

ĐỔI MỚI ĐÀO TẠO THIẾT KẾ ĐỒ HỌA SỰ KIỆN TẠI VIỆT NAM TRONG BỐI CẢNH CHUYỂN ĐỔI SỐ

Dương Thị Vân¹
Email: vandt@hau.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: 23/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.864

Tóm tắt: Trong bối cảnh chuyển đổi số toàn diện, đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện tại Việt Nam đang đứng trước những cơ hội và thách thức mới. Bài viết này tập trung phân tích hiện trạng chương trình đào tạo trong lĩnh vực thiết kế đồ họa sự kiện tại các trường nghệ thuật - kiến trúc - thiết kế, đồng thời chỉ ra khoảng cách giữa yêu cầu thực tiễn của thị trường và nội dung giảng dạy hiện hành. Về mặt lý luận, nghiên cứu tiếp cận khái niệm chuyển đổi số như một quá trình tái cấu trúc toàn diện hoạt động đào tạo, nơi công nghệ số không chỉ là công cụ hỗ trợ mà còn là môi trường sáng tạo và đổi mới phương pháp.

Trên cơ sở khảo sát thực tiễn, bài viết làm rõ những vấn đề nổi bật: hạn chế về cơ sở hạ tầng công nghệ, thiếu hụt đội ngũ giảng viên am hiểu công nghệ mới, và sự chậm đổi mới trong xây dựng học liệu số. Từ đó, tác giả đề xuất các giải pháp: thiết kế chương trình đào tạo tích hợp công nghệ VR/AR, AI và nền tảng trực tuyến; tăng cường hợp tác giữa trường đại học - doanh nghiệp - tổ chức sự kiện; xây dựng hệ sinh thái học tập mở, khuyến khích sinh viên tham gia các dự án thực tế và nghiên cứu liên ngành.

Bài viết khẳng định đổi mới đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện trong bối cảnh chuyển đổi số không chỉ nâng cao chất lượng nguồn nhân lực mà còn góp phần thúc đẩy sự phát triển bền vững của ngành công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam.

Từ khóa: đổi mới đào tạo, thiết kế đồ họa sự kiện, chuyển đổi số, hạ tầng công nghệ

I. Đặt vấn đề

Chuyển đổi số đang tạo ra những thay đổi sâu sắc trong ngành công nghiệp sáng tạo, trong đó thiết kế đồ họa sự kiện giữ vai trò quan trọng trong việc xây dựng hình ảnh, truyền thông và nâng cao trải

nghiệm khán giả. Sự xuất hiện của công nghệ VR/AR, AI, nền tảng trực tuyến và trình chiếu đa phương tiện đã mở rộng phạm vi hoạt động của lĩnh vực này, biến nó thành cầu nối giữa sáng tạo nghệ thuật và công nghệ. Tại Việt Nam, đào tạo thiết

¹ Trường Đại học Kiến Trúc Hà Nội

kế đồ họa sự kiện đã có những chuyển biến bước đầu nhưng vẫn tồn tại nhiều hạn chế: chương trình chậm đổi mới, hạ tầng công nghệ thiếu đồng bộ, đội ngũ giảng viên chưa đáp ứng yêu cầu mới, và khoảng cách giữa đầu ra đào tạo với nhu cầu thị trường còn lớn.

Trong bối cảnh đó, đổi mới đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện trở thành yêu cầu cấp thiết nhằm nâng cao chất lượng nguồn nhân lực, đáp ứng nhu cầu xã hội và thúc đẩy sự phát triển bền vững của công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam.

II. Nội dung

2.1. Cơ sở lý thuyết

Tác giả Ngô Anh Cơ với Truyền thông thị giác từ góc nhìn Thiết kế Đồ họa Việt Nam hiện đại năm 2018, luận án tiến sĩ tại Viện Văn hoá Nghệ thuật quốc gia Việt Nam - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch. Luận án đóng góp về mặt khoa học thì đây là nghiên cứu khẳng định TKĐH Việt Nam hiện đại là một bộ phận quan trọng của truyền thông thị giác Việt Nam. Về mặt thực tiễn thì đây là công trình đầu tiên nghiên cứu liên quan đến truyền thông thị giác từ góc nhìn thiết kế đồ họa Việt Nam hiện đại.

Tác giả Pie Books với Design Ideas with Limited Color (Ý tưởng thiết kế với màu sắc giới hạn), xuất bản năm 2004 do Nxb Shingo Miyoshi ấn hành hướng dẫn người thiết kế phương pháp sử dụng màu sắc trong thiết kế sản phẩm một cách hiệu quả. Với cách sử dụng một màu thiết kế mà không bị đơn điệu và hiệu quả thẩm mỹ cao.

Tác giả Huỳnh Văn Mười (Hoạ sĩ Uyên Huy), *Nhà giáo nhân dân với Nhận diện nghệ thuật đồ họa, để nghiên cứu, sáng tác và giảng dạy thiết kế đồ họa*, năm

2024 do Nxb Mỹ thuật. Cuốn sách có 2 mảng nội dung lớn: Thứ nhất là một số bài nhằm trang trí kiến thức về lý luận và nền tảng cho các bài học về thiết kế thật cụ thể (Thiết kế màu sắc; Thiết kế đen trắng; Thiết kế đường nét...); Thứ hai là các bài học thực hành cụ thể (Thiết kế logo, biểu tượng; Thiết kế bộ văn phòng; Thiết kế poster...), là một tư liệu Mỹ thuật công phu, tâm huyết rất quý với công chúng yêu mỹ thuật. Đặc biệt, đối với nghiên cứu và giảng dạy đào tạo thể hệ trẻ.

Tác giả Naomi Kuno với Tasteful Color Combinations (Phối màu thẩm mỹ), xuất bản năm 2004 do Nxb Pregeone ấn hành [54] đề cập tới nội dung nghiên cứu về “màu sắc với năm giác quan”, giới thiệu sự kết hợp đa dạng của màu sắc, trong đó các giác quan như: thị giác, khứu giác, vị giác, thính giác và xúc giác... sẽ ảnh hưởng lẫn nhau. Tài liệu cho phép người đọc tham gia vào giải pháp về màu sắc trong không gian ba chiều.

Tác giả Adam Morioka với Color Design Workbook (Bài tập về màu sắc thiết kế), xuất bản năm 2008 do Nxb Rockport ấn hành [55] đã cung cấp cho độc giả những thông tin quan trọng cần thiết để áp dụng màu sắc một cách sáng tạo và hiệu quả cho công việc thiết kế. Lý thuyết màu sắc cơ bản và được giải thích bằng ngôn ngữ cô đọng, dễ hiểu. Nghiên cứu các hiệu ứng thị giác, một số tâm lý lựa chọn màu sắc của người tiêu dùng cũng được đề cập.

2.2. Phương pháp, phạm vi nghiên cứu

2.2.1. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu liên ngành: Sử dụng những thành tựu trong nghiên cứu của một số ngành có mối liên hệ với mỹ thuật hiện đại, thiết kế đồ họa như: lịch

sử design và marketing, khoa học xã hội và truyền thông, thiết kế đồ họa sự kiện và công nghệ thông tin, ngôn ngữ học và văn hóa học.

Phương pháp phân tích so sánh: Phân tích từ các tài liệu đã công bố và những tư liệu đã được thu thập, để thiết lập cơ sở cho vấn đề chính cần nghiên cứu của đề tài. Phương pháp so sánh được sử dụng trong đề tài nhằm phân chia đối tượng nghiên cứu theo từng đơn vị đào tạo khác nhau.

Phương pháp mỹ thuật học: Là hệ thống lý luận và kiến thức về các lĩnh vực mỹ thuật, thiết kế. Đây là hướng tiếp cận nghiên cứu, phân tích những sáng tạo trong từng xu hướng, phong cách sáng tác thiết kế

2.2.2. Phạm vi nghiên cứu

Nghiên cứu này tập trung vào vai trò của thiết kế đồ họa sự kiện trong tiến trình số hóa di sản văn hóa Chủ yếu khảo sát hoạt động đào tạo và ứng dụng thiết kế đồ họa sự kiện tại các cơ sở đào tạo chuyên ngành nghệ thuật, thiết kế đồ họa sự kiện, như Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội, Đại học Mỹ thuật Công nghiệp và một số trung tâm đào tạo ngắn hạn.

Các khái niệm, đặc thù và vai trò của thiết kế đồ họa sự kiện trong mối quan hệ với mỹ thuật ứng dụng, kiến trúc, truyền thông và công nghiệp sáng tạo. Các mô hình đào tạo và phương pháp giảng dạy thiết kế trong bối cảnh số. Sự ứng dụng các công nghệ mới (VR/AR, AI, big data, metaverse, bảo tàng số, nền tảng trực tuyến) trong đào tạo và thực hành thiết kế sự kiện.

Chuyển đổi số và tác động đến giáo dục

Chuyển đổi số trong giáo dục được hiểu không chỉ là việc số hóa tài liệu hay

giảng dạy trực tuyến, mà còn là một quá trình tái cấu trúc toàn diện hệ thống đào tạo dựa trên công nghệ số. OECD (2021) nhấn mạnh rằng chuyển đổi số tạo ra “một hệ sinh thái học tập mở, kết nối và cá nhân hóa”, trong đó công nghệ định hình lại vai trò của người dạy, người học và cả cơ sở đào tạo.

Trong lĩnh vực nghệ thuật - thiết kế, chuyển đổi số mang ý nghĩa đặc biệt: nó không chỉ là công cụ kỹ thuật hỗ trợ sáng tạo, mà còn trở thành một “không gian sáng tạo mới”, nơi các ý tưởng thiết kế được mô phỏng, thử nghiệm và lan tỏa. Điều này đồng nghĩa với việc ranh giới giữa giảng dạy - nghiên cứu - thực hành nghệ thuật ngày càng mờ nhạt, thay vào đó là một quá trình tích hợp chặt chẽ giữa mỹ thuật ứng dụng, kiến trúc, truyền thông và công nghiệp sáng tạo.

Một đặc điểm nổi bật của đào tạo nghệ thuật - thiết kế trong bối cảnh chuyển đổi số là tính liên ngành. Quá trình giảng dạy thiết kế đồ họa sự kiện hiện nay không thể tách rời các lĩnh vực liên quan như công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, quản trị sự kiện và marketing. Chính sự kết nối này giúp chương trình đào tạo đáp ứng nhu cầu thực tiễn của thị trường lao động sáng tạo, vốn đang đòi hỏi nhân lực đa năng và linh hoạt.

Tóm lại, chuyển đổi số không chỉ thay đổi phương tiện và công cụ đào tạo, mà còn định hình lại cấu trúc, nội dung và phương pháp của giáo dục thiết kế nghệ thuật. Nó đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc đổi mới chương trình đào tạo, nâng cao năng lực số cho giảng viên - sinh viên, đồng thời định hướng phát triển gắn với thị trường sáng tạo toàn cầu.

2.3. Thực trạng đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện tại Việt Nam

2.3.1. Thực trạng đào tạo hiện nay

Hiện nay, đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện và các chuyên ngành liên quan đến thiết kế sự kiện ở Việt Nam chủ yếu tập trung tại các trường đại học và học viện nghệ thuật, kiến trúc, mỹ thuật ứng dụng như: Đại học Mỹ thuật Công nghiệp, Đại học Kiến trúc Hà Nội, Đại học Mở Hà Nội, Đại học Văn Lang, Đại học Tôn Đức Thắng, cùng một số trường có khoa thiết kế đồ họa... Bên cạnh đó, nhiều cơ sở đào tạo nghề và trung tâm tư nhân cũng mở các khóa học ngắn hạn về thiết kế đồ họa sự kiện, hướng đến nhu cầu thực tiễn của doanh nghiệp và thị trường lao động. Tuy nhiên, sự phân tán trong mục tiêu đào tạo khiến chất lượng đầu ra giữa các cơ sở còn thiếu đồng đều, chưa hình thành hệ thống chuẩn hóa toàn quốc.

Cấu trúc chương trình đào tạo: Chương trình đào tạo hiện nay thường tập trung vào hai nhóm nội dung: Kiến thức nền tảng về mỹ thuật ứng dụng, nguyên lý thiết kế, bố cục, màu sắc; Các học phần thực hành gắn với thiết kế đồ họa, truyền thông sự kiện, quảng bá thương hiệu. Phương pháp giảng dạy chủ yếu vẫn dựa vào mô hình truyền thống - giảng viên giảng giải, sinh viên thực hành theo bài tập - trong khi việc tích hợp dự án thực tế hoặc hợp tác doanh nghiệp còn hạn chế. Công cụ giảng dạy hiện tại chủ yếu xoay quanh phần mềm đồ họa 2D/3D phổ biến song chưa có nhiều môn học chuyên sâu về ứng dụng công nghệ mới như VR/AR, AI hay metaverse. Điều này khiến sinh viên có nền tảng thiết kế cơ bản nhưng thiếu trải nghiệm công nghệ tiên tiến, khó bắt kịp xu hướng quốc tế.

Mức độ ứng dụng công nghệ số trong giảng dạy: trong bối cảnh chuyển

đổi số, một số cơ sở đào tạo đã bước đầu triển khai các công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến (LMS, Zoom, Google Classroom) và thử nghiệm số hóa tài nguyên học tập. Tuy nhiên, mức độ ứng dụng công nghệ số còn chênh lệch lớn:

Ở các trường đại học trọng điểm, sinh viên đã được tiếp cận với phòng lab công nghệ, xưởng thực hành số, hoặc workshop quốc tế. Ngược lại, tại nhiều trường cao đẳng, trung tâm đào tạo nghề, hạ tầng công nghệ còn hạn chế, giảng viên chưa được đào tạo bài bản về năng lực số. Ngoài ra, tư duy “ứng dụng công nghệ số như một công cụ hỗ trợ” vẫn phổ biến, trong khi ít có sự chuyển đổi triệt để về phương pháp đào tạo, ví dụ như học tập dựa trên dự án hay mô hình lớp học đảo ngược.

2.3.2. Khoảng cách giữa đào tạo và nhu cầu thực tiễn

Mặc dù nhiều cơ sở đào tạo như Đại học Kiến trúc Hà Nội, Đại học Mỹ thuật Công nghiệp, Đại học Văn Lang hay Đại học Hoa Sen đã xây dựng các chương trình liên quan đến thiết kế đồ họa, truyền thông và thiết kế sự kiện, nhưng vẫn tồn tại một khoảng cách đáng kể giữa đào tạo trong nhà trường và nhu cầu của thị trường lao động.

Trước hết, nội dung đào tạo hiện nay chủ yếu vẫn tập trung vào các môn cơ sở và kỹ thuật truyền thống của mỹ thuật ứng dụng và thiết kế đồ họa tĩnh (in ấn, nhận diện thương hiệu, poster, banner...). Trong khi đó, thực tiễn ngành công nghiệp sáng tạo, đặc biệt trong lĩnh vực tổ chức sự kiện, đòi hỏi năng lực làm việc với các công nghệ mới như thiết kế 3D, motion graphic, kỹ xảo số, trình chiếu đa phương tiện, và tích hợp công nghệ VR/AR, mapping, metaverse vào trải nghiệm sự kiện.

Thứ hai, về phương pháp đào tạo, nhiều chương trình vẫn thiên về lý thuyết, thiếu hoạt động gắn với thực tế dự án. Doanh nghiệp thường phản ánh rằng sinh viên sau khi tốt nghiệp cần thêm thời gian đào tạo lại để thích nghi với yêu cầu công việc, đặc biệt là kỹ năng quản lý dự án sự kiện, làm việc nhóm liên ngành, và khả năng ứng dụng công nghệ số vào thiết kế.

Thứ ba, nguồn lực đào tạo cũng còn hạn chế. Nhiều trường chưa được trang bị đủ hạ tầng công nghệ phục vụ giảng dạy như phòng lab thực tế ảo, hệ thống trình chiếu tương tác, hay phần mềm bản quyền chuyên ngành. Điều này khiến sinh viên ít có cơ hội tiếp cận trực tiếp với công nghệ hiện đại mà thị trường đang sử dụng.

Khoảng cách này dẫn đến tình trạng cung - cầu chưa gặp nhau: doanh nghiệp cần nhân lực “đa năng số” có thể thiết kế, sáng tạo nội dung, đồng thời làm chủ công nghệ, trong khi sinh viên ra trường mới chỉ đáp ứng được một phần kỹ năng cơ bản. Theo khảo sát của VietnamWorks (2023), có đến 35% doanh nghiệp trong lĩnh vực truyền thông - sự kiện cho rằng ứng viên ngành thiết kế đồ họa “thiếu kỹ năng công nghệ số” và cần đào tạo thêm sau tuyển dụng. Do đó, thu hẹp khoảng cách giữa đào tạo và thực tiễn là một yêu cầu cấp thiết, nhằm đảm bảo nguồn nhân lực thiết kế đồ họa sự kiện tại Việt Nam không chỉ đáp ứng nhu cầu trong nước mà còn có khả năng cạnh tranh trong môi trường toàn cầu hóa và chuyển đổi số.

2.4. Định hướng và giải pháp phát triển

2.4.1. Đổi mới chương trình đào tạo

Để đáp ứng yêu cầu của thời kỳ chuyển đổi số, chương trình đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện cần được đổi mới theo hướng toàn diện, liên ngành và gắn kết với

thực tiễn. Một số định hướng chính có thể triển khai:

Cập nhật nội dung giảng dạy: Tích hợp các học phần về công nghệ số như thiết kế 3D, mô phỏng không gian sự kiện bằng VR/AR, ứng dụng AI trong thiết kế, kỹ thuật trình chiếu mapping, và thiết kế trải nghiệm trong metaverse. Bổ sung kiến thức về quản trị sự kiện, truyền thông tích hợp, và thương hiệu số để sinh viên có cái nhìn toàn diện.

Đổi mới phương pháp đào tạo: Chuyển từ mô hình dạy học truyền thống sang học tập dựa trên dự án và học tập trải nghiệm, trong đó sinh viên được tham gia trực tiếp vào các dự án sự kiện thực tế. Khuyến khích phương pháp dạy học liên ngành kết hợp mỹ thuật, kiến trúc, công nghệ thông tin và marketing.

Tăng cường hợp tác với doanh nghiệp và tổ chức sự kiện. Thiết lập cơ chế thực tập bắt buộc hoặc “studio doanh nghiệp” trong chương trình để sinh viên làm việc thực tế. Mời chuyên gia từ các công ty tổ chức sự kiện, agency truyền thông, studio thiết kế tham gia giảng dạy như giảng viên thỉnh giảng.

Phát triển năng lực số và kỹ năng mềm:

+ Bên cạnh kỹ năng thiết kế, chương trình cần chú trọng phát triển kỹ năng số (digital literacy), kỹ năng giao tiếp, quản lý dự án và làm việc nhóm trong môi trường đa văn hóa.

+ Đưa vào các môn học về khởi nghiệp sáng tạo và quản trị sản phẩm sáng tạo nhằm giúp sinh viên sẵn sàng tham gia hoặc tự xây dựng doanh nghiệp trong ngành công nghiệp sáng tạo.

Ứng dụng công nghệ trong quản lý và đánh giá

+ Xây dựng hệ thống quản lý học tập trực tuyến (LMS) hiện đại, hỗ trợ học tập kết hợp (blended learning).

+ Ứng dụng dữ liệu lớn (Big Data) để theo dõi tiến trình học tập, cá nhân hóa chương trình đào tạo cho từng sinh viên.

Thông qua đổi mới chương trình, đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện sẽ không chỉ trang bị kiến thức và kỹ năng chuyên môn, mà còn tạo điều kiện để người học thích ứng nhanh với công nghệ, hội nhập quốc tế, và đáp ứng hiệu quả nhu cầu nhân lực của ngành công nghiệp sáng tạo trong bối cảnh chuyển đổi số.

2.4.2. *Phát triển phương pháp giảng dạy - học tập*

Trong bối cảnh chuyển đổi số, phương pháp giảng dạy và học tập thiết kế đồ họa sự kiện cần được đổi mới toàn diện theo hướng tích hợp, trải nghiệm và lấy người học làm trung tâm. Nếu trước đây, việc dạy học thường thiên về truyền đạt lý thuyết và thực hành công cụ, thì hiện nay xu hướng chủ đạo là kết hợp mô hình dạy học dựa trên dự án với mô hình studio sáng tạo, trong đó sinh viên tham gia trực tiếp vào các nhiệm vụ thiết kế gắn với một sự kiện cụ thể như lễ hội, triển lãm hay hội thảo.

Thông qua quá trình nghiên cứu, phát triển ý tưởng, triển khai sản phẩm và phản biện, sinh viên không chỉ nắm vững kỹ năng chuyên môn mà còn phát triển tư duy hệ thống, kỹ năng cộng tác và quản lý dự án. Song song với đó, việc áp dụng học tập trải nghiệm theo lý thuyết của Kolb (1984) trở nên đặc biệt quan trọng, bởi người học được tham gia trực tiếp vào hoạt động thực tế, từ đó rút ra bài học qua quá trình phản tư, khái quát hóa và vận dụng trở lại vào thiết kế. Công nghệ số đóng vai trò như một chất xúc tác cho

đổi mới phương pháp, với sự xuất hiện của VR/AR, mô phỏng 3D, metaverse hay bảo tàng số, cho phép sinh viên hình dung và thử nghiệm không gian sự kiện trong môi trường ảo trước khi triển khai thật. Các công cụ AI, dữ liệu lớn và nền tảng trực tuyến cũng hỗ trợ cá nhân hóa việc học, phân tích xu hướng thiết kế và mở rộng nguồn học liệu. Bên cạnh đó, phương pháp giảng dạy hiện đại cần khuyến khích học tập cộng tác và phản biện, tạo cơ hội để sinh viên các ngành đồ họa, kiến trúc, công nghệ thông tin và marketing cùng tham gia một dự án chung, đồng thời rèn luyện khả năng đặt câu hỏi, chất vấn và nhìn nhận sự kiện từ góc độ văn hóa - xã hội. Hình thức đánh giá cũng cần đổi mới theo hướng năng lực, với portfolio số, phản biện đồng đẳng và rubric chi tiết, thay vì chỉ chú trọng vào sản phẩm cuối cùng. Như vậy, phương pháp giảng dạy - học tập thiết kế đồ họa sự kiện trong thời đại số không chỉ dừng ở truyền thụ kiến thức mà phải kiến tạo trải nghiệm học tập toàn diện, giúp sinh viên trở thành những nhà thiết kế sáng tạo, thích ứng với công nghệ và đáp ứng yêu cầu thực tiễn của ngành công nghiệp sự kiện - truyền thông trong kỷ nguyên số.

Một số trường như Đại học Kiến trúc Hà Nội đã đưa học phần “Thiết kế đồ họa sự kiện” kết hợp giảng dạy thiết kế mô hình dự án thực tiễn giúp sinh viên tiếp cận gần hơn với các yêu cầu thực tế trong tổ chức sự kiện. Bên cạnh đó, phương pháp học tập dự án và học theo tình huống đang ngày càng được áp dụng để gắn kết sinh viên với các doanh nghiệp tổ chức sự kiện, ví dụ như hợp tác giữa Khoa Thiết kế đồ họa Trường Đại học Mỹ thuật Công nghiệp và một số công ty tổ chức triển lãm nhằm đưa sinh viên tham gia trực tiếp vào khâu thiết kế không gian, ấn phẩm truyền

thông, từ đó rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề thực tế.

2.4.3. Nâng cao năng lực giảng viên và hợp tác liên ngành

Trong đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện thời đại số, việc nâng cao năng lực giảng viên và thúc đẩy hợp tác liên ngành là một yêu cầu cấp thiết. Giảng viên không chỉ cần kiến thức về mỹ thuật, thiết kế và công nghệ phần mềm đồ họa, mà còn phải am hiểu các xu hướng công nghệ mới như thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR), trình chiếu mapping, cũng như kỹ năng tổ chức sự kiện, truyền thông số và quản lý dự án. Thực tế cho thấy, nhiều trường đại học như Đại học Kiến trúc Hà Nội, Đại học Mỹ thuật Công nghiệp đã tổ chức các khóa tập huấn, mời chuyên gia trong lĩnh vực tổ chức sự kiện, công nghệ trình diễn và doanh nghiệp thiết kế tham gia giảng dạy, nhằm giúp giảng viên cập nhật kiến thức và kỹ năng. Bên cạnh đó, hợp tác liên ngành cũng đóng vai trò quan trọng: sinh viên thiết kế đồ họa sự kiện cần phối hợp với các ngành kỹ thuật âm thanh - ánh sáng, công nghệ thông tin, marketing và quản trị sự kiện để có thể triển khai các dự án quy mô thực tế. Các chương trình học theo mô hình liên kết doanh nghiệp - nhà trường (university-industry collaboration) tại một số cơ sở đào tạo đã chứng minh tính hiệu quả, khi sinh viên không chỉ học lý thuyết mà còn tham gia thực tập, trực tiếp làm việc trong các dự án tổ chức triển lãm, hội nghị hay lễ hội văn hóa. Như vậy, nâng cao năng lực giảng viên và hợp tác liên ngành chính là chìa khóa giúp đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện bắt kịp xu hướng số hóa, tạo ra nguồn nhân lực sáng tạo, linh hoạt và đáp ứng được yêu cầu ngày càng cao của thị trường.

Nội dung nghiên cứu tập trung phân tích toàn diện thực trạng và định hướng

đổi mới đào tạo thiết kế đồ họa sự kiện trong bối cảnh chuyển đổi số. Chỉ ra những khoảng cách giữa đào tạo và nhu cầu thực tiễn khi chương trình giảng dạy còn nặng lý thuyết, thiếu cập nhật công nghệ và chưa gắn kết chặt chẽ với yêu cầu của thị trường lao động. Tiếp đến, nghiên cứu đi sâu vào các phương pháp giảng dạy - học tập, nhấn mạnh sự cần thiết phải áp dụng mô hình dạy học tích hợp công nghệ số, kết hợp lý thuyết với dự án thực hành, học qua trải nghiệm và học tập liên ngành để giúp sinh viên hình thành tư duy sáng tạo và kỹ năng ứng dụng thực tiễn.

III. Kết luận

Trong bối cảnh chuyển đổi số toàn cầu, thiết kế đồ họa sự kiện không chỉ dừng lại ở việc sáng tạo hình ảnh và không gian trực quan, mà còn trở thành cầu nối quan trọng giữa nghệ thuật, công nghệ và truyền thông đa phương tiện. Quá trình đổi mới đào tạo lĩnh vực này tại Việt Nam vì thế mang ý nghĩa chiến lược, nhằm đáp ứng nhu cầu ngày càng cao của thị trường lao động và sự phát triển của ngành công nghiệp sáng tạo.

Bài báo đã chỉ ra rằng: Về mặt lý luận, thiết kế đồ họa sự kiện cần được nhìn nhận như một lĩnh vực liên ngành, kết hợp giữa mỹ thuật ứng dụng, kiến trúc, truyền thông và công nghệ số; Về thực tiễn mặc dù nhiều cơ sở đào tạo đã bước đầu đưa công nghệ số vào giảng dạy, song vẫn tồn tại khoảng cách đáng kể giữa chương trình đào tạo và nhu cầu của doanh nghiệp; Về định hướng, cần tập trung vào đổi mới chương trình đào tạo, phát triển phương pháp giảng dạy - học tập hiện đại, đồng thời nâng cao năng lực giảng viên và tăng cường hợp tác liên ngành.

Những định hướng này không chỉ giúp đào tạo nguồn nhân lực chất lượng

cao, đáp ứng yêu cầu của thị trường lao động số, mà còn góp phần khẳng định vị thế của Việt Nam trong tiến trình hội nhập và phát triển công nghiệp sáng tạo toàn cầu. Trong tương lai, việc gắn kết chặt chẽ hơn nữa giữa nhà trường - doanh nghiệp - xã hội, cùng với sự đầu tư cho hạ tầng công nghệ và năng lực đội ngũ, sẽ là chìa khóa để thiết kế đồ họa sự kiện trở thành một lĩnh vực tiên phong trong giáo dục nghệ thuật - thiết kế thời đại số.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Ngô Anh Cơ (2018), Truyền thông thị giác từ góc nhìn Thiết kế Đồ họa Việt Nam hiện đại, luận án tiến sĩ tại Viện Văn hoá Nghệ thuật quốc gia Việt Nam - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch.
- [2]. Hoàng Minh Cửa (2019), Nghệ thuật tranh quảng cáo ngoài trời ở thành phố Hà Nội từ 1986 đến nay, luận án tiến sĩ tại Viện Văn hoá Nghệ thuật quốc gia Việt Nam - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch.
- [3]. Hopkins, Claude C. (2016), Câu chuyện của tôi trong ngành quảng cáo và khoa học quảng cáo, Kiều Anh Tú dịch, Nxb Lao động - Xã hội, HN.
- [4]. Nguyễn Duy Lãm (2012), “Quảng cáo và xu hướng thiết kế đồ họa quảng cáo”, Tham luận tại hội thảo Đồ họa quảng cáo, Viện Mỹ thuật, HN.
- [5]. Lê Thanh Lộc (1998), Từ điển mỹ thuật, Nxb Văn hóa Thông tin, HN.
- [6]. Huỳnh Văn Mười (2018), Màu sắc và Phương pháp sử dụng, NXB Mỹ thuật.
- [7]. Huỳnh Văn Mười (2022), Tư duy và Thực hành bố cục mỹ thuật, NXB Mỹ thuật.
- [8]. Huỳnh Văn Mười (2024), Nhận diện nghệ thuật Đồ họa để nghiên cứu, sáng tác và giảng dạy, NXB Mỹ thuật.
- [9]. Pie Books (2004), *Design Ideas with Limited Color (Ý tưởng thiết kế với màu sắc giới hạn)*, Published by Shingo Miyoshi.
- [10]. Naomi Kuno (2004), *Tasteful Color Combinations (Phối màu thẩm mỹ)*, Published by Pregeone.
- [11]. Adam Morioka (2008), *Color Design Workbook (Bài tập về màu sắc thiết kế)*, Published by Rockport.

INNOVATING EVENT GRAPHIC DESIGN EDUCATION IN VIETNAM IN THE CONTEXT OF DIGITAL TRANSFORMATION

*Duong Thi Van*²

Abstract: *In the context of comprehensive digital transformation, the training of event graphic design in Vietnam is facing new opportunities and challenges. This article analyzes the current state of curricula in event graphic design at art, architecture, and design institutions, highlighting the gap between market demands and existing teaching content. From a theoretical perspective, digital transformation is understood as a comprehensive restructuring of educational activities, in which digital technologies are not merely supportive tools but also creative environments that foster pedagogical innovation.*

Based on practical observations, the paper identifies several critical issues: limitations in technological infrastructure, shortages of faculty proficient in emerging technologies, and the slow pace of innovation in developing digital learning materials. Accordingly, the author proposes a set of solutions: designing curricula that integrate VR/AR, AI, and online platforms; strengthening partnerships among universities, enterprises, and event organizations; and building an open learning ecosystem that encourages students to participate in real-world projects and interdisciplinary research.

The article asserts that innovating event graphic design training in the digital transformation era not only enhances the quality of human resources but also contributes to the sustainable development of the creative industries in Vietnam.

Keywords: *Event graphic design, digital transformation, technology infrastructure*

² Hanoi Architectural University