

**QUYẾT ĐỊNH**

**Về việc ban hành chương trình đào tạo (điều chỉnh)**

**GIÁM ĐỐC ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI**

Căn cứ Luật Giáo dục đại học ngày 18 tháng 6 năm 2012 và Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Giáo dục đại học ngày 19 tháng 11 năm 2018;

Căn cứ Nghị định số 186/2013/NĐ-CP ngày 17 tháng 11 năm 2013 của Chính phủ về Đại học Quốc gia;

Căn cứ Quyết định số 26/2014/QĐ-TTg ngày 26 tháng 03 năm 2014 của Thủ tướng Chính phủ về Quy chế tổ chức và hoạt động của Đại học Quốc gia và các cơ sở giáo dục đại học thành viên;

Căn cứ Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 06 năm 2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo Quy định về chuẩn chương trình đào tạo, xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học;

Căn cứ Quyết định số 3626/QĐ-ĐHQGHN ngày 21 tháng 10 năm 2022 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội ban hành Quy chế đào tạo đại học;

Căn cứ Quyết định số 4555/QĐ-ĐHQGHN ngày 22 tháng 12 năm 2022 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội ban hành Quy định về mở ngành và điều chỉnh chương trình đào tạo tại Đại học Quốc gia Hà Nội;

Căn cứ Hướng dẫn số 1144/HD-ĐHQGHN ngày 03 tháng 04 năm 2023 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội về việc Điều chỉnh, cập nhật chương trình đào tạo tại Đại học Quốc gia Hà Nội;

Căn cứ Quyết định số 1855/QĐ-ĐHQGHN ngày 30 tháng 05 năm 2023 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội về việc Ủy quyền kí điều chỉnh, cập nhật chương trình đào tạo tại Đại học Quốc gia Hà Nội (năm 2023);

Căn cứ Công văn số 4239/ĐHQGHN-ĐT ngày 08 tháng 11 năm 2023 của Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội về việc đồng ý cho đơn vị kí quyết định ban hành chương trình đào tạo điều chỉnh;

Theo đề nghị của Trưởng Ban Đào tạo và của Chủ nhiệm Khoa Các khoa học liên ngành tại Công văn số 1320/KHLN-ĐT ngày 13 tháng 12 năm 2023.

**QUYẾT ĐỊNH:**

**Điều 1.** Ban hành kèm theo Quyết định này chương trình đào tạo trình độ đại học ngành Quản lí giải trí và sự kiện, mã số ngành đào tạo: Ngành đào tạo thí điểm.

**Điều 2.** Chương trình đào tạo trình độ đại học ngành Quản lí giải trí và sự kiện ban hành kèm theo Quyết định này được áp dụng cho sinh viên từ khóa tuyển sinh năm 2022 của Khoa Các khoa học liên ngành, Đại học Quốc gia Hà Nội.

**Điều 3.** Chánh Văn phòng, Trưởng Ban Đào tạo, Trưởng Ban Kế hoạch Tài chính, Chủ nhiệm Khoa Các khoa học liên ngành và trưởng các đơn vị liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

**Nơi nhận:**

- Như Điều 3;
- Giám đốc ĐHQGHN (để b/c);
- Phó Giám Đốc Nguyễn Hoàng Hải (để b/c);
- Lưu: VP, ĐT, Ha8

**TUQ. GIÁM ĐỐC  
CHỦ NHIỆM  
KHOA CÁC KHOA HỌC LIÊN NGÀNH**



**Nguyễn Văn Hiệu**



## CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

(Ban hành theo Quyết định số 4928/QĐ-ĐHQGHN ngày 20 tháng 12 năm 2023 của  
Giám đốc Đại học Quốc gia Hà Nội)

Ngành: **Quản lý giải trí và sự kiện**

Mã số: Ngành đào tạo thí điểm

### PHẦN I. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

#### 1. Một số thông tin về chương trình đào tạo

- Tên chương trình đào tạo: Quản lý giải trí và sự kiện
- Tên ngành đào tạo:
  - + Tiếng Việt: Quản lý giải trí và sự kiện
  - + Tiếng Anh: Leisure and Event Management
- Mã số ngành đào tạo: Ngành đào tạo thí điểm
- Trình độ đào tạo: Đại học
- Danh hiệu tốt nghiệp: Cử nhân
- Ngôn ngữ đào tạo: Tiếng Việt
- Thời gian đào tạo: 4 năm
- Tên văn bằng tốt nghiệp:
  - + Tên tiếng Việt: Cử nhân ngành Quản lý giải trí và sự kiện
  - + Tên tiếng Anh: Bachelor in Leisure and Event Management

#### 2. Mục tiêu của chương trình đào tạo

##### 2.1. Mục tiêu chung

Cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao, năng động, sáng tạo, có khả năng tác nghiệp trong thực tiễn quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện; có khả năng thích ứng trong môi trường đa văn hóa và khả năng hội nhập quốc tế.

##### 2.2. Mục tiêu cụ thể

Cung cấp nguồn nhân lực làm việc về giải trí và sự kiện có:

- Tư duy tổng thể và tiếp cận liên ngành trong các chủ đề liên quan đến giải trí và sự kiện;



- Khả năng phối hợp các kiến thức của các ngành khoa học có liên quan trực tiếp, bao gồm: Quản trị kinh doanh (trong đó bao gồm sáng tạo và phát triển sản phẩm, marketing và truyền thông, bán hàng và vận hành, quản lý các nghiệp vụ khác) và Công nghiệp văn hóa và sáng tạo trong việc quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

- Khả năng sử dụng hợp lý các nền tảng, công nghệ, phương pháp, công cụ trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

- Khả năng kết nối và huy động sự tham gia của các bên liên quan và khả năng phát triển, thực thi các ý tưởng mang tính sáng tạo, khởi nghiệp liên quan đến giải trí và sự kiện;

- Có đạo đức và trách nhiệm xã hội trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện.

### **3. Thông tin tuyển sinh**

#### **3.1. Hình thức tuyển sinh**

Tuyển sinh bằng hình thức tuyển thẳng, ưu tiên xét tuyển thẳng, xét tuyển theo Quy chế tuyển sinh đại học chính quy của Đại học Quốc gia Hà Nội và Đề án tuyển sinh đại học chính quy hàng năm của Khoa Các khoa học liên ngành được Đại học Quốc gia Hà Nội phê duyệt.

#### **3.2. Đối tượng dự tuyển**

- Là người Việt Nam đã tốt nghiệp trung học phổ thông hoặc tương đương, là học sinh đã hoàn thành chương trình học tập lớp 12, đáp ứng các điều kiện tuyển sinh theo quy định hiện hành của Đại học Quốc gia Hà Nội.

- Là người nước ngoài đã tốt nghiệp chương trình trung học phổ thông hoặc tương đương, đáp ứng các điều kiện tuyển sinh theo quy định hiện hành của Đại học Quốc gia Hà Nội.

#### **3.3. Dự kiến quy mô tuyển sinh**

Dự kiến hàng năm tuyển sinh khoảng 180 sinh viên hệ chính quy.

## **PHẦN II. CHUẨN ĐẦU RA CỦA CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

### **1. Chuẩn đầu ra về kiến thức (K)**

1. Vận dụng được kiến thức cơ bản về khoa học xã hội, khoa học chính trị và pháp luật, văn hóa, kinh tế và kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin;

2. Phân tích được quá trình phát triển, các đặc trưng, tiềm năng phát triển và những thách thức của ngành công nghiệp giải trí trên thế giới và trong nước trong bối cảnh hội nhập và quá trình chuyển đổi số;

3. Vận dụng được các kiến thức liên ngành về khoa học quản lý, khoa học xã hội, khoa học phát triển, kiến thức về kinh doanh, marketing, truyền thông, quan hệ công chúng và chính sách, pháp luật liên quan trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;



4. Sử dụng được các công nghệ, phương pháp, kỹ thuật cơ bản trong quản lý và điều hành các hoạt động giải trí và sự kiện;

5. Vận dụng được kiến thức về một số loại hình giải trí, sự kiện cụ thể như quản lý trò chơi điện tử, casino, spa, câu lạc bộ, sự kiện thể thao, sự kiện khoa học, sự kiện văn hóa...trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện.

## **2. Chuẩn đầu ra về kỹ năng (S)**

### **2.1. Kỹ năng chuyên môn (S1)**

1. Nhận diện được các vấn đề liên ngành trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

2. Thiết kế, lập kế hoạch, quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất được các hoạt động giải trí và sự kiện;

3. Vận dụng các phương pháp và công nghệ phù hợp trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

4. Ra quyết định và quản trị được các rủi ro trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

5. Đề xuất được các can thiệp phù hợp trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

6. Kết nối và huy động sự tham gia của các bên liên quan, phối hợp được các nguồn lực trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện;

7. Cập nhật được kiến thức và xu thế mới trong quản lý, điều hành và tổ chức sản xuất các hoạt động giải trí và sự kiện.

### **2.2. Kỹ năng bổ trợ (S2)**

1. Giao tiếp liên văn hoá, làm việc nhóm, làm việc độc lập, thuyết trình, đàm phán một cách hiệu quả trong các bối cảnh khác nhau;

2. Phân tích và kết hợp các kiến thức liên ngành để phản biện, đánh giá và đề xuất các giải pháp một cách toàn diện, hiệu quả;

3. Vận dụng được năng lực sáng tạo, tư duy thiết kế, tư duy phản biện trong việc phát triển các ý tưởng và triển khai các dự án khởi nghiệp, dự án kinh doanh;

4. Tìm kiếm và vận động các nguồn quỹ tài trợ cho các hoạt động nghiên cứu và tác nghiệp;

5. Lập được kế hoạch, điều phối và quản lý được các nguồn lực; đánh giá và cải thiện hiệu quả các hoạt động;

6. Thích nghi nhanh với bối cảnh tổ chức, bối cảnh nghề nghiệp và vận dụng sáng tạo các kiến thức đã học vào môi trường đa văn hóa và thực tiễn nghề nghiệp;

7. Sử dụng ngoại ngữ (tiếng Anh, tiếng Pháp, tiếng Trung) tương đương bậc 3 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam.

## **3. Về mức độ tự chủ và trách nhiệm (R)**

1. Có năng lực tự chủ trong hoàn thành công việc độc lập, cùng nhóm hoặc lãnh đạo nhóm hoàn thành công việc;

2. Có tinh thần chịu trách nhiệm cao với các công việc của cá nhân và của nhóm mình tham gia hoặc lãnh đạo;

3. Có khả năng hướng dẫn, giám sát những người khác thực hiện công việc liên quan đến nghề nghiệp;

4. Tự định hướng, đưa ra kết luận chuyên môn và bảo vệ được quan điểm cá nhân.

#### **4. Vị trí việc làm mà sinh viên có thể đảm nhiệm sau khi tốt nghiệp**

Sinh viên tốt nghiệp làm việc ở cả khối nhà nước, khối tư nhân và khối phi chính phủ, cụ thể tại một số cơ quan, đơn vị, tổ chức của Nhà nước và tư nhân hoạt động trong lĩnh vực giải trí và sự kiện.

Các vị trí nghề nghiệp mà sinh viên sau khi tốt nghiệp có thể đảm nhận tương đối đa dạng như nhân viên tổ chức sự kiện, dẫn chương trình sự kiện, điều phối viên sự kiện, quản lý sự kiện, giám sát sự kiện, quản lý sản xuất sản phẩm giải trí, quản lý marketing sự kiện, tư vấn doanh nghiệp hoặc khởi nghiệp với các loại hình giải trí như casino, spa, trò chơi điện tử...

Vị trí việc làm mà sinh viên đảm nhiệm và phát triển nghề nghiệp sau khi tốt nghiệp gồm:

- Lao động trong ngành tổ chức sự kiện và chương trình giải trí: nhân viên tổ chức sự kiện, điều phối viên sự kiện, chương trình giải trí (Event Executive/Coordinator); nhà Quản lý sự kiện (Event Manager/Planner); nhà Giám sát sự kiện (Event Supervisor); nhà Quản lý sản xuất (Production Manager); nhà quản lý Marketing sự kiện (Event Marketing Manager); đạo diễn sự kiện; đạo diễn chương trình giải trí...

- Lao động trong các công ty dịch vụ của ngành giải trí như casino, spa, trò chơi điện tử, công viên giải trí, điểm vui chơi giải trí, du lịch...

- Các vị trí liên quan: làm việc trong các cơ quan quản lý nhà nước đối với lĩnh vực giải trí, tổ chức sự kiện; nhân viên tổ chức sự kiện, truyền thông nội bộ trong doanh nghiệp; làm việc trong các phòng truyền thông, marketing, tổ chức sự kiện của doanh nghiệp hoặc công ty chuyên về truyền thông, tổ chức sự kiện;...

- Giảng dạy: Giảng dạy về lĩnh vực giải trí, tổ chức sự kiện trong các cơ sở đào tạo cao đẳng, đại học, trung cấp nghề...

- Khởi nghiệp: Phát triển ý tưởng và tạo dựng doanh nghiệp khởi nghiệp trong lĩnh vực giải trí và sự kiện.

#### **5. Khả năng học tập, nâng cao trình độ sau khi tốt nghiệp**

Cử nhân ngành Quản lý giải trí và sự kiện có thể học lên cao học chuyên ngành Văn hóa học, Quản lý văn hóa, Quản trị thương hiệu, Công nghiệp văn hóa và sáng tạo... và các chuyên ngành gần, chuyên ngành phù hợp khác theo quy định của Đại học Quốc gia Hà Nội.



## PHẦN III. NỘI DUNG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO

### 1. Tóm tắt yêu cầu chương trình đào tạo

Tổng số tín chỉ của chương trình đào tạo (chưa tính Giáo dục thể chất, Giáo dục Quốc phòng–An ninh, Kỹ năng bổ trợ): 130 tín chỉ

- Khối kiến thức chung:	21 tín chỉ
- Khối kiến thức theo lĩnh vực:	21 tín chỉ
+ Bắt buộc:	15 tín chỉ
+ Tự chọn:	6/16 tín chỉ
- Khối kiến thức theo khối ngành:	20 tín chỉ
+ Bắt buộc:	14 tín chỉ
+ Tự chọn:	6/12 tín chỉ
- Khối kiến thức theo nhóm ngành:	17 tín chỉ
+ Bắt buộc:	12 tín chỉ
+ Tự chọn:	5/10 tín chỉ
- Khối kiến thức ngành:	51 tín chỉ
+ Các học phần:	34 tín chỉ
* Bắt buộc:	18 tín chỉ
* Tự chọn:	16/32 tín chỉ
+ Thực tập nghề nghiệp:	11 tín chỉ
+ Khóa luận tốt nghiệp/trương đương:	6 tín chỉ

### 2. Khung chương trình

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
I		<b>Khối kiến thức chung</b> (không tính các học phần GDTC, QPAN, Kỹ năng bổ trợ)	21				
1.	PHI1006	Triết học Mác – Lênin <i>Marxist-Leninist Philosophy</i>	3	30	15	0	
2.	PEC1008	Kinh tế chính trị Mác – Lênin <i>Marx-Lenin Political Economy</i>	2	20	10	0	PHI1006
3.	PHI1002	Chủ nghĩa xã hội khoa học <i>Scientific Socialism</i>	2	30	0	0	
4.	HIS1001	Lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam <i>History of the Communist Party of Vietnam</i>	2	20	10	0	

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
5.	POL1001	Tư tưởng Hồ Chí Minh <i>Ho Chi Minh's Ideology</i>	2	20	10	0	
6.	THL1057	Nhà nước và pháp luật đại cương <i>General State and Law</i>	2	25	5	0	
7.	SIS1001	Tin học cơ sở <i>General Informatics</i>	3	15	30	0	
8.		Ngoại ngữ B1 <i>Foreign Language B1</i>	5	20	35	20	
	FLF1107	Tiếng Anh B1 <i>English B1</i>					
	FLF1307	Tiếng Pháp B1 <i>French B1</i>					
	FLF1407	Tiếng Trung B1 <i>Chinese B1</i>					
9.		Giáo dục thể chất <i>Physical Education</i>	4				
10.		Giáo dục quốc phòng - an ninh <i>National Defense Education</i>	8				
11.	SIS1002	Kỹ năng bổ trợ <i>Supplementary skills</i>	3				
<b>II</b>		<b>Khối kiến thức lĩnh vực</b>	<b>21</b>				
<b>II.1</b>		<b>Học phần bắt buộc</b>	<b>15</b>				
12.	BRM1001	Quản trị học <i>Principles of Management</i>	3	35	10	0	
13.	BRM1002	Kinh tế học đại cương <i>General Economics</i>	3	40	5	0	
14.	BRM1003	Nguyên lý Marketing <i>Principles of Marketing</i>	3	30	15	0	
15.	HRM1001	Cơ sở văn hóa Việt Nam <i>Fundamentals of Vietnamese Culture</i>	3	42	3	0	
16.	CRD1020	Mỹ học đại cương <i>General Aesthetic</i>	3	39	6	0	



TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
<b>II.2</b>		<b>Học phần tự chọn</b>	<b>6/16</b>				
17.	SOC1051	Xã hội học đại cương <i>General Sociology</i>	2	20	10	0	
18.	PSY1051	Tâm lý học đại cương <i>General Psychology</i>	2	20	10	0	
19.	HRM1002	Nhân học đại cương <i>Fundamentals of Anthropology</i>	2	25	5	0	
20.	EVS1001	Môi trường và phát triển <i>Environment and Development</i>	2	20	8	2	
21.	LIN1050	Thực hành văn bản tiếng Việt <i>Practicing on Vietnamese Texts</i>	2	20	10	0	
22.	GEO1050	Khoa học trái đất và sự sống <i>Earth and Life Science</i>	2	20	10	0	
23.	SIS1003	Tư duy sáng tạo và phản biện <i>Creative and Critical Thinking</i>	2	15	15	0	
24.	SIS1004	Tư duy thiết kế <i>Design Thinking</i>	2	10	20	0	
<b>III</b>		<b>Khôi kiến thức khối ngành</b>	<b>20</b>				
<b>III.1</b>		<b>Học phần bắt buộc</b>	<b>14</b>				
25.	LEM2001	Viết sáng tạo <i>Creative Writing</i>	3	30	15	0	
26.	BRM2005	Nghiên cứu thấu hiểu khách hàng <i>Customer Insight Research</i>	3	20	25	0	
27.	LEM2002	Nhập môn Công nghiệp văn hóa và sáng tạo <i>Introduction to Cultural and Creative Industries</i>	3	30	15	0	
28.	BRM3007	Truyền thông Marketing tích hợp <i>Integrated Marketing Communication</i>	3	25	20	0	BRM1003 BRM1001 BRM2005

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
29.	BRM2010	Quản lý dự án <i>Project Management</i>	2	35	10	0	BRM1001
<b>III.2</b>		<b>Học phần tự chọn</b>	<b>6/12</b>				
30.	BRM2002	Quản trị doanh nghiệp <i>Business Management</i>	3	30	15	0	BRM1001
31.	LEM2003	Chuyển đổi số trong công nghiệp văn hóa và sáng tạo <i>Digital Transformation in Cultural and Creative Industries</i>	2	20	10	0	
32.	LEM2004	Pháp luật trong lĩnh vực giải trí và sự kiện <i>Laws in Leisure and Event</i>	3	30	15	0	
33.	BRM2008	Thống kê trong kinh doanh <i>Statistics in Business</i>	2	15	15	0	
34.	BRM2006	Tâm lý học truyền thông <i>Communication Psychology</i>	2	15	15	0	
<b>IV</b>		<b>Khởi kiến thức nhóm ngành</b>	<b>17</b>				
<b>IV.1</b>		<b>Học phần bắt buộc</b>	<b>12</b>				
35.	LEM2005	Nhập môn giải trí và sự kiện <i>Introduction to Leisure and Event</i>	3	30	15	0	
36.	LEM2006	Nghiệp vụ gây quỹ tài trợ <i>Fundraising Business</i>	2	20	10	0	
37.	BRM2013	Khởi sự kinh doanh <i>Start-up</i>	3	20	25	0	BRM1001
38.	LEM2007	Thuyết trình trước công chúng <i>Public Speaking</i>	2	20	10	0	
39.	LEM2008	Nhiếp ảnh cơ bản <i>Basics of Photography</i>	2	20	10	0	
<b>IV.2</b>		<b>Học phần tự chọn</b>	<b>5/10</b>				
40.	BRM2018	Quản trị quan hệ khách hàng	2	20	10	0	BRM1001



TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
		<i>Customer Relationship Management</i>					
41.	BRM2012	Thương hiệu, PR và quảng cáo <i>Branding, PR and Advertisement</i>	3	30	15	0	
42.	BRM3008	Quản trị thương hiệu điểm đến <i>Destination Brand Management</i>	2	20	10	0	
43.	BRM2003	Quản lý nguồn nhân lực <i>Human Resource Management</i>	3	35	10	0	BRM1001
<b>V</b>		<b>Khối kiến thức ngành</b>	<b>51</b>				
<b>V.1</b>		<b>Các học phần</b>	<b>34</b>				
<b>V.1.1</b>		<b>Học phần bắt buộc</b>	<b>18</b>				
44.	LEM3001	Giải trí, sự kiện và bản sắc văn hóa dân tộc <i>Leisure, Events and National Cultural Identity</i>	3	30	15	0	LEM2002
45.	LEM3002	Tổ chức, điều hành sự kiện và chương trình giải trí <i>Events and Entertainment Shows: Organization &amp; Operation</i>	3	30	15	0	LEM2004
46.	LEM3003	Quản lý rủi ro khủng hoảng trong giải trí và sự kiện <i>Risk &amp; Crisis Management for Entertainment and Event</i>	3	30	15	0	LEM2004
47.	LEM3004	Thiết kế sản phẩm truyền thông cho giải trí và sự kiện <i>Design for Communicating Entertainment and Events</i>	3	24	21	0	LEM3002
48.	LEM3005	Công nghệ trong giải trí và sự kiện <i>Technology in Entertainment and Event</i>	3	24	21	0	LEM3002
49.	LEM3006	Dự án nghề nghiệp	3	21	24	0	LEM3002

TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
		<i>Professional Project</i>					
<b>V.1.2</b>		<b><i>Học phần tự chọn</i></b>	<b><i>16/32</i></b>				
<b>V.1.2.1</b>		<b><i>Học phần về Quản lý giải trí</i></b>	<b><i>8/16</i></b>				
50.	LEM3007	Quản lý trò chơi điện tử <i>Digital Game Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
51.	LEM3008	Quản lý hoạt động giải trí ngoài trời <i>Outdoor Entertainment Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
52.	LEM3009	Quản lý và vận hành casino <i>Casino Operation and Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
53.	LEM3010	Quản lý và vận hành Spa <i>Spa Operation and Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
54.	LEM3011	Quản lý và vận hành câu lạc bộ <i>Club Operation and Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
55.	LEM3012	Quản lý và vận hành bảo tàng gallery <i>Museum &amp; Gallery Operation and Management</i>	2	20	10	0	LEM3002
56.	LEM3013	Quản lý nghệ sĩ <i>Artist management</i>	2	20	10	0	LEM3002
57.	LEM3014	Văn hóa hâm mộ và Công nghiệp giải trí <i>Fan Cultures and Entertainment Industries</i>	2	20	10	0	LEM2002
<b>V.1.2.2</b>		<b><i>Học phần về Quản trị sự kiện</i></b>	<b><i>8/16</i></b>				
58.	LEM3015	Thiết kế và trang trí sự kiện <i>Event Design and Decoration</i>	2	20	10	0	LEM3002
59.	LEM3016	Sự kiện thể thao <i>Sport Events</i>	2	20	10	0	LEM3002
60.	LEM3017	Sự kiện khoa học, giáo dục	2	20	10	0	LEM3002



TT	Mã học phần	Tên học phần	Số tín chỉ	Giờ tín chỉ			Học phần tiên quyết
				Lý thuyết	Thực hành	Tự học	
		<i>Educational and Scientific Events</i>					
61.	LEM3018	Sự kiện hội chợ, triển lãm <i>Exhibition &amp; Fair</i>	2	20	10	0	LEM3002
62.	HRM2008	Lễ hội và quản lý lễ hội ở Việt Nam <i>Festival and Festival Management in Vietnam</i>	2	20	10	0	LEM2002
63.	LEM3019	Marketing du lịch <i>Marketing Tourism</i>	2	20	10	0	BRM1003
64.	LEM3020	Sự kiện doanh nghiệp <i>Corporate events</i>	2	20	10	0	LEM3002
65.	LEM3021	Sự kiện văn hóa nghệ thuật <i>Arts and Cultural events</i>	2	20	10	0	LEM3002
<b>V.2</b>		<b>Thực tập</b>	<b>11</b>				
66.	LEM4001	Thực tập nghề nghiệp 1 <i>Internship 1</i>	3	15	30	0	LEM3002
67.	LEM4002	Thực tập nghề nghiệp 2 <i>Internship 2</i>	3	15	30	0	LEM4001
68.	LEM4003	Thực tập nghề nghiệp 3 <i>Internship 3</i>	5	10	65	0	LEM4002
<b>V.3</b>		<b>Khóa luận tốt nghiệp/tương đương</b>	<b>6</b>				
69.	LEM4050	Khóa luận tốt nghiệp <i>Graduation Thesis</i>	6	0	90	0	LEM4002
		<i>Học phần tương đương</i>					
70.	LEM4060	Phát triển sản phẩm giải trí và sự kiện 1 <i>Entertainment Product Development 2</i>	3	15	30	0	LEM4002
71.	LEM4061	Phát triển sản phẩm giải trí và sự kiện 2 <i>Entertainment Product Development</i>	3	15	30	0	LEM4002
		<b>Tổng</b>	<b>130</b>				

