ĐÀO TẠO NGÀNH MỸ THUẬT ỨNG DỤNG TẠI CÁC TRƯỜNG ĐẠI HỌC HIỆN NAY: THỰC TRẠNG VÀ GIẢI PHÁP

PHẠM THU CÁT
Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội

Nhận bài ngày 06/9/2025. Sửa chữa xong 10/10/2025. Duyệt đăng 13/10/2025.

Abstract

Applied Arts have increasingly become an essential part of various aspects of social life from decorative art to functional design—contributing to improving the quality of life, protecting the environment, and expressing cultural identity. Training in Applied Arts plays a crucial role in providing high-quality human resources for the industry, meeting the diverse demands of the labor market. Modern design products not only fulfill requirements of performance, industrial aesthetics, and usability to satisfy users' needs but also contribute to transforming cognitive perspectives and addressing essential social issues, thereby enhancing practical value. This article proposes several solutions to improve the quality of Applied Arts training at universities in the present context.

Keywords: *Applied arts, higher education, solutions, students, training, training quality.*

1. Đặt vấn đề

Mỹ thuật là một lĩnh vực rộng lớn, một trong những ngành nghề quan trọng, góp phần vào sự phát triển của đất nước, dân tộc và cũng chịu tác động của sự biến đổi về công nghệ, kinh tế, văn hóa, xã hội, đặc biệt trong nền kinh tế thị trường, toàn cầu hóa và cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0. Đào tạo mỹ thuật ở Việt Nam phát triển ngày càng phong phú theo quy luật cung - cầu của xã hội, đặc biệt là lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng (MTƯD) như: Thiết kế đồ họa, Thiết kế thời trang, Tạo dáng công nghiệp, Trang trí nội thất, Thiết kế mỹ thuật đa phương tiện [6, tr. 37]... Hiện nay tại Việt Nam có trên 80 cơ sở có đào tạo các ngành Mỹ thuật, trung bình mỗi năm có khoảng 10.000 chỉ tiêu đào tạo các ngành liên quan đến mỹ thuật (trong đó chiếm đến hơn 80% là MTƯD) được Bộ Giáo dục và Đào tạo cho phép các cơ sở đào tạo tuyển sinh. Trong những năm qua, MTƯD tại Việt Nam đã có những bước phát triển tích cực cả về số lượng và chất lượng thể hiện qua nhiều cuộc thi, triển lãm, tọa đàm chuyên môn được tổ chức, từng bước nâng cao vai trò của thiết kế sáng tạo và nắm bắt xu hướng công nghệ mới là hướng đi không chỉ tạo hiệu quả về mặt kinh tế mà còn góp phần bảo tồn văn hóa, mang lại nhiều giá trị cho cộng đồng. Tuy nhiên, nguồn nhân lực sáng tạo dồi dào này đến nay vẫn chưa được tận dụng triệt để. Bên cạnh đó, với sự phát triển không ngừng của công nghệ thông tin, việc đào tạo nguồn lực mỹ thuật đang bộc lộ những điểm yếu cần bàn luận và đưa ra giải pháp khắc phục.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Xu hướng chuyển dịch ngành học trong quá trình đào tạo

Những năm đầu của thế kỷ XX, đào tạo MTƯD tập trung giải quyết những vấn đề như giảng dạy chưa theo kịp với sự thay đổi nhanh chóng của công nghệ và xu hướng thiết kế hiện đại, kiến thức và kỹ năng của người học chưa phù hợp với yêu cầu của thị trường lao động, dẫn đến sinh viên (SV) gặp khó khăn trong tìm kiếm việc làm. Các chương trình vẫn tập trung quá nhiều vào lý thuyết, ít chú trọng đến thực hành và trải nghiệm thực tiễn, người học không có cơ hội tham gia vào các dự án hoặc các kỳ thực tập, dẫn đến kỹ năng nghề nghiệp yếu. Bên cạnh đó, các trường đào tạo MTƯD cũng chưa

Email: phamthucat79@gmail.com

được trang bị, hỗ trợ công nghệ và thiết bị hiện đại để phát triển các kỹ năng nghề nghiệp, thiếu sự liên kết hợp tác giữa các trung tâm đào tạo, viện nghiên cứu, doanh nghiệp và hiệp hội nghề nghiệp. Điều này dẫn đến SV không có cơ hội tiếp cận với những dự án, không hiểu được nhu cầu và yêu cầu của thị trường lao động.

Tuy nhiên, trong giai đoạn hiện nay, MTƯD đang từng bước chuyển dần từ hình thức đào tạo theo lối truyền thống sang mô hình đào tạo liên ngành (Interdisciplinary Education) bởi giữa chúng luôn có sự giao thoa mạnh mẽ, tùy vào hình thức và trong mỗi điều kiện khác nhau như: Công nghệ, Truyền thông, Marketing hay Quản trị sản phẩm. Mô hình đào tạo liên ngành khuyến khích người học không chỉ tập trung vào thiết kế mà còn mở rộng về khả năng tư duy sáng tạo, khả năng thích ứng với cơ chế thị trường, từ đó có cái nhìn toàn diện đa chiều về quá trình thiết kế sản phẩm. Riêng đối với các trường có ngành Design phát triển như Academy of Art University, California Institute of the Arts, The school of Visual arts (Mĩ), Nanyang Academy of Fine Arts (Singapore), Tokyo University of the Arts (Nhật Bản), University of the Arts London, Chelsea College of Art and Design (Anh) thường chú trọng đến việc liên kết doanh nghiệp, chuyển đổi mô hình theo hướng hợp tác với các viện nghiên cứu, các doanh nghiệp (Industry Collaboration Model) bằng cách tạo điều kiện cho người học, tham gia trực tiếp vào các dự án (Project-based Learning), đây là xu hướng đào tạo bắt buộc, nhằm giải quyết các vấn đề thực tiễn. Thay vì học lý thuyết thuần túy, SV sẽ được trải nghiệm, từ khâu phát triển ý tưởng, quy trình thiết kế đến sản xuất, thương mại hóa sản phẩm và trải nghiệm thông qua đánh giá người dùng [7, tr. 25].

Theo PGS, TSKH Phạm Lê Hòa: "Con người ngày hôm nay đang chuyển động rất nhanh, một ngày của hôm nay có thể bằng mấy mươi năm trước. Vì thế, cần phải xem thế hệ hôm nay đang đòi hỏi những gì để cập nhật những kiến thức mới, đưa hơi thở của cuộc sống vào trong chương trình giảng dạy". MTƯD không chỉ dừng lại ở việc sáng tạo nghệ thuật mà còn hướng đến việc tạo ra những sản phẩm có tính ứng dụng cao: "Mỗi sản phẩm thiết kế là kết quả sáng tạo trí tuệ của con người và thông qua sản phẩm ấy luôn hàm chứa những giá trị tư duy mới".

Hiện nay, một số trường đại học đã có những thay đổi đáng kể trong việc tiếp biến nền cơ chế thị trường, bằng nhiều hướng tiếp cận khác nhau và sẵn sàng mở thêm những ngành học mới. Tuy nhiên, có rất nhiều trong số đó chưa được Bộ Giáo dục và Đào tạo cấp mã nên về cơ bản các trường hoặc các cơ sở đào tạo chỉ xem nó dưới dạng chuyên ngành hẹp, đứng chung với các ngành đã được cấp mã như Thiết kế truyền thông đa phương tiện mã ngành "7320104", Công nghệ sáng tạo (thiết kế game, thiết kế phim hoạt hình) dưới mã ngành Công nghệ điện ảnh truyền hình "7210302", Thiết kế sản phẩm nội thất (Funiture Design program) cùng với mã ngành của thiết kế nội thất "7580108", Thiết kế mĩ thuật số (Digital Arts Design program) và Đồ họa minh họa (Illustration Graphic Design program) chung với mã ngành của Thiết kế đồ họa "7210403", Xây dựng thương hiệu và Quản trị thời trang (Fashion Branding and Management program) dưới mã ngành thiết kế Thời trang "7210404".

2.2. Sự cần thiết cho việc mở những ngành học mới

Những năm gần đây, công nghiệp trò chơi đang phát triển rất nhanh và mạnh mẽ, với doanh thu toàn cầu hàng tỉ USD mỗi năm. Các quốc gia và khu vực (bao gồm cả Việt Nam) đang chứng kiến sự bùng nổ của các startup và các dự án trò chơi độc lập, tạo ra nhu cầu lớn về nguồn nhân lực chuyên nghiệp trong lĩnh vực này. "Hầu hết các nước phát triển, như Mĩ, Nhật Bản, Hàn Quốc, Trung Quốc, Singapore đều đã đưa chiến lược phát triển kinh tế số, thúc đẩy công nghiệp thông minh, nhiều tập đoàn như Alibaba, Facebook, Amazon đã trở thành người khổng lồ trong ngành thương mại điện tử". Thiết kế trò chơi không chỉ đòi hỏi kỹ năng sáng tạo mà còn yêu cầu hiểu biết về công nghệ, lập trình, tâm lý học và thiết kế trải nghiệm. Ngành công nghiệp game sẽ tiếp tục mở rộng với nhiều hình thức mới mẻ, nghệ thuật tương tác đang ngày càng phổ biến thông qua các sự kiện triển lãm, bảo tàng kỹ thuật số và các phương tiện truyền thông tích hợp… Sự giao thoa giữa nghệ thuật và công nghệ (Interactive Art) là sự kết hợp của nhiều lĩnh vực, bao gồm thị giác, âm thanh, lập trình và cảm biến, tạo ra những trải nghiệm nghệ thuật mang tính tương tác và cá nhân hóa người dùng rất cao.

Trong kỷ nguyên kinh tế số, nhiều công ty đang chuyển từ mô hình bán sản phẩm sang cung cấp các dịch vụ giá trị gia tăng, đòi hỏi việc tối ưu hóa thiết kế và trải nghiệm dịch vụ. Mục tiêu của chương trình đào tạo nhóm ngành mới nhằm nâng cao nhận thức và giáo dục về thiết kế bền vững, thông qua các trò chơi trải nghiệm thực tế ảo. Bằng việc tích hợp các nguyên tắc và giá trị cốt lõi vào trong mỗi trải nghiệm, thúc đẩy hành vi tích cực và truyền tải thông điệp về môi trường, cộng đồng, con người và xã hội. Hiện nay, trong lĩnh vực design, các trường đại học cũng đã đưa thiết kế trải nghiệm và giao diện người dùng (UI/UX design) vào trong các chương trình đào tạo. Tuy nhiên, nó chỉ được coi như một đồ án môn học nhưng ở nước ngoài, đặc biệt là những nước có ngành design phát triển, họ lại coi đó là một ngành học mới, bởi tính phổ quát và nội hàm bên trong rộng lớn, đã vượt ra ngoài khuôn khổ của một đồ án thiết kế thông thường để trở thành một ngành học thú vị và hết sức cần thiết [3, tr. 29]. Ngoài ra trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) cùng với sự thay đổi về nhu cầu của thị trường lao động đã đặt ra những thách thức mới đối với nguồn nhân lực trong lĩnh vực này, đặc biệt là về kỹ năng sáng tạo và ứng dụng công nghệ hiện đại. Giờ đây, MTƯD không chỉ dừng lại ở mảng truyền thông mà còn mở rộng sang các chuyên ngành mới khác như Thiết kế trò chơi (Game Design), Nghệ thuật tương tác (Interactive Art), Thiết kế trải nghiệm và giao diện người dùng (UI/UX), Thiết kế dịch vụ (Service Design) và Thiết kế cộng đồng (Community Design)… Việc này ở một số nước có ngành design phát triển như Hàn Quốc, Singapore và Thái Lan đang làm rất tốt nhằm tối ưu hóa việc sử dụng tài nguyên, gồm các chuỗi cung ứng xanh, dịch vụ, chia sẻ tài nguyên và tái sử dụng. Đặc biệt các ứng dụng từ sản phẩm công nghệ, đóng vai trò cốt lõi trong việc cải thiện trải nghiệm người dung để hỗ trợ các doanh nghiệp tuyển dụng nguồn nhân lực có kỹ năng chuyên môn sâu, mở ra cơ hội lớn cho những ngành học mới trong giai đoạn hiện nay.

Trong một nghiên cứu về đánh thức tiềm năng MTƯD, PGS. TS. Quách Thị Ngọc An và TS. Phạm Phương Linh cho rằng: "Mỹ thuật ứng dụng là lĩnh vực thể hiện rất rõ tính kinh tế của văn hóa, một mũi nhọn của ngành công nghiệp ở Việt Nam hiện nay. Sức phát triển của MTƯD sẽ còn lớn hơn nếu được chú trọng vào công tác đào tạo và tăng cường mối liên kết giữa MTƯD với các lĩnh vực có liên quan". Như vậy, việc nghiên cứu sâu rộng và mở ra hướng đào tạo đối với nhóm ngành học có tiềm năng như Thiết kế trò chơi, Nghệ thuật tương tác, Thiết kế trải nghiệm người dùng và Thiết kế dịch vụ là hết sức cần thiết, trong giai đoạn và bối cảnh hiện nay vì không chỉ định hình cách thức con người tương tác với công nghệ, dịch vụ và tài nguyên mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc thúc đẩy các giải pháp sáng tạo bền vững, đồng thời phát triển tiềm năng thương mại, dịch vụ và kinh tế. Nhờ đó, chương trình mở ra cơ hội lớn trong việc cải thiện và nâng cao chất lượng sống, đồng thời tăng cường nhận thức và khuyến khích hành vi tích cực trong cộng đồng xã hội [4, tr. 39].

2.3. Thực trạng việc đào tạo Mỹ thuật ứng dụng ở Việt Nam

Nhiều năm trở lại đây, ngành MTƯD đã thu hút được sự quan tâm của nhiều SV và đơn vị tuyển dụng bởi nhu cầu phát triển của xã hội, vị trí việc làm ngày càng đa dạng. Những tài năng của MTƯD cũng chính là nguồn nhân lực quan trọng góp phần phát triển nền công nghiệp văn hóa sáng tạo của đất nước. Vì thế, các cơ sở đào tạo MTƯD ở Việt Nam đã và đang không ngừng tiếp cận, vận động để bắt kịp với nhu cầu của xã hội cũng như hội nhập quốc tế. Tuy nhiên, đào tạo MTƯD ở nước ta còn khá nhiều bất cập, chưa đủ sức tham gia giải quyết các mâu thuẫn của nền sản xuất và thương mại. "MTƯD cho sản phẩm cụ thể chủ yếu là nhập khẩu áp đặt kiểu cách "design ngoại nhập" vào Việt Nam, trong khi hàng xuất khẩu lại không thể hiện được giá trị thẩm mỹ mang bản sắc Việt mà thực chất chỉ là gia công rập khuôn theo mẫu mã nước ngoài hoặc làm nhái theo thương hiệu design ngoại quốc. Bên cạnh đó, các nhà sản xuất và thương mại trong nước dù đã nhận ra vấn đề mẫu mã design cần mang bản sắc Việt nhưng trên thực tế họ không tìm thấy, không tận dụng được ý tưởng sáng tác từ các nhà thiết kế - nguồn nhân lực MTƯD được đào tạo trong nước…" [5, tr. 15].

Việt Nam hiện có hơn 5.000 làng nghề và làng có nghề, tuy nhiên, thực tế các làng nghề đang bế tắc về mẫu mã, thiếu vắng những thiết kế mang dấu ấn, bản sắc và bước đột phá. Trong bối cảnh hội

nhập, du lịch Việt đang rất cần những mẫu mã có tính sáng tạo để đáp ứng nhu cầu của du khách, đây chính là một nhu cầu thực tế đồng thời cũng là những thách thức đặt ra đối với ngành MTƯD. Theo các nhà chuyên môn, MTƯD ở Việt Nam hiện đang thừa nguồn nhân lực nhưng lại thiếu thợ lành nghề cũng như môi trường để kích cầu phát triển. Nguyên nhân tại đâu? Phải chăng do những bất cập tại khâu đào tạo nguồn nhân lực ở lĩnh vực này? Đúng vậy, thực trạng đào tạo MTƯD của Việt Nam trong những năm qua và hiện nay vẫn còn nhiều bất cập, cụ thể là: Đào tạo MTƯD đang chạy theo phong trào về số lượng, đào tạo những ngành có kinh phí đầu tư cơ sở vật chất thấp và đào tạo theo những gì cơ sở có chứ không theo những gì xã hội cần; Đào tạo MTƯD phần lớn nhắm tới lợi nhuận, chưa quan tâm đúng mức đến chất lượng đầu ra (với những lớp học đông 35-40 SV, trong khi cơ sở vật chất, lực lượng giảng dạy thiếu, không đủ chuẩn…); Chương trình đào tạo chưa thống nhất, có nơi tự lược bỏ những môn học cơ bản, cơ sở tạo hình, thiếu kiến thức nền tảng về văn hóa, biến đào tạo thành chiến lược kinh tế bất chấp mọi kiến thức đầu vào, đầu ra, trình độ người dạy, bất chấp môi trường của người học… Mặt khác, chương trình đào tạo bị dàn trải, trong 4 năm học có 8 học kỳ, thì các môn chung trong chương trình đã chiếm mất 3 học kỳ, chỉ còn lại 4, 5 học kỳ, tương đương 2,5 năm dành cho chuyên môn (kể cả thời gian nửa năm thực hiện đồ án tốt nghiệp). Còn nếu các trường rút ngắn đào tạo xuống 3,5 năm thì thời gian dành cho chuyên môn chỉ còn 2 năm; Đào tạo theo dạng tổng hợp, nặng lý thuyết, thiếu thực hành, khiến khi ra trường, SV thiếu thực tế, ngơ ngác trước các phương tiện kỹ thuật mới có liên quan tới ngành nghề, không đáp ứng được các yêu cầu thực tế của doanh nghiệp và xã hội; Đặc biệt trong thời đại Cách mạng công nghiệp lần thứ 4 (4.0) với sự kết nối công nghệ, làm mờ ranh giới giữa các ngành khoa học, mang tính liên ngành toàn diện, đồng thời đem đến sự thay đổi về kỹ thuật, sản phẩm công nghệ phục vụ thị trường khác nhau, như thiết kế game, app ứng dụng (trên máy tính và điện thoại), sản phẩm mỹ thuật 3D (bản vẽ 3D, quảng cáo động, in 3D, phim 3D…), trí tuệ nhân tạo (AI)... Trong khi đó hầu hết các trường, cơ sở đào tạo MTƯD vẫn chậm tiếp cận với sự phát triển của công nghệ mới, sử dụng những chương trình đào tạo, cơ sở vật chất, lực lượng giảng viên, phương pháp quản lý, giảng dạy…, cũ, lỗi thời [1].

2.4. Một số giải pháp nâng cao chất lượng đào tạo Mỹ thuật ứng dụng tại các trường đại học hiện nay

Để nâng cao chất lượng đào tạo nguồn nhân lực MTƯD đáp ứng yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội và hội nhập quốc tế, trong bối cảnh toàn cầu hóa và công nghiệp 4.0, theo tác giả vấn đề cốt lõi là đổi mới về tư duy giáo dục hay còn gọi là "triết lý giáo dục" mà trước hết là đào tạo MTƯD phải gắn liền với nhu cầu phát triển thực tiễn của xã hội, "Học đi đôi với hành, giáo dục kết hợp với lao động sản xuất, nhà trường gắn liền với xã hội!". Mô hình giáo dục nói chung và giáo dục đại học nói riêng trên thế giới của thế kỷ XXI, hầu hết đều dựa trên bốn mục đích chính là: Học để hiểu biết; Học để làm việc; Học để cùng chung sống với nhau trong xã hội; Học để hoàn thiện bản thân. Bốn mục đích trên đều hướng tới sự phát triển của cá nhân và vị trí của mỗi cá nhân với xã hội nhằm khẳng định tầm quan trọng ngang nhau giữa trí tuệ và thực tiễn, giữ lý thuyết và thực hành; đào tạo những con người có năng lực thực sự thích ứng và đóng góp vào sự phát triển bền vững của xã hội. Để thực hiện bốn mục đích này, các trường đại học trên thế giới và một số trường đại học tốp trên của Việt Nam đang từng bước thực hiện theo chương trình đào tạo CDIO.

2.4.1. Xây dựng chương trình đào tạo, theo mô hình ứng dụng dạng CDIO (Conceive - Design - Implement - Operate) (Ý tưởng - Thiết kế - Thực hiện - Vận hành) với dạng "Xưởng trong trường", "Nhà máy trong trường" hay "Viện nghiên cứu ứng dụng trong trường"… Đào tạo theo cách tiếp cận CDIO sẽ đem lại các lợi ích sau: Gắn đào tạo MTƯD với nhu cầu của người tuyển dụng, từ đó giúp thu hẹp khoảng cách giữa đào tạo của nhà trường và yêu cầu của xã hội về nguồn nhân lực; Giúp người học phát triển toàn diện với các "kỹ năng cứng" và "kỹ năng mềm" để nhanh chóng thích ứng với môi trường làm việc luôn thay đổi; Các chương trình đào tạo MTƯD sẽ được xây dựng và thiết kế theo một quy trình chuẩn, tiếp cận với nền công nghiệp mới 4.0 (có thể sử dụng các mô hình đào tạo tiên tiến

trên thế giới và nghiên cứu cải biên cho phù hợp với nhu cầu thực tiễn của xã hội Việt Nam) "Muốn đào tạo nhân lực đáp ứng công nghiệp 4.0, cần một nền giáo dục 4.0". Các công đoạn của quá trình đào tạo MTƯD sẽ có tính liên thông và gắn kết chặt chẽ; Gắn phát triển chương trình với chuyển tải và đánh giá hiệu quả đào tạo MTƯD, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục đại học nói chung và đào tạo nguồn nhân lực MTƯD Việt Nam nói riêng [2, tr. 42].

2.4.2. Nội dung chương trình đào tạo phải gắn với chuyên ngành của mỗi trường cụ thể, cần coi trọng cả lý thuyết và thực hành, kiến thức và kinh nghiệm để có những ứng dụng hiệu quả vào thực tế; Phương pháp dạy và học phải coi trọng hướng dẫn các ứng dụng thực tiễn, công nghệ mới, tăng cường hệ thống bài tập thực hành, thực tập trong từng môn học và phối hợp giữa các môn học; Công khai, minh bạch trong việc đánh giá chất lượng đầu ra của SV, tránh tình trạng chạy theo số lượng và thành tích.

2.4.3. Đổi mới nội dung, chương trình, phương pháp đào tạo theo hướng tiếp cận với công nghệ mới của cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0, đáp ứng những nhu cầu phát triển của xã hội, tăng cường tính ứng dụng. Nghiên cứu loại bỏ những nội dung môn học, bài học có kiến thức lỗi thời, bổ sung kịp thời những tiến bộ khoa học - kỹ thuật mới và hiện đại trong quá trình đào tạo. Chú trọng quan tâm đến vai trò của người thầy, xuất phát từ quan niệm truyền thống "không thầy đố mày làm nên", có thể khẳng định người thầy luôn giữ vai trò quan trọng nhất, tạo nên sự thành công của nền giáo dục hiện đại Việt Nam. Hiện nay, với quan điểm giáo dục "lấy người học làm trung tâm" thì "vai trò quyết định đối với chất lượng giáo dục vẫn thuộc về các yếu tố có liên quan trực tiếp tới người thầy". Bởi mối quan hệ giữa dạy và học là mối quan hệ biện chứng, có sự tương tác đồng bộ, khắng khít với nhau, chính nó là quy luật cơ bản, quan trọng để tạo nên chất lượng và hiệu quả của quá trình đào tạo nói chung và của MTƯD nói riêng.

2.4.4. Kết hợp đào tạo với nghiên cứu khoa học và chuyển giao công nghệ, giữa nhà trường với xã hội thông qua doanh nghiệp, cơ sở sản xuất, các hội nghề nghiệp. Các cơ sở đào tạo cần chủ động trong việc xây dựng các mối quan hệ với các doanh nghiệp, cơ sở sản xuất, các hội nghề nghiệp trong việc đào tạo thực hành, ứng dụng, giới thiệu và tiêu thụ sản phẩm… nhằm nâng cao chất lượng đào tạo, tiếp cận thực tiễn và tiếp nhận sản phẩm đào tạo. Tăng cường mở các lớp học ngắn hạn, trực tuyến theo từng chuyên ngành hẹp phục vụ nhu cầu thực tế của doanh nghiệp, khu vực kinh tế và sự phát triển chung của xã hội. Nghiên cứu để tích hợp và rút ngắn thời lượng của các môn kiến thức giáo dục đại cương từ 39 tín chỉ xuống còn khoảng 25-30 tín chỉ để đưa các kiến thức khoa học và công nghệ mới vào giảng dạy. Xây dựng hệ thống điều tra, khảo sát thường xuyên, cập nhật công khai trên trang thông tin của cơ sở đào tạo về chất lượng, việc làm của SV và những nhu cầu của xã hội về nhân lực, các hoạt động đào tạo. Có cơ chế phản hồi, đánh giá thực tế từ phía người học, cơ sở sử dụng nhân lực…

2.4.5. Tạo cơ chế, chính sách khuyến khích việc học tập nâng cao chất lượng cho đội ngũ giảng dạy, quản lý hiện có và xây dựng các cơ chế thu hút, sử dụng nhân tài hợp lý đáp ứng các yêu cầu mới của giáo dục đại học hiện nay. Tăng cường trao đổi hợp tác quốc tế về đào tạo và nghiên cứu khoa học, qua đó nâng cao năng lực, khả năng thích ứng và học hỏi kinh nghiệm. Trong xu thế chung của quá trình toàn cầu hóa, nhìn từ góc độ văn hóa học kết hợp giáo dục học, các trường đại học đào tạo MTƯD có thể xem là những "tiểu văn hóa" của văn hóa giáo dục quốc gia cũng như của cả cộng đồng thế giới, do vậy cần thiết phải đề cao "tính chất mở", không ngừng đẩy mạnh "giao lưu và tiếp biến văn hóa, nghệ thuật", tiếp thu cái mới đáp ứng với nhu cầu cuộc sống và hội nhập quốc tế. Trong thời điểm hiện nay, nghệ thuật nói chung và mỹ thuật nói riêng chịu ảnh hưởng lớn từ trí tuệ nhân tạo, thế nhưng không thể phủ nhận vai trò của con người, của nghệ sĩ trong việc kết nối cộng đồng và sáng tạo nghệ thuật. Các trường đào tạo mỹ thuật nói chung và MTƯD nói riêng cần lấy xuất phát điểm là mỹ thuật truyền thống và giữ gìn di sản văn hóa là mục tiêu, sau đó kết nối với các lĩnh vực khoa học, công nghệ mới và các ngành nghệ thuật khác để cùng nhau phát triển.

Xem tiếp trang 211