

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN

ĐỀ ÁN
PHÁT TRIỂN CÁC NGÀNH ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC
DU LỊCH, GIẢI TRÍ VÀ CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO
TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN

Hà Nội, tháng 7 năm 2023

Số: 795 /QĐ-ĐHKTQD

Hà Nội, ngày 28 tháng 7 năm 2023

QUYẾT ĐỊNH

Về việc ban hành Đề án Phát triển các ngành đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân

HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN

Căn cứ Luật Giáo dục Đại học ngày 18/6/2012 và Luật sửa đổi bổ sung một số điều của Luật Giáo dục Đại học ngày 19/11/2018;

Căn cứ Nghị định số 99/2019/NĐ-CP ngày 30/12/2018 của Chính phủ quy định chi tiết và hướng dẫn thi hành một số điều của Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học;

Căn cứ Nghị định số 115/2020/NĐ-CP ngày 25/9/2020 của Chính phủ quy định về tuyển dụng, sử dụng và quản lý viên chức;

Căn cứ Nghị quyết số 09/NQ-ĐHKTQD-HĐT ngày 09/3/2021 của Hội đồng Trường về việc ban hành Quy chế Tổ chức và hoạt động của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân;

Căn cứ Quyết định số 386/QĐ-ĐHKTQD ngày 24/6/2022 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế Quốc dân về việc ban hành Đề án tự chủ của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân;

Căn cứ Kết luận của cuộc họp Đảng ủy Trường ngày 27/7/2023;
Theo đề nghị của Trưởng phòng Tổ chức cán bộ.

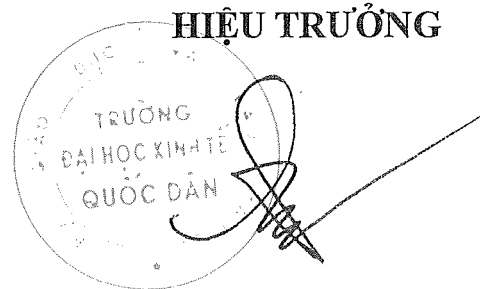
QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành Đề án Phát triển các ngành đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân (có Đề án kèm theo).

Điều 2. Quyết định có hiệu lực kể từ ngày ký.

Điều 3. Trưởng phòng Tổ chức cán bộ, Tổng hợp, Tài chính – Kế toán, Trưởng khoa Du lịch và Khách sạn, Trưởng các đơn vị liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận: *Ban*
- Đảng ủy (để báo cáo);
- Như điều 3 (để t/h);
- Lưu: VT, TCCB.

HIỆU TRƯỞNG


GS.TS Phạm Hồng Chương

MỤC LỤC

| | |
|---|----|
| TÓM TẮT | 1 |
| 1. SỰ CẦN THIẾT VỀ VIỆC XÂY DỰNG ĐỀ ÁN | 11 |
| 2. TIỀM NĂNG VÀ CÁC CĂN CỨ PHÁT TRIỂN CÁC NGÀNH ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN..... | 13 |
| 2.1 Mỗi liên kết giữa du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo | 13 |
| 2.2 Tiềm năng phát triển ngành du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới và tại Việt Nam | 21 |
| 2.3. Phát triển đào tạo và nghiên cứu về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới..... | 23 |
| 2.4. Căn cứ pháp lý cho phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo | 24 |
| 2.4.3 Hệ thống mã ngành đào tạo về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam..... | 29 |
| 2.4. Chiến lược phát triển của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân | 32 |
| 2.5. Đào tạo ngành du lịch và khách sạn tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân..... | 32 |
| 3. MỤC TIÊU PHÁT TRIỂN ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN | 34 |
| 3.1. Mục tiêu tổng quát..... | 34 |
| 3.2. Mục tiêu cụ thể | 34 |
| 4. NHIỆM VỤ VÀ GIẢI PHÁP THỰC HIỆN | 35 |
| 4.1. Phát triển nhóm môn học và môn học | 36 |
| 4.1.1. Nhóm các môn học | 36 |
| 4.1.2. Cơ cấu lại và phát triển các môn học | 37 |
| 4.2. Phát triển lực lượng giảng viên | 41 |
| 4.3. Phát triển các điều kiện giảng dạy, học tập và quản lý | 42 |
| 5. TỔ CHỨC THỰC HIỆN..... | 43 |
| 5.1. Khoa Du lịch và Khách sạn..... | 43 |
| 5.2. Phòng Đào tạo | 43 |

| | |
|---|----|
| 5.3. Tổ công tác xây dựng kế hoạch năm | 43 |
| 5.4. Các phòng ban, đơn vị chức năng | 43 |
| 6. LỘ TRÌNH THỰC HIỆN | 44 |
| 7. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ | 47 |
| 7.1. Kết luận..... | 47 |
| 7.2. Kiến nghị | 47 |
| 7.2.1. Kiến nghị với Đảng ủy | 47 |
| 7.2.2 Kiến nghị với Hội đồng trường | 47 |
| PHỤ LỤC | 48 |
| Phụ lục 1: Năng lực đào tạo hiện tại của Khoa Du lịch và Khách sạn..... | 48 |
| Phụ lục 2: Chương trình đào tạo dự kiến..... | 51 |
| 1. Chương trình đào tạo đại học ngành Quản trị sự kiện và giải trí | 51 |
| 2. Chương trình đào tạo đại học Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | 55 |
| Phụ lục 3: Một số chương trình đào tạo nước ngoài | 70 |
| 1. Chương trình đào tạo đại học Quản trị sự kiện và giải trí..... | 70 |
| 2. Chương trình đào tạo đại học Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | 78 |
| Phụ lục 4: Định nghĩa công nghiệp sáng tạo tại một số quốc gia | 87 |

TÓM TẮT

1. SỰ CẦN THIẾT VỀ VIỆC XÂY DỰNG ĐỀ ÁN

Trước những xu hướng của thế giới trong đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo, yêu cầu mang tính chiến lược của phát triển du lịch và giải trí trong nền kinh tế, xã hội Việt Nam trong nhiều thập kỷ tới, đòi hỏi cấp thiết của đào tạo trong lĩnh vực này tại Việt Nam và thế giới, để duy trì vị trí hàng đầu, mang tính dẫn dắt của trường Đại học kinh tế quốc dân, thực hiện chiến lược phát triển của Nhà trường, Trường Đại học kinh tế quốc dân xây dựng Đề án *Phát các ngành đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.*

Đề án làm rõ những tiềm năng, căn cứ để phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo, xác định định hướng, các giải pháp, xây dựng kế hoạch thực hiện phát triển đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại trường Đại học Kinh tế quốc dân.

2. TIỀM NĂNG VÀ CÁC CĂN CỨ PHÁT TRIỂN ĐÀO TẠO CÁC NGÀNH TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐH KTQD

2.1 Mối liên kết giữa du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Trong thời đại ngày nay, hoạt động vui chơi giải trí ngày càng được quan tâm và trở thành một phần không thể thiếu đối với con người. Cùng với sự phát triển, nhu cầu vui chơi, giải trí, một lĩnh vực kinh tế mới, lĩnh vực du lịch - giải trí - công nghiệp sáng tạo được hình thành ngày càng rõ ràng và chiếm vị trí ngày càng quan trọng trong hoạt động của con người và nền kinh tế thế giới. Du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo đều hướng tới mục tiêu chung là đáp ứng nhu cầu giải trí của con người, đem lại những hoạt động, trải nghiệm về vật chất và tinh thần cho con người. Các ngành này đan xen và làm nền tảng cho nhau phát triển.

2.2 Tiềm năng phát triển ngành du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới và tại Việt Nam

Du lịch - giải trí - công nghiệp sáng tạo chiếm một vị trí quan trọng trong nền kinh tế thế giới. Nếu cộng giá trị đóng góp của du lịch vào GDP thế giới vào là 10,3% GDP năm 2019¹, công nghiệp sáng tạo và sáng tạo chiếm khoảng 3%² và các ngành dịch vụ giải trí khác với khoảng 3-5% GDP, *các ngành du lịch, dịch vụ giải trí và công nghiệp sáng tạo chiếm hơn 16-18% GDP toàn cầu.*

¹ WTTC, 2022, Travel & Tourism Economic Impact 2022, WTTC

² UNCTAD, 2022. Creative Economy Outlook. UNCTAD

Bên cạnh đóng góp về kinh tế, du lịch, giải trí và sáng tạo đóng vai trò quan trọng trong phát triển sáng tạo, xã hội, hướng tới mục tiêu phát triển bền vững.

Tại Việt Nam, các ngành du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam hiện đang chiếm khoảng 12-15% GDP, trong đó du lịch chiếm khoảng 9% GDP, các ngành công nghiệp sáng tạo chiếm khoảng 3-4%. Lĩnh vực giải trí và công nghiệp sáng tạo cũng được định hướng phát triển nhanh, cùng với sự phát triển của ngành du lịch. Các ngành công nghiệp sáng tạo hiện chiếm khoảng 3-4% GDP được định hướng chiếm khoảng 7% GDP tới năm 2030. Giá trị của ngành du lịch, dịch vụ giải trí và công nghiệp sáng tạo ước tính khoảng 15% GDP hiện tại. Tới năm 2030, lĩnh vực này đóng góp gần 20-25% GDP của Việt Nam (trong đó riêng du lịch đóng góp 15-17% GDP, ngành công nghiệp sáng tạo khác gần với giải trí chiếm khoảng 5-7% GDP).

2.3 Phát triển đào tạo và nghiên cứu về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới

Trên thế giới, đào tạo đại học và sau đại học trong lĩnh vực du lịch và giải trí đang hình thành và phát triển trong những thập kỷ gần đây, trở thành một lĩnh vực đào tạo và nghiên cứu mới, ngày càng trở nên rộng rãi.

2.4 Căn cứ pháp lý cho phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Phát triển đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại trường Đại học Kinh tế quốc dân căn cứ vào chủ trương của Đảng, Nhà nước, những hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo, chiến lược phát triển của Trường Đại học Kinh tế quốc dân, bao gồm:

- Nghị quyết Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XIII của Đảng Cộng sản Việt Nam
- Chiến lược phát triển kinh tế - xã hội 10 năm 2021-2030 của Đảng Cộng sản Việt Nam.
- Nghị quyết 08/NQ-TW của Bộ Chính trị ngày 16/1/2017 về phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn
- Nghị quyết số 33-NQ/TW ngày 09/6/2014 về xây dựng và phát triển sáng tạo, con người Việt Nam đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững đất nước
- Nghị quyết số 08-NQ/TW ngày 16 tháng 01 năm 2017 của Bộ Chính trị về phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn.
- Luật du lịch ngày 19 tháng 6 năm 2017;

- Luật số 34/2018/QH14 sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học;

- Nghị định số 99/2019/NĐ-CP quy định chi tiết và hướng dẫn thi hành một số điều của Luật sửa đổi bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học có hiệu lực từ 15/02/2020;

- Chiến lược phát triển du lịch Việt Nam đến năm 2030 theo Quyết định số 147/QĐ-TTg, ngày 22/01/2020 của Thủ tướng Chính phủ;

- Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030, phê duyệt theo Quyết định số 1755/QĐ-TTg, ngày 8-9-2016 của Thủ tướng Chính phủ.

- Thông tư số 24/2017/TT-BGDĐT, Thông tư 25/2017/TT-BGDĐT ngày 10 tháng 10 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về mã ngành đào tạo đại học và sau đại học

- Thông tư Số: 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06/6/2022 của Bộ GD&ĐT quy định Danh mục thống kê ngành đào tạo của giáo dục đại học.

- Nghị quyết 82/NQ-CP ngày 18/5/2023 của Chính phủ về Nhiệm vụ, giải pháp đẩy nhanh phục hồi, tăng tốc phát triển du lịch hiệu quả, bền vững

- Chiến lược phát triển trường Đại học Kinh tế quốc dân giai đoạn 2021-2030 ban hành theo Quyết định số 314/QĐ-ĐHKQTĐ, ngày 20/7/2021 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế quốc dân

2.5 Chiến lược phát triển của trường ĐHKQTĐ

Chiến lược phát triển trường Đại học Kinh tế quốc dân giai đoạn 2021-2030 ban hành theo Quyết định số 314/QĐ-ĐHKQTĐ, ngày 20/7/2021 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế quốc dân đã xác định những vấn đề cơ bản định hướng cho phát triển đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo. Cụ thể là:

- *Sứ mệnh của trường Đại học kinh tế quốc dân* là “Tiên phong trong đổi mới, phát triển và phổ biến tri thức về kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh...”.

Lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đang phát triển mạnh mẽ trên thế giới và có nhiều tiềm năng phát triển tại Việt Nam. Việc tập trung đào tạo và nghiên cứu về lĩnh vực này khẳng định tính đổi mới, tiên phong của trường Đại học Kinh tế quốc dân.

- Các định hướng chiến lược phát triển của trường Đại học kinh tế quốc dân, chiến lược đào tạo xác định "...Từng bước mở rộng sang các lĩnh vực và ngành đào tạo mới, liên ngành, xuyên ngành... Trường sẽ thúc đẩy nhanh chóng việc giảng dạy các nội dung về công nghệ, kỹ thuật trong các ngành tài chính, du lịch và môi trường để tiến tới đào tạo toàn diện các ngành kinh tế này."

Phát triển lĩnh vực du lịch và những ngành kinh tế có liên quan trong lĩnh vực giải trí, công nghiệp sáng tạo được đặt thành một trong những định hướng ưu tiên trong chiến lược phát triển trường Đại học Kinh tế quốc dân trở thành đại học.

- Lộ trình thực hiện dự kiến cũng đã xác định rõ: "Giai đoạn 2: 2025 - 2030. Phát triển và xây dựng mới các môn học/ khoa/ bộ môn ... du lịch và khách sạn (quy hoạch du lịch, kiến trúc khách sạn, công nghệ vận hành khách sạn)... Thành lập mới hai hoặc ba trường trong các ngành, lĩnh vực chuyên sâu."

2.5. Đào tạo ngành du lịch và khách sạn tại trường ĐH Kinh tế Quốc dân

Trường ĐH Kinh tế Quốc dân là cơ sở đào tạo đại học đầu tiên trong lĩnh vực du lịch và khách sạn, hiện đang là cơ sở đào tạo với quy mô, chất lượng và uy tín hàng đầu tại Việt Nam. Trải qua hơn 35 năm xây dựng và phát triển đào tạo ngành du lịch và khách sạn, đến nay, Trường đã phát triển được nhiều chương trình đào tạo có chất lượng cao, được các trường đại học hàng đầu của thế giới công nhận, đạt được các chứng chỉ kiểm định quốc tế. Hiện tại Khoa có hơn 20 giảng viên với phần lớn là tiến sĩ và nghiên cứu sinh sắp bảo vệ luận án tiến sĩ. Bên cạnh những thành quả về đào tạo, hoạt động nghiên cứu khoa học và hợp tác quốc tế của Khoa cũng đang ngày càng phát triển.

3. MỤC TIÊU PHÁT TRIỂN ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐH KINH TẾ QUỐC DÂN

3.1. Mục tiêu tổng quát

Phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch và giải trí và công nghiệp sáng tạo trở thành một trong những lĩnh vực đào tạo mới, quan trọng tại Đại học Kinh tế Quốc dân tiến tới mô hình Đại học đa ngành, đa lĩnh vực.

3.2. Mục tiêu cụ thể

- Năm 2024:

+ Mở mã ngành thí điểm mới là Quản trị giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) với chương trình Quản trị giải trí và sự kiện hoặc mở thêm 01 mã ngành cấp 4 bậc đại học là Du lịch (Mã 7810101) với chương trình Du lịch, giải trí và sự kiện.

+ Phát triển mới 01 chương trình liên kết đào tạo quốc tế ngành Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành / Quản trị giải trí / Du lịch

- Năm 2025:

+ Mở thí điểm 01 ngành đào tạo mới là Quản trị công nghiệp sáng tạo và thiết kế nội dung (với chương trình đào tạo cùng tên) là ngành thí điểm trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781)

- Năm 2030

+ Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

4. NHIỆM VỤ VÀ GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

4.1. Phát triển nhóm môn học và môn học

4.1.1. Nhóm các môn học

Xây dựng các nhóm môn học đáp ứng yêu cầu đào tạo các ngành du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo bao gồm:

- Nhóm các môn học về kinh tế: không xây dựng mới; sử dụng các môn học thích hợp về kinh tế tại trường ĐH Kinh tế quốc dân

- Nhóm các môn học về quản trị kinh doanh: không xây dựng mới, sử dụng các môn học thích hợp về quản trị kinh doanh tại trường ĐH Kinh tế quốc dân

- Nhóm môn học chung về du lịch và giải trí: tiếp tục phát triển trên cơ sở các môn học đã và đang có tại Khoa Du lịch và Khách sạn. (6 môn)

- Nhóm các môn học về quản trị tác nghiệp / chuyên ngành: hoàn thiện các môn quản trị tác nghiệp về du lịch và khách sạn, nghiên cứu phát triển mới các môn học về quản trị tác nghiệp / chuyên ngành các ngành đào tạo mới. (44 môn)

- Nhóm các môn học về sáng tạo: tiếp tục mở rộng và phát triển mới các môn học về sáng tạo đáp ứng cho các ngành đào tạo mới. (5)

- Nhóm các môn học về nghệ thuật, công nghệ và đa phương tiện (media) (8 môn)

4.2. Phát triển lực lượng giảng viên

4.2.1. Số lượng giảng viên

- Tổng số giảng viên theo năm 2023 là 20 giảng viên, năm 2024 là 24 giảng viên, năm 2025 là 29 giảng viên, năm 2026 là 32 giảng viên, năm 2027 là 33 giảng viên, năm 2030 là 37 giảng viên.

4.3. Phát triển các điều kiện giảng dạy, học tập và quản lý

- Hoàn thiện công tác kiểm định, tiến tới 100% các chương trình kiểm định quốc tế theo tiêu chuẩn FIBAA, ACBSP.

- Xây dựng các phòng thực hành, đề xuất nghiên cứu xây dựng cơ sở đào tạo thực thành ngành du lịch và khách sạn tại trường ĐH Kinh tế quốc dân.

- Tăng cường mối quan hệ hợp tác với các đối tác trong giảng dạy và nghiên cứu.

- Thúc đẩy hoạt động nghiên cứu, xuất bản quốc tế của giảng viên trong Khoa.

- Đầu tư xây dựng các cơ sở thực hành các ngành du lịch và khách sạn, nhà hàng, các lĩnh vực giải trí, công nghiệp sáng tạo

- Liên kết với các doanh nghiệp tăng cường khả năng học tập thực hành của sinh viên.

- Xây dựng khách sạn trường tại trường ĐHKQTĐ.

- Xây dựng và quản lý hiệu quả mạng lưới hợp tác với các cơ quan quản lý Nhà nước, các doanh nghiệp.

- Phát triển các chương trình đào tạo liên kết với nước ngoài nhằm tăng cường khả năng giao lưu và chuyên gia nội dung đào tạo các lĩnh vực có liên quan, tăng vị thế, uy tín và doanh thu của hoạt động đào tạo.

- Mở rộng các hoạt động trao đổi học thuật quốc tế thông qua việc xây dựng các mạng lưới nghiên cứu, các hoạt động hợp tác nghiên cứu.

- Thành lập Khoa Du lịch và Giải trí trong Trường Kinh doanh thuộc Đại học Kinh tế quốc dân khi Trường Kinh doanh được thành lập năm 2023 trên cơ sở Khoa Du lịch và Khách sạn hiện tại.

- Từng bước nghiên cứu xây dựng Viện Du lịch và Giải trí, tiến tới xây dựng Trường Du lịch và Giải trí thuộc Đại học Kinh tế quốc dân.

5. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

5.1. Khoa Du lịch và Khách sạn

- Chủ trì xây dựng các chương trình đào tạo theo đề án.
- Xây dựng kế hoạch chi tiết hàng năm, báo cáo với Nhà trường tổ chức thực hiện.
- Theo lộ trình, chủ trì xây dựng các đề án cụ thể cho các hoạt động.
- Tổ chức thực hiện trong phạm vi trách nhiệm của Khoa.

5.2. Phòng Đào tạo

- Điều phối thực hiện dự án ở cấp Trường.
- Định kỳ báo cáo Ban giám hiệu về việc thực hiện Đề án.

5.3. Tổ công tác xây dựng kế hoạch năm

- Phối hợp với Phòng Quản lý đào tạo và Khoa Du lịch và Khách sạn đưa nội dung hoạt động theo Đề án được xây dựng vào kế hoạch công tác năm
- Bố trí kinh phí tổ chức thực hiện theo đề án và kế hoạch.

5.4. Các phòng ban, đơn vị chức năng

- Đưa nội dung của đề án trong các đề án, kế hoạch hoạt động chung của trường; triển khai tổ chức thực hiện theo chức năng, nhiệm vụ được giao.
- Phối hợp và hỗ trợ đơn vị chủ trì là Khoa Du lịch và Khách sạn trong việc thực hiện Đề án.
- Rà soát nội dung các văn bản của Nhà trường trong phạm vi chức năng được giao để cập nhật, bổ sung các nội dung của Đề án trong các văn bản hiện hành của Nhà trường.

6. LỘ TRÌNH THỰC HIỆN

Lộ trình thực hiện các Đề án như sau:

Bảng 8: Lộ trình thực hiện các nhiệm vụ cơ bản trong đề án

| TT | Nội dung công việc | Năm 2023 | Năm 2024 | Năm 2025 | Đến năm 2030 |
|----|-----------------------------------|---|--|---|--|
| 1 | Xây dựng chương trình đào tạo mới | <ul style="list-style-type: none"> - Xây dựng đề án, chuẩn bị các điều kiện thực hiện mở ngành Quản trị sự kiện và giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) - Hoàn thiện xây dựng 01 mã ngành đào tạo cấp 4 bậc thạc sĩ về Quản trị du lịch và lữ hành (Mã 8810102). | <ul style="list-style-type: none"> - Mở mã ngành thí điểm mới là Quản trị sự kiện và giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) với chương trình đào tạo cùng tên hoặc mở thêm 01 mã ngành cấp 4 bậc đại học là Du lịch (Mã 7810101) với chương trình Du lịch, giải trí và sự kiện. - Phát triển mới 01 chương trình liên kết đào tạo quốc tế ngành Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành / Quản trị giải trí / Du lịch <p><i>Quy mô đào tạo:</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mở thí điểm 01 ngành đào tạo mới là Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo (với chương trình đào tạo cùng tên) là ngành thí điểm trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) - Mở 01 chương trình đào tạo ngành du lịch bậc đào tạo tiên sĩ. <p><i>Quy mô đào tạo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Đại học: 500 sinh viên 4 ngành, 8 chương trình | <ul style="list-style-type: none"> - Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo - Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc thạc sĩ trong lĩnh vực đào tạo du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo. <p><i>Quy mô đào tạo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Đại học: 600 sinh viên 5 ngành, 9 chương trình - Thạc sĩ: 4 ngành, 4 chương trình - Tiến sĩ: |

| | | | | | |
|---|---------------------------------------|--|---|--|--|
| | | | - Đại học: 400 sinh viên, 3 ngành, 7 chương trình - Thạc sĩ: 3 ngành, 3 chương trình - Tiến sĩ: 1 ngành, 1 chương trình | - Thạc sĩ: 3 ngành, 3 chương trình - Tiến sĩ: 2 ngành, 2 chương trình | 2 ngành, 2 chương trình |
| 2 | Phát triển lực lượng giảng viên | Tuyển dụng 3 giảng viên | Tuyển dụng 4 giảng viên | Tuyển dụng 5 giảng viên | Tuyển dụng 8 giảng viên |
| 3 | Cơ sở vật chất kỹ thuật | Xây dựng phòng thực hành du lịch | Nghiên cứu xây dựng khách sạn trường (theo kế hoạch của Trường) | Xây dựng phòng thực hành quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | Phát triển khách sạn trường |
| 4 | Kiểm định | Hoàn thiện kiểm định 05 chương trình đào tạo hiện tại | Thực hiện công tác kiểm định thường xuyên | Thực hiện công tác kiểm định thường xuyên | Kiểm định quốc tế các chương trình đào tạo mới |

7. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

7.1. Kết luận

Đề phù hợp với xu hướng và yêu cầu phát triển của nền kinh tế - xã hội của Việt Nam và thế giới, cập nhật xu hướng phát triển đào tạo và nghiên cứu của thế giới, thực hiện các định hướng chỉ đạo của Đảng và Nhà nước trong phát triển kinh tế, đào tạo đại học, triển khai Chiến lược phát triển Trường Đại học Kinh tế Quốc dân giai đoạn 2021-2030, Đề án Phát triển đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch - giải trí - công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân đến năm 2030 đã được xây dựng. Đây là văn bản quan trọng để định hướng, tập trung nguồn lực, chỉ đạo các đơn vị trong Trường thực hiện nhiệm theo đề án.

7.2. Kiến nghị

7.2.1. Kiến nghị với Đảng ủy

Chỉ đạo việc thực hiện Đề án trong chủ trương phát triển chung của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân nói chung.

7.2.2 Kiến nghị với Hội đồng trường

- Chỉ đạo việc thực hiện Đề án tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân trong chiến lược phát triển chung của Nhà trường.

- Rà soát bổ sung các văn bản trong thẩm quyền của Hội đồng Trường về các nội dung liên quan tới Đề án.

1. SỰ CẦN THIẾT VỀ VIỆC XÂY DỰNG ĐỀ ÁN

Trường Đại học Kinh tế Quốc dân là cơ sở đào tạo đại học hàng đầu tại Việt Nam trong lĩnh vực kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh; được đánh giá là có chỉ số tác động mạnh nhất tới phát triển kinh tế xã hội của đất nước. Định hướng chiến lược phát triển của Trường hướng tới phát triển trở thành một Đại học và duy trì vị thế hàng đầu trong định hướng đào tạo đại học và nghiên cứu trong các lĩnh vực kinh tế, quản lý, quản trị kinh doanh và các lĩnh vực có liên quan, lĩnh vực đang phát triển. Trong điều kiện nền kinh tế - xã hội của Việt Nam và thế giới đang thay đổi từng ngày, tri thức và học thuật của nhân loại phát triển mạnh mẽ, đất nước Việt Nam đang trên đà phát triển tiến tới một nước được kỳ vọng là có thu nhập cao từ năm 2045³, việc đổi mới, phát triển các lĩnh vực đào tạo nghiên cứu mới, đáp ứng xu thế, yêu cầu của thời đại và của đất nước là yêu cầu cấp bách đối với Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

Du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đã và đang phát triển trở thành một phần quan trọng trong hoạt động của con người. Du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đã trở thành một lĩnh vực kinh tế lớn và đang tiếp tục mở rộng về quy mô và vai trò trong nền kinh tế thế giới. Du lịch đã trở thành ngành kinh tế có quy mô lớn nhất thế giới chiếm khoảng 10% GDP⁴. Nếu tính cả các ngành giải trí và các ngành công nghiệp sáng tạo, các ngành này chiếm tới 15-20% GDP thế giới và đang tiếp tục phát triển. Tại Việt Nam, du lịch được xác định là ngành kinh tế mũi nhọn⁵ và chiếm tới 10% GDP. Nếu kể cả các ngành giải trí và công nghiệp sáng tạo, các ngành này chiếm khoảng 15% GDP và được định hướng chiếm trên 20% năm 2030. Các ngành du lịch, giải trí, công nghiệp văn hóa sáng tạo, được Đảng và Nhà nước định hướng phát triển trong thời gian tới hướng tới đóng góp tích cực trong phát triển kinh tế, nâng cao đời sống sáng tạo, xã hội của người dân Việt Nam³.

Du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo là một lĩnh vực kinh tế khá đặc thù. Du lịch được xác định là một “ngành kinh tế tổng hợp, đa ngành, đa lĩnh vực, có tính xã hội hóa cao”⁶. Ngành giải trí, công nghiệp văn hóa và sáng tạo gắn liền với sáng tạo - xã hội. Đào tạo đại học và nghiên cứu về lĩnh vực du lịch và giải trí có những đặc trưng riêng, mang tính đa ngành và liên ngành, gắn kết với nhiều lĩnh vực nghiên cứu, từ kinh tế, xã hội, tới kỹ thuật, môi trường⁷. Chính vì vậy, du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đã trở thành một lĩnh vực đào tạo và nghiên cứu có tính liên ngành sâu sắc và đang mở rộng và phát triển nhanh trong

³ Đảng cộng sản Việt Nam (2021). *Văn kiện Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XIII*, Nxb. Chính trị quốc gia Sự thật, Hà Nội, 2021

⁴ UNWTO (2020). *International Tourism Highlight*. 2020 edition. UNWTO

⁵ Nghị quyết 08 của Bộ Chính trị ngày 17/1/2017 về Phát triển du lịch thành ngành kinh tế mũi nhọn.

⁶ Luật Du lịch (Số 09/2017/QH14) ngày 19/06/2017

⁷ Hall, C. Michael (1991). Tourism as the subject of post-graduate dissertations in Australia, *Annals of Tourism Research*. 18(3), pp. 520–523. doi:10.1016/0160-7383(91)90061-f.

những thập kỷ trở lại đây, trở thành một lĩnh vực đào tạo và nghiên cứu phổ biến, rộng rãi trên phạm vi toàn thế giới.

Đào tạo đại học về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đã và đang được hình thành, phát triển nhanh tại Việt Nam, đáp ứng với yêu cầu phát triển kinh tế - xã hội. Du lịch và giải trí được xác định là một lĩnh vực đào tạo độc lập⁸. Đào tạo đại học trong ngành du lịch và khách sạn đã phát triển nhanh trong khoảng 15 năm trở lại đây sau khi, đáp ứng nhu cầu lớn về nhân lực trong ngành này. Trong khi đó, đào tạo về giải trí, công nghiệp sáng tạo còn khá hạn chế, đặc biệt về khía cạnh kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh trong lĩnh vực kinh tế này. Sự thiếu hụt này đặt ra những yêu cầu cấp bách trong việc phát triển các chương trình đào tạo này tại Việt Nam.

Trong định hướng phát triển thành đại học, Trường Đại học Kinh tế Quốc dân chiến lược phát triển trường đến năm 2030 xác định trường là “Tiên phong trong đổi mới, phát triển và phổ biến tri thức về kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh...”, theo đó “Trường sẽ thúc đẩy nhanh chóng việc giảng dạy các nội dung về công nghệ, kỹ thuật trong các ngành tài chính, du lịch và môi trường để tiến tới đào tạo toàn diện các ngành kinh tế này.”. Lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo là những lĩnh vực đào tạo mới được định hướng phát triển với định hướng “xây dựng mới các môn học/ khoa/ bộ môn ... du lịch và khách sạn (quy hoạch du lịch, kiến trúc khách sạn, công nghệ vận hành khách sạn)... Thành lập mới hai hoặc ba trường trong các ngành, lĩnh vực chuyên sâu.”⁹.

Trường Đại học Kinh tế Quốc dân là cơ sở đại học đầu tiên tại Việt Nam phát triển đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch và khách sạn từ năm 1987. Hiện tại, Trường là cơ sở đào tạo và nghiên cứu hàng đầu tại Việt Nam trong lĩnh vực đào tạo này, với đội ngũ giảng viên, chương trình đào tạo, mạng lưới đối tác trong nước và quốc tế, mạng lưới cựu sinh viên, chất lượng đào tạo... uy tín hàng đầu tại Việt Nam. Đứng trước những xu hướng của thế giới trong đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo, yêu cầu mang tính chiến lược của phát triển du lịch và giải trí trong nền kinh tế, xã hội Việt Nam trong nhiều thập kỷ tới, đòi hỏi cấp thiết của đào tạo trong lĩnh vực này tại Việt Nam và thế giới, để duy trì vị trí hàng đầu, mang tính dẫn dắt của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân, thực hiện chiến lược phát triển của Nhà trường, việc xây dựng Phát các ngành đào tạo thuộc lĩnh vực công nghiệp sáng tạo, giải trí gắn với Kinh doanh Du lịch của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

Đề án làm rõ những tiềm năng, căn cứ để phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo, xác định định hướng, các giải pháp, xây

⁸ Thông tư số 24/2017/TT-BGDĐT, Thông tư 25/2017/TT-BGDĐT ngày 10/10/2017 của Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định về mã ngành đào tạo bậc đại học và sau đại học

⁹ Chiến lược phát triển trường Đại học Kinh tế Quốc dân đến năm 2030

dựng kế hoạch thực hiện phát triển đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

2. TIỀM NĂNG VÀ CÁC CĂN CỨ PHÁT TRIỂN CÁC NGÀNH ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN

2.1 Mối liên kết giữa du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Trong thời đại ngày nay, thời gian rảnh (ngoài giờ làm việc) ngày càng nhiều hơn và nhu cầu dành cho các hoạt động vui chơi giải trí ngày càng được quan tâm và trở thành một phần không thể thiếu đối với con người. Cùng với sự phát triển, nhu cầu vui chơi giải trí ngày càng lớn. Con người có nhiều thời gian và tiền bạc để sử dụng cho mục đích này. Một lĩnh vực kinh tế mới, lĩnh vực du lịch - giải trí - công nghiệp sáng tạo được hình thành ngày càng rõ ràng và chiếm vị trí ngày càng quan trọng trong hoạt động của con người và nền kinh tế thế giới.

Thuật ngữ nghỉ ngơi (leisure) nghĩa ban đầu được hiểu theo khía cạnh thời gian là “thời gian mà con người không làm việc hay làm một nhiệm vụ gì đó” hay “thời gian tự do ngoài công việc có thể thư giãn”. Trong khía cạnh kinh doanh, thương mại, từ nghỉ ngơi (leisure) được hiểu là “những hoạt động của con người khi họ không làm việc, khi thư giãn hoặc vui chơi”¹⁰. Xuất phát từ việc chia sẻ thời gian trong cuộc sống, hoạt động của con người được chia thành thời gian làm việc và thời gian nghỉ ngơi (leisure) bao gồm việc nghỉ ngơi (ăn, ngủ ...) và thời gian giải trí (recreation). Các hoạt động giải trí (recreation) bao gồm các hoạt động giải trí tại nhà (home-based recreation) và hoạt động giải trí bên ngoài (recreation away from home). Hoạt động giải trí bên ngoài có thể gắn một phần với hoạt động công việc khi người lao động đi làm việc ở một nơi khác và tranh thủ có các hoạt động giải trí trong hoặc sau công việc. Các hoạt động giải trí của con người tạo ra một lĩnh vực kinh tế liên quan tới việc đáp ứng nhu cầu giải trí nói chung¹¹. Đó là lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo.

Nghỉ ngơi - giải trí (leisure) gắn liền với các hoạt động du lịch và sáng tạo. Một phần quan trọng của các hoạt động du lịch là nhằm đáp ứng nhu cầu nghỉ ngơi - giải trí của con người. Trong khi đó các hoạt động sáng tạo gắn với nhu cầu tinh thần và hướng tới nghỉ ngơi, giải trí, tìm hiểu, học hỏi của con người.¹² (hình 1). Các lĩnh vực giải trí được xác định là những cấu phần trong hoạt động kinh doanh du lịch, là một trong những tài nguyên du lịch, thu hút khách du lịch, là

¹⁰ Từ điển Cambridge (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/leisure>, truy cập ngày 14/07/2022)

¹¹ Tribe, J. (2011). *The Economics of Recreation, leisure, and tourism*. London: Routledge Taylor & Francis Group.

¹² Hall, C. Michael, Allan M. Williams, and Alan A. Lew, (2004). *Tourism: Conceptualizations, Institutions, and Issues*. A companion to tourism / edited by Alan A. Lew, C. Michael Hall, Allan M. Williams

một cấu phần trong ngành du lịch nhằm cung cấp các sản phẩm cho sản phẩm du lịch¹³. Mỗi quan hệ giữa du lịch và sáng tạo cũng ngày càng gắn bó, tạo nên lợi ích và thúc đẩy sự phát triển của nhau. Trong khi văn hóa sáng tạo ngành càng trở thành nguồn tài nguyên du lịch quan trọng, tạo ra sự phát biệt của sản phẩm du lịch của một quốc gia với các nước khác thì du lịch là một công cụ quan trọng cho phát triển công nghiệp văn hóa và sáng tạo, hỗ trợ di sản văn hóa, là những động lực tạo ra sức cạnh tranh, xây dựng hình ảnh của các địa phương, quốc gia trong một thế giới toàn cầu hóa đang diễn ra mạnh mẽ¹⁴.

Hình 1: Ngành du lịch và giải trí

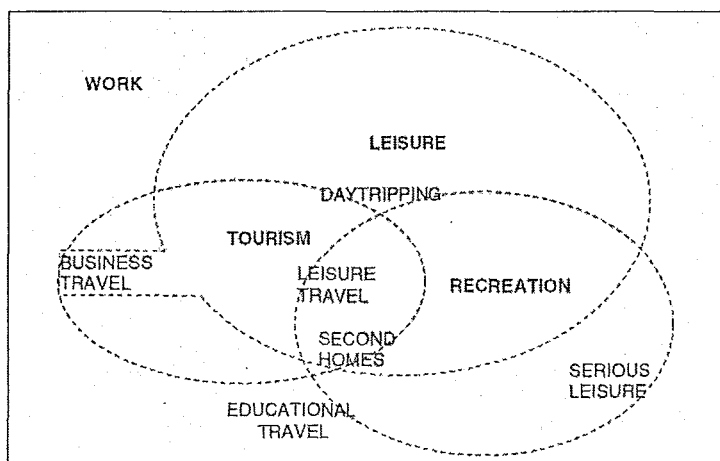


Figure 1.1 Relationships between leisure, recreation, and tourism
Source: After Hall 2003.

Nguồn: Hall và cộng sự, 2004¹²

Du lịch (tourism) và nghỉ ngơi - giải trí (leisure) và hoạt động sáng tạo (gắn liền với giải trí (recreation) có mối quan hệ mật thiết, tương đồng, giao thoa và bao trùm lẫn nhau, đều là lĩnh vực nghiên cứu mang tính chất liên ngành, với nhiều sáng tạo và mang tính thử nghiệm, thực tiễn cao^{15 12 16 17 18}. Các nghiên cứu học thuật và thực tiễn về lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đã dần được hội tụ trong từ khoảng hơn 35 năm trở lại đây^{15 17 14 19 20}. Trên khía cạnh

¹³ Charles R. Goeldner, J. R. Brent Ritchie (2009). *Tourism: principles, practices, philosophies*.—Eleventh ed.

¹⁴ OECD (2009). *The Impact of Culture on Tourism*. OECD.

¹⁵ Stephen L.J. Smith; Geoffrey C. Godbey (1991). Leisure, recreation and tourism. *Annals of Tourism Research*, 18(1), 85–100. doi:10.1016/0160-7383(91)90041-9

¹⁶ Hall, C. Michael, Stephen J. Page (2014). *The Geography of Tourism and Recreation: Environment, Place and Space*, Routledge

¹⁷ Verbeke, Myriam Jansen, Adri Dietvorst (1987), Leisure, Recreation, Tourism A Geographic View on Integration, *Annals of Tourism Research*, Vol. 14, pp. 361-375

¹⁸ DCMS - Department for Culture, Media and Sport, United Kingdom (2020). DCMS Sectors Economic Estimates 2018 (provisional): Gross Value Added. DCMS

(https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/959053/DCM_S_Sectors_Economic_Estimates_GVA_2018_V2.pdf, truy cập 14/7/2022)

¹⁹ OECD (2012). *Tourism and Creative Economy*. OECD

²⁰ Richards, G (2014). *Tourism Trends: The Convergence of Culture and Tourism*; Academy for Leisure NHTV University of Applied Sciences: Breda, The Netherlands, 2014

học thuật, du lịch và giải trí đã được ghép vào nhau trở thành một lĩnh vực nghiên cứu thống nhất²¹. Trong thực tiễn lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo được sắp xếp chung trong một lĩnh vực kinh tế²².

Trong khi ngành “*công nghiệp du lịch*” đã được biết tới từ lâu, trong những năm trở lại đây, một loạt những khái niệm kinh tế mới như như “*công nghiệp sáng tạo*”, “*kinh tế ban đêm*”, “*kinh tế sáng tạo*” được giới thiệu ở Việt Nam và dần trở nên quen thuộc. Đây là những ngành kinh tế trong lĩnh vực giải trí hoặc có liên quan trực tiếp tới giải trí. Các ngành kinh tế này cũng mới được quan tâm phát triển trên thế giới trong vài thập kỷ trở lại đây, mặc dù đã hình thành trong thời gian dài trước đó.

Các ngành phục vụ nhu cầu giải trí, tinh thần cho con người khá đa dạng và chồng chéo. Điều này gây khó khăn cho sự chồng chéo, không thống nhất về các ngành kinh tế phục vụ cho nhu cầu này. Các tổ chức, các quốc gia khác nhau, sử dụng các thuật ngữ khác nhau để mô tả các ngành trong lĩnh vực phục vụ nhu cầu giải trí, tinh thần của con người. Phạm vi lĩnh vực này cũng không đồng nhất do sự đa dạng của các ngành tại mỗi quốc gia cũng như mức độ phát triển của các ngành. Các ngành này cũng bị chồng lấn giữa nhu cầu tiêu dùng cá nhân với nhu cầu cho gia đình và tổ chức, mở rộng cả sang phục vụ nhu cầu của hoạt động sản xuất kinh doanh. Bên cạnh những ngành truyền thống như du lịch (tourism), lưu trú (accommodation), ăn uống (food and beverage), giải trí ngoài trời và trong nhà (recreation và entertainment) đã được định hình từ khá lâu, nhiều lĩnh vực giải trí mới đã hình thành và phát triển trong thời gian qua.

Tại Anh, Cục Sáng tạo, Truyền thông và Thể thao Anh (DCMS - Department for Culture, Media and Sport, United Kingdom) sử dụng thuật ngữ “*các ngành sáng tạo, truyền thông, thể thao*” (DCMS sectors) bao gồm các lĩnh vực: dịch vụ dân sự (civil society), các ngành công nghiệp sáng tạo (creative industries), các ngành sáng tạo (cultural sector), các ngành số (digital sector), cờ bạc (gambling), thể thao (sport), truyền thông (telecoms) và du lịch (tourism). Các ngành về số và truyền thông chỉ tính cho mảng dịch vụ, không tính mảng sản xuất. Các ngành DCMS này bao gồm quảng cáo, kiến trúc, thị trường nghệ thuật và cổ vật, hàng thủ công, thiết kế, thời trang, phim và video, âm nhạc, nghệ thuật biểu

²¹ Trang xếp loại tạp chí học thuật uy tín thế giới scimagojr.com có riêng một lĩnh vực nghiên cứu là “Tourism, Leisure, Hospitality Management” (<https://www.scimagojr.com/journalrank.php?category=1409>). Trang xếp loại tạp chí học thuật uy tín khác là clarivate.com khi tìm kiếm các tạp chí về từ khóa “tourism”, “hospitality”, “leisure” sẽ cho kết quả gần tương tự như nhau về lĩnh vực du lịch, khách sạn và giải trí.

²² Hệ thống thống kê ngành kinh tế của Bắc Mỹ (NAICS) thống kê giải trí và lưu trú/du lịch thành một nhóm ngành là Leisure and Hospitality supersector (https://www.bls.gov/iag/tgs/iag_index_naics.htm); Hệ thống các ngành của Anh xếp các ngành công nghiệp văn hóa và du lịch, thể thao trong nhóm ngành DCMS (Digital, Culture, Media, Sport – Kỹ thuật số, Văn hóa, Đa phương tiện, Thể thao) (<https://www.gov.uk/government/collections/dcms-sectors-economic-estimates>)

diễn, xuất bản, truyền hình, truyền thanh, trò chơi điện tử và video, dịch truyền thông¹⁸.

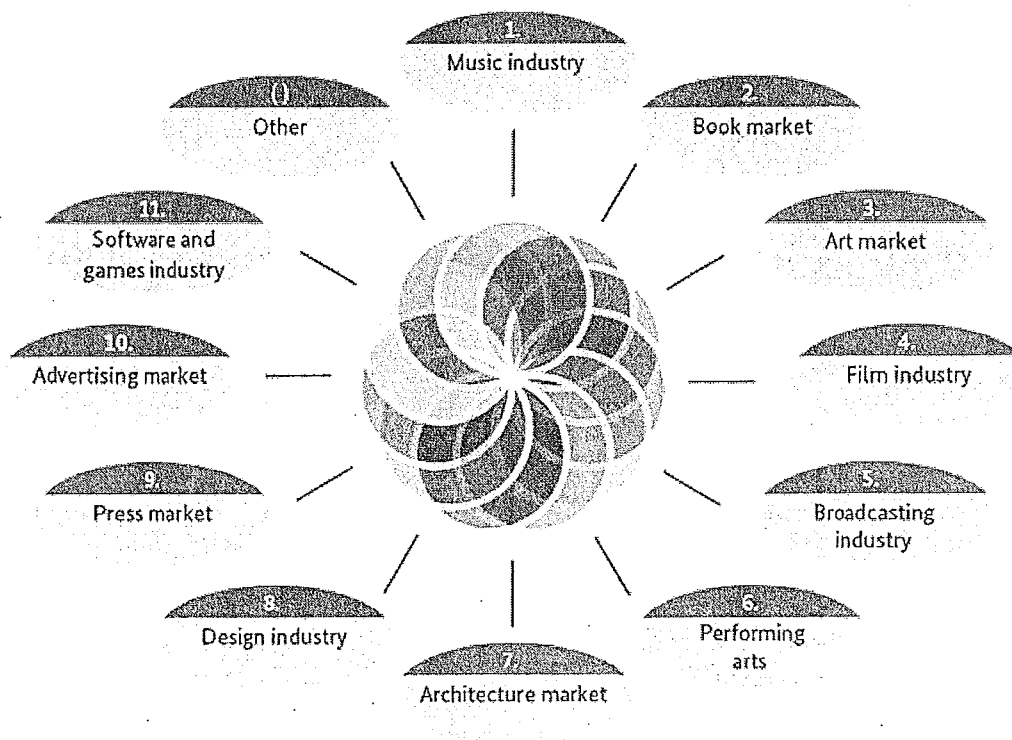
Tổ chức Sở hữu Trí tuệ Thế giới (WIPO - World Intellectual Property Organization) sử dụng thuật ngữ “*các ngành công nghiệp có bản quyền*” với các ngành công nghiệp bản quyền chính (quảng cáo, sưu tập, phim và video, âm nhạc, nghệ thuật trình diễn, xuất bản, phần mềm, truyền hình và truyền thanh, nghệ thuật hình ảnh và đồ họa) và các ngành công nghiệp bản quyền một phần (kiến trúc, quần áo và giày dép, thiết kế, thời trang, hàng gia dụng, đồ chơi) và các ngành có liên quan tới bản quyền (sản xuất vật liệu để ghi, điện tử dân dụng, nhạc cụ, giấy, máy phô-tô co-pi và các thiết bị phô-tô co-pi).

Viện thống kê của UNESCO sử dụng thuật ngữ “*các ngành công nghiệp sáng tạo*” bao gồm các ngành trong lĩnh vực sáng tạo cốt lõi (bảo tàng, triển lãm, thư viện, nghệ thuật biểu diễn, lễ hội, thủ công mỹ nghệ và nghệ thuật hình ảnh, thiết kế, xuất bản, truyền hình và truyền thanh, phim và video, ảnh, phương tiện tương tác) và các ngành trong lĩnh vực sáng tạo mở rộng (nhạc cụ, thiết bị âm thanh, kiến trúc, quảng cáo, thiết bị in, phần mềm, thiết bị nghe nhìn)²³. Tại Việt Nam, thuật ngữ “*các ngành công nghiệp sáng tạo*” bao gồm các ngành 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 sáng tạo²⁴. Các dịch vụ giải trí cũng gắn liền với ngành du lịch và công nghiệp sáng tạo. Tại nhiều nước, các ngành về nghệ thuật, giải trí (art, entertainment and recreation) được gộp thành một nhóm ngành như tại Mỹ, Anh. Cơ cấu của các ngành này cũng có nhiều phần giao thoa với các ngành du lịch và công nghiệp sáng tạo.

Nội hàm của công nghiệp sáng tạo được thể hiện trong sơ đồ dưới đây:

²³ UNESCO, 2013. *Creative Economy Report 2013*, Special Edition, UNESCO.

²⁴ Quyết định 1755/QĐ-TTg, ngày 8/9/2016 Phê duyệt Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam đến năm 2020 tầm nhìn đến năm 2030.



Federal Ministry for Economic Affairs and Energy, 2009²⁵

(Các ngành công nghiệp sáng tạo được thể hiện tại phụ lục 04)

Tribe (2011) thống kê một số các hoạt động du lịch, giải trí của con người tạo nên ngành du lịch và giải trí¹¹, bao gồm:

- Giải trí trong nhà:

- + Âm nhạc
- + Truyền thanh
- + Truyền hình
- + Sách báo, xuất bản
- + Tự làm (đồ trong nhà)
- + Làm vườn
- + Trò chơi (game)
- + Thể dục trong nhà

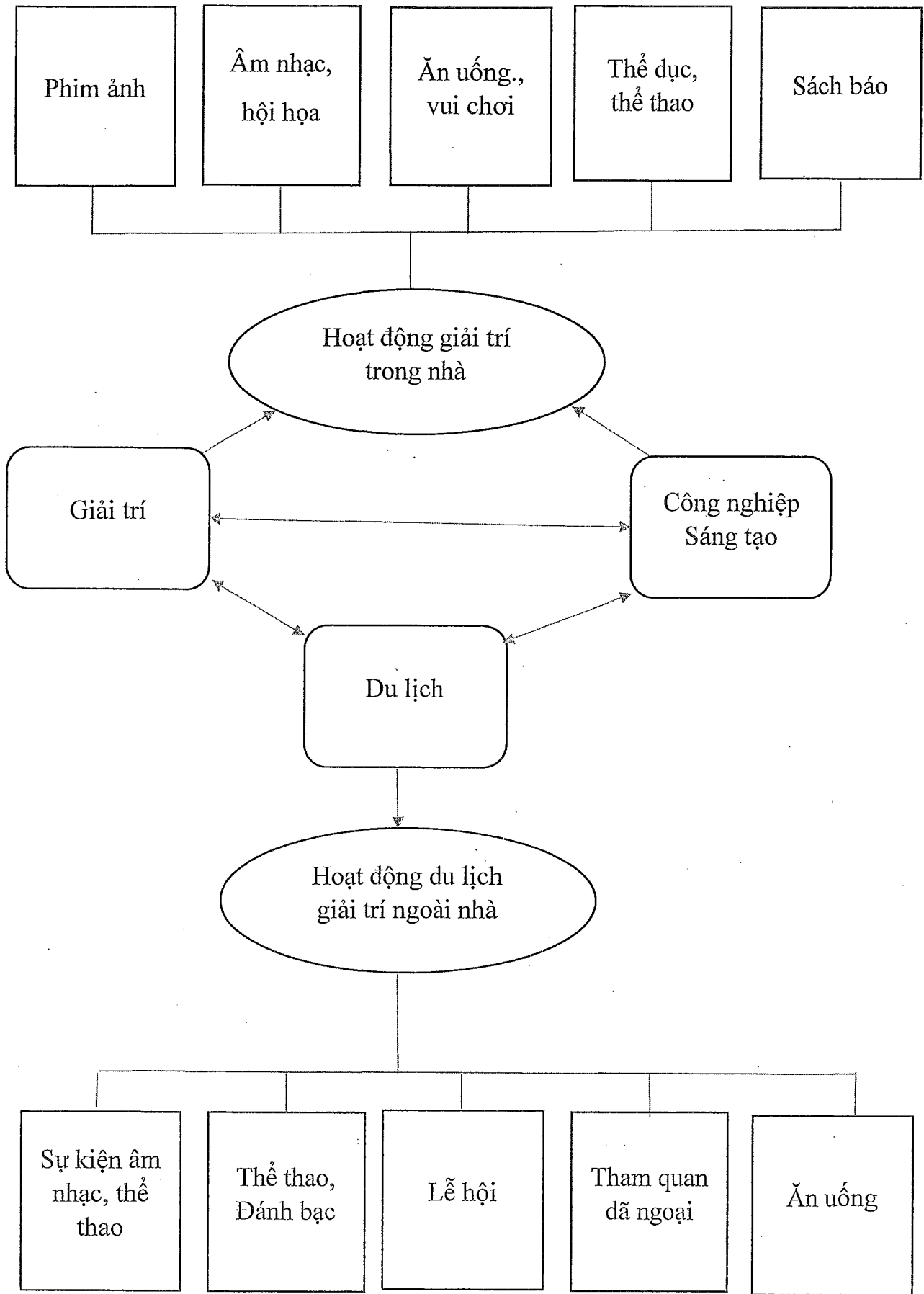
²⁵ Federal Ministry for Economic Affairs and Energy, 2009. *The cultural and creative industries and their segments*. (<https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Infografiken/the-cultural-and-creative-industries-and-their-segments.html>, truy cập 14/07/2022)

- + Giải trí trên máy tính
- + Hoạt động theo sở thích khác
- Các hoạt động giải trí bên ngoài
 - + Tham gia hoạt động thể thao
 - + Các giải trí nghe nhìn
 - + Giải trí theo sở thích
 - + Đi thăm thú
 - + Ăn uống
 - + Trò chơi và cờ bạc
- Du lịch
 - + Du lịch tới một điểm đến (và các dịch vụ kèm theo)
 - + Lưu trú tại điểm đến
 - + Các hoạt động vui chơi giải trí tại điểm đến

Để đáp ứng nhu cầu giải trí này, nhiều ngành kinh tế liên quan tới giải trí được hình thành và phát triển như:

- Các ngành công nghiệp sáng tạo:
 - + Kiến trúc
 - + Nghe nhìn (phim ảnh, TV, đài)
 - + Nghệ thuật biểu diễn
 - + Thư viện
 - + Thiết kế / kiến trúc
 - + Thị trường nghệ thuật / nghệ thuật trực quan (visual art)
 - + Xuất bản
 - + Thời trang
 - + Phần mềm/ đa phương tiện / Trò chơi
 - + Bảo tàng / di sản sáng tạo
 - + Âm nhạc
 - + Thủ công mỹ nghệ

- + Quảng cáo
 - + Du lịch sáng tạo
 - Các lĩnh vực du lịch
 - + Lễ hành
 - + Ăn uống
 - + Sự kiện
 - + Vui chơi giải trí: công viên giải trí, công viên chuyên đề...
 - + Vận chuyển: đường bộ, hàng không, tàu thủy...
 - + Mua sắm
 - + Thủ công mỹ nghệ...
 - Thể thao: Golf; Trượt tuyết; Đua ngựa ...
 - Làm vườn
- Sự gắn kết giữa du lịch, giải trí và sáng tạo được thể hiện ở sơ đồ dưới đây:



2.2 Tiềm năng phát triển ngành du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới và tại Việt Nam

Kinh tế xã hội thế giới có những thay đổi mạnh mẽ về cơ cấu ngành với sự phát triển của nền *kinh tế trải nghiệm* thay thế cho nền kinh tế sản xuất hàng hóa và dịch vụ²⁶. Theo xu hướng phát triển tất yếu của xã hội hiện đại khi nền sản xuất ngày càng phát triển, hàng hóa và dịch vụ ngày càng đồ dào, nhu cầu con người chuyển sang những *sản phẩm trải nghiệm*. Con người ngày càng được giải phóng khỏi công việc, có nhiều thời gian hơn và hướng tới nhu cầu tiêu dùng các dịch vụ du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo là những lĩnh vực cung cấp sản phẩm trải nghiệm. Chính vì vậy, du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo đã trở thành lĩnh vực kinh tế lớn và phát triển nhanh trên phạm vi toàn cầu. Tại Việt Nam, lĩnh vực kinh tế này đã và đang được nhìn nhận là lĩnh vực kinh tế quan trọng và có tính mũi nhọn như ngành du lịch.

Tại Mỹ, ngành du lịch, giải trí và một phần công nghiệp sáng tạo (được tập hợp thành ngành lưu trú, ăn uống, nghệ thuật và giải trí) chiếm 20% năm 2010, ngang bằng với ngành sản xuất của Mỹ²⁷. Tại Anh, theo thống kê của DCMS (Cục sáng tạo, truyền thông và thể thao), các ngành DCMS của Anh (không kể ngành du lịch) chiếm 11,7% GDP năm 2018¹⁸ và 12,9% lực lượng lao động²⁸. Riêng ngành du lịch của Anh năm 2019 đã chiếm 10,3% GDP và 10% lực lượng lao động²⁹. Như vậy tổng giá trị của các ngành du lịch, công nghiệp sáng tạo chiếm khoảng 22% GDP của nước Anh.

Theo tính toán của Tổ chức Sở hữu trí tuệ thế giới³⁰, các ngành công nghiệp có bản quyền đang chiếm khoảng 5,54% GDP của thế giới và 5,78% lực lượng lao động. Giá trị này tại các nước phát triển tương ứng là 7,42% và 6,94%. Trong khi đó ở các nền kinh tế đang nổi hay đang chuyển đổi (transition / emerging economies) là 5,07% và 5,80%. Tỷ lệ này thấp nhất ở các nước đang phát triển với giá trị tương ứng là 4,60% và 4,56%. Một nghiên cứu khác của OECD (2014) cũng chỉ ra đóng góp của các ngành công nghiệp sáng tạo trong GDP của

²⁶ Pine II, B.J. and J.H. Gilmore (2011), *The Experience Economy*, Updated Edition, Boston, MA: Harvard Business Review Press

²⁷ OIA (Outdoor Industry Association Hiệp hội công nghiệp ngoài trời Mỹ) (2010). *The Outdoor Recreation Economy* (https://www.fs.usda.gov/Internet/FSE_DOCUMENTS/stelprdb5389204.pdf truy cập ngày 14/7/2022)

²⁸ DCMS - Department for Culture, Media and Sport, United Kingdom (2021). *DCMS Sector Economic Estimates: Workforce, 2021* (<https://www.gov.uk/government/statistics/dcms-sector-economic-estimates-workforce-2021>, truy cập 14/7/2022)

²⁹ WTTC (World Travel and Tourism Council) (2022). *United Kingdom 2022 Annual Research: Key Highlights* (<https://wttc.org/Research/Economic-Impact/moduleId/704/itemId/228/controller/DownloadRequest/action/QuickDownload>, truy cập 14/7/2022)

³⁰ WIPO (2021). *The Economic Contribution of The Copyright Industries: An Overview of the Results from WIPO Studies Assessing the Economic Contribution of the Copyright Industries*. WIPO

một số nước như tại Áo là 10,4%, Đức, Canada là 7,4%, Indonesia là 7,2%, Úc 6,9%.

Nếu cộng giá trị đóng góp của du lịch vào GDP thế giới vào là 10,3% GDP năm 2019²⁹, công nghiệp sáng tạo và sáng tạo chiếm khoảng 3%³¹ và các ngành dịch vụ giải trí khác với khoảng 3-5% GDP, các ngành du lịch, dịch vụ giải trí và công nghiệp sáng tạo chiếm hơn 16-18% GDP toàn cầu.

Bên cạnh đóng góp về kinh tế, du lịch và giải trí đóng vai trò quan trọng trong phát triển sáng tạo, xã hội, hướng tới mục tiêu phát triển bền vững. Du lịch và giải trí đáp ứng nhu cầu thiết yếu về cả thể chất và tinh thần của con người. Đây cũng là động lực tạo ra sự phát triển về sáng tạo, xã hội của các địa phương, các quốc gia. Động lực tiêu dùng các sản phẩm, dịch vụ du lịch và giải trí kích thích hoạt động “sản xuất” cung cấp các sản phẩm này, kích thích quá trình duy trì, bảo tồn, phát huy các giá trị sáng tạo, xây dựng đời sống xã hội phát triển tại các quốc gia. Du lịch và giải trí cũng gắn liền với quá trình sáng tạo ra những trải nghiệm mới, khuyến khích sự phát triển của xã hội sáng tạo phục vụ con người. Du lịch và giải trí cũng hướng tới mục tiêu cuối cùng là phát triển bền vững xã hội.

Tại Việt Nam, các ngành du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam hiện đang chiếm khoảng 12-15% GDP, trong đó du lịch chiếm khoảng 9% GDP, các ngành công nghiệp sáng tạo chiếm khoảng 3-4%. Lĩnh vực giải trí và công nghiệp sáng tạo cũng được định hướng phát triển nhanh, cùng với sự phát triển của ngành du lịch. Các ngành công nghiệp sáng tạo hiện chiếm khoảng 3-4% GDP được định hướng chiếm khoảng 7% GDP tới năm 2030. Giá trị của ngành du lịch, dịch vụ giải trí và công nghiệp sáng tạo ước tính khoảng 15% GDP hiện tại. Tới năm 2030, lĩnh vực này đóng góp gần 20-25% GDP của Việt Nam (trong đó riêng du lịch đóng góp 15-17% GDP, ngành công nghiệp sáng tạo khác gần với giải trí chiếm khoảng 5-7% GDP).

Bên cạnh những đóng góp quan trọng về kinh tế, các ngành du lịch, dịch vụ và công nghiệp sáng tạo đóng vai trò quan trọng trên khía cạnh xã hội và môi trường. Riêng ngành du lịch hiện tại đã tạo ra khoảng 5 triệu việc làm. Đến năm 2030, ngành du lịch dự kiến tạo ra khoảng 8,5 triệu việc làm. Du lịch, cùng với các ngành giải trí và sáng tạo góp phần tích cực trong việc xóa đói, giảm nghèo, phát triển đời sống sáng tạo của địa phương, nâng cao hiểu biết và tự tôn dân tộc, bảo tồn các giá trị sáng tạo truyền thống cũng như góp phần bảo vệ môi trường, đem tới con người cuộc sống hạnh phúc.

³¹ UNCTAD, 2022. Creative Economy Outlook. UNCTAD

2.3. Phát triển đào tạo và nghiên cứu về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo trên thế giới

Trên thế giới, đào tạo đại học và sau đại học trong lĩnh vực du lịch và giải trí đang hình thành và phát triển trong những thập kỷ gần đây, trở thành một lĩnh vực đào tạo và nghiên cứu mới, ngày càng trở nên rộng rãi.

Nếu xét trên khía cạnh đào tạo đại học, thống kê trên QSTopUniversity (<https://www.topuniversities.com>) cho thấy số lượng các chương trình đào tạo trong lĩnh vực du lịch và giải trí đã khá nhiều. Nếu so sánh với số lượng chương trình đào tạo về kinh tế học (economics) là 3493 chương trình, quản trị kinh doanh (business administration) là 2051 chương trình thì số chương trình đào tạo ngành du lịch (tourism) là 887, quản lý du lịch (tourism management) là 647, khách sạn (hospitality/hotel) là 522/98 và giải trí (recreation / entertainment) là 187/53. Đó là chưa kể lĩnh vực du lịch và giải trí khá rộng với nhiều các lĩnh vực có liên quan như quản trị / kinh doanh thiết kế (design management) 120 / 55, quản lý thể thao (sport management) 356, Quản trị / kinh doanh công nghiệp sáng tạo 22/8... chương trình đào tạo. Đây mới chỉ là số lượng các chương trình đào tạo bằng tiếng Anh có trên QSTopUniversity. Thực tế các chương trình đào tạo đại học về du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo còn lớn hơn đó rất nhiều. Số lượng các chương trình đào tạo về lĩnh vực du lịch và giải trí đang tiếp tục tăng.

Bảng 1: Số lượng chương trình đào tạo một số lĩnh vực trên thế giới bằng tiếng Anh trên QSTopUniversity

| Lĩnh vực | Ngành/chương trình | Số lượng chương trình đào tạo đại học trên thế giới |
|----------|--|---|
| Du lịch | Du lịch (Tourism) | 887 |
| | Quản lý du lịch (Tourism management) | 647 |
| | Khách sạn (Hospitality / Hotel) | 522 / 98 |
| Giải trí | Giải trí (Recreation / Entertainment) | 187 / 53 |
| | Quản trị / kinh doanh thiết kế (Design management / Design business) | 120 / 55 |
| | Quản trị / kinh doanh công nghiệp sáng tạo (Creative industries management / business) | 22/8 |

| | | |
|---------------------|--|---------|
| | Quản trị / kinh doanh phương tiện truyền thông (Media management / business) | 72 / 39 |
| | Quản lý thể thao (Sport management) | 356 |
| Kinh tế | Kinh tế học (Economics) | 3493 |
| | Ngân hàng (Banking) | 368 |
| | Kế toán (Accounting) | 1804 |
| | Tài chính (Finance) | 3290 |
| Quản trị kinh doanh | Quản trị kinh doanh (business administration) | 2051 |
| | Marketing | 2318 |

(Thống kê từ QSTopUniversity)³²

2.4. Căn cứ pháp lý cho phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Phát triển đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân căn cứ vào chủ trương của Đảng, Nhà nước, những hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo, chiến lược phát triển của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân, bao gồm:

- Nghị quyết Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XIII của Đảng Cộng sản Việt Nam
- Chiến lược phát triển kinh tế - xã hội 10 năm 2021-2030 của Đảng Cộng sản Việt Nam.
- Nghị quyết 08/NQ-TW của Bộ Chính trị ngày 16/1/2017 về phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn.
- Nghị quyết số 33-NQ/TW ngày 09/6/2014 về xây dựng và phát triển sáng tạo, con người Việt Nam đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững đất nước.
- Nghị quyết số 08-NQ/TW ngày 16 tháng 01 năm 2017 của Bộ Chính trị về phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn.
- Luật du lịch ngày 19 tháng 06 năm 2017.

³² QSTopUniversity (<https://www.topuniversities.com/programs> , truy cập 03/2023)

- Luật số 34/2018/QH14 sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học;

- Nghị định số 99/2019/NĐ-CP quy định chi tiết và hướng dẫn thi hành một số điều của Luật sửa đổi bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học có hiệu lực từ 15/02/2020;

- Chiến lược phát triển du lịch Việt Nam đến năm 2030 theo Quyết định số 147/QĐ-TTg, ngày 22/01/2020 của Thủ tướng Chính phủ;

- Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030, phê duyệt theo Quyết định số 1755/QĐ-TTg, ngày 8-9-2016 của Thủ tướng Chính phủ.

- Thông tư số 24/2017/TT-BGDĐT, Thông tư 25/2017/TT-BGDĐT ngày 10 tháng 10 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về mã ngành đào tạo đại học và sau đại học

- Thông tư Số: 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06/6/2022 của Bộ GD&ĐT quy định Danh mục thống kê ngành đào tạo của giáo dục đại học

- Chiến lược phát triển trường Đại học Kinh tế quốc dân giai đoạn 2021-2030 ban hành theo Quyết định số 314/QĐ-ĐHKQTGD, ngày 20/7/2021 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế quốc dân

2.4.1 Chủ trương phát triển lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Nghị quyết Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XIII xác định chủ trương “Tiếp tục phát triển nhanh và bền vững đất nước; gắn kết chặt chẽ và triển khai đồng bộ các nhiệm vụ, trong đó phát triển kinh tế - xã hội là trung tâm; xây dựng Đảng là then chốt; phát triển văn hoá là nền tảng tinh thần; bảo đảm quốc phòng, an ninh là trọng yếu, thường xuyên...” “Phát triển con người toàn diện và xây dựng nền văn hoá Việt Nam tiên tiến, đậm đà bản sắc dân tộc để văn hoá thực sự trở thành sức mạnh nội sinh, động lực phát triển đất nước và bảo vệ Tổ quốc. Tăng đầu tư cho phát triển sự nghiệp văn hoá³.”

Chiến lược phát triển kinh tế - xã hội 10 năm 2021-2030 xác định các mục tiêu phát triển các lĩnh vực du lịch, giải trí giải trí và công nghiệp sáng tạo, cụ thể là:

“Phát triển mạnh khu vực dịch vụ dựa trên nền tảng ứng dụng những thành tựu khoa học và công nghệ hiện đại, nhất là các dịch vụ có giá trị gia tăng cao. Tập trung phát triển mạnh một số ngành dịch vụ như: du lịch, thương mại, viễn thông, công nghệ thông tin, vận tải, logistics, dịch vụ kỹ thuật, dịch vụ tư vấn

pháp lý... Hiện đại hoá và mở rộng các dịch vụ tài chính, ngân hàng, bảo hiểm, chứng khoán, dịch vụ y tế, giáo dục và đào tạo, khoa học và công nghệ, dịch vụ văn hoá, thể thao,.. Tổ chức cung ứng dịch vụ chuyên nghiệp, văn minh, hiện đại theo các chuẩn mực quốc tế.”

“Khẩn trương triển khai phát triển có trọng tâm, trọng điểm ngành công nghiệp văn hoá và dịch vụ văn hoá trên cơ sở xác định và phát huy sức mạnh mềm của văn hoá Việt Nam, vận dụng có hiệu quả các giá trị, tinh hoa và thành tựu mới của văn hoá, khoa học, kỹ thuật, công nghệ của thế giới. Gắn phát triển văn hoá với phát triển du lịch, đưa du lịch thành một ngành kinh tế mũi nhọn, đồng thời bảo vệ, gìn giữ tài nguyên văn hoá cho các thế hệ mai sau”³.

*Nghị quyết 08/NQ-TW của Bộ Chính trị ngày 17/1/2017 về phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn*⁵ xác định những chủ trương, chính sách cụ thể cho phát triển du lịch, công nghiệp sáng tạo như:

“Phát triển du lịch trở thành ngành kinh tế mũi nhọn là định hướng chiến lược quan trọng để phát triển đất nước, tạo động lực thúc đẩy sự phát triển của các ngành, lĩnh vực khác, nhưng không nhất thiết địa phương nào cũng xác định du lịch là ngành kinh tế mũi nhọn”.

“Phát triển du lịch thực sự là ngành kinh tế dịch vụ tổng hợp, có tính liên ngành, liên vùng, có trọng tâm, trọng điểm, hiệu quả, có thương hiệu và khả năng cạnh tranh cao; xã hội hóa cao và có nội dung sáng tạo sâu sắc; tăng cường liên kết trong nước và quốc tế, chú trọng liên kết giữa ngành Du lịch với các ngành, lĩnh vực khác trong chuỗi giá trị hình thành nên các sản phẩm du lịch”.

“Phát triển đồng thời cả du lịch quốc tế và du lịch nội địa; tạo điều kiện thuận lợi để nhân dân và du khách quốc tế tham quan, tìm hiểu, khám phá cảnh quan, di sản thiên nhiên và sáng tạo của đất nước; tôn trọng và đối xử bình đẳng đối với khách du lịch từ tất cả các thị trường”

“Phát triển du lịch bền vững; bảo tồn và phát huy các di sản sáng tạo và các giá trị truyền thống tốt đẹp của dân tộc; bảo vệ môi trường và thiên nhiên; giải quyết tốt vấn đề lao động, việc làm và an sinh xã hội; bảo đảm quốc phòng, an ninh, trật tự an toàn xã hội”.

“Phát triển du lịch là trách nhiệm của cả hệ thống chính trị, các cấp, các ngành, của toàn xã hội, có sự lãnh đạo, chỉ đạo chặt chẽ của các cấp ủy đảng; phát huy mạnh mẽ vai trò động lực của doanh nghiệp và cộng đồng dân cư, sự quản lý thống nhất của Nhà nước; tập trung nguồn lực quốc gia cho phát triển du lịch”.

Nghị quyết số 33-NQ/TW ngày 09/6/2014 về xây dựng và phát triển sáng tạo, con người Việt Nam đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững đất nước, trong đó xác định:

“Phát triển công nghiệp sáng tạo nhằm khai thác và phát huy những tiềm năng và giá trị đặc sắc của sáng tạo Việt Nam, khuyến khích xuất khẩu sản phẩm sáng tạo, góp phần quảng bá sáng tạo Việt Nam ra thế giới. Có cơ chế khuyến khích đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị kỹ thuật và công nghệ tiên tiến để nâng cao chất lượng sản phẩm sáng tạo. Tạo thuận lợi cho các doanh nghiệp sáng tạo, văn nghệ, thể thao, du lịch thu hút các nguồn lực xã hội để phát triển. Đổi mới, hoàn thiện thể chế, tạo môi trường pháp lý thuận lợi để xây dựng, phát triển thị trường sáng tạo và công nghiệp sáng tạo. Nâng cao ý thức thực thi các quy định pháp luật về quyền tác giả và các quyền liên quan trong toàn xã hội. Củng cố và tăng cường hiệu quả hoạt động của các cơ quan quản lý và thực thi quyền tác giả từ Trung ương đến địa phương”³³

Trên cơ sở các chủ chương của Đảng, Chính phủ đã ban hành chiến lược phát triển du lịch Việt Nam đến năm 2030 theo Quyết định số 147/QĐ-TTg, ngày 22/01/2020 của Thủ tướng Chính phủ; Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030, phê duyệt theo Quyết định số 1755/QĐ-TTg, ngày 8-9-2016 của Thủ tướng Chính phủ. Đây là những chính sách nền tảng, định hướng cho phát triển du lịch, dịch vụ giải trí và công nghiệp sáng tạo.

2.4.2 Chủ trương phát triển nguồn nhân lực trong lĩnh vực du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo

Nguồn nhân lực được xem là một trong 3 khâu đột phá cho phát triển kinh tế xã hội của Việt Nam³, trong đó có lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo. Với sự phát triển mạnh mẽ của ngành du lịch và giải trí tại Việt Nam, nhu cầu về nguồn nhân lực, nhất là nguồn nhân lực chất lượng cao là rất lớn.

Phát triển nguồn nhân lực là 1 trong 8 nhiệm vụ giải pháp trọng tâm để phát triển du lịch thành ngành kinh tế mũi nhọn tại Nghị quyết 08/2017 của Bộ Chính trị, 1 trong 7 nhiệm vụ giải pháp trọng tâm để phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam theo Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030, 1 trong 9 giải pháp phát triển ngành du lịch trong Chiến lược phát triển du lịch Việt Nam đến năm 2030. Cụ thể là:

³³ Nghị quyết số 33-NQ/TW ngày 09/6/2014 về xây dựng và phát triển sáng tạo, con người Việt Nam đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững đất nước

- *Nghị quyết 08/NQ-TW ngày 16/1/2017 của Bộ Chính trị* đưa ra nhiệm vụ giải pháp thứ 7 - Phát triển nguồn nhân lực du lịch, với các nội dung:

+ Nhà nước có chính sách thu hút đầu tư cho đào tạo nguồn nhân lực du lịch; tăng cường năng lực cho các cơ sở đào tạo du lịch cả về cơ sở vật chất kỹ thuật, nội dung, chương trình và đội ngũ giáo viên. Đẩy mạnh xã hội hóa và hợp tác quốc tế, thu hút nguồn lực phát triển nguồn nhân lực du lịch.

+ Đa dạng hóa các hình thức đào tạo du lịch. Đẩy mạnh ứng dụng khoa học - công nghệ tiên tiến trong đào tạo, bồi dưỡng, phát triển nguồn nhân lực du lịch.

+ Nâng cao chất lượng nguồn nhân lực cả về quản lý nhà nước, quản trị doanh nghiệp và lao động nghề du lịch. Chú trọng nâng cao kỹ năng nghề, ngoại ngữ và đạo đức nghề nghiệp cho lực lượng lao động ngành Du lịch.

+ Hoàn thiện bộ tiêu chuẩn nghề quốc gia về du lịch tương thích với các tiêu chuẩn trong ASEAN; thành lập Hội đồng nghề du lịch quốc gia và Hội đồng cấp chứng chỉ nghề du lịch.

- *Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030 (phê duyệt theo Quyết định số 1755/QĐ-TTg, ngày 8-9-2016 của Thủ tướng Chính phủ)* xác định nhiệm vụ giải pháp thứ 3 về Đẩy mạnh phát triển nguồn nhân lực, với các nội dung:

+ Xây dựng kế hoạch về phát triển nguồn nhân lực, thúc đẩy trao đổi kiến thức, nâng cao năng lực chuyên môn, đào tạo nguồn nhân lực chuyên nghiệp cho các ngành công nghiệp sáng tạo;

+ Đổi mới nội dung, chương trình đào tạo nhằm nâng cao năng lực và cải thiện kỹ năng quản lý, kỹ năng kinh doanh trong các ngành công nghiệp sáng tạo; tăng cường liên kết, hợp tác để các cơ sở giáo dục đại học, các viện nghiên cứu tham gia có hiệu quả vào phát triển nguồn nhân lực nói riêng cũng như phát triển các ngành công nghiệp sáng tạo nói chung. Đào tạo và đào tạo lại đội ngũ cán bộ quản lý, thực thi về quyền tác giả, quyền liên quan; thường xuyên tập huấn chuyên môn về bảo vệ bản quyền và thu phí bản quyền có hiệu quả; hình thành đội ngũ chuyên gia trong các ngành công nghiệp sáng tạo và lĩnh vực bản quyền;

+ Có chế độ đãi ngộ phù hợp để thu hút nguồn nhân lực chất lượng cao, được đào tạo cơ bản, có kinh nghiệm chuyên môn từ các nước có trình độ phát triển cao về công nghiệp sáng tạo đến Việt Nam làm việc.

- *Chiến lược phát triển du lịch Việt Nam đến năm 2030 (phê duyệt theo Quyết định số 147/QĐ-TTg, ngày 22/01/2020 của Thủ tướng Chính phủ)* xác định giải pháp phát triển thứ 4 về Phát triển nguồn nhân lực du lịch với các nội dung là:

+ Phát triển nguồn nhân lực du lịch theo cơ cấu hợp lý, bảo đảm số lượng, chất lượng, cân đối về cơ cấu ngành nghề và trình độ đào tạo, đáp ứng yêu cầu cạnh tranh, hội nhập; có chính sách khuyến khích thúc đẩy phát triển nguồn nhân

lực và thị trường lao động toàn diện, nâng cao chất lượng nhân lực du lịch cả về quản lý nhà nước, quản trị doanh nghiệp và kỹ năng nghề du lịch, chú trọng đào tạo nhân lực quản lý cấp cao và lao động lành nghề.

+ Đa dạng các hình thức đào tạo; đẩy mạnh xã hội hóa, khuyến khích doanh nghiệp tham gia đào tạo nhân lực du lịch; chú trọng đào tạo kỹ năng nghề và kỹ năng mềm cho lực lượng lao động trực tiếp phục vụ du lịch, đặc biệt là đội ngũ hướng dẫn viên, thuyết minh viên du lịch tại điểm; tổ chức đào tạo, bồi dưỡng kiến thức, kỹ năng cho cộng đồng dân cư tham gia kinh doanh du lịch và góp phần quảng bá điểm đến, hình ảnh du lịch của địa phương.

+ Tăng cường năng lực các cơ sở đào tạo, trường đào tạo nghề du lịch chất lượng cao tại các khu vực động lực phát triển du lịch.

+ Khuyến khích hình thành đội ngũ tình nguyện viên hướng dẫn, hỗ trợ khách du lịch.

Đào tạo nguồn nhân lực bậc đại học tại Việt Nam trong lĩnh vực du lịch và giải trí còn rất thiếu về số lượng và hạn chế về chất lượng³⁴. Trong điều kiện du lịch phát triển nhanh tại Việt Nam và trên thế giới, nhu cầu đào tạo đại học trong lĩnh vực du lịch ngày càng lớn và yêu cầu đào tạo tại Việt Nam ngày càng trở nên cấp bách.

Cũng như đào tạo đại học, nghiên cứu về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam vẫn còn khá non trẻ. Với sự phát triển của lĩnh vực du lịch và giải trí, nhu cầu nghiên cứu để phát triển lĩnh vực kinh tế này ngày càng mở rộng, rất cần thiết tại Việt Nam.

2.4.3 Hệ thống mã ngành đào tạo về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Việt Nam

Lĩnh vực đào tạo về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo ngày càng được quan tâm tại Việt Nam. Trong thời gian gần đây, đào tạo đại học trong lĩnh vực này được xây dựng thành một lĩnh vực (một nhóm ngành) riêng.

- *Thông tư số 24/2017/TT-BGDĐT, Thông tư 25/2017/TT-BGDĐT* ngày 10 tháng 10 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về mã ngành đào tạo đại học và sau đại học quy định mã ngành lĩnh vực (nhóm ngành) Du lịch, thể thao và giải trí là 781 ở bậc đại học và 881, 981 ở bậc đào tạo sau đại học.

³⁴ Theo báo cáo của tổng cục du lịch (được trích dẫn tại <https://vietnamtourism.gov.vn/index.php/printer/31292>), “mỗi năm, toàn ngành cần khoảng 40.000 lao động, song thực tế hiện nay lượng sinh viên ra trường lĩnh vực du lịch hằng năm chỉ đạt khoảng 15.000 người, hơn 12% trong số này có trình độ cao đẳng, đại học trở lên. Tại nhiều địa phương có ngành du lịch phát triển mạnh, nguồn nhân lực luôn là vấn đề “đau đầu” bởi lực lượng lao động, nhất là lao động trực tiếp thiếu trầm trọng, chưa kể đến chất lượng cũng chưa đáp ứng yêu cầu”

Bảng 2: Mã ngành đào tạo đại học một số lĩnh vực

| Lĩnh vực kinh tế | | Lĩnh vực kinh doanh và quản lý | | Lĩnh vực du lịch và giải trí | |
|------------------|-----------------------------------|--------------------------------|---|------------------------------|--|
| Mã số | Tên tiếng Việt | Mã số | Tên tiếng Việt | Mã số | Tên tiếng Việt |
| 731 | Khoa học xã hội và hành vi | 734 | Kinh doanh và quản lý | 781 | Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân |
| 73101 | Kinh tế học | 73401 | Kinh doanh | 78101 | Du lịch |
| 7310101 | Kinh tế | 7340101 | Quản trị kinh doanh | 7810101 | Du lịch |
| 7310102 | Kinh tế chính trị | 7340115 | Marketing | 7810103 | Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành |
| 7310104 | Kinh tế đầu tư | 7340116 | Bất động sản | 78102 | Khách sạn, nhà hàng |
| 7310105 | Kinh tế phát triển | 7340120 | Kinh doanh quốc tế | 7810201 | Quản trị khách sạn |
| 7310106 | Kinh tế quốc tế | 7340121 | Kinh doanh thương mại | 7810202 | Quản trị nhà hàng và dịch vụ ăn uống |
| 7310107 | Thống kê kinh tế | 7340122 | Thương mại điện tử | 78103 | Thể dục, thể thao |
| 7310108 | Toán kinh tế | 7340123 | Kinh doanh thời trang và dệt may | 7810301 | Quản lý thể dục thể thao |
| | | 73402 | Tài chính – Ngân hàng – Bảo hiểm | 78105 | Kinh tế gia đình |
| | | 7340201 | Tài chính – Ngân hàng | 7810501 | Kinh tế gia đình |
| | | 7340204 | Bảo hiểm | 78190 | Khác |
| | | 73403 | Kế toán – Kiểm toán | | |
| | | 7340301 | Kế toán | | |
| | | 7340302 | Kiểm toán | | |
| | | 73404 | Quản trị – Quản lý | | |
| | | 7340401 | Khoa học quản lý | | |
| | | 7340403 | Quản lý công | | |
| | | 7340404 | Quản trị nhân lực | | |
| | | 7340405 | Hệ thống thông tin quản lý | | |
| | | 7340406 | Quản trị văn phòng | | |
| | | 7340408 | Quan hệ lao động | | |
| | | 7340409 | Quản lý dự án | | |
| | | 73490 | Khác | | |

Đào tạo về kinh tế, quản lý và kinh doanh trong lĩnh vực du lịch, thể thao và giải trí còn rất non trẻ tại Việt Nam. Trong khi nhiều ngành trong lĩnh vực du

lịch và khách sạn còn ít được đào tạo, nhiều lĩnh vực đào tạo có nhu cầu về các lĩnh vực giải trí (như thể thao, thiết kế, nội dung...) còn hạn chế.

Thông tư Số: 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06/6/2022 của Bộ GD&ĐT quy định Danh mục thống kê ngành đào tạo của giáo dục đại học, “Điều 6. Bổ sung ngành mới vào Danh mục” có các quy định cụ thể như sau:

1. Một ngành đào tạo mới được xem xét bổ sung vào một nhóm ngành cụ thể trong Danh mục ngành chính thức khi đáp ứng các điều kiện như sau:

a) Có căn cứ khoa học và thực tiễn về nguồn gốc hình thành ngành đào tạo mới (trên cơ sở tách ra từ một ngành hoặc lai ghép một số ngành theo yêu cầu phát triển của khoa học, công nghệ và thực tiễn nghề nghiệp);

b) Có sự khác biệt tối thiểu là 30% về kiến thức và kỹ năng chuyên môn so với các ngành hiện có thuộc nhóm ngành dự kiến sắp xếp trong Danh mục;

c) Có số liệu phân tích, dự báo tin cậy về nhu cầu nguồn nhân lực mà các ngành đào tạo hiện tại không đáp ứng được; đối với các ngành đã có sinh viên tốt nghiệp phải có số liệu phân tích, đánh giá tin cậy về khả năng đáp ứng nhu cầu nguồn nhân lực mà các ngành đào tạo khác không đáp ứng được;

d) Đã được đào tạo tại nhiều cơ sở đào tạo có uy tín trên thế giới hoặc đã được liệt kê ở ít nhất hai bảng phân loại các chương trình và ngành đào tạo thông dụng trên thế giới (trừ một số ngành chỉ đào tạo ở Việt Nam hoặc các ngành liên quan đến an ninh, quốc phòng);

đ) Đã được phát triển chương trình, tổ chức đào tạo, đánh giá và công nhận đạt tiêu chuẩn chất lượng kiểm định chương trình tại ít nhất hai cơ sở đào tạo trong nước và được các cơ sở đào tạo đó cùng đề xuất bổ sung vào Danh mục;

Đây là cơ sở cho việc xây dựng những chương trình đào tạo mới chưa có trong mã ngành do nhà nước quy định.

- Nghị quyết 82/NQ-CP ngày 18/5/2023 của Chính phủ về Nhiệm vụ, giải pháp đẩy nhanh phục hồi, tăng tốc phát triển du lịch hiệu quả, bền vững là văn bản mới nhất thúc đẩy phát triển đào tạo du lịch theo hướng mở rộng những mã ngành đào tạo du lịch mới. Nghị quyết yêu cầu “Bộ Giáo dục và Đào tạo chủ trì phối hợp với Bộ Sáng tạo, Thể thao và Du lịch rà soát, điều chỉnh và bổ sung các mã ngành đào tạo đáp ứng nhu cầu nguồn nhân lực du lịch; triển khai xây dựng và ban hành chuẩn chương trình đào tạo lĩnh vực du lịch, khách sạn các trình độ của giáo dục đại học bảo đảm chuẩn đầu ra đáp ứng yêu cầu hội nhập trong khu vực và thế giới; phát triển đội ngũ giảng viên du lịch”.

2.4. Chiến lược phát triển của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân

Chiến lược phát triển Trường Đại học Kinh tế Quốc dân giai đoạn 2021-2030 ban hành theo Quyết định số 314/QĐ-ĐHKTQD, ngày 20/7/2021 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế Quốc dân đã xác định những định hướng, yêu cầu, giải pháp cụ thể cho phát triển đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo. Cụ thể là:

- Sứ mệnh của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân là “Tiên phong trong đổi mới, phát triển và phổ biến tri thức về kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh...”.

Lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo đang phát triển mạnh mẽ trên thế giới và có nhiều tiềm năng phát triển tại Việt Nam. Việc tập trung đào tạo và nghiên cứu về lĩnh vực này khẳng định tính đổi mới, tiên phong của trường Đại học Kinh tế quốc dân.

- Các định hướng chiến lược phát triển của Trường Đại học kinh tế Quốc dân, chiến lược đào tạo xác định “...Từng bước mở rộng sang các lĩnh vực và ngành đào tạo mới, liên ngành, xuyên ngành... Trường sẽ thúc đẩy nhanh chóng việc giảng dạy các nội dung về công nghệ, kỹ thuật trong các ngành tài chính, du lịch và môi trường để tiến tới đào tạo toàn diện các ngành kinh tế này.”.

Phát triển lĩnh vực du lịch và những ngành kinh tế có liên quan trong lĩnh vực giải trí, công nghiệp sáng tạo được đặt thành một trong những định hướng ưu tiên trong chiến lược phát triển Trường Đại học Kinh tế Quốc dân trở thành đại học.

- Lộ trình thực hiện dự kiến cũng đã xác định rõ: “Giai đoạn 2: 2025 - 2030. Phát triển và xây dựng mới các môn học/ khoa/ bộ môn ... du lịch và khách sạn (quy hoạch du lịch, kiến trúc khách sạn, công nghệ vận hành khách sạn)... Thành lập mới hai hoặc ba trường trong các ngành, lĩnh vực chuyên sâu.”.

Đây là những tiền đề chủ đạo cho những định hướng và giải pháp phát triển đào tạo trong lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

2.5. Đào tạo ngành du lịch và khách sạn tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân

Trường Đại học Kinh tế Quốc dân là cơ sở đào tạo đại học đầu tiên trong lĩnh vực du lịch và khách sạn, hiện đang là cơ sở đào tạo với quy mô, chất lượng và uy tín hàng đầu tại Việt Nam. Trải qua hơn 35 năm xây dựng và phát triển đào tạo ngành du lịch và khách sạn, đến nay, Trường đã phát triển được nhiều chương trình đào tạo có chất lượng cao, được các trường đại học hàng đầu của thế giới công nhận, đạt được các chứng chỉ kiểm định quốc tế như:

- Có các chương trình đào tạo được các trường đại học hàng đầu trên thế giới trong lĩnh vực du lịch và khách sạn công nhận tương đương (như các trường đại học University of South Carolina - Hoa Kỳ, đại học Griffith - Úc, Saxion – Hà Lan...)

- Có 02 chương trình đào tạo đạt kiểm định ACBSP của Hoa kỳ (một chương trình đang thực hiện kiểm định FIBAA)

- Có 4/5 chương trình đào tạo tại đại học đã được kiểm định (chương trình thứ 5 đang kiểm định FIBAA)

- Có năng lực thực hiện đào tạo các chương trình bằng tiếng Anh.

- Có 8 chương trình đào tạo khác nhau với 4 ngành đào tạo từ đại học tới tiến sĩ, bao gồm

+ Cử nhân Quản trị khách sạn (ngành Quản trị khách sạn, mã 7810201)

+ Cử nhân Quản trị khách sạn quốc tế (ngành Quản trị khách sạn, mã 7810201).

+ Cử nhân Quản trị khách sạn POHE (ngành Quản trị khách sạn, mã 7810201)

+ Cử nhân Quản trị lễ hành và dịch vụ du lịch (ngành quản trị dịch vụ du lịch và lễ hành, mã ngành 7810103)

+ Cử nhân Quản trị lễ hành POHE (ngành quản trị dịch vụ du lịch và lễ hành, mã ngành 7810103)

+ Thạc sĩ Quản trị kinh doanh - du lịch và khách sạn (Mã ngành 8340101)

+ Thạc sĩ Kinh tế và quản lý du lịch, (Mã ngành 8310110)

+ Tiến sĩ Kinh tế và quản lý – kinh tế du lịch (Mã ngành 9310110)

Khoa Du lịch và Khách sạn là đơn vị được Nhà trường giao cho công tác đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch và khách sạn. Khoa Du lịch và Khách sạn được thành lập trên cơ sở chuyển đổi mô hình tổ chức từ Bộ môn Kinh tế Du lịch (thành lập năm 1989) trực thuộc Khoa Vật Giá – Marketing – Du lịch theo Quyết định số 1248/GD-ĐT ngày 02 tháng 4 năm 1996 của Bộ Trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo. Qua 30 năm xây dựng và phát triển ngành đào tạo, Khoa Du lịch và Khách sạn đã có nhiều đóng góp cho công tác phát triển nguồn nhân lực chất lượng cao và các cán bộ quản lý, nghiên cứu cho các tổ chức, doanh nghiệp trong và ngoài nước. Nhiều sinh viên của Khoa đã trở thành những cán bộ lãnh đạo cấp cao, tổng giám đốc của những tập đoàn, tổng công ty lớn, nhất là trong lĩnh vực du lịch, giải trí (Phụ lục 1).

Trải quan hơn 25 năm xây dựng và phát triển, Khoa Du lịch và Khách sạn luôn giữ vị trí tiên phong trong các hoạt động đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch và khách sạn tại Việt Nam. Hiện tại Khoa có hơn 20 giảng viên với phần lớn là tiến sĩ và nghiên cứu sinh sắp bảo vệ luận án tiến sĩ. Bên cạnh những thành quả về đào tạo, hoạt động nghiên cứu khoa học và hợp tác quốc tế của Khoa cũng đang ngày càng phát triển.

Các chương trình đào tạo và hoạt động nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch và khách sạn tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân được xây dựng trên nền tảng phát triển về kinh tế, quản lý và quản trị kinh doanh của trường. Các chương trình đào tạo về du lịch và khách sạn có hơn 40% các kiến thức và môn học ngoài khoa du lịch và khách sạn.

3. MỤC TIÊU PHÁT TRIỂN ĐÀO TẠO TRONG LĨNH VỰC DU LỊCH - GIẢI TRÍ - CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ QUỐC DÂN

3.1. Mục tiêu tổng quát

Phát triển các ngành đào tạo thuộc lĩnh vực công nghiệp sáng tạo, giải trí gắn với đào tạo ngành du lịch của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân, trở thành một trong những lĩnh vực đào tạo mới, quan trọng tại Trường trong định hướng phát triển Trường Đại học Kinh tế Quốc dân trở thành đại học đa ngành, đa lĩnh vực.

3.2. Mục tiêu cụ thể

- Năm 2024:

+ Mở mã ngành thí điểm mới là Quản trị sự kiện và giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) (với chương trình đào tạo cùng tên) hoặc mở thêm 01 mã ngành cấp 4 bậc đại học là Du lịch (Mã 7810101) với chương trình Du lịch, giải trí và sự kiện.

+ Phát triển mới 01 chương trình liên kết đào tạo quốc tế ngành Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành / Quản trị giải trí

- Năm 2025:

+ Mở thí điểm 01 ngành đào tạo mới là Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo (với chương trình đào tạo cùng tên) là ngành thí điểm trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781)

- Năm 2030:

+ Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo

Bảng 3: Các chương trình đào tạo lĩnh vực du lịch - giải trí – công nghiệp sáng tạo ở bậc đại học và sau đại học

| TT | Ngành đào tạo | Mã ngành | Tên chương trình | Năm thực hiện |
|-----------|---|-------------------------|--|---------------|
| I | Đại học | | | |
| 1 | Quản trị khách sạn | 7810201 | Quản trị khách sạn (chính quy, POHE, đặc thù) | Hiện có |
| 2 | Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành | 7810102 | Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành (chính quy), Quản trị lữ hành (POHE) | Hiện có |
| 3 | Quản trị sự kiện và giải trí (hoặc Du lịch) | Thí điểm (hoặc 7810101) | Quản trị sự kiện và giải trí (chính quy và đặc thù / chất lượng cao) hoặc Du lịch, giải trí và sự kiện | 2024 |
| 4 | Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | Thí điểm | Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo (chất lượng cao / Đặc thù) | 2025 |
| 6 | Các ngành khác | Thí điểm hoặc mã đã có | Các chương trình như: Quản trị du thuyền, Quản trị kinh doanh hàng hóa cao cấp và thời trang, Quản trị dịch vụ hàng không... | 2030 |
| II | Sau đại học | | | |
| 7 | Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành (Ths) | 8810102 | Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành | 2023 |
| 8 | Du lịch (TS) | 98101 | Du lịch | 2025 |
| 9 | Các ngành khác | | Theo các ngành, chương trình bậc đại học | 2025-30 |

4. NHIỆM VỤ VÀ GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

4.1. Phát triển nhóm môn học và môn học

4.1.1. Nhóm các môn học

Xây dựng các nhóm môn học đáp ứng yêu cầu đào tạo các ngành du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo bao gồm:

- Nhóm các môn học về kinh tế: không xây dựng mới, sử dụng các môn học thích hợp về kinh tế tại Trường ĐH Kinh tế Quốc dân.

- Nhóm các môn học về quản trị kinh doanh: không xây dựng mới, sử dụng các môn học thích hợp về quản trị kinh doanh tại Trường ĐH Kinh tế Quốc dân.

- Nhóm môn học chung về du lịch - giải trí: tiếp tục phát triển trên cơ sở các môn học đã và đang có tại Khoa Du lịch và Khách sạn.

- Nhóm các môn học về quản trị tác nghiệp / chuyên ngành: hoàn thiện các môn quản trị tác nghiệp về du lịch và khách sạn, nghiên cứu phát triển mới các môn học về quản trị tác nghiệp / chuyên ngành các ngành đào tạo mới.

- Nhóm các môn học về sáng tạo: tiếp tục mở rộng và phát triển mới các môn học về sáng tạo đáp ứng cho các ngành đào tạo mới.

- Nhóm các môn học về nghệ thuật, công nghệ và đa phương tiện (media): cơ bản sử dụng các môn học về công nghệ giảng dạy tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân (Trường Công nghệ, Viện/Khoa Công nghệ thông tin); Phát triển một số môn học về công nghệ, nghệ thuật mang tính đặc thù của các ngành đào tạo xây dựng mới.

Bảng 4: Số lượng môn học (bao gồm cả các môn lựa chọn) trong các chương trình đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí, công nghiệp sáng tạo

| TT | Nhóm môn học | Quản trị khách sạn (7810201) | Quản trị DVDLLH (7810102) | Quản trị sự kiện và giải trí (thí điểm) | Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo (thí điểm) |
|----|---|------------------------------|---------------------------|---|--|
| 1 | Kinh tế - Kinh doanh (các môn học của Trường) | 30 | 30 | 45 | 45 |
| 2 | Các môn chung các ngành du lịch và giải trí | 30 | 30 | 27 | 30 |

| | | | | | |
|---|----------------------------------|----|----|----|----|
| 3 | Các môn quản trị riêng của ngành | 51 | 48 | 45 | 42 |
| 4 | Đề án, chuyên đề | 16 | 16 | 16 | 16 |

4.1.2. Cơ cấu lại và phát triển các môn học

- Cơ cấu lại các môn học:

Nghiên cứu giảm bớt các đầu môn học thông qua việc tích hợp các môn học hiện tại, xây dựng các môn học nhiều tín chỉ chia thành nhiều học phần.

- Xây dựng các môn học mới

Phát triển các môn học mới theo yêu cầu xây dựng các ngành / chương trình đào tạo mới, cụ thể như sau:

Bảng 5: Định hướng phát triển các môn học về du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo bậc học đại học tại trường ĐHKQTĐ

| TT | Tên môn học dự kiến học | Nguồn | Học trình theo ngành (chương trình) * | | | |
|----------|--|--------|---------------------------------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| <i>I</i> | <i>Các môn học của trường (Kinh tế và kinh doanh)</i> | | | | | |
| 1 | Kinh tế vĩ mô <i>Macroeconomics</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | Kinh tế học (Vi mô) <i>Micro economics</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | Toán cho các nhà kinh tế <i>Mathematics for Economics</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | Pháp luật Đại cương <i>Fundamentals of Laws</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | Marketing căn bản <i>Marketing principles</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | Kinh doanh quốc tế <i>International business</i> | Trường | | | | 3 |
| 7 | Nguyên lý kế toán <i>Accounting Principles</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 8 | Tài chính <i>Finance</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 9 | Quản trị nhân sự <i>Humance resource management</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | Khởi nghiệp <i>Entrepreneurship</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |

| | | | | | | |
|--------------|--|--------|---|---|---|---|
| 11 | Quản lý học 1 <i>Essentials of Management 1</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | Luật Kinh doanh <i>Business Law</i> | Trường | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 13 | Quan hệ công chúng <i>Public relation</i> | Trường | | | 3 | |
| 14 | Truyền thông xã hội <i>Social media</i> | Trường | | | 3 | 3 |
| 15 | Quản trị thương hiệu <i>Branding management</i> | Trường | | | | 3 |
| 16 | Marketing số <i>Digital Marketing</i> | Trường | | | 3 | 3 |
| 17 | Luật sở hữu trí tuệ <i>Law of Copyright</i> | Trường | | | | 3 |
| 18 | Nghiên cứu thị trường <i>Market research</i> | Trường | | | 3 | 3 |
| 19 | Quản trị chiến lược <i>Strategic Management</i> | Trường | | | 3 | 3 |
| II | Các môn chung về du lịch - giải trí | | | | | |
| 1 | Kinh tế du lịch <i>Tourism Economics</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | Lịch sử văn hóa Việt Nam <i>Vietnam Cultural History</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | Tâm lý và giao tiếp trong du lịch <i>Psychology and Communication in Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | Du lịch văn hóa <i>Cultural Tourism</i> | Đã có | | 3 | 3 | 3 |
| 5 | Xã hội học <i>Sociology</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | Quản trị trải nghiệm <i>Experience Managment</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | Du lịch có trách nhiệm <i>Responsible tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 8 | Văn hóa ẩm thực <i>Cusinary Culture</i> | Đã có | 3 | | 3 | 3 |
| 9 | Lịch sử văn minh thế giới <i>World Ciilization History</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | 3 |
| III | Các môn học theo ngành | | | | | |
| III.1 | Ngành quản trị khách sạn | | | | | |
| 1 | Quản trị kinh doanh khách sạn <i>Hospitality Business Management</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | |
| 2 | Phát triển nghề nghiệp ngành quản trị khách sạn <i>Career development in hospitality industry</i> | Đã có | 3 | | | |

| | | | | | | |
|-------|--|-------|---|---|---|--|
| 3 | Tác nghiệp ngành khách sạn <i>Hotel operation</i> | Đã có | 6 | | | |
| 4 | Quản trị tác nghiệp khách sạn <i>Hotel operation management</i> | Đã có | 3 | | | |
| 5 | Quản trị kinh doanh nhà hàng <i>Restaurant Business Management</i> | Đã có | 3 | | | |
| 6 | Giám sát khách sạn <i>Supervision in the Hospitality Industry</i> | Đã có | 3 | | | |
| 7 | Quản trị an ninh an toàn trong khách sạn <i>Security and Safety Management in Hospitality</i> | Đã có | 3 | | | |
| 8 | Quản trị chuỗi cung ứng trong kinh doanh khách sạn <i>Supply chain Management in Hospitality</i> | Đã có | 3 | | | |
| 9 | Quản trị doanh thu trong kinh doanh du lịch và giải trí <i>Revenue management in tourism and leisure</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | |
| 10 | Quản trị tòa nhà <i>All-suite buildings management</i> | Đã có | 3 | | | |
| 11 | Quản trị du thuyền <i>Cruise Management</i> | Đã có | 3 | | | |
| 12 | Pháp luật trong du lịch và khách sạn <i>Law in Tourism and Hospitality</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 13 | Kinh doanh du lịch trực tuyến <i>E-tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 14 | Quản trị tài chính trong du lịch và khách sạn <i>Financial Management in Hospitality and Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 15 | Hành vi người tiêu dùng du lịch <i>Consumer behavior in Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | |
| III.2 | <i>Ngành quản trị lữ hành</i> | | | | | |
| 1 | Quản trị kinh doanh lữ hành <i>Travel Business Management</i> | Đã có | | 3 | 3 | |
| 2 | Phát triển nghề nghiệp ngành quản trị du lịch và lữ hành <i>Career development in tourism and travel industry</i> | Đã có | | 3 | | |
| 3 | Tác nghiệp lữ hành <i>Travel business operation</i> | Đã có | | 6 | | |
| 4 | Hướng dẫn du lịch <i>Tourism Guiding</i> | Đã có | | 3 | | |
| 5 | Địa lý du lịch <i>Geography for Tourism</i> | Đã có | | 3 | | |
| 6 | Du lịch sinh thái <i>Ecotourism</i> | Đã có | | 3 | | |

| | | | | | | |
|-------|--|-------|---|---|---|---|
| 7 | Quản trị dịch vụ vận chuyển du lịch <i>Transportation service management in tourism</i> | Đã có | | 3 | | |
| 8 | Đại lý lữ hành <i>Travel Agency Operations</i> | Đã có | | 3 | | |
| 9 | Quy hoạch và chính sách du lịch <i>Tourism Policy and Planning</i> | Đã có | | 3 | | |
| 10 | Quản trị Marketing trong du lịch và khách sạn <i>Marketing Management in Hospitality and Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 11 | Quản trị chiến lược trong du lịch và khách sạn <i>Strategic Management in Hospitality and Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 12 | Quản trị nhân lực trong du lịch và khách sạn <i>Human resource management in Hospitality and Tourism</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| 13 | Quản trị điểm đến du lịch <i>Tourism Destinationa Management</i> | Đã có | 3 | 3 | | |
| III.3 | Ngành Quản trị sự kiện và giải trí | | | | | |
| 1 | Quản trị giải trí và sự kiện cơ bản <i>Foundattion of event and leisure management</i> | Mới | | | 3 | |
| 2 | Tác nghiệp tổ chức sự kiện <i>Event and leisure operation</i> | Mới | | | 6 | |
| 3 | Quản trị MICE <i>Meeting, Incentive, Cooperation and Exhibition Management</i> | Đã có | 3 | 3 | 3 | |
| 4 | Kinh doanh sự kiện xã hội và tiệc cưới <i>Business of social events and wedding</i> | Mới | | | 3 | |
| 5 | Quản trị game và Casino <i>Gaming and Casino Management</i> | Mới | | | 3 | 3 |
| 6 | Kinh doanh giải trí <i>The Business of Leisure</i> | Mới | 3 | | 3 | 3 |
| 7 | Quản trị thể thao <i>Sport Management</i> | Mới | | | 3 | |
| 8 | Nhà hát và biểu diễn <i>Theatre and Performance</i> | Mới | | | 3 | 3 |
| 9 | Chính sách văn hoá và nghệ thuật <i>Culture and Art Policy</i> | Mới | | | 3 | 3 |
| III.4 | Ngành quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | | | | | |
| 1 | Nhập môn quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo <i>Introduction to creative industry and design management</i> | Mới | | | | 3 |

| | | | | | | |
|-------------|--|-----|----|----|----|----|
| 2 | Quản trị thiết kế <i>Design management</i> | Mới | | | | 3 |
| 3 | Tổng quan về thiết kế <i>Concepts and Narratives</i> | Mới | | | | 3 |
| 4 | Phát triển nghề nghiệp <i>World of Work: Your Pathway to Employment</i> | Mới | | | 3 | 3 |
| 5 | Giao thoa văn hóa <i>Cross culture</i> | Mới | | | | 3 |
| 6 | Thành phố thông minh <i>Smart City</i> | Mới | | | | 3 |
| 7 | Phương tiện hình ảnh <i>Screen Media</i> | Mới | | | | 3 |
| 8 | Những vấn đề thiết kế đương đại <i>Contemporary Design Issues</i> | Mới | | | | 3 |
| 9 | Tư duy thiết kế <i>Design thinking</i> | Mới | | | | 3 |
| 10 | Thiết kế số <i>Digital Design</i> | Mới | | | | 3 |
| 11 | Thiết kế đồ họa <i>Drawing Design</i> | Mới | | | | 3 |
| VII | Các môn lý luận chính trị | | 14 | 14 | 14 | 14 |
| VIII | Dự án thực tế | | 4 | 4 | 4 | 4 |
| IX | Chuyên đề tốt nghiệp | | 10 | 10 | 10 | 10 |

(*) Ngành học: 1 - Quản trị khách sạn, 2 - Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành, 3 - Quản trị sự kiện và giải trí, 4 - Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo.

4.2. Phát triển lực lượng giảng viên

4.2.1. Số lượng giảng viên

- Tổng số giảng viên theo năm

Bảng 6: Nhân lực đào tạo chuyên ngành trong lĩnh vực du lịch và giải trí

| Năm | Giảng viên cơ hữu | Thỉnh giảng | Tổng số giảng viên |
|------|-------------------|-------------|--------------------|
| 2023 | 20 | 4 | 24 |
| 2024 | 25 | 6 | 31 |
| 2025 | 31 | 8 | 39 |
| 2026 | 34 | 10 | 45 |
| 2027 | 35 | 12 | 47 |
| 2030 | 40 | 15 | 55 |

- Số lượng giảng viên phân theo các nhóm môn học

Số lượng giảng viên phân theo nhóm môn học qua các năm như sau:

Bảng 7: Số lượng giảng viên theo ngành

| TT | Nhóm môn học | Số lượng môn học | Số lượng giảng viên chuyên ngành theo năm | | | | | | |
|-----|----------------------------------|------------------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | | | '22 | '23 | '24 | '25 | '26 | '27 | '30 |
| I | Kinh tế và quản trị kinh doanh | 18 | (*) | (*) | (*) | (*) | (*) | (*) | (*) |
| II | Du lịch và khách sạn | 32 | 17 | 20 | 22 | 25 | 27 | 27 | 27 |
| III | Quản trị giải trí | 9 | | | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| IV | Thiết kế và công nghiệp sáng tạo | 11 | | | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| V | Ngành mới | 9 | | | | | | | 5 |
| | Tổng cộng | | 17 | 20 | 25 | 31 | 35 | 35 | 40 |

(*) Sử dụng các môn học và lực lượng giảng viên ngành kinh tế và quản trị kinh doanh của Trường.

4.3. Phát triển các điều kiện giảng dạy, học tập và quản lý

- Hoàn thiện công tác kiểm định, tiến tới 100% các chương trình kiểm định quốc tế theo tiêu chuẩn FIBAA, ACBSP.

- Xây dựng các phòng thực hành, đề xuất nghiên cứu xây dựng cơ sở đào tạo thực thành ngành du lịch và khách sạn tại Trường Đại Học Kinh tế Quốc dân.

- Tăng cường mối quan hệ hợp tác với các đối tác trong giảng dạy và nghiên cứu.

- Thúc đẩy hoạt động nghiên cứu, xuất bản quốc tế của giảng viên trong Khoa.

- Đầu tư xây dựng các cơ sở thực hành các ngành du lịch và khách sạn, nhà hàng, các lĩnh vực giải trí, công nghiệp sáng tạo

- Liên kết với các doanh nghiệp tăng cường khả năng học tập thực hành của sinh viên.

- Xây dựng khách sạn trường tại trường ĐHKQTĐ.

- Xây dựng và quản lý hiệu quả mạng lưới hợp tác với các cơ quan quản lý Nhà nước, các doanh nghiệp.

- Phát triển các chương trình đào tạo liên kết với nước ngoài nhằm tăng cường khả năng giao lưu và chuyển giao nội dung đào tạo các lĩnh vực có liên quan, tăng vị thế, uy tín và doanh thu của hoạt động đào tạo.

- Mở rộng các hoạt động trao đổi học thuật quốc tế thông qua việc xây dựng các mạng lưới nghiên cứu, các hoạt động hợp tác nghiên cứu.

- Thành lập Khoa Du lịch và Giải trí trong Trường Kinh doanh thuộc Trường Đại học Kinh tế Quốc dân khi Trường Kinh doanh được thành lập năm 2023 trên cơ sở Khoa Du lịch và Khách sạn hiện tại.

- Từng bước nghiên cứu xây dựng Viện Du lịch và Giải trí, tiến tới xây dựng Trường Du lịch và Giải trí thuộc Đại học Kinh tế Quốc dân.

5. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

5.1. Khoa Du lịch và Khách sạn

- Chủ trì xây dựng các chương trình đào tạo theo đề án.

- Xây dựng kế hoạch chi tiết hàng năm, báo cáo với Nhà trường tổ chức thực hiện.

- Theo lộ trình, chủ trì xây dựng các đề án cụ thể cho các hoạt động.

- Tổ chức thực hiện trong phạm vi trách nhiệm của Khoa.

5.2. Phòng Đào tạo

- Điều phối thực hiện dự án ở cấp Trường.

- Định kỳ báo cáo Ban giám hiệu về việc thực hiện Đề án.

5.3. Tổ công tác xây dựng kế hoạch năm

- Phối hợp với Phòng Quản lý đào tạo và Khoa Du lịch và Khách sạn đưa nội dung hoạt động theo Đề án được xây dựng vào kế hoạch công tác năm

- Bố trí kinh phí tổ chức thực hiện theo đề án và kế hoạch.

5.4. Các phòng ban, đơn vị chức năng

- Đưa nội dung của đề án trong các đề án, kế hoạch hoạt động chung của trường; triển khai tổ chức thực hiện theo chức năng, nhiệm vụ được giao.

- Phối hợp và hỗ trợ đơn vị chủ trì là Khoa Du lịch và Khách sạn trong việc thực hiện Đề án.

- Rà soát nội dung các văn bản của Nhà trường trong phạm vi chức năng được giao để cập nhật, bổ sung các nội dung của Đề án trong các văn bản hiện hành của Nhà trường.

6. LỘ TRÌNH THỰC HIỆN

Lộ trình thực hiện các Đề án như sau:

Bảng 8: Lộ trình thực hiện các nhiệm vụ cơ bản trong đề án

| TT | Nội dung công việc | Năm 2023 | Năm 2024 | Năm 2025 | Đến năm 2030 |
|----|-----------------------------------|--|--|---|--|
| 1 | Xây dựng chương trình đào tạo mới | <ul style="list-style-type: none"> - Xây dựng đề án, chuẩn bị các điều kiện thực hiện mở ngành Quản trị sự kiện và giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) - Hoàn thiện xây dựng 01 mã ngành đào tạo cấp 4 bậc thạc sĩ về Quản trị du lịch và lữ hành (Mã 8810102) | <ul style="list-style-type: none"> - Mở mã ngành thí điểm mới là Quản trị sự kiện và giải trí trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) (với chương trình đào tạo cùng tên) hoặc mở thêm 01 mã ngành cấp 4 bậc đại học là Du lịch (Mã 7810101) với chương trình Du lịch, giải trí và sự kiện. - Phát triển mới 01 chương trình liên kết đào tạo quốc tế ngành Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành / Quản trị giải trí / Du lịch <p><i>Quy mô đào tạo:</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mở thí điểm 01 ngành đào tạo mới là Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo (với chương trình đào tạo cùng tên) là ngành thí điểm trong lĩnh vực / nhóm ngành Du lịch, khách sạn, thể thao và dịch vụ cá nhân (Mã 781) - Mở 01 chương trình đào tạo ngành du lịch bậc đào tạo tiến sĩ. <p><i>Quy mô đào tạo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Đại học: 500 sinh viên 4 ngành, 8 chương trình | <ul style="list-style-type: none"> - Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc đào tạo lĩnh vực du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo - Phát triển 01 chương trình đào tạo bậc thạc sĩ trong lĩnh vực đào tạo du lịch, giải trí và công nghiệp sáng tạo. <p><i>Quy mô đào tạo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Đại học: 600 sinh viên 5 ngành, 9 chương trình - Thạc sĩ: 60 sinh viên 4 ngành, 4 chương trình |

| | | | | | |
|---|---------------------------------|---|---|--|--|
| | | | <p>- Đại học: 400 sinh viên, 3 ngành, 7 chương trình</p> <p>- Thạc sĩ: 30 sinh viên 3 ngành, 3 chương trình</p> <p>- Tiến sĩ: 1 ngành, 1 chương trình</p> | <p>- Thạc sĩ: 30 sinh viên 3 ngành, 3 chương trình</p> <p>- Tiến sĩ: 2 ngành, 2 chương trình</p> | <p>- Tiến sĩ: 2 ngành, 2 chương trình</p> |
| 2 | Phát triển lực lượng giảng viên | Tuyển dụng 3 giảng viên | Tuyển dụng 4 giảng viên | Tuyển dụng 5 giảng viên | Tuyển dụng 8 giảng viên |
| 3 | Cơ sở vật chất kỹ thuật | Xây dựng phòng thực hành du lịch | Nghiên cứu xây dựng khách sạn trường (theo kế hoạch của Trường) | Xây dựng phòng thực hành quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo | Phát triển khách sạn trường |
| 4 | Kiểm định | Hoàn thiện kiểm định 05 chương trình đào tạo hiện tại | Thực hiện công tác kiểm định thường xuyên | Thực hiện công tác kiểm định thường xuyên | Kiểm định quốc tế các chương trình đào tạo mới |

7. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

7.1. Kết luận

Để phù hợp với xu hướng và yêu cầu phát triển của nền kinh tế - xã hội của Việt Nam và thế giới, cập nhật xu hướng phát triển đào tạo và nghiên cứu của thế giới, thực hiện các định hướng chỉ đạo của Đảng và Nhà nước trong phát triển kinh tế, đào tạo đại học, triển khai Chiến lược phát triển Trường Đại học Kinh tế Quốc dân giai đoạn 2021-2030, Đề án Phát triển đào tạo và nghiên cứu trong lĩnh vực du lịch - giải trí - công nghiệp sáng tạo tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân đến năm 2030 đã được xây dựng. Đây là văn bản quan trọng để định hướng, tập trung nguồn lực, chỉ đạo các đơn vị trong Trường thực hiện nhiệm vụ theo đề án.

7.2. Kiến nghị

7.2.1. Kiến nghị với Đảng ủy

Chỉ đạo việc thực hiện Đề án trong chủ trương phát triển chung của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân nói chung.

7.2.2 Kiến nghị với Hội đồng trường

- Chỉ đạo việc thực hiện Đề án tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân trong chiến lược phát triển chung của Nhà trường.

- Rà soát bổ sung các văn bản trong thẩm quyền của Hội đồng Trường về các nội dung liên quan tới Đề án./.

PHỤ LỤC

Phụ lục 1: Năng lực đào tạo hiện tại của Khoa Du lịch và Khách sạn

1. Giảng viên

Bảng 9: Giảng viên tại Khoa Du lịch và Khách sạn

| TT | Họ và tên | Chức danh | Trình độ | Chuyên môn được đào tạo |
|----|-------------------------------|-----------|----------|-----------------------------------|
| 1 | Phạm Hồng Chương | GS, GVCC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 2 | Phạm Trương Hoàng | PGS, GVCC | TS | Quản trị Môi trường và Kỹ thuật |
| 3 | Đào Minh Ngọc | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 4 | Trần Huy Đức | GVC | TS | Kinh tế học du lịch |
| 5 | Hoàng Thị Thu Hương | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 6 | Nguyễn Thị Mỹ Hạnh | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 7 | Phùng Thị Hằng | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 8 | Trần Thị Huyền Trang | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 9 | Nguyễn Thị Quỳnh Trang | GVC | TS | Kinh tế Du lịch |
| 10 | Nguyễn Thị Phương Thảo | GV | TS | Kinh tế Du lịch |
| 11 | Phạm Thị Thu Phương | GV | NCS | Kinh tế Du lịch |
| 12 | Phạm Thị Thanh Huyền | GV | NCS | Kinh tế học Quản trị kinh danh |
| 13 | Lê Thị Bích Hạnh | GV | NCS | Kinh tế du lịch Kinh tế học |
| 14 | Lê Hà Linh | GV | NCS | Du lịch Quản trị khách sạn |
| 15 | Nguyễn Đức Trọng | GV | Ths | Quản trị khách sạn |
| 16 | Ngô Đức Anh | GV | TS | Quản trị Tài chính |
| 17 | Lê Trung Kiên | GV | ThS | Quản trị chiến lược |
| 18 | Trương Văn Đạo | GV | TS | Quản lý Du lịch |
| | <i>Giảng viên thỉnh giảng</i> | | | |

| | | | | |
|----|---------------------|-----------|-----|---------------------|
| 19 | Lại Phi Hùng | PGS. GVCC | TS | Văn học dân gian |
| 20 | Hoàng Thị Lan Hương | GVCC | TS | Kinh tế du lịch |
| 21 | Lã Thị Bích Quang | GV | TS | Kinh tế du lịch |
| 22 | Nguyễn Thị Minh | GV | Ths | Quản trị kinh doanh |

2. Nghiên cứu khoa học

Bảng 10: Kết quả nghiên cứu khoa học của Khoa Du lịch và Khách sạn 2018-2022

| TT | Nội dung | Khoa Du lịch và Khách sạn | | | | | Tổng |
|-----|---|---------------------------|------|------|------|------|------|
| | | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | |
| I | ĐỀ TÀI CÁC CẤP | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 12 |
| 1 | Đề tài cấp NN và tương đương | | | | | | 0 |
| 2 | Đề tài cấp Bộ và tương đương | | 1 | | | | 1 |
| 3 | Đề tài cấp Trường và tương đương | 2 | 1 | | 2 | 3 | 8 |
| 4 | Nhóm công bố quốc tế | | | 1 | 2 | | 3 |
| II | CÔNG BỐ | 11 | 24 | 14 | 24 | 39 | 112 |
| 1 | Bài báo quốc tế | 0 | 5 | 0 | 2 | 6 | 13 |
| 1.1 | <i>Bài đăng tạp chí ISI</i> | | 1 | | 2 | 5 | 8 |
| 1.2 | <i>Bài đăng tạp chí Scopus</i> | | 2 | | | 0 | 2 |
| 1.3 | <i>và bài đăng tạp chí khác</i> | | 2 | | | 1 | 3 |
| 2 | Bài báo đăng trong nước | 4 | 5 | 3 | 12 | 12 | 36 |
| 2.1 | <i>Đăng Tạp chí KT&PT (Tiếng Anh), Tạp chí nước ngoài thuộc danh mục Asean Citation Index</i> | | | | | | 0 |
| 2.2 | <i>Đăng Tạp chí KT&PT (Tiếng Việt)</i> | | | | | | 0 |
| 2.3 | <i>Bài đăng tạp chí khác</i> | 4 | 5 | 3 | 12 | 12 | 36 |
| 3 | Bài đăng Kỷ yếu Hội thảo khoa học | 7 | 14 | 11 | 10 | 21 | 63 |
| 3.1 | <i>Quốc tế</i> | 7 | 11 | 1 | 6 | 13 | 38 |
| 3.2 | <i>trong nước</i> | | 3 | 10 | 4 | 8 | 25 |
| III | HỘI THẢO, TỌA ĐÀM VÀ SEMINAR | | | | | | 3 |
| 1 | Hội thảo Quốc tế | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 2 | Hội thảo Quốc gia | | | | | | 0 |
| 3 | Tọa đàm, Seminar | | | | | | 0 |
| IV | SINH HOẠT KHOA HỌC BỘ MÔN | 4 | 1 | 10 | 9 | 12 | 36 |
| V | NGHIÊN CỨU KHOA HỌC SINH VIÊN | 5 | 4 | 0 | 4 | 9 | 22 |

| | | | | | | | |
|----|--|---|---|--|---|---|----|
| 1 | Công trình NCKH SV đạt Giải cấp Trường | 4 | 4 | | 3 | 9 | 20 |
| 2 | Công trình NCKH SV đạt Giải cấp Bộ | 1 | | | 1 | | 2 |
| VI | GIÁO TRÌNH - SÁCH | | | | | | 0 |
| 1 | Giáo trình | | | | 1 | 2 | 3 |
| 2 | Sách chuyên khảo - tham khảo | | 1 | | | | 1 |

3. Việc làm sinh viên sau khi ra trường

Bảng 11: Kết quả việc làm của sinh viên sau khi ra trường khoa Du lịch và Khách sạn

| Năm | Số SV tốt nghiệp | Số có việc làm đúng ngành ĐT (% số có VL) | Số có việc làm khác ngành (% số có VL) |
|---|------------------|---|--|
| <i>1. Ngành Quản trị dịch vụ du lịch và lữ hành</i> | | | |
| 2020(*) | 127 | 21,69 | 60,24 |
| 2019 | 108 | 43,04 | 34,18 |
| 2018 | 105 | 52,56 | 32,05 |
| <i>2. Ngành quản trị khách sạn</i> | | | |
| 2019 | 36 | 76.40 | 23.60 |
| 2018 | 62 | 76.70 | 23.30 |
| 2017 | 45 | 90.20 | 9.80 |

(*) Năm 2020 do ảnh hưởng của dịch bệnh COVID-19, ngành du lịch và khách sạn bị đình trệ. Tỷ lệ sinh viên tốt nghiệp làm đúng ngành giảm sút mạnh.

Phụ lục 2: Chương trình đào tạo dự kiến

1. Chương trình đào tạo đại học ngành Quản trị sự kiện và giải trí

| | |
|--|---|
| CHƯƠNG TRÌNH/PROGRAMME: TRÌNH ĐỘ ĐÀO TẠO/LEVEL OF EDUCATION: | CỬ NHÂN QUẢN TRỊ SỰ KIỆN VÀ GIẢI TRÍ /BACHELOR OF EVENT AND LEISURE MANAGEMENT ĐẠI HỌC/UNDERGRADUATE |
| NGÀNH ĐÀO TẠO/MAJOR: | QUẢN TRỊ SỰ KIỆN VÀ GIẢI TRÍ |
| MÃ NGÀNH/CODE: | 781... (thí điểm) |
| HÌNH THỨC ĐÀO TẠO/TYPE OF EDUCATION: | CHÍNH QUY/FULL - TIME |
| NGÔN NGỮ ĐÀO TẠO/LANGUAGE | TIẾNG VIỆT + TIẾNG ANH /VIETNAMESE + ENGLISH |
| THỜI GIAN ĐÀO TẠO/DURATION TIME | 4 NĂM/ 4 YEARS |

1.1. MỤC TIÊU

1.1.1. Mục tiêu chung

Đào tạo cử nhân đại học ngành Quản trị sự kiện và giải trí có kiến thức và năng lực chuyên môn ngành kinh tế, quản trị kinh doanh, quản trị giải trí và sự kiện, đáp ứng nhu cầu giải trí và sự kiện của Việt Nam, hướng tới hội nhập quốc tế; Có khả năng tư duy độc lập, thích nghi với nhu cầu phát triển cá nhân trong tương lai; có phẩm chất đạo đức, sự chịu trách nhiệm, nhận thức chính trị vững vàng, sức khỏe tốt.

1.2. Mục tiêu cụ thể

- *Về kiến thức, kỹ năng, năng lực tự chủ và chịu trách nhiệm:* đạt chuẩn đầu ra theo quy định tại Thông tư 07/TT-BGDĐT ngày 16/4/2015 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

- *Vị trí và nơi làm việc sau khi tốt nghiệp:* Cử nhân ngành Quản trị sự kiện và giải trí có thể làm việc:

+ Các doanh nghiệp các loại hình dịch vụ giải trí (công viên giải trí, công viên chuyên đề, trung tâm giải trí, khu thể thao, các dịch vụ giải trí nghe nhìn, tham quan, ăn uống, trò chơi, âm nhạc, vui chơi trong nhà và ngoài trời, trò chơi...)

+ Các doanh nghiệp tổ chức sự kiện

+ Cơ quan quản lý nhà nước về sự kiện và giải trí; Các cơ sở đào tạo và nghiên cứu về sự kiện và giải trí; Các tổ chức chính phủ, phi chính phủ có hoạt động sự kiện và giải trí.

- *Trình độ ngoại ngữ và tin học*: đạt chuẩn đầu ra về ngoại ngữ và tin học theo quy định hiện hành của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

1.2. CHUẨN ĐẦU RA

1.2.1. Kiến thức:

Cử nhân ngành Quản trị sự kiện và giải trí được trang bị hệ thống kiến thức cơ bản và chuyên sâu như sau:

Kiến thức căn bản

- Kiến thức về năng lực tư duy, lô-gic và lý luận;
- Kiến thức về kinh tế học, quản lý và quản trị kinh doanh, công nghệ, pháp luật ứng dụng trong kinh tế và kinh doanh;
- Kiến thức nền tảng về hệ thống kinh tế, ngành giải trí và sự kiện, kinh doanh giải trí và sự kiện, một số nguyên lý căn bản về khoa học xã hội và nhân văn, phát triển bền vững áp dụng trong lĩnh vực giải trí và sự kiện.

Kiến thức chuyên sâu

- Kiến thức về tác nghiệp trong một số hoạt động kinh doanh giải trí và sự kiện.
- Kiến thức về quản trị sự kiện và giải trí, vận dụng các chức năng tổ chức hoạt động quản trị trong các doanh nghiệp có liên quan tới sự kiện và hoạt động giải trí.

- Kiến thức chuyên sâu có lựa chọn một số loại hình sự kiện và giải trí (như thể thao, trò chơi, giải trí ngoài trời và trong nhà, du lịch...), quản trị một số chức năng đặc trưng của doanh nghiệp sự kiện và giải trí.

1.2.2. Kỹ năng:

Cử nhân ngành Quản trị sự kiện và giải trí được trang bị các kỹ năng chuyên môn và kỹ năng mềm sau:

Kỹ năng chuyên môn (kỹ năng cứng)

- Kỹ năng tác nghiệp cụ thể trong kinh doanh sự kiện và giải trí (tổ chức sự kiện, tổ chức các hoạt động giải trí ngoài trời, ...).

- Kỹ năng phân tích và đánh giá môi trường kinh doanh, xác định những cơ hội và thách thức trong kinh doanh sự kiện và giải trí.

- Kỹ năng phát triển, quản lý, điều hành và giám sát các hoạt động kinh doanh sự kiện và giải trí.

- Phân tích và đánh giá các chỉ tiêu kinh tế, tài chính, hiệu quả quản trị sự kiện và giải trí.

- Kỹ năng Phát triển các ý tưởng kinh doanh và khởi nghiệp kinh doanh sự kiện và giải trí.

- Kỹ năng năng lãnh đạo, quản lý và quản trị cơ bản của một nhà quản trị áp dụng trong lĩnh vực kinh doanh sự kiện và giải trí.

Kỹ năng mềm:

- Kỹ năng giao tiếp: Có khả năng giao tiếp hiệu quả trong hoạt động kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung bằng tiếng Việt Nam, tiếng Anh với các hoạt động giao tiếp cụ thể như trình bày, thuyết trình...

- Kỹ năng làm việc nhóm và lãnh đạo: Có khả năng tập hợp, lãnh đạo, điều hành và phối hợp các cá nhân trong nhóm.

1.2.3. Năng lực tự chủ và tự chịu trách nhiệm:

Chương trình đào tạo đại học ngành Quản trị sự kiện và giải trí trang bị nhằm giúp sinh viên hình thành những năng lực tự chủ và trách nhiệm như sau:

- Phẩm chất đạo đức, ý thức nghề nghiệp, trách nhiệm công dân: Tuân thủ luật pháp và có phẩm chất đạo đức (Theo quy định Bộ GDĐT);

- Trách nhiệm, đạo đức, tác phong nghề nghiệp: Có tinh thần làm việc trách nhiệm, trung thực, nghiêm túc, tính kỷ luật cao; Có tác phong lịch sự, nhã nhặn, đúng mực; Say mê, yêu nghề và có tinh thần phục vụ

- Khả năng cập nhật kiến thức, sáng tạo trong công việc: Có tinh thần tự học, tự tích lũy và cập nhật kiến thức kỹ năng; Có tinh thần làm việc độc lập, sáng tạo.

- Trách nhiệm với môi trường và xã hội: bảo vệ môi trường, bảo vệ giá trị sáng tạo, truyền thống của dân tộc.

1.2.4. Về ngoại ngữ và tin học

- Chuẩn đầu ra ngoại ngữ (chứng chỉ tiếng Anh quốc tế IELTS 6.0 và tương đương)

- Chuẩn đầu ra tin học (chứng chỉ tin học quốc tế MOS/IC3/ ICDL) theo Quyết định số 785/QĐ-ĐHKTQD ngày 21/4/2020 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

1.3. KHỐI LƯỢNG KIẾN THỨC TOÀN KHÓA: 130 tín chỉ

1.4. ĐỐI TƯỢNG TUYỂN SINH: Theo quy chế tuyển sinh của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Đề án tuyển sinh đại học hệ chính quy của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

1.5. QUY TRÌNH ĐÀO TẠO, ĐIỀU KIỆN TỐT NGHIỆP: Theo quy chế của Bộ Giáo dục và Đào tạo và quy định của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân về đào tạo đại học hệ chính quy theo hệ thống tín chỉ.

1.6. CÁCH THỨC ĐÁNH GIÁ: Theo thang điểm 10, thang điểm 4 và thang điểm chữ

1.7. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH

2.7. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH

2.7.1. Cấu trúc cơ bản

Bảng 1. Các khối kiến thức trong CTĐT

| Thành phần | Số TC | Ghi chú |
|--|------------|---|
| 1. Giáo dục đại cương | 47 | |
| 1.1. Các học phần chung | 14 | Lý luận chính trị và pháp luật |
| 1.2. Các học phần chung của trường | 21 | 4 học phần chung và ngoại ngữ |
| 1.3. Các học phần chung của lĩnh vực | 12 | Chọn 4 trong tổ hợp 6 học phần chung |
| 1.4. Giáo dục thể chất | - | 3 tín chỉ |
| 1.5. Giáo dục Quốc phòng -An ninh | - | 165 tiết/8 tín chỉ quy đổi |
| 2. Giáo dục chuyên nghiệp | 83 | |
| 2.1. Các học phần chung của nhóm ngành | 12 | Chọn 4 trong tổ hợp 6 học phần chung |
| 2.2. Các học phần của ngành | 61 | Từng ngành tự xây dựng |
| 2.2.1. Các học phần bắt buộc | 31 | Theo ngành |
| 2.2.2. Các học phần tự chọn | 30 | SV tự chọn 10 học phần trong tổ hợp 15 học phần |
| 2.3. Khóa luận tốt nghiệp | 10 | |
| TỔNG SỐ | 130 | Không gồm GDTC và GDQP-AN |

2.7.2. Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy

- Nội dung cần đạt được, khối lượng kiến thức (lý thuyết/thực hành/tự học) của từng học phần trong chương trình được mô tả và quy định trong đề cương chi tiết mỗi học phần.

- Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy (dự kiến 08 học kỳ, mỗi học kỳ 12-18 tín chỉ) được mô tả theo bảng dưới đây:

Bảng 2: Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|---|--------------------------------|--|----------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| 1. GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG | | | | 47 | | |
| 1.1. Các học phần chung | | | | 14 | | |
| 1 | 1 | Triết học Mác - Lê Nin Marxist-Leninist Philosophy | LLNL1105 | 3 | I-II | |
| 2 | 2 | Kinh tế chính trị Mác - Lê Nin Political Economics of Marxism and Leninism | LLNL1106 | 2 | II-III -IV | |
| 3 | 3 | Chủ nghĩa xã hội khoa học Scientific Socialism | LLNL1107 | 2 | III= > VI | |
| 4 | 4 | Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam Communist Party History | LLSD1102 | 2 | III- VI | |
| 5 | 5 | Tư tưởng Hồ Chí Minh / Ho Chi Minh Ideology | LLDL1101 | 2 | IV= > VII | |
| 6 | 6 | Pháp luật đại cương /Fundamentals of Laws | LUCS1129 | 3 | I | |
| | | Giáo dục thể chất/ Physical Education (3 tín chỉ) | GDTC | - | - | - |
| | | Giáo dục Quốc phòng và An ninh Military Education (165 tiết/8 tín chỉ quy đổi) | GDQP | - | - | - |
| 1.2. Các học phần chung của Trường | | | | 21 | | |
| 7 | 1 | Kinh tế vi mô 1 / Microeconomics 1 | KHMI1101 | 3 | I | |
| 8 | 2 | Kinh tế vĩ mô 1 / Macroeconomics 1 | KHMA1101 | 3 | II | |
| 9 | 3 | Toán cho các nhà kinh tế Mathematics for Economics | TOCB1110 | 3 | I | |
| 10 | 4 | Khoa học dữ liệu trong kinh tế và kinh doanh/ Data Science in Economics and Business | TOKT1138 | 3 | IV- V | |
| 11 | 5 | Ngoại ngữ / Foreign Language | NNKC | 9 | I-II- III | |

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|----------------------|--|--|-------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| | 1.3. Các học phần chung của lĩnh vực (chọn 4 học phần trong tổ hợp 6 học phần) | | | 12 | | |
| 12 13 14 15 | 1 | Phương pháp nghiên cứu kinh tế - xã hội <i>Socio-economic research methods</i> | | | | |
| | 2 | Quản lý học I <i>Essentials of Management 1</i> | | | | |
| | 3 | Nguyên lý kế toán <i>Accounting Principles</i> | | | | |
| | 4 | Marketing cơ bản <i>Basic Marketing</i> | | | | |
| | 5 | Khởi nghiệp <i>Entrneupreunership</i> | | | | |
| | 6 | Xã hội học <i>Sociology</i> | | | | |
| | 2. GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP | | | 83 | | |
| | 2.1. Các học phần chung của nhóm ngành (chọn 4 học phần trong tổ hợp 6 học phần) | | | 12 | | |
| 16 17 18 19 | 1 | Pháp luật trong du lịch và khách sạn <i>Law in tourism and hospitality</i> | ... | 3 | VI | |
| | 2 | Quản trị trải nghiệm <i>Experience Managment</i> | ... | 3 | V | |
| | 3 | Du lịch có trách nhiệm <i>Responsible tourism</i> | ... | 3 | VI | |
| | 4 | Lịch sử văn minh thế giới <i>World Ciilization History</i> | ... | 3 | III | |
| | 5 | Hành vi người tiêu dùng du lịch <i>Tourism customer behavior</i> | ... | 3 | VI | |
| | 6 | Tâm lý và giao tiếp trong du lịch <i>Psycology and communication in tourism</i> | ... | 3 | VII | |
| | 2.2. Các học phần của ngành | | | 61 | | |

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|-----------|--|---|-------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| | 2.2.1 Các học phần bắt buộc | | | 31 | | |
| 20 | 1 | Kinh tế du lịch <i>Tourism Economics</i> | ... | 3 | III | |
| 21 | 2 | Lịch sử văn hóa Việt Nam <i>Vietnam Cultural History</i> | ... | 3 | III | |
| 22 | 3 | Phát triển nghề nghiệp <i>World of Work: Your Pathway to Employment</i> | ... | 3 | III | |
| 23 | 4 | Quản trị giải trí và sự kiện cơ bản <i>Foundattion of event and leisure management</i> | ... | 3 | IV | |
| 24 | 5 | Kinh doanh giải trí <i>The Business of Leisure</i> | ... | 3 | V | |
| 25 | 6 | Tác nghiệp tổ chức sự kiện 1 <i>Event and leisure operation 1</i> | ... | 3 | IV | |
| 26 | 7 | Tác nghiệp tổ chức sự kiện 2 <i>Event and leisure operation 2</i> | ... | 3 | IV | |
| 27 | 8 | Quản trị thể thao <i>Sport Management</i> | ... | 3 | V | |
| 28 | 9 | Chính sách văn hoá và nghệ thuật <i>Culture and Art Policy</i> | ... | 3 | VI | |
| 29 | 1 0 | Chuyên đề thực tế (<i>Project</i>) | ... | 4 | IV- V- VI | |
| | 2.2.2 Các học phần tự chọn (SV chọn 10 học phần trong tổ hợp 15 học phần) | | | 30 | | |
| 30 ... | 1 | Quản trị MICE <i>Meeting, Incentive, Cooperation and Exhibition Management</i> | ... | 3 | VI | |
| 34 35 | 2 | Kinh doanh sự kiện xã hội và tiệc cưới <i>Business of social events and wedding</i> | ... | 3 | VI | |
| ... 39 | 3 | Quản trị game và Casino <i>Gaming and Casino Management</i> | ... | 3 | VI | |

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|---------|--|-------|----------|---------------------------|---------------------------|
| 4 | Nhà hát và biểu diễn <i>Theatre and Performance</i> | ... | 3 | VI | |
| 5 | Quản trị kinh doanh lữ hành <i>Travel Business Management</i> | ... | 3 | VII | |
| 6 | Quản trị kinh doanh khách sạn <i>Hospitality Business Management</i> | ... | 3 | VII | |
| 7 | Marketing số <i>Digital Marketing</i> | ... | 3 | VII | |
| 8 | Quản trị doanh thu trong kinh doanh du lịch và giải trí <i>Revenue management in tourism and leisure</i> | ... | 3 | VII | |
| 9 | Nghiên cứu thị trường <i>Market research</i> | ... | 3 | VI | |
| 1 0 | Quản trị chiến lược <i>Strategic Management</i> | ... | 3 | VI | |
| 1 1 | Truyền thông xã hội <i>Social media</i> | ... | 3 | VII | |
| 1 2 | Quan hệ công chúng <i>Public relation</i> | ... | 3 | VII | |
| 1 3 | Quản trị điểm đến du lịch <i>Tourism Destinationa Management</i> | ... | 3 | VII | |
| 1 4 | Du lịch văn hóa <i>Cultural Tourism</i> | ... | 3 | VII | |
| 1 5 | Văn hóa ẩm thực <i>Cusinary Culture</i> | ... | 3 | VII | |
| 40 | 2.3. Khóa luận tốt nghiệp (Graduation Thesis) | ... | 10 | VIII | |
| | Tổng số tín chỉ (không gồm GDTC và GDQP-AN) | | 13 0 | | |

2. Chương trình đào tạo đại học Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo

| | |
|--|---|
| CHƯƠNG TRÌNH/PROGRAMME: TRÌNH ĐỘ ĐÀO TẠO/LEVEL OF EDUCATION: | CỬ NHÂN QUẢN TRỊ THIẾT KẾ VÀ CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO /BACHELOR OF DESIGN AND CREATIVE INDUSTRIES MANAGEMENT ĐẠI HỌC/UNDERGRADUATE |
| NGÀNH ĐÀO TẠO/MAJOR: | QUẢN TRỊ THIẾT KẾ VÀ CÔNG NGHIỆP SÁNG TẠO |
| MÃ NGÀNH/CODE: | 781... (thí điểm) |
| HÌNH THỨC ĐÀO TẠO/TYPE OF EDUCATION: | CHÍNH QUY/FULL - TIME |
| NGÔN NGỮ ĐÀO TẠO/LANGUAGE | TIẾNG VIỆT + TIẾNG ANH /VIETNAMESE + ENGLISH |
| THỜI GIAN ĐÀO TẠO/DURATION TIME | 4 NĂM/ 4 YEARS |

2.1. MỤC TIÊU

2.1.1. Mục tiêu chung

Đào tạo cử nhân đại học ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo có kiến thức và năng lực chuyên môn ngành kinh tế, quản trị kinh doanh, quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo, đáp ứng nhu cầu phát triển công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, công nghiệp giải trí của Việt Nam, hướng tới hội nhập quốc tế; Có khả năng tư duy độc lập, thích nghi với nhu cầu phát triển cá nhân trong tương lai; có phẩm chất đạo đức, sự chịu trách nhiệm, nhận thức chính trị vững vàng, sức khỏe tốt.

2.1.2. Mục tiêu cụ thể

- *Về kiến thức, kỹ năng, năng lực tự chủ và chịu trách nhiệm:* đạt chuẩn đầu ra theo quy định tại Thông tư 07/TT-BGDĐT ngày 16/4/2015 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

- *Vị trí và nơi làm việc sau khi tốt nghiệp*: Cử nhân ngành Quản trị quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo có thể làm việc:

+ Các công ty dịch vụ cho ngành công nghiệp sáng tạo (nhà cung cấp nội dung, thiết kế đồ họa).

+ Các doanh nghiệp trong ngành công nghiệp sáng tạo, từ các tập đoàn truyền thông lớn đến các công ty khởi nghiệp địa phương nhỏ hơn (Kiến trúc, Nghe nhìn (phim ảnh, TV, đài), Nghệ thuật biểu diễn, Thư viện, Thiết kế / kiến trúc, Thị trường nghệ thuật / nghệ thuật trực quan (visual art), Xuất bản, Thời trang, Phần mềm/ đa phương tiện / Trò chơi, Bảo tàng / di sản sáng tạo, Âm nhạc, Thủ công mỹ nghệ, Quảng cáo, Du lịch sáng tạo) và thiết kế nội dung.

+ Cơ quan quản lý nhà nước về công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, giải trí; Các cơ sở đào tạo và nghiên cứu về công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, giải trí; Các tổ chức chính phủ, phi chính phủ có hoạt động về công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, giải trí.

- *Trình độ ngoại ngữ và tin học*: đạt chuẩn đầu ra về ngoại ngữ và tin học theo quy định hiện hành của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

2.2. CHUẨN ĐẦU RA

2.2.1. Kiến thức:

Cử nhân ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo được trang bị hệ thống kiến thức cơ bản và chuyên sâu như sau:

Kiến thức căn bản

- Kiến thức về năng lực tư duy, lô-gic và lý luận;
- Kiến thức về kinh tế học, quản lý và quản trị kinh doanh, công nghệ, pháp luật ứng dụng trong kinh tế và kinh doanh;
- Kiến thức nền tảng về hệ thống kinh tế, ngành giải trí, kinh doanh công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, thiết kế, một số nguyên lý căn bản về khoa học xã hội và nhân văn, phát triển bền vững áp dụng trong lĩnh vực công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, giải trí.

Kiến thức chuyên sâu

- Kiến thức về tác nghiệp trong thiết kế nội dung, công nghiệp sáng tạo và sáng tạo.

- Kiến thức về quản trị thiết kế, công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, vận dụng các chức năng tổ chức hoạt động quản trị trong các doanh nghiệp có liên quan tới hoạt động thiết kế nội dung, kinh doanh công nghiệp sáng tạo và sáng tạo.

- Kiến thức chuyên sâu có lựa chọn một số khía cạnh nội dung và lĩnh vực công nghiệp sáng tạo và sáng tạo (như biểu diễn, thiết kế nội dung số...), quản trị một số chức năng đặc trưng của doanh nghiệp công nghiệp sáng tạo và sáng tạo, doanh nghiệp giải trí và thiết kế nội dung.

2.2.2. Kỹ năng:

Cử nhân ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo được trang bị các kỹ năng chuyên môn và kỹ năng mềm sau:

Kỹ năng chuyên môn (kỹ năng cứng)

- Kỹ năng tác nghiệp cụ thể trong kinh doanh công nghiệp sáng tạo và thiết kế nội dung (như thiết kế nội dung số ...).

- Kỹ năng phân tích và đánh giá môi trường kinh doanh, xác định những cơ hội và thách thức trong kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung.

- Kỹ năng phát triển, quản lý, điều hành và giám sát các hoạt động kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung.

- Phân tích và đánh giá các chỉ tiêu kinh tế, tài chính, hiệu quả kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung.

- Kỹ năng phát triển các ý tưởng kinh doanh và khởi nghiệp kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung.

- Kỹ năng năng lãnh đạo, quản lý và quản trị cơ bản của một nhà quản trị áp dụng trong lĩnh vực kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung.

Kỹ năng mềm:

- *Kỹ năng giao tiếp*: Có khả năng giao tiếp hiệu quả trong hoạt động kinh doanh công nghiệp sáng tạo, sáng tạo và thiết kế nội dung bằng tiếng Việt Nam, tiếng Anh với các hoạt động giao tiếp cụ thể như trình bày, thuyết trình...

- *Kỹ năng làm việc nhóm và lãnh đạo*: Có khả năng tập hợp, lãnh đạo, điều hành và phối hợp các cá nhân trong nhóm.

2.2.3. Năng lực tự chủ và tự chịu trách nhiệm:

Chương trình đào tạo đại học ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo trang bị nhằm giúp sinh viên hình thành những năng lực tự chủ và trách nhiệm như sau:

- *Phẩm chất đạo đức, ý thức nghề nghiệp, trách nhiệm công dân*: Tuân thủ luật pháp và có phẩm chất đạo đức (Theo quy định Bộ GDĐT);

- *Trách nhiệm, đạo đức, tác phong nghề nghiệp*: Có tinh thần làm việc trách nhiệm, trung thực, nghiêm túc, tính kỷ luật cao; Có tác phong lịch sự, nhã nhặn, đúng mực; Say mê, yêu nghề và có tinh thần phục vụ

- *Khả năng cập nhật kiến thức, sáng tạo trong công việc*: Có tinh thần tự học, tự tích lũy và cập nhật kiến thức kỹ năng; Có tinh thần làm việc độc lập, sáng tạo.

- *Trách nhiệm với môi trường và xã hội*: bảo vệ môi trường, bảo vệ giá trị sáng tạo, truyền thống của dân tộc.

2.2.4. Về ngoại ngữ và tin học

- Chuẩn đầu ra ngoại ngữ (chứng chỉ tiếng Anh quốc tế IELTS 6.0 và tương đương)

- Chuẩn đầu ra tin học (chứng chỉ tin học quốc tế MOS/IC3/ ICDL) theo Quyết định số 785/QĐ-ĐHKTQĐ ngày 21/4/2020 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

Quyết định số 785/QĐ-ĐHKTQĐ ngày 21/4/2020 của Hiệu trưởng Trường Đại học Kinh tế Quốc dân.

2.3. KHỐI LƯỢNG KIẾN THỨC TOÀN KHÓA: 130 tín chỉ

2.4. ĐỐI TƯỢNG TUYỂN SINH: Theo quy chế tuyển sinh của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Đề án tuyển sinh đại học hệ chính quy của Trường Đại học Kinh tế quốc dân.

2.5. QUY TRÌNH ĐÀO TẠO, ĐIỀU KIỆN TỐT NGHIỆP: Theo quy chế của Bộ Giáo dục và Đào tạo và quy định của Trường Đại học Kinh tế Quốc dân về đào tạo đại học hệ chính quy theo hệ thống tín chỉ.

2.6. CÁCH THỨC ĐÁNH GIÁ: Theo thang điểm 10, thang điểm 4 và thang điểm chữ

2.7. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH

2.7.1. Cấu trúc cơ bản

Bảng 1. Các khối kiến thức trong CTĐT

| Thành phần | Số TC | Ghi chú |
|--|-----------|--------------------------------------|
| 1. Giáo dục đại cương | 47 | |
| 1.6. Các học phần chung | 14 | Lý luận chính trị và pháp luật |
| 1.7. Các học phần chung của trường | 21 | 4 học phần chung và ngoại ngữ |
| 1.8. Các học phần chung của lĩnh vực | 12 | Chọn 4 trong tổ hợp 6 học phần chung |
| 1.9. Giáo dục thể chất | - | 3 tín chỉ |
| 1.10. Giáo dục Quốc phòng -An ninh | - | 165 tiết/8 tín chỉ quy đổi |
| 2. Giáo dục chuyên nghiệp | 83 | |
| 2.1. Các học phần chung của nhóm ngành | 12 | Chọn 4 trong tổ hợp 6 học phần chung |
| 2.2. Các học phần của ngành | 61 | Từng ngành tự xây dựng |
| 2.2.1. Các học phần bắt buộc | 31 | Theo ngành |

| | | |
|-----------------------------|------------|---|
| 2.2.2. Các học phần tự chọn | 30 | SV tự chọn 10 học phần trong tổ hợp 15 học phần |
| 2.3. Khóa luận tốt nghiệp | 10 | |
| TỔNG SỐ | 130 | Không gồm GDTC và GDQP-AN |

2.7.2. Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy

- Nội dung cần đạt được, khối lượng kiến thức (lý thuyết/thực hành/tự học) của từng học phần trong chương trình được mô tả và quy định trong đề cương chi tiết mỗi học phần.
- Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy (dự kiến 08 học kỳ, mỗi học kỳ 12-18 tín chỉ) được mô tả theo bảng dưới đây:

Bảng 2: Nội dung chương trình và kế hoạch giảng dạy

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|------|--------------------------------|---|----------|-----------|------------------|------------------|
| | 1. GIÁO DỤC ĐẠI CƯƠNG | | | 47 | | |
| | 1.1. Các học phần chung | | | 14 | | |
| 1 | 1 | Triết học Mác - Lê Nin Marxist-Leninist Philosophy | LLNL1105 | 3 | I-II | |
| 2 | 2 | Kinh tế chính trị Mác - Lê Nin Political Economics of Marxism and Leninism | LLNL1106 | 2 | II-III -IV | |
| 3 | 3 | Chủ nghĩa xã hội khoa học Scientific Socialism | LLNL1107 | 2 | III= > VI | |
| 4 | 4 | Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam Communist Party History | LLSD1102 | 2 | III- VI | |
| 5 | 5 | Tư tưởng Hồ Chí Minh / Ho Chi Minh Ideology | LLDL1101 | 2 | IV= > VII | |
| 6 | 6 | Pháp luật đại cương /Fundamentals of Laws | LUCS1129 | 3 | I | |
| | | Giáo dục thể chất/ Physical Education (3 tín chỉ) | GDTC | - | - | - |

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyế t |
|----------|---|--|----------|-----------|---------------------------|-------------------------------|
| | | Giáo dục Quốc-phòng và An ninh Military Education (165 tiết/8 tín chỉ quy đổi) | GDQP | - | - | - |
| | 1.2. Các học phần chung của Trường | | | 21 | | |
| 7 | 1 | Kinh tế vi mô 1 / Microeconomics 1 | KHMI1101 | 3 | I | |
| 8 | 2 | Kinh tế vĩ mô 1 / Macroeconomics 1 | KHMA1101 | 3 | II | |
| 9 | 3 | Toán cho các nhà kinh tế Mathematics for Economics | TOCB1110 | 3 | I | |
| 10 | 4 | Khoa học dữ liệu trong kinh tế và kinh doanh/ Data Science in Economics and Business | TOKT1138 | 3 | IV- V | |
| 11 | 5 | Ngoại ngữ / Foreign Language | NNKC | 9 | I-II- III | |
| | 1.3. Các học phần chung của lĩnh vực (chọn 4 học phần trong tổ hợp 6 học phần) | | | 12 | | |
| | 1 | Phương pháp nghiên cứu kinh tế - xã hội <i>Socio-economic research methods</i> | | | | |
| | 2 | Quản lý học I <i>Essentials of Management 1</i> | | | | |
| 12 13 | 3 | Nguyên lý kế toán <i>Accounting Principles</i> | | | | |
| 14 15 | 4 | Marketing cơ bản <i>Basic Marketing</i> | | | | |
| | 5 | Khởi nghiệp <i>Entrneupreunership</i> | | | | |
| | 6 | Xã hội học <i>Sociology</i> | | | | |
| | 2. GIÁO DỤC CHUYÊN NGHIỆP | | | 83 | | |
| | 2.1. Các học phần chung của nhóm ngành (chọn 4 học phần trong tổ hợp 6 học phần) | | | 12 | | |
| 16 | 1 | Pháp luật trong du lịch và khách sạn | ... | 3 | VI | |

| ST T | | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|------------------------------------|---|--|-------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| 17 | | <i>Law in tourism and hospitality</i> | | | | |
| 18 19 | 2 | Quản trị trải nghiệm <i>Experience Managment</i> | ... | 3 | V | |
| | 3 | Du lịch có trách nhiệm <i>Responsible tourism</i> | ... | 3 | VI | |
| | 4 | Lịch sử văn minh thế giới <i>World Ciilization History</i> | ... | 3 | III | |
| | 5 | Hành vi người tiêu dùng du lịch <i>Tourism customer behavior</i> | ... | 3 | VI | |
| | 6 | Tâm lý và giao tiếp trong du lịch <i>Psycology and communication in tourism</i> | ... | 3 | VII | |
| 2.2. Các học phần của ngành | | | | 61 | | |
| 2.2.1 Các học phần bắt buộc | | | | 31 | | |
| 20 | 1 | Kinh tế du lịch <i>Tourism Economics</i> | ... | 3 | III | |
| 21 | 2 | Lịch sử văn hóa Việt Nam <i>Vietnam Cultural History</i> | ... | 3 | III | |
| 22 | 3 | Phát triển nghề nghiệp <i>World of Work: Your Pathway to Employment</i> | ... | 3 | III | |
| 23 | 4 | Nhập môn quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo <i>Introduction to creative industry and design management</i> | ... | 3 | III | |
| 24 | 5 | Quản trị thiết kế <i>Design management</i> | ... | 3 | V | |
| 25 | 6 | Tổng quan về thiết kế <i>Concepts and Narratives</i> | ... | 3 | IV | |
| 26 | 7 | Phương tiện hình ảnh <i>Screen Media</i> | ... | 3 | IV | |
| 27 | 8 | Những vấn đề thiết kế đương đại <i>Contemporary Design Issues</i> | ... | 3 | V | |

| ST T | | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|------------------------------------|--------|--|-------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| 28 | 9 | Tư duy thiết kế <i>Design thinking</i> | ... | 3 | VI | |
| 29 | 1 0 | Chuyên đề thực tế (<i>Project</i>) | ... | 4 | IV- V- VI | |
| | | 2.2.2 Các học phần tự chọn (SV chọn 10 học phần trong tổ hợp 15 học phần) | | 30 | | |
| 30 ... 34 35 ... 39 | 1 | Thành phố thông minh <i>Smart City</i> | ... | 3 | VI | |
| | 2 | Thiết kế số <i>Digital Design</i> | ... | 3 | VI | |
| | 3 | Thiết kế đồ họa <i>Drawing Design</i> | ... | 3 | VI | |
| | 4 | Nhà hát và biểu diễn <i>Theatre and Performance</i> | ... | 3 | VI | |
| | 5 | Chính sách văn hoá và nghệ thuật <i>Culture and Art Policy</i> | ... | 3 | VII | |
| | 6 | Giao thoa văn hóa <i>Cross culture</i> | ... | 3 | VII | |
| | 7 | Quản trị game và Casino <i>Gaming and Casino Management</i> | ... | 3 | VII | |
| | 8 | Kinh doanh giải trí <i>The Business of Leisure</i> | ... | 3 | VII | |
| | 9 | Nghiên cứu thị trường <i>Market research</i> | ... | 3 | VI | |
| | 1 0 | Quản trị chiến lược <i>Strategic Management</i> | ... | 3 | VI | |
| | 1 1 | Truyền thông xã hội <i>Social media</i> | ... | 3 | VII | |
| | 1 2 | Quản trị thương hiệu <i>Branding management</i> | ... | 3 | VII | |
| | 1 3 | Luật sở hữu trí tuệ <i>Law of Copyright</i> | ... | 3 | VII | |

| ST T | Nội dung và kế hoạch giảng dạy | | Mã HP | Số TC | Học kỳ (dự kiến) | Mã HP tiên quyết |
|---------|--|--------------------------|-------|----------|---------------------------|---------------------------|
| | 1 | Marketing số | ... | 3 | VII | |
| | 4 | <i>Digital Marketing</i> | | | | |
| | 1 | Văn hóa ẩm thực | ... | 3 | VII | |
| | 5 | <i>Cusinary Culture</i> | | | | |
| 40 | 2.3. Khóa luận tốt nghiệp (Graduation Thesis) | | ... | 10 | VIII | |
| | Tổng số tín chỉ (không gồm GDTC và GDQP-AN) | | | 13 0 | | |

Phụ lục 3: Một số chương trình đào tạo nước ngoài

1. Chương trình đào tạo đại học Quản trị sự kiện và giải trí

1.1. Các chương trình đào tạo đại học về Quản trị sự kiện và giải trí trên thế giới

Các chương trình đào tạo về Quản trị sự kiện và giải trí trên thế giới rất phong phú và đa dạng, phản ánh xu thế phát triển của đời sống hiện đại, lấy việc phục vụ nhu cầu việc làm và thời đại công nghiệp mới làm trọng tâm. Cuối khóa học, người học có khả năng thực hiện được: (1) Tổ chức và quản trị được các hoạt động giải trí, cả giải trí trong nhà và ngoài trời, (2) Tổ chức và quản trị kinh doanh được các sự kiện, từ các sự kiện liên quan đến thể thao và giải trí, các triển lãm đến các hoạt động du lịch hội nghị, hội thảo lớn (MICE). (3) Có kỹ năng và kiến thức trong việc gắn kết quản trị giải trí và sự kiện với các hoạt động du lịch tại các điểm đến. (4) Có khả năng liên kết, hợp tác tổ chức các hoạt động giải trí và sự kiện ở tầm quốc tế.

Về tên và nội dung chương trình: Qua khảo sát ta thấy có tên các chương trình được thể hiện ở 02 nhóm chính:

+ Nhóm các chương trình có tên thuần túy về sự kiện và giải trí (từ chương trình 1-12, bảng 10). Các chương trình này thường tập trung vào đào tạo chuyên sâu, phạm vi bao quát lớn toàn bộ các hoạt động giải trí và sự kiện của đời sống xã hội.

+ Nhóm các chương trình có tên sự kiện và giải trí kết hợp với Du lịch (Chương trình 13-29, bảng 10). Các nội dung đào tạo hướng chuyên môn sự kiện và giải trí phục vụ cho hoạt động du lịch hoặc kết hợp với với hoạt động du lịch.

Bảng 10: Một số chương trình đào tạo đại học về Quản trị Giải trí và Sự kiện trên thế giới

| TT | Tên chương trình | Tên khoa / trường | Trường Đại học | Quốc gia |
|----|----------------------------------|---|-----------------------|----------|
| 1 | Event & Entertainment Management | School of Sport, Tourism and Hospitality Management | Temple University | Mỹ |
| 2 | Event Management | Faculty of Tourism, Event | University of Florida | Mỹ |

| | | | | |
|----|--|--------------------------------------|--------------------------------------|-------------|
| | | and Recreation Management | | |
| 3 | Leisure and Event Management | College of Applied Sciences | NHL Stenden University | Hà Lan |
| 4 | Recreation and Leisure Studies | University of Waterloo | University of Waterloo | Canada |
| 5 | Recreation and Leisure Studies | Concordia University | Concordia University | Canada |
| 6 | Events and Leisure Management | Sheffield Hallam University | Sheffield Hallam University | Anh |
| 7 | Recreation and Leisure Studies | University of North Texas | University of North Texas | Mỹ |
| 8 | Recreation and Leisure Studies | Brock University | Brock University | Canada |
| 9 | Leisure Studies | Dalhousie University | Dalhousie University | Canada |
| 10 | Recreation Management | Dalhousie University | Dalhousie University | Canada |
| 11 | Resort & Leisure Management | Universitas Pendidikan Indonesia | Universitas Pendidikan Indonesia | Indonesia |
| 12 | Sport and Recreation in Management | Auckland University of Technology | Auckland University of Technology | New Zealand |
| 13 | Leisure and Tourism Studies | Breda University of Applied Sciences | Breda University of Applied Sciences | Hà Lan |
| 14 | Tourism, Event and Recreation Management | Tourism and Hospitality Management | University of Florida | Mỹ |
| 15 | Tourism, Leisure and Events Management | University of Nicosia | University of Nicosia | Ai Cập |

| | | | | |
|----|--|-------------------------------------|-------------------------------------|--------|
| 16 | International Events, Leisure and Tourism Management | London Metropolitan Universtiy | London Metropolitan Universtiy | Anh |
| 17 | Tourism, Events and Leisure | Canterbury Christ Church University | Canterbury Christ Church University | Anh |
| 18 | Tourism and Recreation Management | Arizona State University | Arizona State University | Mỹ |
| 19 | Parks, Recreation, and Tourism | University of Utah | University of Utah | Mỹ |
| 20 | Tourism and Recreation Management | Niagara University | Niagara University | Mỹ |
| 21 | Recreation, Park, and Tourism: Management | Penn State - World Campus | The Pennsylvania State University | Mỹ |
| 22 | Outdoor Recreation in Parks and Tourism | Southern Utah University | Southern Utah University | Mỹ |
| 23 | Sustainable Parks, Recreation and Tourism | Michigan State University | Michigan State University | Mỹ |
| 24 | Outdoor Recreation, Parks and Tourism | Lakehead University | Lakehead University | Canada |
| 25 | Recreation, Sport and Tourism | University of Alberta | University of Alberta | Canada |
| 26 | Recreation, Parks, and Tourism Administration | San Francisco State University | San Francisco State University | Mỹ |
| 27 | Recreation, Parks, and Tourism Resources Major | West Virginia University | West Virginia University | Mỹ |

| | | | | |
|----|---------------------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------|
| 28 | Tourism and Recreational Management | University of Nizwa | University of Nizwa | Oman |
| 29 | Tourism, Leisure and Event Management | University of Sunshine Coast | University of Sunshine Coast | Australia |

1.2. Một số chương trình đào tạo tiêu biểu

Chương trình đào tạo đại học ngành Quản trị sự kiện và giải trí được nhiều nước trên thế giới triển khai đào tạo. Đề án trình bày 02 chương trình tại nước ngoài, bao gồm:

+ Chương trình Quản trị Sự kiện và Giải trí (Event & Entertainment Management), Đại học Temple, Mỹ³⁵

+ Chương trình Quản trị Sự kiện (Event Management), thuộc khoa Du lịch, Sự kiện và Giải trí, Trường Đại học Florida, Mỹ³⁶

+ Chương trình Quản trị du lịch, giải trí và sự kiện (Tourism, Leisure and Event Management), Đại học Sunshine Coast, Úc³⁷

1.2.1. Chương trình Quản trị Sự kiện và Giải trí (Event & Entertainment Management), Trường Quản lý khách sạn, du lịch và thể thao, Đại học Temple, Mỹ.

Mục tiêu của Chương trình là đào tạo ra các cử nhân khoa học về Quản trị Sự kiện và Giải trí. Sinh viên sẽ được cung cấp các nền tảng kiến thức cơ bản như lập kế hoạch cho việc tổ chức sự kiện hoặc hoạt động giải trí một cách bài bản như phát triển ý tưởng, địa điểm tổ chức sự kiện, quản lý cơ sở vật chất, tiếp thị sự kiện, giải trí, lập kế hoạch đối phó với rủi ro và khủng hoảng. Sinh viên cũng được khuyến khích tìm kiếm các công việc thực tập tập trung vào việc phát triển các kỹ năng này để họ được chuẩn bị đầy đủ, có thể thích nghi với công việc toàn thời gian trong ngành tổ chức sự kiện ngay sau khi tốt nghiệp.

Nội dung chương trình đào tạo:

Sinh viên theo đuổi bằng Cử nhân Khoa học về Quản trị Sự kiện và Giải trí được yêu cầu hoàn thành tổng số 89 tín chỉ, trong đó: 25 tín chỉ cho các môn

³⁵ Nguồn: <https://sthm.temple.edu/current-students/center-for-student-services/curriculum/bachelor-of-science-in-event-and-entertainment-management-curriculum/>

³⁶ Nguồn: https://catalog.ufl.edu/UGRD/previous-catalogs/2018-2019/UGRD/colleges-schools/UGHHU/TRM_BSTM/TRM_BSTM01/#modelsemesterplantext

³⁷ Nguồn: <https://www.usc.edu.au/study/courses-and-programs/majors-and-minors/tourism-leisure-and-event-management>

học cơ sở, 6 tín chỉ viết luận chuyên sâu, 33 tín chỉ cho các môn chuyên ngành, 13 tín chỉ về quản trị kinh doanh và 12 tín chỉ các môn tự chọn đã được phê duyệt.
Cụ thể:

Các môn học cơ sở (25 tín chỉ):

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | The business of leisure | 3 |
| 2 | Leisure & tourism in a diverse society | 3 |
| 3 | Career exploration and development seminar | 1 |
| 4 | Internship I | 3 |
| 5 | Internship II | 6-12 |
| 6 | Introduction to public speaking | 3 |
| 7 | Introduction to public relations | 3 |
| 8 | Personal branding | 3 |
| 9 | Entrepreneurial and innovative thinking | 3 |

* Sinh viên được chọn 2 trong số 04 môn từ môn số 6 đến môn 9.

Viết luận chuyên sâu (6 tín chỉ)

Sinh viên được yêu cầu viết tối thiểu 02 bài luận chuyên sâu với các chủ đề bao gồm:

- Marketing trong ngành du lịch và khách sạn (Marketing in tourism and Hospitality) (03 tín chỉ)

- Những vấn đề đương đại trong ngành du lịch, khách sạn và quản trị sự kiện – Contemporary issues in tourism, hospitality and event management (03 tín chỉ)

Các môn học chuyên môn chính (33 tín chỉ)

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---|------------|
| 1 | Foundations of event and entertainment management | 3 |
| 2 | Event and entertainment operations | 3 |
| 3 | Event and entertainment revenues | 3 |
| 4 | Tourism & hospitality sales | 3 |
| 5 | Financial issues in tourism & hospitality | 3 |
| 6 | Managing organizations in tourism & hospitality | 3 |
| 7 | Legal issues in tourism & hospitality | 3 |
| 8 | Food & beverage management | 3 |
| 9 | Entertainment management | 3 |
| 10 | Digital portfolio creation | 3 |
| 11 | The event experience | 3 |

Các môn chuyên về quản trị (13 tín chỉ)

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | Marketing management | 3 |
| 2 | Leadership and organizational management | 3 |
| 3 | Survey of accounting | 3 |
| 4 | Macroeconomic principles | 3 |
| 5 | Excel for business applications | 1 |

Các môn tự chọn được phê duyệt (12 tín chỉ)

Sinh viên được tự chọn 04 trong số các môn dưới đây:

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---|------------|
| 1 | Business of social events and weddings | 3 |
| 2 | Destination management organizations | 3 |
| 3 | Designing tourism experiences | 3 |
| 4 | Gaming and casino management | 3 |
| 5 | Hospitality operations | 3 |
| 6 | Revenue management in tourism and hospitality | 3 |
| 7 | Tourism planning & development | 3 |
| 8 | Stage management I | 3 |
| 9 | Theater management II | 3 |
| 10 | Scene design I | 3 |
| 11 | Lighting design II | 3 |
| 12 | Lighting, sound and video technology | 3 |
| 13 | Theater safety and management | 3 |
| 14 | Design drafting | 3 |

Các hoạt động khác:

Ngoài số tín chỉ cần phải có nêu trên, sinh viên được yêu cầu bắt buộc phải tham gia tối thiểu 250 giờ vào các hoạt động thực tập tại các cơ sở có liên quan đến quản trị sự kiện và giải trí.

1.2.2. Chương trình Quản trị Sự kiện (Event Management), thuộc Khoa Du lịch, sự kiện và giải trí, Trường Đại học Florida, Mỹ

Mục tiêu của chương trình quản trị sự kiện tập trung vào việc cung cấp các kiến thức và kỹ năng cần thiết để điều hành và quản lý nhiều sự kiện khác nhau trong khu vực công và/hoặc tư nhân. Chương trình giảng dạy chuẩn bị cho sinh viên tổ chức các sự kiện và hội nghị, cũng như các dịch vụ giải trí cộng đồng.

Cụ thể chương trình được thiết kế cụ thể thành 08 kỳ học với tổng số 120 như sau:

Kỳ 1: 15 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | What is the Good Life | 3 |
| 2 | Introduction to Public Speaking | 3 |
| 3 | Effective Oral Communication (optional) | 3 |
| 4 | Introduction to Statistics 1 | 3 |
| 5 | General Education in Biological or Physical Sciences | 3 |
| 6 | Composition writing | 3 |

Kỳ 2: 16 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | Principles of Macroeconomics (chọn môn 1 hoặc 2) | 4 |
| 2 | Principles of Microeconomics (chọn môn 1 hoặc 2) | 4 |
| 3 | Human Growth and Development (Chọn môn 3 hoặc 4) | 3 |
| 4 | Developmental Psychology (Chọn môn 3 hoặc 4) | 3 |
| 5 | General education | 3 |
| 6 | Composition writing | 3 |

Kỳ 3: 16 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---|------------|
| 1 | Introduction to Financial Accounting | 4 |
| 2 | Principles of Sociology | 3 |
| 3 | General Education in Humanities and International | 3 |
| 4 | General Education in Diversity | 6 |

Kỳ 4: 16 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1 | Leisure Contemporary Society | 3 |
| 2 | Principles of Management | 4 |
| 3 | General Psychology | 3 |
| 4 | General education in Humanities | 3 |
| 5 | Elective | 3 |

Kỳ 4: 16 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|------------------------------|------------|
| 1 | Leisure Contemporary Society | 3 |
| 2 | Principles of Management | 4 |

| | | |
|---|---------------------------------|---|
| 3 | General Psychology | 3 |
| 4 | General Education in Humanities | 3 |
| 5 | Elective | 3 |

Kỳ 5: 16 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---|------------|
| 1 | Event Management | 3 |
| 2 | Principles of Travel and Tourism | 3 |
| 3 | Hospitality Management | 3 |
| 4 | Entrepreneurship in Tourism, Recreation and Sport Management | 3 |
| 5 | Principles of Marketing (Gen Ed Social and Behavioral Sciences) | 4 |

Kỳ 6: 14 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | Event Promotion | 3 |
| 2 | Convention Sales and Services | 3 |
| 3 | Management and Supervision of Leisure Facilities and Personnel | 3 |
| 4 | Research Methods in Tourism, Recreation and Sport Management | 3 |
| 5 | Elective | 2 |

Kỳ 7: 15 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--|------------|
| 1 | Hospitality Revenue Management | 3 |
| 2 | Advanced Event Management | 3 |
| 3 | Field Experience in TRSM | 3 |
| 4 | Research Methods in Tourism, Recreation and Sport Management | 3 |
| 5 | TRSM department elective | 3 |

Kỳ 8: 12 tín chỉ

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|--------------------------------|------------|
| 1 | Internship in Leisure Services | 12 |

1.2.3. Chương trình Quản trị du lịch, giải trí và sự kiện (Tourism, Leisure, and Event Management), Đại học Sunshine Coast, Úc

Mục tiêu của Chương trình là cung cấp cho sinh viên những kiến thức cơ bản nhất về quản trị các hoạt động du lịch, giải trí và sự kiện, phát huy được các kỹ năng sáng tạo của người học trong các hoạt động tiếp thị, truyền thông, quản trị kinh doanh trong lĩnh vực này cũng nâng cao ý thức về trách nhiệm xã hội của người học. Bên cạnh các hoạt động học tập tại nhà trường, sinh viên còn được tham gia vào hoạt động, các câu lạc bộ có liên quan đến lĩnh vực theo học và được thực tập tại các doanh nghiệp kinh doanh giải trí và tổ chức sự kiện có uy tín trong môi trường quốc tế năng động.

Chương trình đòi hỏi sinh viên phải hoàn thành 08 môn chính với tổng số 96 tín chỉ, cụ thể:

| STT | Tên môn học | Số tín chỉ |
|-----|---|------------|
| 1 | Marketing Essentials | 12 |
| 2 | Services Marketing | 12 |
| 3 | The World of Tourism, Leisure and Events | 12 |
| 4 | Creating and Managing Event Experiences | 12 |
| 5 | Sustainable Tourism, Leisure and Event Management | 12 |
| 6 | Tourism, Sport and Leisure Policy and Planning | 12 |
| 7 | The Innovation and Technology Effect in Tourism, Leisure and Event Management | 12 |
| 8 | Running Meetings, Incentives, Conventions and Exhibitions (M.I.C.E) industry events | 12 |

2. Chương trình đào tạo đại học Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo

2.1. Các chương trình đào tạo đại học về Quản trị thiết kế và sáng tạo nội dung trên thế giới

Các chương trình đào tạo về Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo trang bị kiến thức lý thuyết, kỹ năng lãnh đạo và kỹ năng thực tế để gia tăng giá trị doanh nghiệp.

Người học sau khi học xong chương trình liên quan đến ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo sẽ có thể chọn làm việc trong bất kỳ lĩnh vực nào sau đây:

- Các cơ quan quảng cáo và tiếp thị
- Cơ quan quan hệ công chúng

- Các công ty dịch vụ cho ngành công nghiệp sáng tạo (nhà cung cấp nội dung, thiết kế đồ họa)

- Các doanh nghiệp trong ngành công nghiệp sáng tạo; từ các tập đoàn truyền thông lớn đến các công ty khởi nghiệp địa phương nhỏ hơn

- Hiệp hội doanh nghiệp và các nhà hoạch định chính sách trong lĩnh vực sáng tạo

- Quản lý du lịch và giải trí

- Cơ quan truyền thông

- Quản lý sự kiện

- Bộ phận tiếp thị

- Bộ phận quan hệ truyền thông

- Các tổ chức nghiên cứu thị trường

Về tên và nội dung chương trình: Qua khảo sát ta thấy có tên các chương trình được thể hiện ở 02 nhóm chính: (1) Nhóm các chương trình có tên thuần túy về quản trị thiết kế và (2) Nhóm các chương trình có tên liên quan đến quản trị sáng tạo.

Một số chương trình đào tạo ngành Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo trên thế giới như sau:

Bảng 14: Một số chương trình đào tạo đại học về Quản trị thiết kế và công nghiệp sáng tạo

| TT | Tên chương trình | Tên khoa / trường | Trường Đại học | Quốc gia |
|----|---|---|---------------------------------------|----------|
| 1 | Creative and Cultural Industries: Events and Experiences Design BA (Hons) | Faculty of Business and Social Sciences | Kingston University London | Anh |
| 2 | Bachelor in Design Management | United International Business Schools | United International Business Schools | Mỹ |
| 3 | Creative industries and communication | University of Newcastle | University of Newcastle | Úc |

| | | | | |
|----|---|---|--|----------|
| 4 | Business of Creative Enterprises (BCE) | Franklin University Switzerland | Franklin University Switzerland | Mỹ |
| 5 | Bachelor of Creative Industry Management | Communication & Creative Arts Program | UOW Malaysia KDU | Malaysia |
| 6 | Creative Industries Major | Business Majors | Bentley University | Mỹ |
| 7 | BA (Hons) Business of the Creative Industries | University of York | University of York | Anh |
| 8 | Bachelor of Business/ Bachelor of Creative Industries | Bachelor degrees (undergraduate programs) | University of the Sunshine Coast | Úc |
| 9 | Creative Business | Breda University | Breda University | Hà Lan |
| 10 | Creative Arts and Humanities BA | Arts and Sciences BASc | the Universities and Colleges Admissions Service | Anh |
| 11 | Bachelor of Creative Industries (Drama and Performance) | University of Canberra | University of Canberra | Úc |
| 12 | The Bachelor of Creative Industries (Visual Arts) | University of Canberra | University of Canberra | Úc |
| 13 | Creative arts, design and writing | Deakin University | Deakin University | Úc |
| 14 | Culture and Design Management | Humanities, Arts, and Social Sciences (HASS) Division | Yonsei University | Hàn Quốc |

| | | | | |
|----|------------------------------|--|--|---------|
| 15 | Creative Business Management | Swiss School of Business and Management Geneva | Swiss School of Business and Management Geneva | Thụy Sĩ |
|----|------------------------------|--|--|---------|

2.2. Một số chương trình đào tạo tiêu biểu

Một số chương trình tiêu biểu là

- Cử nhân kinh doanh/ Cử nhân công nghiệp sáng tạo (Bachelor of Business/ Bachelor of Creative Industries), Trường Đại học Sunshine Coast – Úc³⁸.

- Cử nhân Quản trị kinh doanh sáng tạo (Creative Business Management), Trường Đại học Swiss School of Business and Management in Geneva – Thụy Sĩ³⁹.

- Cử nhân Quản trị văn hoá và thiết kế (Culture and Design Management), Trường Đại học Yonsei – Hàn Quốc⁴⁰.

2.2.1. Cử nhân kinh doanh / cử nhân công nghiệp sáng tạo (Bachelor of Business/ Bachelor of Creative Industries), Trường Đại học Sunshine Coast – Úc.

Giới thiệu

Chương trình mở ra một thế giới cơ hội thông qua bằng cấp kép linh hoạt kết hợp sự sáng tạo với các kỹ năng kinh doanh phù hợp với ngành; thành thực các lĩnh vực chính như quản lý, marketing và truyền thông, đồng thời chuyên về âm nhạc, mạng xã hội, viết sáng tạo, nghiên cứu thời trang, v.v. Tận dụng các cơ hội đa dạng trong việc mở rộng các ngành sáng tạo và kỹ thuật số, hoặc chuyên môn hóa trong các lĩnh vực truyền thống.

Trong chương trình này, người học sẽ:

- Nghiên cứu các nguyên tắc cơ bản của kinh doanh đương đại, phát triển các kỹ năng và tư duy cần thiết để thành công

- Phát triển các kỹ năng sáng tạo và kỹ thuật chuyên môn và xây dựng danh mục đầu tư chuyên nghiệp của bạn

³⁸ Nguồn: <https://www.usc.edu.au/study/courses-and-programs/bachelor-degrees-undergraduate-programs/bachelor-of-business-bachelor-of-creative-industries>

³⁹ Nguồn: <https://www.ssbm.ch/bsc-in-creative-business-management/>

⁴⁰ Nguồn: <https://uic.yonsei.ac.kr/images/HASS Culture and Design Management.pdf>

- Có được kinh nghiệm thực tế thông qua thực tập và vị trí làm việc, đồng thời phát triển mạng lưới chuyên nghiệp của bạn

- Nuôi dưỡng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và kỹ năng giao tiếp

Chương trình đào tạo

Các môn tổng quan (12) 144 đơn vị

| STT | Tên môn học |
|------------|---|
| 1 | Accounting Principles |
| 2 | Exploring Business Research |
| 3 | Economics for Business |
| 4 | Discovering Management |
| 5 | Marketing Essentials |
| 6 | Information Systems in Organisations |
| 7 | Introduction to the Creative Industries |
| 8 | Introduction to Screen and Media Industries |
| 9 | Creative Production |
| 10 | Playing with Words: an Introduction to Creative Writing Craft |
| 11 | Exploring Twentieth Century Theatre Performance 1 |
| 12 | Performance 1 |

Các môn học phát triển (1) 12 đơn vị

Business Law

Các môn học tốt nghiệp (3) 36 đơn vị

| STT | Tên môn học |
|------------|---|
| 1 | World of Work: Your Pathway to Employment |
| 2 | Business, Governance and Society |
| 3 | Running Meetings, Incentives, Conventions and Exhibitions (M.I.C.E) industry events |

Môn học lựa chọn (1) 12 đơn vị trong các môn dưới đây:

| STT | Tên môn học |
|------------|------------------------------------|
| 1 | Work Integrated Learning Project |
| 2 | Work Integrated Learning Placement |
| 3 | Work Integrated Learning Project |
| 4 | Work Integrated Learning Placement |

Các môn học ngành kinh doanh (8) 96 đơn vị

| STT | Tên môn học |
|-----|---------------------------------------|
| 1 | Business Administration |
| 2 | Digital Futures |
| 3 | Economics and Finance |
| 4 | Human Resource Management |
| 5 | Marketing |
| 6 | Small Business Management |
| 7 | Tourism, Leisure and Event Management |

Các môn học ngành kinh doanh (8) 96 đơn vị

| | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Creative Writing and Publishing |
| 2 | Music |
| 3 | Screen Media |
| 4 | Theatre and Performance |

Các môn lựa chọn (12 – 36 đơn vị đơn vị)

Chọn tối đa tổng số 12 đến 36 đơn vị từ các tùy chọn khóa học tự chọn bậc đại học. Số lượng môn tự chọn phụ thuộc vào chuyên ngành Kinh doanh và chuyên ngành Công nghiệp Sáng tạo được chọn. Tổng số đơn vị cần thiết để hoàn thành chương trình là 384 đơn vị.

2.2.2. *Cử nhân Quản trị kinh doanh sáng tạo (Creative Business Management), Trường Đại học Swiss School of Business and Management in Geneva – Thụy Sĩ*

Mục tiêu

Chương trình này sẽ giúp người học phát triển sự hiểu biết về các nguyên tắc cơ bản của kinh doanh sáng tạo.

Sinh viên sau khi tốt nghiệp sẽ sẵn sàng bắt đầu sự nghiệp của mình vì chương trình của chúng tôi sẽ giúp bạn học hỏi, lãnh đạo, đổi mới và giải quyết vấn đề trong môi trường kinh doanh thay đổi nhanh chóng.

Người học sẽ học cách phát triển khả năng sáng tạo và kỹ năng quản lý của mình để hỗ trợ cho sự phát triển trong ngành công nghiệp sáng tạo.

Chương trình Cử nhân có bốn mục tiêu chính:

- Có được sự hiểu biết vững chắc về kỹ luật kinh doanh sáng tạo.
- Học cách giao tiếp rõ ràng và hiệu quả.
- Trao quyền cho bạn trở thành thành viên nhóm hiệu quả và thể hiện việc ra quyết định có đạo đức.
- Trở thành người giải quyết vấn đề hiệu quả.

Chương trình đào tạo

NĂM 1

| STT | Tên môn học |
|------------|--|
| 1 | Marketing |
| 2 | Academic research and writing |
| 3 | Introduction to business communication |
| 4 | Design thinking |
| 5 | Public relations |
| 6 | Business english 1 |
| 7 | Accounting for managers |
| 8 | Company project 1 |
| | <i>Specialized subjects</i> |
| 9 | Presentation skills |
| 10 | Digital photography |

NĂM 2

| STT | Tên môn học |
|------------|---|
| 1 | Introduction to human resource management |
| 2 | Sales & crm |
| 3 | International marketing & branding |
| 4 | Introduction to project management |
| 5 | Business english 2 |
| 6 | Business ethics & social responsibility |
| 7 | Company project 2 (internship) |
| | <i>Specialized subjects</i> |
| 8 | Copywriting |
| 9 | Social media |
| 10 | Branding |

NĂM 3

| STT | Tên môn học |
|------------|--------------------|
|------------|--------------------|

| | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Entrepreneurship |
| 2 | Organizational behaviour |
| 3 | Principles of management |
| 4 | Sustainable management |
| 5 | Management of information systems |
| | <i>Specialized subjects</i> |
| 6 | Innovation and design management |
| 7 | Video production |
| 8 | Content management |
| | <i>Final thesis</i> |

2.2.3. *Quản trị văn hoá và thiết kế (Culture and Design Management), Trường Đại học Yonsei – Hàn Quốc.*

Chuyên ngành Quản trị Văn hoá và Thiết kế (CDM) nhằm mục đích nuôi dưỡng và đào tạo những cá nhân tài năng toàn cầu, những người có thể lập kế hoạch, sản xuất và quản lý nội dung sáng tạo và các doanh nghiệp mới trong ngành sáng tạo thông qua sự hội tụ giữa sáng tạo, thiết kế và công nghệ. Khi cung vượt cầu và các rào cản kỹ thuật ngày càng giảm, các công ty và quốc gia đang đầu tư mạnh mẽ vào việc đảm bảo khả năng thiết kế để bộc lộ bản sắc sáng tạo của chính họ. Để bắt kịp xu hướng thị trường ngày nay, chuyên ngành CDM cung cấp nhiều chương trình đa dạng để sinh viên chuẩn bị kinh nghiệm thực tế cũng như kiến thức nền tảng về ngành sáng tạo. Cụ thể hơn, học sinh có thể trau dồi các kỹ năng sau thông qua chương trình này: (1) Khả năng hiểu các đặc điểm sáng tạo độc đáo của một quốc gia và lập kế hoạch cho các sản phẩm/trải nghiệm sáng tạo phổ quát. (2) Hiểu biết về các kỹ năng và công nghệ thiết kế để biến ý tưởng sáng tạo thành hiện thực và (3) khả năng quản lý để tiếp thị chiến lược, xây dựng thương hiệu, quảng bá và phân phối toàn cầu các sản phẩm sáng tạo và doanh nghiệp.

Chương trình đào tạo

| Nă m | Tên môn học | Tín chỉ |
|---------|---|---------|
| 1 | Introduction to culture & design management | 3 |
| | Creative thinking & visualization | 3 |
| | Computer programming basics | 3 |
| | History of modern design | 3 |
| | Theory and practice of cultural studies | 3 |
| | Design 1: elements and organization | 3 |
| | Introduction to culture & design business | 3 |

| | | |
|---------------------|--|---|
| 2 | Culture & fashion trends in consumption | 3 |
| | Design 2: design & technology | 3 |
| | Contemporary topics in culture & design | 3 |
| | Computer programming basics | 3 |
| | Leadership seminars in techno-art entrepreneurship | 3 |
| 3 | Korean culture & aesthetics | 3 |
| | Design 3: cross-cultural design | 3 |
| | Design innovation | 3 |
| | Service design | 3 |
| | Design 4: global culture and art workshop | 3 |
| | Design research practice | 3 |
| | Design project management | 3 |
| | Brand management of culture & fashion | 3 |
| | Global internship 1 | 3 |
| Global internship 2 | 3 | |
| 4 | Creative practice & entrepreneurship | 6 |
| | Strategic marketing for culture & design | 3 |
| | Global culture & luxury management | 3 |
| | Academic-industry project 1 | 3 |
| | Academic-industry project 2 | 3 |
| | Intellectual property law | 3 |
| | Arts & management | 3 |

Phụ lục 4: Định nghĩa công nghiệp sáng tạo tại một số quốc gia⁴¹

UNESCO (2009a) defines the creative industries as “those in which the product or service contains a substantial element of artistic or creative endeavour”, encompassing “a broader range of activities which include cultural industries plus all cultural or artistic production, whether live or produced as an individual unit”. The shift from “cultural industries” to the broader “creative industries” signifies a number of important changes in the way culture and creativity are viewed. These include:

- A broader understanding of culture and artistic activity
- The increased importance of creativity, innovation and skills in economic development
- Changes in consumption and demand patterns
- The repositioning of culture from being elitist and exclusive to being more creative, democratic and inclusive
- Viewing the production of culture as a sector rather than a separate industrial activity
- A shift from subsidised arts towards commercial creativity

Box 2.1. Definitions of the creative industries from different countries

Australia: Advertising and marketing; architecture; design and visual arts; film, television and radio; music and performing arts; writing, publishing and print media; software, web and multi-media development and interactive content.

Austria: Advertising; architecture; design; video and film; music; books and arts; libraries; museums; botanical and zoological gardens; publishing companies; radio and television; software and games.

Canada: Advertising; architecture; crafts; design; film industry; sound recording and music publishing; performing arts; written media; visual arts; broadcasting; archives; art galleries; museums; libraries; culture; education; photography.

Germany: Advertising market; architectural market; art market; design industry; film industry; music industry; performing arts market; book market; press market; broadcasting industry; software and games industry.

Indonesia: Advertising; architecture; fine art; craft; design; movies; video and photography; music; performing arts; publishing and printing; television and

⁴¹ OECD (2014), *Tourism and the Creative Economy*, OECD Studies on Tourism, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9789264207875-en>.

radio; interactive games; culinary; fashion; information technology; research and development.

Korea: Advertising; animation; cartoons and comics; film; music; performing arts; publishing and printing; broadcasting; games; characters; information technology; content solutions.

United Kingdom: Advertising and marketing; architecture; crafts; product; graphic and fashion design; film; television; video; radio and photography; music; performing and visual arts; museums, galleries and libraries; publishing; IT, software and computer services.

Note: Australia, Austria and the United Kingdom definitions are based on “creative industries”. Germany refers to “cultural and creative industries”. Indonesia uses “creative economy”, Korea uses “content industries” and Canada uses “arts and culture industries”. Sources: Australian Creative Industries Innovation Centre (2013); Austrian Federal Economic Chamber (2013); Conference Board of Canada (2008); German Federal Ministry of Economics and Technology (2011); Indonesia Kreatif (2013); Korea Creative Content Agency (2013); Department for Culture, Media and Sport (2014).

