo” là hai kỹ năng quan trọng bậc nhất, thì hệ thống đào tạo của chúng ta dường như vẫn đang ưu tiên cho các kỹ năng ở bậc thấp hơn. Đây chính là biểu hiện rõ nét nhất của sự «vênh» giữa chuẩn đầu ra của nhà trường và yêu cầu thực tiễn của ngành. Theo cuộc phỏng vấn sâu với các bên sử dụng lao động đã xác nhận và làm sâu sắc thêm nhận định này. Bà N.P.A, Giám đốc Sáng tạo của một studio truyền thông tại Hà Nội, đã đưa ra một góc nhìn thẳng thắn từ phía nhà tuyển dụng về sự thay đổi trong tiêu chí đánh giá ứng viên: “Năm năm trước, chúng tôi tuyển một bạn motion designer dựa trên portfolio kỹ thuật, xem bạn ấy làm hiệu ứng, render có đẹp không. Bây giờ, tiêu chí đó chỉ là điều kiện cần. Điều kiện đủ là khả năng tư duy. Chúng tôi không tìm một người chỉ biết render đẹp. Chúng tôi tìm một người biết đặt câu hỏi đúng, biết phân tích brief của khách hàng, biết phác thảo nhiều phương án ý tưởng và biết dùng AI như một trợ lý đắc lực để hiện thực hóa ý tưởng đó một cách nhanh nhất. Kỹ năng «ra lệnh» cho AI và kỹ năng «thẩm định» sản phẩm do AI tạo ra giờ đây còn quan trọng hơn cả việc thuộc lòng các nút bấm trong phần mềm.” Chia sẻ từ thực tiễn tuyển dụng này đã hiện thực hóa khung lý thuyết của WEF một cách hoàn hảo. Nó cho thấy sự dịch chuyển giá trị lao động không còn là dự báo, mà đã trở thành tiêu chí đánh giá ứng viên hàng ngày. Năng lực «ra lệnh» và «thẩm định» AI mà nhà tuyển dụng nhắc tới chính là sự cụ thể hóa của ‘Tư duy phân tích’ và ‘Tư duy sáng tạo’ trong môi trường làm việc chuyên nghiệp.

Với 2 thực tiễn trên, một từ góc độ vĩ mô toàn cầu (WEF) và một từ vi mô tại thị trường Việt Nam, đã cùng hội tụ tại

một điểm: sự dịch chuyển tất yếu của giá trị lao động trong ngành sáng tạo, từ năng lực thực thi kỹ thuật sang năng lực tư duy chiến lược. Báo cáo của WEF đã cung cấp một khung lý thuyết vững chắc, xác định rõ những kỹ năng «bất biến» và có giá trị lâu dài trong một thế giới biến động. Trong khi đó, chia sẻ của nhà tuyển dụng chính là sự cụ thể hóa khung lý thuyết đó vào bối cảnh tuyển dụng thực tế của ngành Đồ họa chuyển động 3D. Nó cho thấy doanh nghiệp không còn coi AI là một công cụ xa lạ, mà đã tích hợp nó vào quy trình làm việc và đòi hỏi nhân sự phải có năng lực tương ứng. Sự “vênh” giữa hai bộ kỹ năng này tạo ra một rào cản lớn cho sinh viên khi gia nhập thị trường lao động. Họ có thể dành 3-4 năm đại học để mài giũa những kỹ năng mà chỉ 1-2 năm nữa có thể bị tự động hóa phần lớn, trong khi những năng lực cốt lõi giúp họ cạnh tranh với chính AI và với các đồng nghiệp khác lại không được trang bị đầy đủ. “Khoảng trống năng lực” này không chỉ khiến sinh viên gặp khó khăn trong việc tìm kiếm việc làm, mà còn hạn chế khả năng phát triển lâu dài của họ. Họ có thể thành thạo kỹ thuật nhưng lại lúng túng khi phải làm việc với AI, không biết cách khai thác sức mạnh của nó, hoặc tệ hơn là bị phụ thuộc, dẫn đến lối mòn tư duy và đánh mất khả năng sáng tạo nghệ thuật độc lập. Họ thiếu đi năng lực tư duy hệ thống và khả năng kể chuyện bằng hình ảnh, vốn là linh hồn và là giá trị gia tăng lớn nhất của một nhà thiết kế đồ họa chuyển động.

Có thể khẳng định rằng thách thức lớn thứ hai trong giảng dạy đồ họa chuyển động 3D là sự chậm trễ trong việc tái định nghĩa bộ kỹ năng cần thiết cho sinh viên. Nếu chương trình đào tạo không nhanh chóng bổ sung các năng lực như tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, kể chuyện

bằng hình ảnh, và đặc biệt là khả năng hợp tác với AI, sinh viên sẽ tiếp tục rơi vào thế bị động. Ngược lại, nếu được trang bị đúng hướng, họ có thể trở thành những nghệ sĩ - nhà thiết kế thế hệ mới, biết cách biến AI thành công cụ nâng tầm sáng tạo chứ không phải là mối đe dọa thay thế.

3.3. Áp lực đối với đội ngũ giảng viên và những vấn đề về đạo đức, bản quyền

Trong tiến trình chuyển đổi số và “AI hóa” giáo dục, giảng viên không chỉ là người truyền đạt tri thức mà còn giữ vai trò then chốt trong việc định hình bộ kỹ năng và khung giá trị mới cho sinh viên. Tuy nhiên, chính họ lại là nhóm đối tượng đang phải gánh chịu áp lực đa chiều và nặng nề nhất. Bên cạnh việc liên tục cập nhật công nghệ để không bị tụt hậu, giảng viên còn phải đối mặt với một nhiệm vụ phức tạp hơn: kiến tạo cơ sở lý luận, phương pháp sư phạm và hệ chuẩn mực đạo đức mới nhằm tích hợp AI vào giảng dạy một cách có trách nhiệm và bền vững.

Sự xuất hiện của AI tạo sinh đã làm nảy sinh hàng loạt câu hỏi chưa từng có tiền lệ về bản quyền, tính nguyên bản và liêm chính học thuật. Báo cáo Time for Class 2023 khảo sát hơn 1.300 giảng viên tại Hoa Kỳ cho thấy chỉ 29% tự tin có thể phát hiện sản phẩm do AI tạo ra, và tỷ lệ còn thấp hơn cảm thấy mình đủ năng lực hướng dẫn sinh viên sử dụng AI một cách có đạo đức (Staub & de Canonical, 2023). Bức tranh này cũng phản ánh tình trạng chung ở Việt Nam: khảo sát với 45 giảng viên cho thấy 71% thừa nhận “bối rối” khi phải giảng dạy các nội dung liên quan đến đạo đức và bản quyền AI; 64% thường xuyên gặp những câu hỏi khó từ sinh viên như: “Hình ảnh do AI tạo ra có phải đạo nhái không?”, “Bản quyền tác phẩm có sự hỗ trợ của AI thuộc về ai?”,

“Làm sao đánh giá sáng tạo khi sinh viên sử dụng AI?”. Tình trạng ‘bối rối’ của đội ngũ giảng viên tại Việt Nam không phải là một hiện tượng cá biệt, mà có sự tương đồng đáng kinh ngạc với bối cảnh quốc tế. Kết quả khảo sát của Tyton Partners tại Hoa Kỳ cũng phản ánh một xu hướng tương tự về sự thiếu chuẩn bị của đội ngũ giáo viên. Điều này cho thấy, các vấn đề về đạo đức và bản quyền mà AI tạo sinh đặt ra mang tính phổ quát, và nó đang tạo ra một “khủng hoảng sự phạm” trên diện rộng. Hiện nay, chưa có khung hướng dẫn chính thức nào, buộc giảng viên phải tự xoay xở và ứng biến.

Vấn đề này không chỉ giới hạn ở phạm vi Việt Nam. Báo cáo UNESCO (2023) đã nhấn mạnh: “The use of generative AI challenges traditional notions of authorship, intellectual property, and accountability in education and creative industries.” Ngay cả trên bình diện quốc tế, các định chế cũng chưa tìm ra lời giải thống nhất. Trong các cuộc phỏng vấn sâu, nhiều giảng viên tại Việt Nam chia sẻ sự lúng túng rõ rệt. Một giảng viên trẻ cho biết: “Trước đây, tôi có thể theo dõi file project để đánh giá quá trình sáng tạo. Giờ đây, sinh viên chỉ cần vài dòng lệnh để tạo ra concept art ấn tượng. Vậy sản phẩm đó là của ai - sinh viên hay AI? Bản quyền thuộc về ai? Ranh giới giữa ‘tham khảo’ và ‘sao chép’ nằm ở đâu, khi dữ liệu AI được huấn luyện từ hàng tỷ hình ảnh trên mạng mà không có sự đồng thuận của tác giả?” Tình huống khó xử mà giảng viên mô tả đã chạm đến cốt lõi của thách thức mà báo cáo của UNESCO (2023) đã nêu: AI tạo sinh đang thách thức những khái niệm truyền thống về “quyền tác giả” và “tính chính trực học thuật”. Khi các định chế toàn cầu còn chưa tìm ra giải pháp thống nhất, việc giảng viên phải

“đơn thương độc mã” hoạt động trong một “vùng xám” pháp lý và đạo đức là một áp lực khổng lồ, trực tiếp ảnh hưởng đến chất lượng giảng dạy.

Những dữ liệu này phác họa hai tầng thách thức rõ rệt. Thứ nhất, áp lực nâng cao năng lực chuyên môn: giảng viên buộc phải đồng thời làm chủ công nghệ và am hiểu các khía cạnh pháp lý, đạo đức - những lĩnh vực vượt quá phạm vi đào tạo truyền thống. Thứ hai, sự thiếu vắng khung định hướng chính thức từ phía nhà trường và cơ quan quản lý khiến giảng viên rơi vào “vùng xám”, phải tự đưa ra quyết định cho những vấn đề phức tạp như tính nguyên bản, bản quyền và liêm chính học thuật. Sự mơ hồ này không chỉ tạo ra sự thiếu nhất quán trong giảng dạy mà còn vô tình gửi đến sinh viên thông điệp nguy hiểm: rằng AI là một vùng “phi luật lệ”, có thể sử dụng tùy tiện. Nếu không được định hướng đúng, điều này dễ dẫn đến việc bình thường hóa những hành vi thiếu trách nhiệm, từ gian lận học thuật đến vi phạm bản quyền, gây xói mòn nền tảng đạo đức nghề nghiệp.

Có thể khẳng định rằng, trong giảng dạy đồ họa 3D, thách thức của giảng viên không chỉ dừng lại ở việc theo kịp công nghệ, mà còn là trách nhiệm kiến tạo một môi trường học thuật an toàn, minh bạch và giàu tính đạo đức trong kỷ nguyên AI. Để giảm áp lực này, cần khẩn trương ban hành các chuẩn mực đạo đức AI trong giáo dục, thiết lập quy định rõ ràng về bản quyền và sáng tạo, đồng thời triển khai chương trình bồi dưỡng chuyên sâu cho giảng viên. Chỉ khi đó, giáo dục đại học Việt Nam mới có thể tận dụng tối đa sức mạnh của AI, đồng thời giữ vững nguyên tắc chính trực học thuật và nuôi dưỡng sự sáng tạo nguyên bản - nền tảng cốt lõi cho

sự phát triển bền vững của ngành công nghiệp sáng tạo trong thời kỳ chuyển đổi số.

IV. Đề xuất giải pháp mang tính chiến lược.

Việc nhận diện và phân tích các thách thức là điều kiện cần, nhưng chưa đủ để tạo ra sự chuyển biến. Để giải quyết một cách căn cơ các vấn đề mang tính hệ thống đã được chỉ ra ở phần 3, cần có một chiến lược can thiệp đồng bộ, đa chiều và có lộ trình cụ thể. Dựa trên kết quả nghiên cứu, nghiên cứu đề xuất năm nhóm giải pháp chiến lược sau đây. Các giải pháp này có mối quan hệ tương hỗ, tạo thành một hệ sinh thái giáo dục linh hoạt và có khả năng thích ứng cao trong bối cảnh AI hóa.

4.1. Tái cấu trúc chương trình đào tạo: dịch chuyển từ “công cụ” sang “tư duy nền tảng”

Việc nhận diện thách thức mới chỉ là điều kiện cần; để giải quyết tận gốc sự lạc hậu của mô hình đào tạo “lấy công cụ làm trung tâm”, cần một chiến lược tái cấu trúc chương trình theo hướng coi tư duy sáng tạo và năng lực cốt lõi là trọng tâm. Giải pháp này trực tiếp đối diện với thực trạng phổ biến ở nhiều trường đại học Việt Nam: thời lượng giảng dạy phần mềm chiếm áp đảo (60-70%), trong khi các học phần nền tảng về tư duy thiết kế, lịch sử nghệ thuật hay lý thuyết sáng tạo chỉ được phân bổ ở mức tối thiểu. Trong bối cảnh “AI hóa” nhanh chóng các công đoạn kỹ thuật, cách tiếp cận này không chỉ khiến chương trình tụt hậu, mà còn kìm hãm sự phát triển của người học.

Để khắc phục, cần tiến hành hai điều chỉnh mang tính cấu trúc:

Giảm thiểu các học phần “chuyên

phần mềm”: Thay vì dạy tách biệt, việc sử dụng công cụ nên được tích hợp vào các đồ án và dự án giải quyết vấn đề thực tế. Khi đó, phần mềm - dù là Maya, Blender, hay công cụ AI - được định vị lại đúng vai trò: chỉ là phương tiện để hiện thực hóa ý tưởng, chứ không phải mục tiêu cuối cùng của môn học.

Tăng cường chiều sâu cho học phần cốt lõi: Các môn như Lịch sử mỹ thuật, Nguyên lý thiết kế thị giác, Tư duy kể chuyện bằng hình ảnh, Lý thuyết màu sắc, Phương pháp luận sáng tạo... cần trở thành trung tâm của chương trình. Đây chính là “hệ điều hành tư duy” giúp sinh viên duy trì lợi thế dài hạn trong sáng tạo, bất chấp sự thay đổi chóng mặt của công nghệ.

Một số cơ sở đào tạo đã minh chứng cho hiệu quả của cách tiếp cận này. RMIT Việt Nam nhấn mạnh vào quá trình nghiên cứu và bảo vệ luận điểm sáng tạo: sinh viên không chỉ trình bày sản phẩm cuối cùng mà phải lý giải toàn bộ tiến trình tư duy (Thế Đan, 2018). Trong khi đó, Đại học FPT áp dụng mô hình “Xưởng phim hoạt hình”, nơi sinh viên từ nhiều khóa cùng hợp tác trong môi trường mô phỏng studio để sản xuất phim ngắn hoàn chỉnh (FPT Edu, 2023). Dù phương pháp khác nhau - một bên chú trọng chiều sâu cá nhân, một bên phát triển năng lực hợp tác - cả hai đều hướng tới một mục tiêu chung: giải phóng đào tạo khỏi sự lệ thuộc vào công cụ.

Bài học rút ra cho các trường đại học Việt Nam là rõ ràng: thay vì đào tạo sinh viên thành những “thợ phần mềm” dễ bị AI thay thế, chương trình cần nuôi dưỡng những nhà thiết kế sáng tạo, có khả năng phản biện, kể chuyện bằng hình ảnh, hiểu nguyên lý thị giác và giữ bản sắc cá

nhân. Trong kỷ nguyên AI, chính nền tảng tư duy sáng tạo này - chứ không phải thao tác kỹ thuật - mới là lợi thế cạnh tranh bền vững nhất.

4.2. Tích hợp AI vào giảng dạy một cách chủ động, có phương pháp

Khoảng trống lớn nhất hiện nay trong đào tạo đồ họa 3D tại các trường đại học Việt Nam không nằm ở việc sinh viên thiếu kỹ năng phần mềm, mà ở việc họ chưa được chuẩn bị đầy đủ để làm việc cộng tác với AI. Nhiều sinh viên mới chỉ dừng lại ở mức độ “biết đến” công cụ, thay vì khai thác AI như một nguồn lực sáng tạo. Nếu việc tích hợp AI vào chương trình học chỉ dừng ở mức tự phát hoặc minh họa, sinh viên sẽ không đủ năng lực để thích ứng với thị trường lao động đang “AI hóa” nhanh chóng.

Để khắc phục, cần xây dựng một chiến lược giảng dạy có hệ thống, trong đó AI được tích hợp chủ động và bài bản. Cụ thể, các trường nên thiết kế những học phần hoặc module chuyên biệt như “Sáng tạo và tư duy phản biện trong kỷ nguyên AI”, với ba trụ cột chính:

Kiến thức nền tảng: Trang bị cho sinh viên hiểu biết về nguyên lý hoạt động, tiềm năng và giới hạn của AI tạo sinh, từ đó sử dụng AI một cách tỉnh táo và có định hướng.

Kỹ năng thực hành: Rèn luyện prompt engineering - khả năng đặt câu lệnh và điều khiển AI phục vụ mục tiêu thiết kế cụ thể, tương tự như cách sinh viên từng học để làm chủ công cụ đồ họa truyền thống.

Tư duy phản biện: Phát triển năng lực thẩm định và tinh chỉnh kết quả AI tạo ra, giúp sinh viên chủ động lựa chọn thay vì chấp nhận thụ động.

Một số trường đã cho thấy sự nhạy bén trong tiếp cận. Khoa Mỹ thuật và Thiết kế, Đại học Văn Lang đã tổ chức các workshop ngắn hạn với chuyên gia, giúp sinh viên tiếp cận công cụ như Midjourney ngay trong quá trình học tập (Hoàng Anh, 2024). Dù chưa phải là thay đổi quy mô chương trình, nhưng cách làm này minh chứng rằng AI hoàn toàn có thể được đưa vào giảng dạy nhanh chóng, thực tiễn và hiệu quả.

Đặc biệt, trong bối cảnh đào tạo đồ họa 3D, phương pháp học tập dựa trên dự án tỏ ra phù hợp nhất. Ở đó, sinh viên được giao những đề bài gắn với thực tế và được khuyến khích dùng AI như một “cộng sự sáng tạo”: hỗ trợ lên ý tưởng, sản xuất nguyên liệu thô, thử nghiệm các phương án thị giác trước khi triển khai tác phẩm hoàn chỉnh. Cách tiếp cận này vừa phản ánh quy trình làm việc hiện đại trong ngành công nghiệp, vừa hình thành thói quen xem AI như công cụ hỗ trợ, thay vì là mối đe dọa.

Tóm lại, AI không thể bị bỏ qua, nhưng cũng không thể được đưa vào giảng dạy một cách manh mún. Các trường đại học Việt Nam cần thiết kế học phần riêng về sáng tạo với AI, trong đó prompt engineering phải được xem là kỹ năng bắt buộc, ngang hàng với modelling, texturing hay animation truyền thống. Chỉ khi đó, sinh viên mới có thể bước vào thị trường lao động toàn cầu với tâm thế chủ động, biến AI thành chất xúc tác khuếch đại sức sáng tạo, chứ không phải nhân tố làm phai nhạt bản sắc nghề nghiệp.

4.3. Xây dựng học phần bắt buộc về Đạo đức và Bản quyền số trong giảng dạy đồ họa 3D.

Trong bối cảnh AI tạo sinh đang làm mờ đi ranh giới giữa sáng tạo cá nhân và

sản phẩm được máy hỗ trợ, thách thức đối với đào tạo đồ họa 3D ở các trường đại học Việt Nam không chỉ dừng lại ở công nghệ, mà còn mở rộng sang những nan đề về đạo đức, bản quyền và liên chính học thuật. Khi chỉ cần vài dòng lệnh, sinh viên đã có thể tạo ra một hình ảnh hoặc mô hình hoàn chỉnh, câu hỏi về “tác giả thực sự là ai?”, “bản quyền thuộc về ai?”, hay “đâu là sáng tạo nguyên bản?” trở nên cấp bách và chưa có lời giải thống nhất.

Nghiên cứu của Dao Ngoc Anh Nguyen và cộng sự (2023) khẳng định rằng bảo vệ sở hữu trí tuệ là nền tảng cho phát triển sáng tạo bền vững. Các giải pháp được khuyến nghị bao gồm kết hợp pháp lý (đăng ký bản quyền), công nghệ (blockchain, watermark số), và đặc biệt là giáo dục về sở hữu trí tuệ và đạo đức nghề nghiệp ngay trong nhà trường. Điều này càng trở nên quan trọng với đồ họa 3D - lĩnh vực mà sản phẩm dễ dàng bị sao chép, chỉnh sửa và tái sử dụng trong môi trường số toàn cầu.

Để đáp ứng yêu cầu đó, cần thiết lập một học phần bắt buộc về “Đạo đức, Bản quyền và Trách nhiệm nghề nghiệp trong Kỹ nguyên số” dành cho sinh viên đồ họa 3D. Học phần này phải đảm bảo ba mục tiêu trọng tâm:

Trang bị nền tảng pháp lý và nhận thức: Giới thiệu các nguyên tắc cơ bản của luật sở hữu trí tuệ, khái niệm “sử dụng hợp lý”, và các quy định liên quan đến dữ liệu huấn luyện AI.

Phát triển tư duy phản biện qua tình huống thực tế: Sinh viên được tham gia các buổi thảo luận, phân tích tình huống và đối thoại học thuật về những vấn đề phức tạp như đạo nhái, quyền tác giả khi sử dụng AI hay tính nguyên bản trong sáng tạo số.

Khung chuẩn đạo đức ứng dụng AI: Giúp sinh viên hình thành thái độ chuyên nghiệp, có khả năng ra quyết định có trách nhiệm trong sáng tạo và sản xuất nội dung số.

Song song với học phần này, các biện pháp hỗ trợ cũng cần được triển khai:

Ứng dụng công nghệ bảo vệ bản quyền như watermark số, blockchain để minh họa trực tiếp cho sinh viên về công cụ bảo vệ tác phẩm 3D.

Xây dựng văn hóa đạo đức nghề nghiệp thông qua hội thảo, quy tắc ứng xử và cơ chế giám sát - xử lý vi phạm rõ ràng.

Vai trò dẫn dắt của nhà trường: ban hành bộ quy tắc về liên chính học thuật trong sử dụng AI, làm cơ sở cho giảng viên và sinh viên cùng tuân thủ.

Có thể thấy, việc đưa học phần đạo đức và bản quyền số vào chương trình không chỉ nhằm lấp đầy một khoảng trống kiến thức, mà còn để định hình bản sắc nghề nghiệp cho thế hệ nhà thiết kế và nghệ sĩ số. Đây sẽ là nền tảng giúp họ không chỉ giỏi về chuyên môn kỹ thuật, mà còn có trách nhiệm xã hội, ý thức đạo đức và khả năng bảo vệ sáng tạo nguyên bản - những giá trị cốt lõi để ngành công nghiệp đồ họa Việt Nam phát triển minh bạch và bền vững trong kỷ nguyên AI và chuyển đổi số.

4.4. Phát triển năng lực toàn diện cho đội ngũ giảng viên trong kỷ nguyên AI

Trong đào tạo đồ họa 3D, giảng viên chính là “người giữ nhịp” của quá trình đổi mới. Họ không chỉ truyền đạt tri thức mà còn đóng vai trò định hướng tư duy, xây dựng chuẩn mực nghề nghiệp và truyền cảm hứng sáng tạo cho sinh viên. Tuy nhiên, bối cảnh AI hóa và chuyển đổi số đang đặt đội ngũ này trước áp lực chưa từng có: vừa phải làm chủ công nghệ mới,

vừa phải tái thiết phương pháp sư phạm và gánh vác trách nhiệm về đạo đức - bản quyền trong giảng dạy. Do đó, triển khai chương trình phát triển năng lực toàn diện cho giảng viên là nhiệm vụ mang tính chiến lược và tiên quyết.

Một ví dụ đáng chú ý có thể thấy tại Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh với chuỗi dự án UEH Connecting. Thay vì đào tạo thuần túy về công cụ, chương trình được thiết kế theo lộ trình bài bản: từ việc ứng dụng AI trong thiết kế bài giảng, đổi mới phương pháp đánh giá, cho đến xây dựng kỹ năng tích hợp AI vào lớp học một cách có trách nhiệm (UEH Alumni & Ban Chăm sóc người học UEH, 2025). Đây là minh chứng điển hình cho cách tiếp cận coi giảng viên là “động cơ nội lực” của đổi mới.

Đối với các cơ sở đào tạo đồ họa 3D, chương trình nâng cao năng lực giảng viên cần bao gồm nhiều tầng nội dung:

Workshop kỹ thuật: giúp giảng viên làm chủ các công cụ AI hỗ trợ thiết kế, dựng hình, render và tạo hiệu ứng.

Seminar sư phạm: tập trung vào phương pháp tích hợp AI vào giảng dạy mà vẫn duy trì vai trò trung tâm của tư duy sáng tạo.

Đào tạo về đạo đức và pháp lý: cung cấp kiến thức nền tảng về bản quyền số, liên chính học thuật và các tình huống thực tiễn để giảng viên có thể xử lý một cách tự tin.

Ngoài ra, cần thiết lập cộng đồng thực hành nghề nghiệp dành cho giảng viên: diễn đàn trao đổi học thuật, nhóm nghiên cứu liên ngành, kho học liệu mở... Đây không chỉ là không gian chia sẻ kinh nghiệm và phương pháp giảng dạy, mà còn là môi trường nuôi dưỡng tinh thần đồng hành, giảm áp lực cá nhân và khuyến khích sáng tạo tập thể.

Có thể khẳng định rằng, chỉ khi giảng viên được trang bị đầy đủ tri thức, kỹ năng và công cụ để làm chủ AI, họ mới có thể đóng vai trò người dẫn dắt, truyền cảm hứng và kiến tạo chuẩn mực cho thế hệ nhà thiết kế trẻ. Điều này không chỉ giúp sinh viên thích ứng với sự biến đổi công nghệ, mà còn bảo đảm rằng giáo dục đồ họa 3D ở Việt Nam đi theo hướng phát triển minh bạch, sáng tạo và bền vững trong kỷ nguyên chuyển đổi số.

4.5. Tăng cường và thực chất hóa mô hình hợp tác Nhà trường - Doanh nghiệp trong đào tạo đồ họa 3D

Một trong những nguyên nhân cốt lõi tạo nên khoảng cách giữa đào tạo và thực tiễn trong ngành đồ họa 3D tại Việt Nam là sự thiếu gắn kết với doanh nghiệp, đặc biệt khi AI đang được ứng dụng ngày càng sâu rộng trong các studio và công ty sáng tạo. Chương trình đào tạo nếu chỉ dừng ở khung lý thuyết hoặc kỹ năng công cụ sẽ nhanh chóng trở nên lỗi thời, khiến sinh viên thiếu khả năng thích ứng khi bước vào môi trường làm việc thực tế. Vì vậy, hợp tác thực chất với doanh nghiệp cần được xem là một trụ cột trong chiến lược đổi mới đào tạo, nhằm bảo đảm sinh viên không chỉ học “đúng” mà còn học “trúng” nhu cầu xã hội.

Trước hết, cần thiết lập hội đồng tư vấn chương trình đào tạo với sự tham gia của các giám đốc sáng tạo, chuyên gia kỹ thuật và quản lý nhân sự từ doanh nghiệp, studio, và công ty công nghệ số. Đóng góp của họ sẽ cung cấp dữ liệu quan trọng giúp nhà trường kịp thời điều chỉnh chương trình, bổ sung kỹ năng mới và cập nhật xu hướng AI trong ngành công nghiệp sáng tạo.

Một minh chứng thành công là mô hình hợp tác tại Đại học Văn Lang, nơi sinh viên được kết nối trực tiếp với cộng

đồng doanh nghiệp thông qua các sự kiện nghệ nghiệp lớn như Vạn Xuân Awards (Ánh Hồng, 2024). Tại đây, đồ án sinh viên được đánh giá bởi các chuyên gia đầu ngành, tạo cơ hội để họ làm quen với chuẩn mực chuyên nghiệp ngay từ sớm. Đồng thời, việc mời chuyên gia tham gia với vai trò giảng viên thỉnh giảng, hướng dẫn đồ án tốt nghiệp hoặc tổ chức workshop đã giúp sinh viên tiếp cận trực tiếp với “nhịp đập” của ngành.

Quan trọng hơn, các trường cần thúc đẩy mô hình học tập qua dự án thực tế. Những “đề bài” từ doanh nghiệp - nơi AI đã được tích hợp như một phần tất yếu của quy trình sản xuất - sẽ biến lớp học thành môi trường mô phỏng chuyên nghiệp. Tại đây, sinh viên vừa học cách ứng dụng AI trong sáng tạo, vừa rèn luyện kỹ năng hợp tác và giải quyết vấn đề thực tiễn. Khi chuyên gia doanh nghiệp tham gia trực tiếp với vai trò cố vấn, quá trình đào tạo sẽ trở thành sự chuẩn bị toàn diện cho sinh viên trước khi bước vào thị trường lao động số.

Có thể khẳng định rằng, hợp tác chặt chẽ và thực chất giữa nhà trường và doanh nghiệp chính là chìa khóa để giải quyết thách thức hiện nay trong giảng dạy đồ họa 3D. Mô hình này không chỉ giúp sinh viên thu hẹp khoảng cách giữa lý thuyết và thực tiễn, mà còn đảm bảo họ tốt nghiệp với tâm thế chủ động, sẵn sàng làm việc trong một môi trường nơi AI đã trở thành động lực phát triển trung tâm. Đồng thời, doanh nghiệp cũng được hưởng lợi khi tiếp cận sớm nguồn nhân lực trẻ, sáng tạo, linh hoạt và có khả năng làm chủ công nghệ mới.

V. Kết luận

Nghiên cứu này đã phân tích một cách hệ thống những thách thức cốt lõi mà quá trình “AI hóa” đang đặt ra cho công

tác đào tạo chuyên ngành Đồ họa 3D tại các trường đại học Việt Nam. Kết quả cho thấy, sự trỗi dậy của AI không đơn thuần là một thay đổi công nghệ, mà là một cuộc dịch chuyển kiến tạo, đòi hỏi sự thích ứng toàn diện từ hệ thống giáo dục. Nghiên cứu đã hệ thống hóa ba nhóm thách thức cấu trúc: (1) Sự lạc hậu của mô hình đào tạo lấy công cụ làm trung tâm; (2) Khoảng trống năng lực ngày càng lớn giữa chuẩn đầu ra của nhà trường và yêu cầu thực tiễn của ngành; và (3) Sự thiếu hụt khung khổ định hướng về đạo đức và bản quyền cho đội ngũ giảng viên. Luận điểm trung tâm mà nghiên cứu khẳng định là sự cấp thiết phải chuyển đổi trọng tâm chiến lược từ “dạy công cụ” sang bồi dưỡng “tư duy”.

Về mặt khoa học, nghiên cứu này đóng góp vào cơ sở lý luận về giáo dục nghệ thuật số tại Việt Nam, đặc biệt là cung cấp một bộ dữ liệu thực chứng ban đầu, kết hợp cả định tính và định lượng, về các tác động cụ thể của AI trong đào tạo Đồ họa 3D.

Về mặt thực tiễn, các kết quả phân tích và bộ giải pháp chiến lược được đề xuất có thể là nguồn tham khảo quan trọng cho các nhà quản lý giáo dục và giảng viên trong việc tái cấu trúc chương trình, đổi mới phương pháp sư phạm, và xây dựng khung năng lực mới cho sinh viên, nhằm đáp ứng yêu cầu của ngành công nghiệp sáng tạo trong kỷ nguyên số.

Tuy nhiên, nghiên cứu vẫn còn một số hạn chế nhất định, chủ yếu về quy mô mẫu khảo sát được thực hiện trong phạm vi 5 trường đại học. Do đó, hướng nghiên cứu trong tương lai có thể được mở rộng theo hai hướng chính. Thứ nhất là triển khai nghiên cứu trên quy mô lớn hơn để có được bức tranh toàn cảnh và mang tính đại diện cao hơn. Thứ hai là tiến hành các nghiên cứu can thiệp, chẳng hạn như xây dựng và thử nghiệm một module học phần

cụ thể về “Đạo đức và Sáng tạo với AI” để đánh giá hiệu quả thực tế và tinh chỉnh các giải pháp đào tạo.

Tóm lại, quá trình chuyển đổi này không chỉ là trách nhiệm của riêng các cơ sở đào tạo, mà là lời kêu gọi hành động chung cho toàn bộ hệ sinh thái giáo dục và sáng tạo. Mục tiêu tối hậu là đào tạo ra một thế hệ nghệ sĩ - nhà thiết kế đồ họa mới: thành thạo công nghệ, vững vàng về tư duy phản biện, kiên định với đạo đức nghề nghiệp và mang bản lĩnh để biến AI từ thách thức thành cộng sự. Chính họ sẽ là người góp phần định hình diện mạo ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam, đưa văn hóa Việt ra thế giới bằng một ngôn ngữ hình ảnh hiện đại và đầy sức thuyết phục.

Lời cảm ơn

Tác giả xin trân trọng cảm ơn các đồng nghiệp, giảng viên và sinh viên tại các cơ sở đào tạo mỹ thuật - thiết kế - truyền thông đa phương tiện đã tham gia khảo sát, phỏng vấn và cung cấp những ý kiến quý báu cho nghiên cứu này. Xin gửi lời cảm ơn đến các chuyên gia, nhà quản lý và doanh nghiệp trong ngành đã chia sẻ kinh nghiệm thực tiễn, góp phần làm sáng tỏ nhiều khía cạnh quan trọng của đề tài. Nghiên cứu cũng nhận được sự hỗ trợ và tạo điều kiện từ phía nhà trường, đồng thời được khích lệ về học thuật và tinh thần từ cộng đồng nghiên cứu. Tác giả xin trân trọng ghi nhận và biết ơn tất cả sự đóng góp đó.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Ánh Hồng. (2024). *Sinh viên Văn Lang toả sáng tại Giải thưởng Quảng cáo Sáng tạo Việt Nam - Vạn Xuân Awards 2024*. Truy xuất từ <https://www.vlu.edu.vn/news/sinh-vien-van-lang-toa-sang-tai-giai-thuong-quang-cao-sang-tao-viet-nam-van-xuan-awards-2024/>, cập nhật 20/12/2024.
- [2]. Yihui Chen, Yuming Wang, Tao Yu and Younghwan Pan. (2024). The Effect of AI on Animation Production Efficiency: An Empirical Investigation Through the Network Data Envelopment Analysis. *Electronics* 2024, 13, 5001. <https://doi.org/10.3390/electronics13245001>
- [3]. FPT Edu. (2023). “*Mê mẩn*” loạt phim tốt nghiệp của sinh viên Trường ĐH FPT. Truy xuất từ <https://daihoc.fpt.edu.vn/me-man-loat-phim-tot-nghiep-cua-sinh-vien-truong-dh-fpt/>, cập nhật 05/10/2024.
- [4]. Hoàng Anh. (2024). *Ứng dụng công nghệ AI trong thiết kế và kiến trúc*. Truy xuất từ <https://www.vlu.edu.vn/news/kien-van-lang-hoc-cach-ung-dung-cong-nghe-ai-trong-thiet-ke-va-kien-truc>, cập nhật 24/03/2024.
- [5]. Nguyen, D. N. A., Nguyen, V. P., & Bui, K. H. (2023). Vietnam’s Regulation on Intellectual Property Rights Protection: The Context of Digital Transformation, *International Journal for the Semiotics of Law*, 37, 259-278.
- [6]. Pennefather, P. P. (2023). AI and the Future of Creative Work. In: *Creative Prototyping with Generative AI. Design Thinking*. Apress, Berkeley, CA. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9579-3_13.
- [7]. Staub, M., & de Canonical, C. (2023). *Time for class 2023, Part 2: The instructor perspective on generative AI*. Tyton Partners.
- [8]. Thế Đan. (2018). *Nhiều dự án sáng tạo của sinh viên RMIT trưng bày tại triển lãm Nexus*. Truy xuất từ <https://vnexpress.net/nhieu-du-an-sang-tao-cua-sinh-vien-rmit-trung-bay-tai-trien-lam-nexus-3847022.html>, cập nhật 03/12/2018.
- [9]. Thủ tướng Chính phủ. (2020). *Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/06/2020 phê duyệt Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030*. Công Thông tin Chính phủ.

- [10]. UEH Alumni, Ban Chăm sóc người học UEH. (2025). *Ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) để nâng cao hiệu quả công việc và phát triển thương hiệu cá nhân trong thời đại số*. Truy xuất từ <https://www.ueh.edu.vn/cuoc-song-ueh/tin-tuc/ung-dung-tri-tue-nhan-cao-hieu-qua-cong-viec-va-phat-trien-thuong-hieu-ca-nhan-trong-thoi-dai-so-74710>, cập nhật 28/08/2025.
- [11]. UNESCO. (2013). *Creative economy report 2013: Widening local development pathways*. UNESCO Publishing.
- [12]. UNESCO. (2023). *Audit of the UNESCO Office in Tashkent*. UNESCO Publishing.
- [13]. World Economic Forum. (2023). *Generative AI: The creative industry's next frontier*. World Economic Forum.

THE CHALLENGES OF 3D GRAPHICS EDUCATION IN VIETNAMESE UNIVERSITIES IN THE DIGITAL TRANSFORMATION ERA - AN AI PERSPECTIVE

Hoang Minh Hung²

Abstracts: *The rise of generative Artificial Intelligence (AI) is posing urgent pedagogical challenges for higher education systems. This article analyzes the core challenges in the “AI-ization” of 3D Graphics teaching in Vietnam - a field that requires a delicate balance between technology and art. Based on a mixed-data analysis, the study identifies three major challenges: (1) the obsolescence of curricula that remain overly tool-oriented; (2) a widening competency gap between the skills taught in academia and the industry’s growing demand for critical thinking and AI collaboration; and (3) increasing pressure on educators regarding both technical expertise and unresolved issues of ethics and copyright. Accordingly, the paper proposes a systemic intervention strategy that includes restructuring curricula to prioritize foundational thinking, introducing a mandatory course on AI ethics, and strengthening substantive collaboration with industry. The study contributes to reorienting educational goals toward cultivating a high-quality generation of graphic professionals capable of mastering technology and achieving sustainable creativity in the digital era.*

Keywords: *3D graphics, artificial intelligence (AI), digital transformation, higher education, digital art education, applied arts*

² Faculty of Multimedia Communications, Vietnam Women’s Academy