

ĐÀO TẠO ĐẠI HỌC THIẾT KẾ CÔNG NGHIỆP THÔNG QUA CỘNG ĐỒNG: ĐỀ XUẤT KHUNG KẾT NỐI ĐÀO TẠO VỚI HỆ SINH THÁI THỰC HÀNH TẠI VIỆT NAM

Dương Liên Trang Nhấ¹

Tóm tắt: Trong bối cảnh cấu trúc nghề nghiệp ngày càng linh hoạt và phân tán, đào tạo đại học ngành Thiết kế công nghiệp (TKCN – mã ngành 7210402) cần vượt khỏi mô hình đào tạo hướng tuyển dụng truyền thống. Mặc dù học tập dựa trên cộng đồng và các tiếp cận tương tự đã được áp dụng trong giáo dục đại học, việc tích hợp có hệ thống các cộng đồng thực hành vào chương trình đào tạo vẫn chưa được cấu trúc rõ ràng nhằm hỗ trợ phát triển sinh kế nghề nghiệp cho sinh viên.

Tại Việt Nam, đào tạo TKCN hiện vẫn chủ yếu gắn với mô hình studio kết hợp thực tập doanh nghiệp, trong khi thực tiễn hành nghề cho thấy sự xuất hiện của các cấu trúc sinh kế linh hoạt như studio độc lập, cộng đồng tạo tác (maker), hợp tác làng nghề và mạng lưới phân phối sáng tạo. Trên cơ sở tổng hợp tài liệu và phân tích bối cảnh, bài viết đề xuất khung Học tập Thiết kế công nghiệp gắn với cộng đồng (Community-Embedded Industrial Design Learning – CEID) như một cấu trúc kết nối đào tạo chính quy với hệ sinh thái thực hành đa dạng, qua đó mở rộng khả năng định hướng nghề nghiệp thông qua cơ chế tham gia và di chuyển giữa các môi trường thực hành.

Từ khóa: giáo dục thiết kế công nghiệp, giáo dục mỹ thuật ứng dụng, học tập gắn cộng đồng, sinh kế trong thiết kế

1. MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh thị trường lao động toàn cầu biến đổi nhanh, cấu trúc nghề nghiệp ngày càng linh hoạt và phân tán theo bối cảnh, OECD (2018) nhấn mạnh nhu cầu xây dựng hệ sinh thái học tập mở, cho phép người học tích lũy năng lực qua nhiều môi trường ngoài nhà trường. Trong lĩnh vực Thiết kế công nghiệp, sự dịch chuyển này thể hiện qua sự gia tăng của sản xuất phân tán, studio độc lập và các hình thức hợp tác địa phương, khi nhà thiết kế không còn gắn với một vị trí việc làm cố định trong doanh nghiệp.

Tuy nhiên, tại Việt Nam, đào tạo đại học ngành Thiết kế công nghiệp (TKCN - mã ngành 7210402) vẫn chủ yếu dựa trên mô hình studio kết hợp thực tập doanh nghiệp, trong đó khả năng đáp ứng vị trí việc làm thường là chuẩn tham chiếu (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2022; Trường Đại học Công Nghệ Sài Gòn, 2023; Trường Đại học Tôn Đức Thắng, 2025). Trong khi thực tiễn hành nghề ngày càng đa dạng, giáo dục thiết kế vẫn chưa có cấu trúc rõ ràng để hỗ trợ sinh viên nhận diện và phát triển con đường nghề nghiệp trong hệ sinh thái này. Từ đó, bài viết đặt câu hỏi về việc kết nối đào tạo với các cộng đồng thực hành, tiến đến đề xuất một cấu trúc tích hợp nhằm mở rộng khả năng phát triển sinh kế nghề nghiệp cho người học. Nghiên cứu này không tiến hành các bước khảo sát thực nghiệm. Trọng tâm của nghiên cứu này là đưa ra khung lý thuyết về mô hình học tập nhằm đặt tiền đề cho các nghiên cứu hướng về giáo dục TKCN sau này.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

2.1.1. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu định tính dựa trên tổng hợp tài liệu và phương pháp phân tích khái niệm (Hallström & Ankiewicz, 2023) nhằm xây dựng khung lý thuyết cho đào tạo đại học ngành TKCN trong bối cảnh Việt Nam. Trước hết, nghiên cứu tiến hành tổng quan các tài liệu học thuật liên quan đến giáo dục thiết kế và các hướng tiếp cận gần kề, bao gồm học tập dựa trên cộng đồng (Bandy, 2016), cộng đồng thực hành (Lave & Wenger, 2015), mô hình studio trong đào tạo thiết kế (Shreeve et al., 2010), các nghiên cứu về người tạo tác, hình thức thủ công và sinh kế trong thiết kế (Gauntlett, 2018; Mamidipudi, 2018; Manzini, 2015). Việc tổng hợp tài liệu nhằm xác định các cụm khái niệm tương đương đang tồn tại trong các nhánh nghiên cứu khác nhau, đồng thời nhận diện phạm vi và giới hạn của từng tiếp cận.

¹ Trường Đại học Tôn Đức Thắng

Trên cơ sở đó, bài viết sử dụng phương pháp phân tích khái niệm để làm rõ mối quan hệ giữa các khái niệm đã được nhận diện thông qua ba bước: Bước một: Lựa chọn và phân nhóm khái niệm theo vai trò trong giáo dục thiết kế. Về tiêu chí lựa chọn tài liệu, nghiên cứu này chọn tài liệu thuộc bốn cụm chính: Học tập dựa trên cộng đồng (CBL), cộng đồng thực hành (community of practice – CoP), mô hình studio và đào tạo hướng tuyển dụng, sinh kế thiết kế (design livelihood). Bước hai: Đối chiếu khái niệm nhằm làm rõ điểm tương đồng, khác biệt và khoảng trống giữa các tiếp cận. Bước ba: Tái cấu trúc bốn cụm nghiên cứu trên thành ba thành tố vận hành trong đào tạo, từ đó đề xuất khung Học tập Thiết kế công nghiệp gắn với Cộng đồng (CEID) như một mô hình kết nối đào tạo chính quy với hệ sinh thái thực hành.

Bên cạnh đó, nghiên cứu cũng tiến hành phân tích bối cảnh đào tạo đại học ngành TKCN tại Việt Nam thông qua các tài liệu trong nước và các quan sát bước đầu cho thấy dấu hiệu của một hệ sinh thái sáng tạo nằm trong cộng đồng. Việc kết hợp giữa tổng quan tài liệu, phân tích khái niệm và phân tích bối cảnh cho phép bài viết đảm bảo tính phù hợp với điều kiện thực tiễn.

2.1.2. Khái niệm sử dụng trong bài

Cộng đồng thực hành (CoP) được hiểu theo Lave và Wenger (2015) là nhóm người cùng chia sẻ quá trình học tập và đào tạo thông qua sự tham gia trực tiếp vào hoạt động chung. Trong bài viết này, làng nghề, không gian tạo tác (maker space), studio nhỏ và các nhóm sản xuất địa phương được xem là các cộng đồng thực hành.

Sinh kế trong thiết kế (design livelihood) là khả năng duy trì, thích ứng và phát triển hoạt động thiết kế qua nhiều cấu trúc thực hành như doanh nghiệp, studio độc lập và hợp tác làng nghề. Người tạo tác (maker) là các cá nhân/nhóm tham gia thiết kế–chế tác–sản xuất quy mô nhỏ. Tạo tác (craft) không chỉ là thủ công truyền thống mà là hệ thực hành dựa trên kỹ năng chế tác, tri thức ngầm và quan hệ cộng đồng. Học nghề qua tham gia (apprenticeship) là học và thực hành cùng người có kinh nghiệm trong một nghề cụ thể.

CEID là khung kết nối đào tạo đại học ngành TKCN với các cộng đồng thực hành nhằm hỗ trợ sinh viên phát triển sinh kế nghề nghiệp thông qua việc tham gia và di chuyển giữa nhiều môi trường học tập. Thuật ngữ “học tập” được sử dụng để nhấn mạnh vai trò chủ động của người học, từ đó gợi ý việc tái cấu trúc chương trình theo hướng hỗ trợ tự học và phát triển liên tục.

2.2. Tổng quan nghiên cứu

2.2.1. Học thông qua cộng đồng và mở rộng không gian học tập

Các nghiên cứu về học tập dựa trên cộng đồng nhấn mạnh việc mở rộng không gian học tập ra ngoài lớp học thông qua sự tham gia trực tiếp vào bối cảnh xã hội. Các tiếp cận này cho thấy tri thức không chỉ được truyền đạt mà còn được đồng kiến tạo thông qua quan hệ hai chiều giữa nhà trường và cộng đồng (Bandy, 2016; Strand et al., 2016). Tuy nhiên, các nghiên cứu này chủ yếu tập trung vào trải nghiệm học tập ngắn hạn và chưa trực tiếp cấu trúc hóa con đường nghề nghiệp dài hạn cho người học trong lĩnh vực thiết kế.

2.2.2. Giới hạn của mô hình học tập studio và đào tạo hướng tuyển dụng

Mô hình studio hoạt động thông qua hình thức đồ án từ lâu đã giữ vai trò trung tâm trong đào tạo TKCN. Tuy nhiên, nghiên cứu cho thấy môi trường này có thể tồn tại bất đối xứng quyền lực giữa giảng viên và sinh viên, ảnh hưởng đến khả năng phản biện của người học (McClellan & Hourigan, 2013); mô hình studio có xu hướng tập trung vào đánh giá cá nhân và sản phẩm cuối (Shreeve, Sims, & Trowler, 2010), chưa theo kịp bối cảnh nghề nghiệp đương đại, khi vẫn tập trung vào năng lực tạo tác sản phẩm đơn lẻ hơn là hệ sinh thái sản xuất, phân phối và hợp tác đa dạng (Deamer, 2015).

Các nghiên cứu của Tight (2023), Eimer và Bohndick (2023) về việc đào tạo hướng tuyển dụng cho thấy: một khi khả năng được tuyển dụng trở thành mục tiêu chính, giáo dục đại học có thể bị thu hẹp thành công cụ cung ứng lao động, từ đó cần kiểm tra lại việc đồng nhất thành công đào tạo với khả năng làm việc trong một loại hình tổ chức. Hướng nghiên cứu này đã chỉ ra được hạn chế của mô hình studio và đào tạo hướng tuyển dụng nhưng vẫn bỏ ngỏ một cấu trúc thực tế để thay thế.

2.2.3. Cộng đồng thực hành và các nghiên cứu về sinh kế

Lý thuyết cộng đồng thực hành của Lave và Wenger (2015) cho thấy học tập diễn ra thông qua tham gia vào hoạt động thực tiễn, nơi tri thức và kỹ năng được tiếp cận dần. Trong các cộng đồng tạo tác, quá trình này gắn với cả kết nối xã hội và hình thành bản sắc nghề nghiệp (Gauntlett, 2018). Một số nghiên cứu gần đây xem thiết kế như thực hành hỗ trợ sinh kế cộng đồng và sản xuất quy mô nhỏ (Peters, 2012; Mamidipudi, 2018), nhấn mạnh sự dịch chuyển khỏi mô hình chuỗi tuyến tính đào tạo – việc làm, hướng tới các hệ sinh thái sản xuất địa phương đa dạng (Manzini, 2015; Escobar, 2018). Tuy nhiên, các hướng này vẫn rời rạc và chưa được tích hợp vào cấu trúc đào tạo trình độ đại học, cụ thể là ngành TKCN.

2.2.4. Nghiên cứu về đào tạo đại học ngành Thiết kế công nghiệp tại Việt Nam

Tại Việt Nam, các nghiên cứu trong lĩnh vực đào tạo đại học Mỹ thuật ứng dụng nói chung và ngành TKCN nói riêng đang tập trung ở những đề tài: phân tích vai trò của ứng dụng yếu tố văn hóa trong đồ án sinh viên TKCN từ đó cho thấy quá trình cá nhân hóa thiết kế (Nhã, 2024); phân tích tổng quan năng lực thẩm mỹ và phương pháp giảng dạy trong bối cảnh chuyển đổi số và công nghiệp 4.0 (Huyền, 2022; Nguyễn V. T. et al., 2023); vai trò của mỹ thuật ứng dụng và thiết kế sản phẩm trong phát triển nền kinh tế sáng tạo tại Việt Nam (Nguyễn T. H., 2024).

Nghiên cứu trường hợp dự án “Reborn Decor” cho thấy việc đưa sinh viên tham gia vào một dự án tích hợp từ thiết kế đến sản xuất và triển lãm, với sự tham gia xuyên suốt của doanh nghiệp và cộng đồng có thể bước đầu tạo ra những thay đổi rõ rệt trong tư duy thiết kế, nhận thức về vật liệu và tính bền vững (Nhã và Nguyệt, 2024). Kết quả này cho thấy vai trò quan trọng của các môi trường thực hành ngoài lớp học trong việc hình thành năng lực thiết kế.

2.3. Thực tiễn và khoảng trống trong bối cảnh Việt Nam

2.3.1. Ngành Thiết kế công nghiệp và sự đa dạng hóa thực hành

Khái niệm lĩnh vực của TKCN thường gắn với sản phẩm sản xuất hàng loạt theo tiêu chuẩn công nghiệp. Tuy nhiên, cùng với sự phát triển của công nghệ số và sản xuất phân tán, nhiều bối cảnh đào tạo quốc tế đã tích hợp không gian tạo tác (maker space), công nghệ chế tạo số (digital fabrication) và hợp tác cộng đồng như một phần của giáo dục thiết kế. Trong cách hiểu này, tạo tác và thủ công không đối lập với TKCN mà chính là môi trường thử nghiệm, đổi mới sản phẩm quy mô nhỏ trong hệ sinh thái địa phương.

2.3.2. Đào tạo thiết kế tại Việt Nam và trọng tâm hướng tuyển dụng

Trong hai khung chương trình đào tạo hiện hành ngành TKCN của Đại học Kiến trúc TP.HCM (ĐHKT - khóa tuyển sinh 2025) và Đại học Tôn Đức Thắng (ĐHTĐT - khóa tuyển sinh cuối cùng tính đến hiện tại là 2022), số lượng học phần có yêu cầu kết nối doanh nghiệp hoặc sự xuất hiện của doanh nghiệp trong thành viên đánh giá là tương đương nhau. Cụ thể, trong chương trình của Đại học Kiến trúc, môn Kỹ thuật vật liệu (3 tín chỉ) có 3/12 buổi học yêu cầu làm việc tại xưởng, tương đương với môn Đồ gốm (3 tín chỉ) tại ĐHTĐT yêu cầu 4/12 buổi học. Với các môn mà tiêu chí đánh giá có sự tham gia của doanh nghiệp, chương trình của ĐHKT có môn Thiết kế theo công nghệ (3 tín chỉ) với đề bài đến từ doanh nghiệp và kết quả môn học là trung bình cộng điểm của giảng viên hướng dẫn và đại diện doanh nghiệp; trong khi đó môn “Thiết kế trong môi trường chuyên nghiệp & Portfolio” (3 tín chỉ) của ĐHTĐT có sự tham gia của đại diện doanh nghiệp trong phiên phỏng vấn giả lập ở cuối môn với tỷ trọng điểm của doanh nghiệp và giảng viên là bằng nhau. Cả hai chương trình đều có học phần Thực tập nghề nghiệp với 2 tín chỉ và đều có yêu cầu sinh viên làm việc liên tục tại môi trường công ty với đầu ra môn học là báo cáo có xác nhận và điểm đánh giá từ đơn vị thực tập. Cấu trúc của chương trình cũng tương đương: khoảng 50 tín chỉ học phần chuyên ngành, 13 – 15 tín chỉ cơ sở ngành trên tổng số 121 và 134 tín chỉ lần lượt tại ĐHKT và ĐHTĐT. Trong đó, học phần bắt buộc có sự tham gia của doanh nghiệp chiếm khoảng 15% tín chỉ chuyên ngành ở cả hai trường. Các môn đồ án khác có khuyến khích việc hướng về doanh nghiệp nhưng không bắt buộc trong đề bài và tiêu chí chấm điểm.

Dù sự phân tích hai chương trình đào tạo từ hai trường có đào tạo ngành TKCN tại TP.HCM chưa thể đại diện cho toàn bộ chương trình đào tạo ngành này tại Việt Nam, vẫn có thể thấy phần nào định hướng xem trọng quá trình thực tập và hợp tác doanh nghiệp với kỳ vọng sinh viên đáp ứng thị trường

lao động. Cách tiếp cận này tuy thực tiễn nhưng lại bó hẹp hình dung nghề nghiệp của sinh viên vào mục tiêu trở thành “một vị trí trong tổ chức”, trong khi các hình thức hành nghề khác ít được cấu trúc hóa trong chương trình.

Một khía cạnh cần xem xét là mức độ tiếp cận của sinh viên với quá trình ra quyết định trong các môi trường thực hành. Trong các công ty có tổ chức phân cấp, sinh viên thường chỉ tham gia một phần quy trình. Ngược lại, tại studio nhỏ, không gian tạo tác hoặc làng nghề, họ có thể tiếp cận gần hơn với người ra quyết định và tham gia trực tiếp vào quá trình thử nghiệm, điều chỉnh và triển khai ý tưởng, giúp nâng tầm trải nghiệm học tập.

2.3.3. Sinh kế phân tán và khoảng trống cấu trúc

Thực tiễn hành nghề thiết kế gần đây cho thấy sự xuất hiện của nhiều cấu trúc thực hành phong phú. Các tổ chức như Việt Nam Design Association (VDAS) và mô hình Maker Market đã tạo ra không gian trung bày, kết nối nghề nghiệp cho các nhà thiết kế và studio nhỏ cũng như cho phép quảng bá sản phẩm thiết kế đặc trưng địa phương (Vietnam Design Association, 2025, Hanoi Grapevine, 2022), trong khi hoạt động gọi vốn cộng đồng của Comicola mở rộng mạng lưới phân phối sáng tạo (Comicola, n.d.). Tuy nhiên, các ví dụ được cung cấp từ VDAS, Maker Market, Comicola và nghiên cứu trường hợp Reborn Decor tại mục 2.3.4 được đề cập tại đây như minh chứng để gợi mở cho góc nhìn về xu hướng phát triển của các cấu trúc thực hành đa dạng, chưa đại diện cho một khảo sát hệ thống.

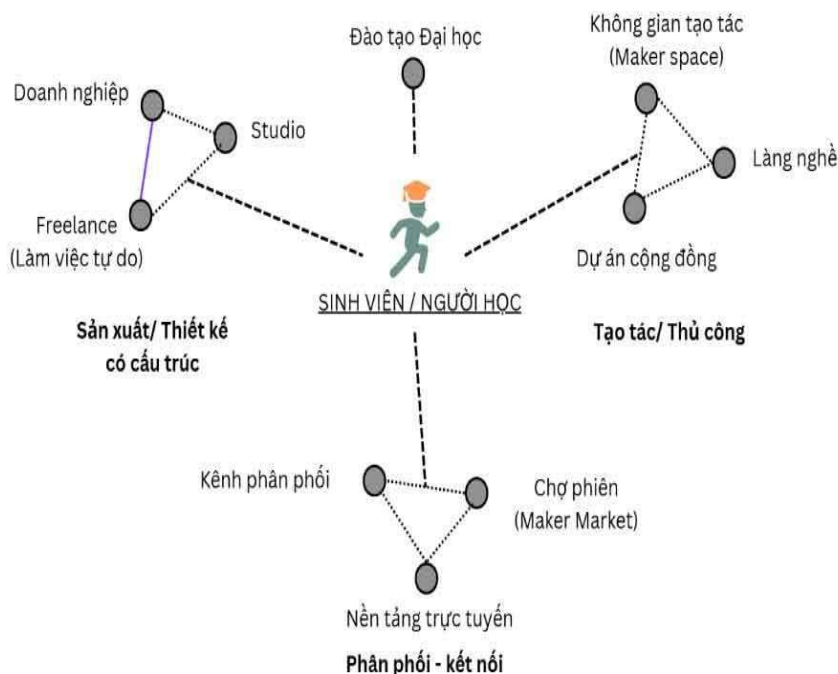
Các phân tích trên cho thấy khoảng trống nằm ở việc thiếu một cấu trúc tích hợp trong đào tạo TKCN nhằm hỗ trợ người học định hướng nghề nghiệp. Khung CEID được đề xuất trên cơ sở tổng hợp lý thuyết và quan sát các thực tiễn giáo dục thiết kế tại Việt Nam.

2.4. Kết quả và thảo luận

2.4.1. Kết quả

2.4.1.1 đề xuất khung ceid như một mô hình mạng lưới

Trên cơ sở các phân trước, CEID được đề xuất như một khung tích hợp giữa đào tạo đại học ngành TKCN và các cộng đồng thực hành nhằm mở rộng khả năng hình dung nghề nghiệp cho sinh viên ngành. Trong khung CEID, các môi trường thực hành là những điểm đồng cấp trong mạng lưới học tập. Trung tâm của mạng lưới này chính là sinh viên với khả năng tham gia và di chuyển phi tuyến tính giữa các môi trường, từ đó quá trình học tập sẽ diễn ra thông qua trải nghiệm tương ứng (Hình 1). Khung CEID không phủ nhận vai trò của doanh nghiệp hay sản xuất công nghệ cao đặc thù ngành mà chỉ bổ sung một cấu trúc giúp sinh viên học tập linh hoạt.



Hình 1. Mô hình mạng lưới bối cảnh học tập và thực hành của CEID. Nguồn: Tác giả.

Bảng 1 cho thấy các môi trường thực hành khác nhau sẽ đóng góp những dạng giá trị riêng biệt. Việc cấu trúc chương trình được thiết kế để làm rõ bức tranh hành nghề đa dạng sẽ trao quyền cho người học chủ động lựa chọn trải nghiệm học tập và kết hợp những hệ giá trị khác nhau mà họ muốn khám phá, giúp sinh viên sớm định hướng nghề nghiệp cá nhân. Như vậy, mô hình mạng lưới của CEID còn giúp chuyển dịch vai trò của người học từ vị trí tiếp nhận đào tạo sang chủ thể kiến tạo hành trình học tập.

Bảng 1. So sánh giá trị học tập nhận được từ những môi trường thực hành khác nhau. Nguồn: Tác giả.

Môi trường thực hành	Tiếp cận quá trình ra quyết định	Hiểu biết quy trình & cách vận hành	Khả năng thử nghiệm & tạo vòng lặp sản phẩm	Nhận thức về thị trường và người dùng	Xây dựng bản sắc nghề nghiệp
Doanh nghiệp/ Công ty	Gián tiếp (do phân cấp)	Chuyên nghiệp, có quy chuẩn	Có kiểm soát, phải tuân theo quy trình chung.	Tùy theo vị trí của người học trong quy trình; có cơ hội tiếp cận và học hỏi nhiều khâu khác nhau	Nhận thức vai trò chuyên môn trong hệ thống
Studio thiết kế nhỏ	Gần người ra quyết định	Linh hoạt, ít phân tầng, có thể cắt ngắn quy trình	Vòng lặp nhanh, tham gia thử nghiệm trực tiếp.	Gắn với dự án cụ thể, có thể trực tiếp gặp khách hàng.	Định hình phong cách cá nhân sớm
Không gian tạo tác	Trực tiếp (thông qua thực hành cá nhân và trao đổi với người cùng tạo tác)	Tự tổ chức, chỉ có quy tắc cơ bản (trong sử dụng không gian/ công cụ), ít cấu trúc cố định.	Thử nghiệm cao, sai – sửa diễn ra liên tục.	Gián tiếp, qua cộng đồng hoặc giới thiệu.	Tăng tính chủ động, tự học.

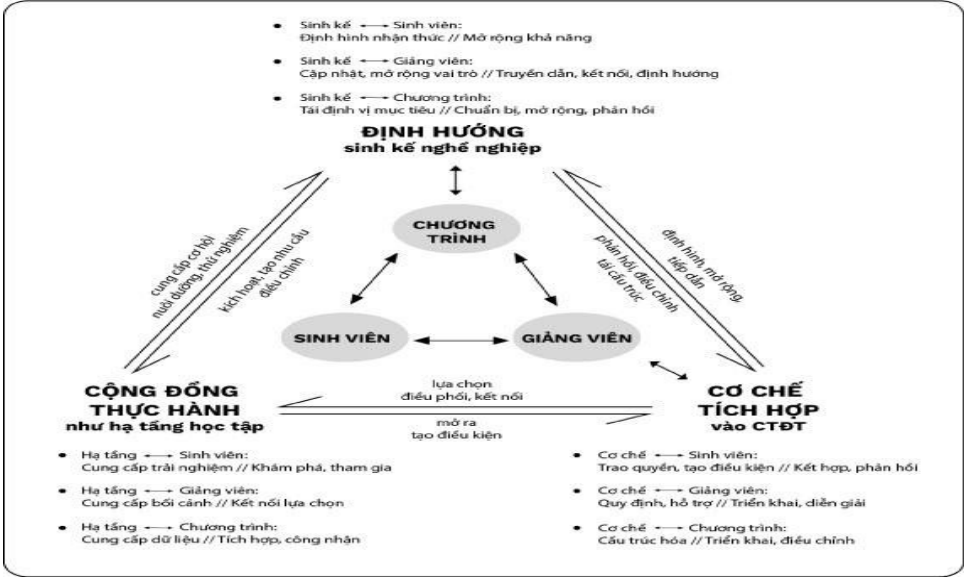
Làng nghề/ Hợp tác thủ công	Gần người hướng dẫn	Quy trình dựa trên kinh nghiệm hơn là chuẩn hóa giấy tờ.	Giống studio thiết kế; vòng lập chủ yếu trên kỹ năng và vật liệu.	Gắn với sản phẩm đặc thù của làng nghề và nhu cầu địa phương.	Hiểu biết về vật liệu và văn hóa làng nghề.
Kênh phân phối, kí gửi, gọi vốn cộng đồng.	Gần phản hồi khách hàng/ thị trường	Không gian mở, ít kiểm soát	Điều chỉnh theo nhu cầu của thị trường.	Trực tiếp tiếp cận người mua.	Hiểu biết về giá tương thích với giá trị sản phẩm

2.4.1.2. Ba thành tố cấu trúc của CEID

Trên cơ sở mạng lưới môi trường thực hành và vai trò chủ động của người học đã trình bày ở mục 5.2, mô hình CEID đề xuất cấu trúc hai lớp: lớp bên ngoài gồm ba thành tố: cộng đồng thực hành, cơ chế tích hợp và định hướng sinh kế; lớp bên trong gồm sinh viên, giảng viên và chương trình – ba chủ thể cấu thành quá trình đào tạo. Hai lớp này tương tác hai chiều và xoay vòng liên tục, tạo một cấu trúc động cho phép quá trình học tập, đào tạo được diễn ra linh hoạt (Hình 2).

i. Cộng đồng thực hành như hạ tầng học tập

Cộng đồng thực hành trở thành một phần thuộc hệ thống đào tạo trở thành môi trường học tập trải dài bao bọc lấy lớp bên trong gồm: sinh viên (tham gia), giảng viên (định hướng) và chương trình đào tạo (cấu trúc). Sự tương tác này vừa mở rộng không gian học thuật ra xã hội vừa duy trì định hướng và tính liên kết của quá trình đào tạo.



Hình 2. Cấu trúc hai lớp của CEID với các quan hệ tương tác giữa các thành tố và chủ thể trong hệ thống đào tạo. Nguồn: Tác giả.

ii. Cơ chế tích hợp vào chương trình đào tạo

Chương trình đào tạo cần được thiết kế để công nhận tín chỉ cho các hoạt động ngoài lớp, chuyển các trải nghiệm thực hành thành hình thức học tập có cấu trúc và tiêu chí đánh giá rõ ràng. Giảng viên đóng vai trò thiết kế, hướng dẫn và điều chỉnh để các trải nghiệm này trở thành kiến thức chuyên ngành. Qua đó, chương trình điều phối các cơ hội học tập và đảm bảo tính liên kết tổng thể.

iii. Định hướng phát triển sinh kế nghề nghiệp

Thành tố thứ ba phản ánh kết quả của sự tương tác giữa hai lớp. Ở góc độ sinh viên, định hướng này thể hiện qua khả năng hình dung và thử nghiệm nhiều con đường hành nghề khác nhau. Ở góc độ giảng viên và chương trình, một khi cách hiểu về thành công trong đào tạo được mở rộng từ mục tiêu tuyển dụng sang khả năng duy trì và phát triển hoạt động thiết kế trong nhiều bối cảnh, định hướng nghề nghiệp sẽ sâu sắc hơn.

2.4.1.3. Điều kiện triển khai CEID trong bối cảnh Việt Nam

Việc triển khai CEID phụ thuộc vào khả năng thiết lập và duy trì mối quan hệ giữa nhà trường và các môi trường thực hành, bao gồm việc: nhận diện, kết nối với các cộng đồng thực hành tương ứng, xây dựng cơ chế phối hợp giữa nhà trường và các đối tác. Bên cạnh đó, việc triển khai CEID cũng đòi hỏi sự điều chỉnh trong cách thiết kế chương trình đào tạo, nhằm tạo điều kiện cho các hình thức học tập linh hoạt và đa dạng, trong đó bao gồm phương thức đánh giá và công nhận kết quả học tập của sinh viên trong các bối cảnh khác nhau.

i. Về hình thức tích hợp, CEID đề xuất ba hình thức cụ thể: (1) mở rộng học phần có hình thức studio ra hướng kết nối cộng đồng thực hành, (2) công nhận tín chỉ cho các dự án ngoài lớp học có giảng viên hướng dẫn, (3) tạo cấu trúc cho những đợt thực hành hoặc ngoại khóa xen kẽ trong suốt học kỳ của các năm học, thay vì chỉ dồn trọng tâm vào đợt thực tập gần tốt nghiệp hoặc những học phần doanh nghiệp đã quy định. Việc tích hợp này không cần xuất hiện trong tất cả các môn học của ngành mà chỉ nên ở các môn mang hình thức đồ án/ studio.

ii. Về tiêu chí đánh giá, CEID đề xuất cấu trúc ba thành phần gồm: quá trình tham gia thực tế tại môi trường thực hành (30 – 40%) – chất lượng sản phẩm đầu ra (40 - 50%) – hồ sơ nghiên cứu và thiết kế (20 – 30%). Tỷ lệ cụ thể cần được điều chỉnh tùy theo đặc điểm của học phần và nơi thực hành. Việc chấm điểm và nhận xét nên có sự tham gia từ phía người đại diện cho không gian học tập được chọn lựa.

iii. Để đưa CEID vào các học phần đồ án có sẵn, nghiên cứu đề xuất: Sau buổi đầu giảng đề, sinh viên chủ động lên kế hoạch những hình thức học tập và nơi thực hành tương ứng cho môn học này dưới sự định hướng của giảng viên. Sinh viên có thể xây dựng kế hoạch học tập cá nhân cho từng học phần dưới sự định hướng của giảng viên, làm cơ sở kết nối giữa đồ án và môi trường thực hành. Ngoài ra, việc xây không gian và cấu trúc để phản tư sau mỗi học phần có tích hợp khung CEID là cần thiết để các bên nhìn lại hiệu quả quá trình học, điều chỉnh và thống nhất để chất lượng đào tạo vẫn đảm bảo.

iv. Về kế hoạch học tập và hình thức tổ chức môn học, CEID đề xuất việc xây dựng lịch học theo hai dạng: đến các cộng đồng vào ngày cuối tuần đối với các môn được tổ chức cùng địa phương với trường Đại học, hoặc liên tục trong 4 – 8 tuần đối với các môn được tổ chức tại địa phương khác.

2.4.2. Thảo luận

2.4.2.1. Ý nghĩa của nghiên cứu

Về mặt lý thuyết, CEID mở rộng cách học dựa trên cộng đồng (CBL) trong TKCN từ việc chỉ nhấn mạnh trải nghiệm và học tập từ kinh nghiệm xã hội sang làm rõ cấu trúc và vai trò cộng đồng trong việc tạo dựng sinh kế thiết kế, đồng thời kết nối các nhánh nghiên cứu khác về cộng đồng thực hành, sinh kế thiết kế và vai trò của người tạo tác đơn lẻ cùng làng nghề thành một cấu trúc giáo dục có tính hệ thống. Về mặt sự phạm, CEID gợi ý rằng đào tạo đại học ngành TKCN nên được tái cấu trúc để trao quyền cho sinh viên tự thiết kế trải nghiệm học và thực hành của mình thay vì chỉ chuẩn bị cho môi trường tuyển dụng. Điều này đặc biệt có ý nghĩa trong bối cảnh Việt Nam, nơi các làng nghề truyền thống đa dạng nhưng chưa được nhận quan tâm đồng đều từ cộng đồng; mô hình không gian tạo tác, mạng lưới phân phối sáng lại đang sinh sôi và tồn tại song song với doanh nghiệp truyền thống.

CEID đồng thời tái định vị vai trò của “truyền cảm hứng” trong giáo dục thiết kế - khi cấu trúc của chương trình được thiết kế để cung cấp bức tranh về khả năng phát triển bản thân đa dạng, sinh viên có thể kích hoạt động lực tự đào tạo. Như vậy, vai trò của chương trình sẽ dịch chuyển từ truyền đạt nội dung sang tạo nền tảng để quá trình học tập liên tục của người học được diễn ra. Ở mức rộng hơn, CEID góp phần đặt lại cách hiểu về thành công trong đào tạo TKCN: không chỉ ở khả năng được tuyển dụng, mà còn ở năng lực uyển chuyển kỹ năng thiết kế trong nhiều môi trường.

2.4.2.2. Hạn chế và hướng nghiên cứu tiếp theo

Bài viết này mang tính chất đề xuất khung khái niệm dựa trên tổng hợp tài liệu và quan sát thực tiễn. Các minh chứng được sử dụng - bao gồm diễn ngôn trên mạng xã hội và một số mô hình tổ chức cụ thể – cho thấy sự tồn tại của cấu trúc sinh kế phân tán, nhưng chưa được khảo sát thống kê toàn diện và chính quy. Nghiên cứu tiếp theo cần triển khai bao gồm các khảo sát định lượng về xu hướng hành nghề của sinh viên và cựu sinh viên TKCN, nghiên cứu trường hợp sâu hơn về các mô hình hợp tác giữa nhà trường và cộng đồng thực hành.

3. KẾT LUẬN

Bài nghiên cứu đã chỉ ra khoảng trống giữa cấu trúc đào tạo đại học ngành TKCN và thực tiễn hành nghề đang ngày càng mở rộng. Nghiên cứu đề xuất khung CEID như một cách tiếp cận nhằm kết nối đào tạo chính quy với các môi trường thực hành khác nhau. Thông qua tái xác lập mối quan hệ giữa cộng đồng thực hành, chương trình đào tạo và các chủ thể trong hệ thống, CEID góp phần mở rộng cách tiếp cận giáo dục TKCN từ một lộ trình hướng tuyển dụng sang một quá trình hình thành năng lực gắn với nhiều bối cảnh hành nghề. Qua đó, sinh viên ngành TKCN nói riêng và lĩnh vực thiết kế mỹ thuật ứng dụng nói chung sẽ có cơ hội trải nghiệm học tập đa dạng và linh hoạt khái niệm ngành nghề.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022), *Thông tư số 09/2022/TT-BGDĐT ngày 06 tháng 06 năm 2022 Quy định danh mục thống kê ngành đào tạo của giáo dục đại học*.
2. Comicola. (n.d.), Comicola Crowdfunding, truy cập ngày 15/5/2026, <https://crowdfunding.comicola.com/?lang=en>.
3. Deamer, P., Deeg, L., Metz, T., & Tursky, R. (2020), *Design Pedagogy: The New Architectural Studio and Its Consequences*, Architecture_MPS, 18(1).
4. Eimer, A., & Bohndick, C. (2023), *Employability models for higher education: A systematic literature review and analysis*, Social Sciences & Humanities Open, 8(1), 100588.
5. Escobar, A. (2018), *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*, Duke University Press.
6. Gauntlett, D. (2018), *Making is connecting: The social power of creativity, from craft and knitting to digital everything* (2nd ed.), Polity Press.
7. Jabareen, Y. (2009), *Building a conceptual framework: Philosophy, definitions, and procedure*, International Journal of Qualitative Methods, 8(4), pp.49-62.
8. Nguyen, H. (2025), *Understanding Vietnam art & cultural scene: A perspective from Hanoi Grapevine*, International Journal of Architecture, Art and Design (IJAD), Naresuan University.
9. Huyền, Đ. T. T. (2022), *Giáo dục, phát triển ý thức thẩm mỹ cho sinh viên khoa Tạo dáng công nghiệp - Trường Đại học Mở Hà Nội dưới tác động của cuộc cách mạng công nghiệp 4.0 hiện nay*, Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội, số 93 tháng 7-2022, pp.66-76.
10. Lave, J., & Wenger, E. (1991), *Situated learning: Legitimate peripheral participation*, Cambridge University Press.
11. Mamidipudi, A. (2018), *Constructing common knowledge: Design practice for social change in craft livelihoods in India*, Design Issues, 34(4), pp.37-50.
12. Manzini, E. (2015), *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*, Cambridge, MA: The MIT Press.
13. Nguyễn, H. A. (2025), *Ứng dụng công nghệ thực tế ảo (Virtual Reality) trong giảng dạy học phần Hình họa*, Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội.
14. Nhã, D. L. T. (2024), *Ứng dụng chất liệu văn hóa vào thiết kế sản phẩm: Nghiên cứu trường hợp từ đồ án sinh viên ngành thiết kế công nghiệp*, Chuyên san Khoa học Xã hội và Nhân văn – Đại học Sư phạm Hà Nội 2.

15. Nhã, D. L. T., & Nguyệt, H. P. K. (2024), *Tiếp cận giảng dạy thiết kế bền vững cho sinh viên ngành thiết kế công nghiệp theo hướng dự án tích hợp thực hành và kết nối cộng đồng*, Kỷ yếu hội thảo khoa học TCICT 2024, pp.480-489, Trường Đại học Tôn Đức Thắng,
16. OECD. (2018), *The future of education and skills: Education 2030*, OECD Publishing.
17. Peters, S. (2012), *Roles of designers in enabling sustainability of livelihoods in disadvantaged communities*. In P. Israsena, J. Tangsantikul, & D. Durling (Eds.), *Research: Uncertainty Contradiction Value – DRS International Conference 2012*, Bangkok, Thailand. Design Research Society.
18. Shreeve, A., Sims, E., & Trowler, P. (2010), 'A kind of exchange': *Learning from art and design teaching*, *Studies in Higher Education*, 35(2), pp.125-138.
19. Strand, K., Marullo, S., Cutforth, N., Stoecker, R., & Donohue, P. (2003), *Community-based research and higher education: Principles and practices*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
20. Vietnam Design Association (2025), *Call for entries to upcoming exhibition*, truy cập ngày 01/4/2026, <https://www.vietnamdesign.org.vn/call-for-exhibition>.

UNDERGRADUATE INDUSTRIAL DESIGN EDUCATION THROUGH COMMUNITY: A FRAMEWORK CONNECTIONG TRAINING WITH THE PRACTICE ECOSYSTEM IN VIETNAM

Duong Lien Trang Nha

Abstract: *In the context of increasingly flexible and fragmented career structures, undergraduate Industrial Design education (code 7210402) needs to move beyond traditional employment-centered models. Although community-based learning has been adopted, the systematic integration of communities of practice into curricula remains insufficient to support students' livelihood development.*

In Vietnam, Industrial Design education is still primarily based on studio models combined with enterprise internships, while professional practice has diversified into flexible structures such as independent studios, maker communities, craft collaborations, and creative distribution networks.

This paper proposes the Community-Embedded Industrial Design Learning (CEID) framework as a structure connecting formal education with a diverse practice ecosystem. CEID expands students' career orientation by enabling participation and flexible movement across multiple practice environments.

Keywords: *industrial design education, applied arts education, community-based learning, livelihoods in design*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 02-3-2026; ngày phản biện đánh giá: 20-3-2026; ngày chấp nhận đăng: 07-4-2026)