

Mô hình kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ (thật và ảo) trong đào tạo nhóm ngành nghệ thuật thời kỳ công nghiệp 4.0 tại Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông

Đỗ Thị Bắc*, Dương Thị Thúy Nga, Phạm Thị Ngọc Anh

Khoa Nghệ thuật và Truyền thông – Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông – Đại học Thái Nguyên
*dtb@ictu.edu.vn

Tóm tắt

Trên thế giới, xu hướng kết hợp giảng viên với nghệ sĩ trong giáo dục đang ngày càng phổ biến. Điều này giúp người học tiếp cận nghệ thuật một cách thực tế và sáng tạo hơn. Tại Việt Nam, mô hình này còn khá mới mẻ nhưng có nhiều tiềm năng phát triển, nhất là trong bối cảnh công nghệ phát triển. Bài báo đề xuất mô hình phối hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ (nghệ sĩ thật và nghệ sĩ ảo) trong đào tạo các ngành thuộc nhóm nghệ thuật nói chung và đào tạo ngành thiết kế đồ họa nói riêng tại Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông (ICTU). Mô hình kết hợp giảng viên với nghệ sĩ thực và ảo nhằm đưa lợi ích của công nghệ tham gia vào quá trình đào tạo và sự kết hợp với nghệ sĩ thực thụ nhằm nâng cao chất lượng đào tạo, khuyến khích sáng tạo và cải thiện kỹ năng của giảng viên. Bài báo trình bày cụ thể cách thức triển khai, lợi ích, thách thức và giải pháp cho mô hình. Đây là xu hướng có tiềm năng ứng dụng cao trong đào tạo nghệ thuật ở Việt Nam.

Nhận 30/01/2024
Được duyệt 04/07/2024
Công bố 28/08/2024

Từ khóa

đào tạo kết hợp,
nghệ sĩ số, AI,
thiết kế đồ họa,
sáng tạo, ICTU

© 2024 Journal of Science and Technology - NTTU

1 Đặt vấn đề

Mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ trong giáo dục nghệ thuật bắt đầu được áp dụng từ những năm 1990 ở một số quốc gia phương Tây như Mỹ, Anh, Pháp. Đầu tiên là ở các trường đại học đào tạo mỹ thuật, âm nhạc, sân khấu. Cụ thể như: Đại học Yale (Mỹ) – ngành Mỹ thuật: các sinh viên được học cả lý thuyết lẫn thực hành với các nghệ sĩ đương đại; Đại học Oxford (Anh) – ngành Âm nhạc: giảng viên kết hợp với các nghệ sĩ piano, violin giỏi để dạy thực hành; Đại học Paris (Pháp) – ngành Sân khấu: diễn viên chuyên nghiệp đóng vai trò hướng dẫn thực tế cho sinh viên.; Học viện Nghệ thuật Truyền thông Thượng Hải (Trung Quốc) – ngành Điện ảnh: các đạo diễn cùng giảng dạy lớp thực hành làm phim - Đại học Quốc gia

Singapore – ngành Nhiếp ảnh: giảng viên và nhiếp ảnh gia tham gia hướng dẫn kỹ thuật cho sinh viên. Ở Việt Nam chưa có thống kê cụ thể về mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ. Song trên thực tế đã có một số trường đại học triển khai theo mô hình này. Cụ thể, tại Đại học Mỹ thuật Việt Nam, các ngành Mỹ thuật, Đồ họa đã thực hiện giảng viên phối hợp với họa sĩ, nhà đồ họa chuyên nghiệp; Đại học Sân khấu và Điện ảnh, Học viện Âm nhạc Quốc gia đều có sự tham gia giảng dạy của nhiều nghệ sĩ tên tuổi; Đại học Công nghệ thông tin & Truyền thông Thái Nguyên (ICTU), từ 2015 đã và đang vận hành một số chương trình đào tạo theo mô hình kết hợp với nghệ sĩ. Tuy nhiên điểm khác biệt lớn nhất trong mô hình đào tạo kết hợp này giữa các trường đại học trong nước và so với tại ICTU là có cả nghệ sĩ thật và các nghệ sĩ ảo (nghệ sĩ số - nhờ

sự xuất hiện của công nghệ trí tuệ nhân tạo AI) để hỗ trợ tốt nhất cho giảng viên và sinh viên nhằm nâng cao hiệu quả chất lượng đào tạo của nhà trường đáp ứng thị trường lao động đòi hỏi chất lượng ngày càng cao.

Như vậy, mô hình này ngày càng được áp dụng và triển khai rộng và phổ biến ở nhiều nước và ở nhiều ngành nghệ thuật khác nhau [1-3]. Song cụ thể ở mỗi cơ sở đào tạo tỷ lệ, phương thức, nội dung, quy định áp dụng cũng có nhiều phương án và đa tầng áp dụng. Hơn nữa với sự phát triển của công nghệ thông tin và hơn cả là trí tuệ nhân tạo thì “nghệ sĩ ảo” ngày càng “gần” với nghệ sĩ thực thụ. Điều đó giúp cho việc triển khai mô hình này có nhiều điểm sáng tạo hơn. Cốt lõi của mô hình đào tạo này là sự kết hợp giữa giảng viên có nền tảng lý thuyết, giảng dạy về phương pháp với các nghệ sĩ để hướng dẫn kỹ năng thực tế. Các nhà giáo dục học cho rằng mô hình này giúp người học tiếp cận nghệ thuật một cách toàn diện hơn [4, 5]. Đồng thời mô hình này cũng góp phần thúc đẩy sự hợp tác, trao đổi kinh nghiệm giữa giảng viên và nghệ sĩ, mang lại lợi ích cho cả hai bên. Tuy nhiên, mô hình cũng đòi hỏi sự phối hợp chặt chẽ, cân bằng giữa lý thuyết và thực hành để đạt hiệu quả cao.

Có một số lý do chính khiến mô hình kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ được sử dụng trong đào tạo nhóm ngành nghệ thuật được nêu ra dưới đây. Một là, giúp cân bằng giữa kiến thức lý thuyết và kỹ năng thực hành. Ở đây giảng viên truyền đạt kiến thức còn nghệ sĩ hướng dẫn kỹ năng thực tiễn. Hai là, tiếp cận các xu hướng và phong cách nghệ thuật mới nhất thông qua kinh nghiệm của nghệ sĩ. Ba là, tăng cường sự hiểu biết về ngành nghề và môi trường làm việc thực tế sau khi người học ra trường. Bốn là, thúc đẩy sự sáng tạo, đổi mới trong giảng dạy và học tập nghệ thuật. Năm là, xây dựng mối liên kết giữa nhà trường với các tổ chức nghệ thuật, tạo cơ hội việc làm cho sinh viên. Sáu là, đáp ứng nhu cầu đa dạng hóa phương pháp đào tạo của giáo dục nghệ thuật hiện đại.

Nhìn chung, mô hình này giúp nâng cao chất lượng đào tạo, đem lại lợi ích to lớn cho người học nhóm ngành nghệ thuật. Với cách tiếp cận vấn đề như trên, bài báo sẽ bao gồm các nội dung chính gồm: đặt vấn đề ở Phần 1, Phần 2 sẽ trình bày giải quyết vấn đề bao gồm mục tiêu của mô hình, nhiệm vụ và giải pháp thực hiện. Phần 3 trình bày về kết quả và thảo luận bao gồm phân tích phương pháp triển khai, Phần 4 là kết luận gồm đánh giá lợi ích của mô hình và đưa ra những thách thức và

trao đổi gợi mở các giải pháp hỗ trợ. Hy vọng với cấu trúc này, sẽ giải quyết tốt các vấn đề của mô hình đào tạo đã nêu ra và đang thực hiện tại ICTU thành công.

2 Giải quyết vấn đề

2.1 Mục tiêu

Trên thế giới, mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ được triển khai với mục tiêu tổng quát là nâng cao chất lượng đào tạo nhóm ngành nghệ thuật, đáp ứng nhu cầu xã hội về nguồn nhân lực sáng tạo. Đồng thời xây dựng môi trường học tập gắn kết giữa lý thuyết và thực tiễn, khuyến khích đổi mới sáng tạo. Từ đó hỗ trợ phát triển toàn diện năng lực nghệ thuật và kỹ năng mềm cho người học [1, 2, 5]. Đây cũng chính là mục tiêu tổng quát được đề xuất của mô hình đào tạo kết hợp này tại ICTU.

Để hoàn thành được mục tiêu tổng quát, việc xây dựng các mục tiêu cụ thể là không thể bỏ qua, các mục tiêu cụ thể giúp tập trung và hướng dẫn công việc hàng ngày cho các công việc cụ thể để đảm bảo rằng mỗi nhà trường hay đơn vị đào tạo hoặc cá nhân tham gia trong mô hình đào tạo đó đang tiến gần hơn đến mục tiêu tổng quát của họ. Với mô hình đào tạo kết hợp trên và căn cứ vào mục tiêu tổng quát đã định hình trên, các mục tiêu cụ thể được gợi ý đề xuất như sau: trang bị kiến thức chuyên môn vững chắc, kỹ năng thực hành đa dạng cho người học; Giúp người học tiếp cận các xu hướng nghệ thuật mới nhất; Nâng cao năng lực tiếp cận với các công nghệ tiên tiến trong hỗ trợ hoạt động nghệ thuật; Rèn luyện khả năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp để học viên có thể thích ứng tốt sau khi ra trường; Xây dựng mối liên kết chặt chẽ giữa nhà trường với các tổ chức nghệ thuật chuyên nghiệp [3, 5]. Đây cũng chính là các mục tiêu cụ thể mà ICTU đã áp dụng trong những giai đoạn qua.

Như vậy, mô hình đào tạo kết hợp này nhằm nâng cao chất lượng đào tạo toàn diện, đáp ứng nhu cầu thực tiễn ngày càng cao của xã hội về đội ngũ lao động sáng tạo trong lĩnh vực nghệ thuật. Để đáp ứng các mục tiêu cụ thể của mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ, trong khuôn khổ bài báo này gợi ý cần triển khai một số *nhiệm vụ và giải pháp* cốt lõi trong phần tiếp theo.

2.2 Nhiệm vụ và giải pháp

Trên cơ sở nghiên cứu mô hình và phân tích các kết quả được công bố tại một số trường trên thế giới trong các công bố [1, 3] đồng thời phân tích điểm mạnh và nút

thất khó tháo gỡ của ICTU khi áp dụng mô hình này, chúng tôi đề xuất nhiệm vụ và giải pháp đã triển khai cụ thể khi áp dụng tại ICTU. Điều này có thể bao gồm việc giảng viên và nghệ sĩ làm việc cùng nhau trong các dự án sáng tạo, buổi học chung, hoặc khám phá nghệ thuật cùng nhau. Cụ thể:

- Xây dựng chương trình đào tạo sát với thực tiễn, lồng ghép các hoạt động học tập dự án, thực tập tại các tổ chức nghệ thuật. Ví dụ tại ICTU, trong quá trình thực hiện chương trình đào tạo ngành Thiết kế đồ họa và Truyền thông đa phương tiện, Công nghệ truyền thông đều có sự tham gia giảng dạy của các họa sĩ thuộc hội Mỹ thuật Trung ương và Hội Văn học nghệ thuật của tỉnh Thái Nguyên, các phóng viên, các nghệ sĩ công tác tại Đài truyền hình Thái Nguyên, các Kiến trúc sư, ... trong một số học phần; có lồng ghép một số hoạt động ngoại khóa cho người học được tham gia trải nghiệm khám phá năng lực sáng tác nghệ thuật và nằm trong khung chương trình đào tạo chính thức của chương trình. Trong quá trình thực hiện chương trình đào tạo đã chú trọng đến một số giải pháp cụ thể như: bố trí lớp học lý thuyết và thực hành xen kẽ trong tuần để sinh viên được làm việc với cả giảng viên và nghệ sĩ cùng tham gia giảng dạy; Xây dựng kế hoạch giảng dạy với tỷ lệ 30 % thời lượng của mỗi học phần có liên quan, người học được học tập và sáng tạo cùng các nghệ sĩ số thông qua các công nghệ và ứng dụng do chính nhà trường xây dựng. Ngoài ra người học có thể học bất kể thời gian nào qua ứng dụng này chỉ cần có internet; Mời nghệ sĩ làm giảng viên thỉnh giảng một số môn học chuyên ngành hoặc dạy song song cùng giảng viên.

- Tăng cường các buổi workshop, thực hành, hoạt động ngoại khóa để người học được trải nghiệm thực tế. Tại ICTU, đây là một nhiệm vụ được chú trọng thực hiện. Nhiều buổi thực hành được triển khai thực tế tại doanh nghiệp lớn của Thái Nguyên và Hà nội để người học được tham gia với các dự án thật, các họa sĩ thiết kế có nhiều năm làm việc tại doanh nghiệp, tại các xưởng in lớn nhất của Thái Nguyên và các studio chuyên nghiệp, hiện đại như ở Đài truyền hình Thái Nguyên. Các giải pháp và như: hoạt động cụ thể, mỗi năm tổ chức ít nhất 3 đến 5 buổi workshop, masterclass do nghệ sĩ trực tiếp hướng dẫn kỹ năng thực hành cho sinh viên; sinh viên được tham quan các phòng tranh, xưởng điêu khắc, phim trường... để hiểu môi trường làm việc thực tế; khuyến khích sinh viên tham gia các dự án, cuộc thi do các tổ chức nghệ thuật bên ngoài tổ chức để rèn luyện

kỹ năng; các bài thi kết thúc học phần được gắn với sản phẩm thực tế tại doanh nghiệp được cộng điểm; cử sinh viên đi thực tập tại các cơ sở sản xuất nghệ thuật chuyên nghiệp dưới sự hướng dẫn của nghệ sĩ.



Hình 1 Giao diện “Ứng dụng hỗ trợ giảng dạy hình họa” do ICTU phát triển

- Đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị đáp ứng việc dạy và học các kỹ năng thực hành. Với ICTU, nhiệm vụ này thực sự được nhà trường quan tâm và tiên phong đi đầu trong khối các trường đào tạo về lĩnh vực nghệ thuật. Hiện tại ngoài hệ thống trang thiết bị máy móc hiện đại, còn có hệ thống các phần mềm ứng dụng công nghệ AI và mô phỏng hỗ trợ giảng dạy. Các ứng dụng có thể như một nghệ sĩ tài năng nhưng là “Nghệ sĩ số”. Hình 1, 2, 3, và 4 là một vài ví dụ minh họa làm rõ hơn về nhiệm vụ này. Ngoài ra cũng đã xây dựng trang thông tin đưa các sản phẩm của sinh viên lên mạng xã hội giúp doanh nghiệp, nhà thiết kế, sinh viên, các nghệ sĩ có nơi trao đổi học thuật, đánh giá các tác phẩm và các bên có thể tìm được nhau nhanh và thuận lợi nhất trong các hoạt động chuyên môn.

- Tổ chức hoặc tạo điều kiện để giảng viên và nghệ sĩ được tham gia các khóa đào tạo, tập huấn nâng cao nghiệp vụ chuyên môn. Ngoài ra còn tổ chức hội thảo, tọa đàm chuyên đề với sự tham gia của cả giảng viên lý thuyết và nghệ sĩ thực hành.

- Xây dựng quy chế hợp tác minh bạch giữa nhà trường và các tổ chức nghệ thuật. Tại ICTU, có một Viện Khoa học và công nghệ để hợp tác với công ty thiết kế lớn, tiếp nhận thực tập sinh, ký hợp đồng thiết kế, ... làm đầu mối tiếp nhận các dự án để sinh viên được triển khai học tập thông qua các dự án.

- Đa dạng hóa phương thức đánh giá kết quả học tập, coi trọng đánh giá quá trình và sản phẩm của người học.

Hầu hết tại ICTU hình thức thi đánh giá là qua sản phẩm môn học với quá trình dài trong cả học kỳ.

- Tăng cường ứng dụng công nghệ hiện đại trong giảng dạy và học tập nghệ thuật. Hiện tại ở ICTU hầu hết các học phần giảng dạy, các giảng viên đều sử dụng các ứng dụng chuyên biệt của thế giới số và thế giới công nghệ và AI để hỗ trợ giảng dạy như Figma, DALL-E, Artbreeder, Prisma, ...

Như vậy với sự đầu tư bài bản, mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ đã và sẽ phát huy hiệu quả. Điều đó góp phần nâng cao chất lượng đào tạo nhóm ngành nghệ thuật và một số ngành học có sự giao thoa với nghệ thuật như hiện nay. Đồng thời mô hình này ngoài việc cải thiện chất lượng giảng dạy, thì mô hình đào tạo này cũng có thể khám phá được các phong cách giảng dạy sáng tạo, hoặc nâng cao sự thấu hiểu về nghệ thuật trong giáo dục.



Hình 3 Giao diện chức năng “Thiết lập thông số kỹ thuật” trong “Ứng dụng hỗ trợ giảng dạy hình họa” do ICTU phát triển

3 Kết quả và thảo luận

3.1 Kết quả

Mô hình kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ trong đào tạo nhóm ngành nghệ thuật tại ICTU theo đánh giá của người học và các bên liên quan trong quá trình đào tạo như: nhà khoa học, nhà quản lý, cựu sinh viên, các hiệp hội nghề nghiệp, các doanh nghiệp, các nghệ sĩ, giảng viên được đánh giá là một mô hình hiệu quả giải quyết được nhiều bài toán khó cùng một lúc cho nhà trường cũng như doanh nghiệp. Giải pháp đánh giá hoạt động được tiếp cận thông qua 2 hình thức chính phiếu khảo



Hình 2 Giao diện chức năng “Chọn đối tượng vẽ” trong “Ứng dụng hỗ trợ giảng dạy hình họa” do ICTU phát triển

Trong quá trình triển khai mô hình này tại ICTU, nhà trường đã sử dụng phối hợp các nhiệm vụ và giải pháp trên và phối hợp với các tổ chức cá nhân lên kế hoạch chi tiết ngay từ đầu năm học để người học, giảng viên và các khoa chuyên môn, các doanh nghiệp, các nghệ sĩ luôn chủ động với lịch trình thực hiện. Sau mỗi hoạt động lớn và cuối mỗi kỳ đều tổ chức lấy ý kiến đánh giá của người học và các bên liên quan nhằm tháo gỡ những khó khăn, phát huy các điểm mạnh giúp cho mô hình hoạt động hiệu quả hơn.



Hình 4 Giao diện chức năng “Hướng dẫn vẽ” trong “Ứng dụng hỗ trợ giảng dạy hình họa” do ICTU phát triển

sát và tổ chức hội thảo rút kinh nghiệm về mô hình đào tạo kết hợp này.

Với phương pháp khảo sát, nhóm nghiên cứu tiến hành khảo sát bằng bảng câu hỏi trắc nghiệm dành cho 3 đối tượng là giảng viên, sinh viên của trường và các nghệ sĩ. Quá trình nghiên cứu định lượng của nhóm thực hiện qua các bước sau:

Bước 1 là xây dựng bảng câu hỏi trắc nghiệm thông qua thiết kế bảng câu hỏi đảm bảo yêu cầu chính xác và phù hợp để thu thập dữ liệu cần thiết. Các câu hỏi đã tập trung vào các khía cạnh như đánh giá nhận thức và quan điểm của các đối tượng liên quan về mô hình đào tạo kết hợp

giữa giảng viên và nghệ sĩ; xác định những lợi ích và thách thức của mô hình này; Đánh giá mức độ khả thi của việc triển khai mô hình và một số khía cạnh khác. Riêng các đối tượng là giảng viên và nghệ sĩ có thêm các câu hỏi mở rộng hơn so với sinh viên. Các câu hỏi mở rộng quan tâm tới kinh nghiệm và kỹ năng chuyên môn cần thiết để tham gia mô hình đào tạo này; phương pháp giảng dạy và biểu diễn hiệu quả của mô hình; cách kết hợp giữa lý thuyết và thực hành nghệ thuật; công nghệ và công cụ hỗ trợ cần thiết; quan điểm về việc sử dụng nghệ sĩ ảo trong giảng dạy và các thách thức liên quan; vấn đề phát triển cá nhân và nghề nghiệp tác động tới mô hình đào tạo kết hợp; đề xuất cải tiến để mô hình hoạt động hiệu quả hơn.

Bước 2 là chọn mẫu và phân phối bảng câu hỏi. Ở đây bảng câu hỏi chỉ được phân phối cho các giảng viên tham gia giảng dạy nhóm ngành nghệ thuật và sinh viên học các khóa, các ngành có học phần liên quan đến nghệ thuật như thiết kế đồ họa, truyền thông đa phương tiện và các nghệ sĩ có tham gia giảng dạy kết hợp tại trường hoặc chưa tham gia. Mẫu được chọn một cách ngẫu nhiên chưa quan tâm đến tiêu chí cụ thể, như kinh nghiệm giảng dạy, trình độ học vị, hoặc vị trí công việc do nhiều e ngại trong cung cấp thông tin cá nhân.

Bước 3 là thu thập dữ liệu. Các đối tượng phỏng vấn được yêu cầu hỗ trợ điền câu trả lời vào bảng câu hỏi trắc nghiệm thông qua link khảo sát hoặc phiếu khảo sát bản cứng. Dữ liệu sau đó được thu thập và lưu trữ cho việc phân tích.

Bước 4 là phân tích dữ liệu. Dữ liệu được phân tích để hiểu rõ các xu hướng, quan điểm, và mức độ hiểu biết của đối tượng về mô hình giảng dạy kết hợp này. Các phương pháp thống kê được sử dụng để tóm tắt và phân tích dữ liệu một cách cụ thể và khách quan. Đây là phương pháp nhóm nghiên cứu đánh giá là phù hợp cho chủ đề này có thể dựa trên khả năng của nó trong việc cung cấp dữ liệu định lượng, độ chính xác và đáng tin cậy của kết quả thu được từ các mẫu đại diện, cũng như khả năng đánh giá sự thay đổi và mối liên hệ giữa các biến số khác nhau liên quan. Ở bước 3, thu thập dữ liệu nhóm nghiên cứu sử dụng cả 2 giải pháp lấy phiếu khảo sát online và offline. Việc lấy phiếu bằng hình thức online nhóm thực hiện thông qua ứng dụng Google Forms và đã thu thập được 210 phiếu. Đây là công cụ miễn phí, thông dụng của Google cho phép tạo, chia sẻ và thu thập các biểu mẫu khảo sát một cách dễ dàng và hiệu quả. Nhóm nghiên cứu đánh giá lợi thế của việc thực hiện khảo sát trực tuyến đó là tiện lợi và linh hoạt người tham gia có thể hoàn thành

phiếu khảo sát từ bất kỳ đâu và bất kỳ khi nào có kết nối internet; chi phí thấp hơn so với khảo sát offline; Tự động hóa quy trình thu thập và phân tích dữ liệu, từ đó giảm bớt công việc thủ công và tăng tính chính xác và độ tin cậy của dữ liệu; dễ dàng phân phối và tiếp cận đối tượng tham gia khảo sát. Với lấy phiếu khảo sát bằng cách offline có một số lợi ích và ưu điểm so với việc thực hiện khảo sát trực tuyến vì: tiếp cận được một phạm vi đa dạng của đối tượng tham gia; tăng độ tin cậy và đáng tin cậy do có cảm giác riêng biệt và an toàn cho người tham gia, giúp họ cảm thấy tự tin và trung thực hơn khi trả lời các câu hỏi; tạo môi trường trò chuyện trực tiếp khiến người tham gia hiểu rõ hơn các câu hỏi và yêu cầu của khảo sát; tăng khả năng đáp ứng trong một số trường hợp để thu thập thông tin từ một lượng lớn người tham gia cùng một lúc; giảm khả năng gian lận và thiên vị như trong một số trường hợp, so với các phương thức khảo sát trực tuyến, bởi vì người điều tra có thể kiểm soát và giám sát tốt hơn quá trình thu thập dữ liệu.

Chính vì các phân tích trên, nhóm thực hiện nghiên cứu lựa chọn cả 2 hình thức trên (online với sinh viên và offline (35 phiếu) + online với cả 2 đối tượng còn lại) nhằm tận dụng được hiệu quả hơn mỗi lợi thế của từng phương pháp và hạn chế được điểm yếu của chúng khi áp dụng với đối tượng mẫu cụ thể. Ở bước 4 của khảo sát này, nhóm đã sử dụng công cụ SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) để thống kê và phân tích dữ liệu đã thu thập được. Đây là công cụ phổ biến và mạnh mẽ trong phân tích dữ liệu, đặc biệt trong lĩnh vực nghiên cứu khoa học xã hội. Nhóm nghiên cứu lựa chọn công cụ này bởi tính phù hợp và hiệu quả của SPSS vì một số lý do sau. Một là, SPSS cung cấp công cụ mạnh mẽ để phân tích dữ liệu bằng các kỹ thuật thống kê như phân tích mô tả, phân tích nhân tố, phân tích tương quan, phân tích phương sai và nhiều kỹ thuật khác.

Ngoài ra cho phép xử lý nhiều loại dữ liệu khác nhau như dữ liệu số, dữ liệu nhị phân, dữ liệu thứ tự và dữ liệu phân loại mà dữ liệu thu thập được có thể áp dụng. Hai là, SPSS cho phép tùy chỉnh các phân tích và báo cáo theo nhu cầu. Người dùng có thể tạo các biến mới, lọc dữ liệu, chuyển đổi dữ liệu và xử lý dữ liệu bị thiếu một cách dễ dàng. Ba là, SPSS hỗ trợ tạo các biểu đồ và đồ thị trực quan phong phú, bao gồm biểu đồ tròn, biểu đồ cột, biểu đồ đường, biểu đồ hộp và nhiều loại khác. Các đồ thị có thể được tùy chỉnh về màu sắc, kiểu dáng, nhãn và nhiều tùy chọn khác để dễ dàng. Bốn là, SPSS hỗ trợ nhập dữ liệu từ nhiều nguồn khác nhau như tệp văn bản, tệp Excel, cơ sở dữ liệu và các

định dạng khác. Nó cũng cho phép xuất dữ liệu và kết quả phân tích sang các định dạng khác nhau như Word, Excel, PDF và nhiều định dạng khác. Sáu là, SPSS có khả năng tích hợp với các phần mềm khác như Excel, Word, PowerPoint và các công cụ phân tích dữ liệu khác. Nó cũng hỗ trợ lập trình trong Python và R để mở rộng khả năng phân tích dữ liệu. Nhóm nghiên cứu sử dụng phiên bản SPSS thông dụng và phổ biến nhất hiện nay là SPSS Statistics 28. SPSS Statistics 28 là phiên bản cơ bản và toàn diện nhất của gói phần mềm SPSS, cung cấp các công cụ phân tích dữ liệu và thống kê cho nhiều lĩnh vực như nghiên cứu khoa học, kinh doanh, marketing, y tế và giáo dục.

Ngoài ra, tại Khoa truyền thông Đa phương tiện của ICTU cũng đã tiến hành tổ chức hội thảo hội thảo khoa học với sự tham gia của các đối tượng như giảng viên, nghệ sĩ, các doanh nghiệp, các nhà khoa học nhà quản lý để có thêm những góc nhìn chuyên sâu khác. Hội thảo đã đón nhận được 15 báo cáo và tham luận, trong đó có 10 báo cáo được trình bày trực tiếp tại hội thảo xoay quanh chủ đề về “Đào tạo kết hợp giảng viên với nghệ sĩ – Những vấn đề đặt ra”.

Trong khuôn khổ bài báo này, nhóm nghiên cứu tổng hợp các kết quả thu được từ kết quả phân tích phiếu khảo sát và tóm lược những quan điểm chủ đạo của các thành viên tham gia hội thảo trực tiếp khi đánh giá về giá trị đem lại của mô hình đó là:

- Tạo sự kết hợp giữa lý thuyết và thực hành trong triển khai các dự án thực tế. Ngoài ra các Nghệ sĩ số ảo cung cấp cơ hội cho sinh viên trải nghiệm thực tế trong môi trường ảo, nơi họ có thể tạo ra các tác phẩm hình họa mà không cần phải tốn nhiều tài liệu và tài nguyên vật lý. Đồng thời giảng viên và nghệ sĩ ảo có thể hỗ trợ sinh viên trong việc tạo ra các tác phẩm và thử nghiệm các ý tưởng một cách tự do.

- Đạt được sự thấu hiểu sâu về nghệ thuật và thẩm mỹ thông qua cơ hội học trực tiếp với các nghệ sĩ thật và nhận phản hồi trực tiếp về các sản phẩm của mình qua nhiều kênh.

- Khuyến khích sáng tạo và cá nhân hóa trong các dự án, sinh viên có thể tự do thể hiện phong cách và ý tưởng riêng của họ trong các tác phẩm nghệ thuật. Với các ứng dụng ảo thì sự sáng tạo là không giới hạn. Mô hình này giúp tạo ra một không gian không giới hạn cho sự sáng tạo. Người học có thể thử nghiệm các phong cách, kỹ thuật và ý tưởng mà không gặp các rào cản vật lý. Học sĩ ảo có thể tạo ra các tài liệu tham khảo và

hướng dẫn giúp sinh viên khám phá nhiều khía cạnh khác nhau của nghệ thuật và hình họa nói riêng.

- Học cách làm việc trong môi trường nghệ thuật thực tế từ cách xây dựng tài liệu hình ảnh cho dự án đến cách tham gia vào triển lãm và giới thiệu tác phẩm nghệ thuật.

- Phản hồi thực tế và cơ hội networking. Sinh viên có cơ hội nhận phản hồi thực tế từ nghệ sĩ và tham gia vào mạng lưới nghệ thuật. Với các ứng dụng nhờ công nghệ thì phản hồi và việc sửa lỗi là tức thì vì, học viên có thể nhận được phản hồi tức thì từ họa sĩ ảo về các tác phẩm của họ. Điều này giúp cải thiện quá trình học tập và phát triển kỹ năng nhanh chóng. Ngoài ra giảng viên cũng có thể theo dõi tiến trình của sinh viên và cung cấp hỗ trợ cần thiết. Điều này cũng có thể mở ra cơ hội hơn cho sự phát triển nghề nghiệp và sự hiểu biết về ngành công nghiệp nghệ thuật.

- Tiết kiệm tài nguyên và thời gian. Mô hình này giúp tiết kiệm tài nguyên vật lý như giấy, mực in và dụng cụ hình họa truyền thống. Sinh viên không cần phải di chuyển đến một phòng học cụ thể và có thể học tập từ bất kỳ đâu có kết nối internet.

- Đa dạng hóa dữ liệu cho các học phần học. Nghệ sĩ ảo có thể giúp mở rộng sự đa dạng trong học phần hình họa bằng cách cung cấp các dự án và bài tập đa dạng. Sinh viên có cơ hội khám phá nhiều lĩnh vực khác nhau của hình họa từ sáng tạo đồ họa đến phát triển trò chơi và đồ họa 3D.

- Hỗ trợ đào tạo liên tục. Mô hình này cho phép học viên tiếp tục học tập và thực hành bất kỳ lúc nào, không giới hạn thời gian và không gian.

Mô hình kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ trong đào tạo các học phần Hình họa nói riêng và ngành nghệ thuật nói chung có thể mang lại nhiều lợi ích, từ sự sáng tạo không giới hạn cho sinh viên đến khả năng tiết kiệm tài nguyên và thời gian. Nó cung cấp một môi trường học tập linh hoạt và hỗ trợ đào tạo liên tục.

3.2 Thảo luận

Thế mạnh và lợi ích đem lại của mô hình là lớn, song những thách thức và khó khăn gặp phải cũng được đặt ra như: chi phí đầu tư ban đầu cho công nghệ và trang thiết bị cần thiết để tích hợp nghệ sĩ ảo cao; việc tìm kiếm và hợp tác với các nghệ sĩ thực có uy tín, chất lượng cao; sự khác biệt về phong cách giảng dạy giữa giảng viên và nghệ sĩ có thể dẫn đến xung đột phải giải quyết; mô hình còn khá mới nên giảng viên và sinh viên cần thời gian để làm quen; việc đánh giá kết quả học tập của sinh viên trong mô hình kết hợp này cần có cách



tiếp cận mới; cần xây dựng quy trình và nội dung đào tạo phù hợp để kết hợp hài hòa giữa giảng viên và nghệ sĩ. Nhìn chung, thách thức lớn nhất là làm thế nào để kết hợp hài hòa và nâng cao hiệu quả đào tạo từ sự phối hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ.

Để vượt qua những thách thức khi áp dụng mô hình đào tạo kết hợp giảng viên với nghệ sĩ, một số giải pháp được đề xuất:

- Xây dựng kế hoạch và lộ trình áp dụng mô hình một cách từ từ, từng bước chắc chắn. Không nên áp dụng tràn lan ngay từ đầu.
- Tăng cường đầu tư cơ sở vật chất và trang thiết bị công nghệ hiện đại.
- Tổ chức đào tạo, tập huấn cho giảng viên về phương pháp giảng dạy mới trong mô hình lớp học kết hợp.
- Xây dựng quy chế hợp tác rõ ràng giữa nhà trường và các nghệ sĩ. Đảm bảo lợi ích của cả hai bên.
- Kết hợp hài hòa giữa hoạt động trên lớp với nghệ sĩ và tự học, tự nghiên cứu của sinh viên.
- Đánh giá kết quả học tập của sinh viên cần dựa trên nhiều tiêu chí, không chỉ bài kiểm tra truyền thống.
- Không ngừng cải tiến mô hình để phù hợp với thực tiễn đào tạo của nhà trường.

Các trường đào tạo cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng, đầu tư bài bản và thích ứng linh hoạt để mô hình mới có thể phát huy hiệu quả cao.

4 Kết luận

Nhìn chung, mô hình đào tạo kết hợp giữa giảng viên và nghệ sĩ là xu hướng tất yếu trong bối cảnh giáo dục đại học ngày càng chú trọng tính thực tiễn và sáng tạo. Mô hình này giúp sinh viên tiếp cận nghệ thuật một cách trực quan, thực hành hơn thông qua sự hỗ trợ của các nghệ sĩ.

Tuy vậy, để vận hành mô hình hiệu quả cần khắc phục những thách thức về chi phí đầu tư, quy trình đào tạo, phương pháp đánh giá. Nhà trường cũng cần có lộ trình áp dụng linh hoạt, từng bước vững chắc cùng sự đổi mới tư duy sáng tạo để khai thác lợi thế của mô hình.

Để phát triển mô hình trong tương lai, chúng tôi cần mở rộng phạm vi hợp tác với nhiều đơn vị nghệ thuật chuyên nghiệp. Ngoài nghệ sĩ thực, trường tiếp tục nghiên cứu ứng dụng công nghệ AI, VR để tạo ra nhiều nhân vật nghệ sĩ ảo có khả năng tương tác với sinh viên. Điều này sẽ mở ra nhiều cơ hội mới cho đổi mới sáng tạo trong đào tạo nghệ thuật. Chúng tôi cũng hy vọng ICTU kết nối được với nhiều trường nghệ thuật trong toàn quốc để cùng chia sẻ quan điểm và nguồn lực trong mô hình đào tạo kết hợp này.

Tài liệu tham khảo

1. Truong, N.M. (2016). Integrating curriculum through the arts. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*. 16(4). 69-81.
2. Parsons, M.J., & Blocker, H.G. (1993). Aesthetics and education. *University of Illinois Press*.
3. Tobias, E.S. (2012). Hybrid spaces and hydraulics: College art in the age of virtual learning. *Art Education*. 65(6) 40-45.
4. Lehrer, J. (2011). Exploring the synergies between artists and technologists. *ACM SIGCSE Bulletin*. 43(1). 540-541.
5. Salavuo, M. (2006). Open and informal online communities as forums of collaborative musical activities and learning. *British Journal of Music Education*. 23(3). 253-271.

The model of combining lecturers and artists (real and virtual) in training arts majors in the Industrial Revolution 4.0 period at ICTU

Do Thi Bac*, Duong Thi Thuy Nga, Pham Thi Ngoc Anh

Arts and Communication – University of Information and Communication Technology (ICTU)

*dtb@ictu.edu.vn

Abstract Globally, the trend of combining lecturers and artists in education is increasingly popular. This helps learners access art in a more practical and creative way. In Viet Nam, this model is still quite new but highly potential for development, especially in the context of technological advancement. The article proposes a model that combines lecturers and artists (real artists and virtual artists) in training programs in art fields in general and graphic design training at ICTU in particular. The model combining lecturers with real and virtual artists aims to bring the benefits of technology into the training process and the combination with real artists helps improve training quality, encourage creativity, and enhance lecturers' skills. The article presents the implementation, benefits, challenges, and solutions for the model in detail. This is a trend with high potential for application in art education in Viet Nam.

Keywords combined training, digital artist, AI, graphic design, creativity, ICTU

