

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: KHOA MỸ THUẬT & THIẾT KẾ

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 2, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	ỨNG DỤNG KỸ THUẬT SỐ II		
Mã học phần:	71DIA220132	Số tin chỉ:	02
Mã nhóm lớp học phần:	232_71DIA220132		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	ngày
<input type="checkbox"/> Cá nhân	<input checked="" type="checkbox"/> Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho va ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
 + 71DIA220132 _ ỨNG DỤNG KỸ THUẬT SỐ II _ 232_71DIA220132 _ De 1

2. Giao nhận đề thi

Sau khi kiểm duyệt đề thi, đáp án/rubric. **Trưởng Khoa/Bộ môn** gửi đề thi, đáp án/rubric về Trung tâm Khảo thí qua email: khaothivanlang@gmail.com bao gồm file word và file pdf (**nén lại và đặt mật khẩu file nén**) và nhắn tin + họ tên người gửi qua số điện thoại **0918.01.03.09** (Phan Nhật Linh).

II. Các yêu cầu của đề thi nhằm đáp ứng CLO

(Phần này phải phối hợp với thông tin từ đề cương chi tiết của học phần)

Ký hiệu CLO	Nội dung CLO	Hình thức đánh giá	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Câu hỏi thi số	Điểm số tối đa	Lấy dữ liệu đo lường mức đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
CLO 1	Áp dụng kiến thức thực tế về phần mềm Adobe Photoshop, để xây dựng và chỉnh sửa các đối tượng trong các thiết kế sau này	Dự án Thiết kế Backroud cho phim hoạt hình 2D bằng Photoshop	20%	1	2	PI 2.1
CLO 2	Áp dụng kiến thức cơ bản về các phong cách vẽ nhân vật, bối cảnh trong phim và hoạt hình, game.		20%	1	2	PI 2.1
CLO 4	Thành thạo trong việc thao tác với phần mềm Photoshop nhằm đáp ứng nhu cầu thực tế của xã hội trong lĩnh vực thiết kế phim, hoạt hình game		50%	1	5	PI 6.2
CLO 5	Thể hiện lòng yêu nghề, đam mê sáng tạo, có nhu cầu học tập suốt đời		10%	1	1	PI 11.1

Chú thích các cột:

(1) Chỉ liệt kê các CLO được đánh giá bởi đề thi kết thúc học phần (tương ứng như đã mô tả trong đề cương chi tiết học phần). Lưu ý không đưa vào bảng này các CLO không dùng bài thi kết thúc học phần để đánh giá (có một số CLO được bố trí đánh giá bằng bài kiểm tra giữa kỳ, đánh giá qua dự án, đồ án trong quá trình học hay các hình thức đánh giá quá trình khác chứ không bố trí đánh giá bằng bài thi kết thúc học phần). Trường hợp một số CLO vừa được bố trí đánh giá quá trình hay giữa kỳ vừa được bố trí đánh giá kết thúc học phần thì vẫn đưa vào cột (1)

(2) Nội dung của CLO tương ứng.

(3) Hình thức kiểm tra đánh giá có thể là: trắc nghiệm, tự luận, dự án, đồ án, vấn đáp, thực hành trên máy tính, thực hành phòng thí nghiệm, báo cáo, thuyết trình, ..., phù hợp với nội dung của CLO và mô tả trong đề cương chi tiết học phần.

(4) Trọng số mức độ quan trọng của từng CLO trong đề thi kết thúc học phần do giảng viên ra đề thi quy định (mang tính tương đối) trên cơ sở mức độ quan trọng của từng CLO. Đây là cơ sở để phân phối tỷ lệ % số điểm tối đa cho các câu hỏi thi dùng để đánh giá các CLO tương ứng, bảo đảm CLO quan trọng hơn thì được đánh giá với điểm số tối đa lớn hơn. Cột (4) dùng để hỗ trợ cho cột (6).

(5) Liệt kê các câu hỏi thi số (câu hỏi số ... hoặc từ câu hỏi số... đến câu hỏi số...) dùng để kiểm tra người học đạt các CLO tương ứng.

(6) Ghi điểm số tối đa cho mỗi câu hỏi hoặc phần thi.

(7) Trong trường hợp đây là học phần cốt lõi - sử dụng kết quả đánh giá CLO của hàng tương ứng trong bảng để đo lường đánh giá mức độ người học đạt được PLO/PI - cần liệt kê ký hiệu PLO/PI có liên quan vào hàng tương ứng. Trong đề cương chi tiết học phần cũng cần mô tả rõ CLO tương ứng của học phần này sẽ được sử dụng làm dữ liệu để đo lường đánh giá các PLO/PI. Trường hợp học phần không có CLO nào phục vụ việc đo lường đánh giá mức đạt PLO/PI thì để trống cột này.

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài: Anh/Chị vận dụng những gì đã học để thiết kế Backroud cho phim hoạt hình 2D bằng Photoshop.

* Lưu ý: sinh viên tự lựa chọn tuyến thời gian cổ đại, cận đại hay hiện đại . thống nhất về style vẽ giữa các thành viên như semireal, catoon, art nouveau,...

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

* Số lượng sản phẩm cần thiết kế:

2.1. Thiết kế bối cảnh

- + Hợp với hình thức hoạt hình
- + Đúng với phối cảnh và điểm tụ

2.2. Kỹ thuật vẽ digital painting :

- + Chất liệu, hình khối, màu sắc, ánh sáng
- + Sử dụng công cụ Brush để vẽ Backgroud
- + Kỹ thuật sử dụng pen và tạo vùng chọn...
- + Quản lý các layer và đặt tên theo nhóm các đối tượng

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_UDKTS II-tên sản phẩm

Ví dụ: 232_71DIA220132_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_UDKTS II Photoshop

(chữ màu đỏ SV điền thông tin, chữ màu đen giữ nguyên)

- **Hình thức nộp bài:**

Kênh 1: Nộp bài thi trên trang Elearning của GV hướng dẫn theo đúng thời gian quy định. Đúng mã lớp học phần

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm)

Thời gian nộp bài:

Kênh 2: UPLOAD BÀI LÀM TRÊN TRANG online (CTE) CỦA TRƯỜNG theo đúng thời gian quy định.

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm, nhỏ hơn 15 mb)

Thời gian nộp bài: theo thông báo của phòng khảo thí báo trên trang online của SV

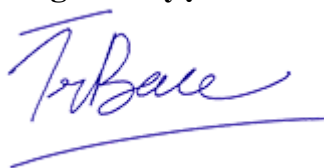
3. Rubric và thang điểm

PI 7.2 Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Nắm rõ mục tiêu và nội dung	10%	Nắm rõ được các mục yêu và chức năng của các công cụ trong Photoshop	Nắm rõ được các mục yêu và chức năng của các công cụ trong Photoshop nhưng còn sai sót ít	Nắm được cơ bản các mục yêu và chức năng của các công cụ trong Photoshop	Không nắm rõ được các mục yêu và chức năng của các công cụ trong Photoshop
Hoàn thành tốt khối lượng công việc	10%	Hoàn thành đúng hạn và kết quả bài tập tốt	Hoàn thành đúng hạn và kết quả bài tập tốt tuy nhiên còn một vài sai sót	Hoàn thành đúng hạn và kết quả bài tập trung bình	Không hoàn thành đúng hạn và kết quả bài tập
Hiểu quy trình, phương pháp thực hiện	20%	Nắm rõ các quy trình và kỹ thuật vẽ Photoshop tốt và khoa học	Nắm rõ các quy trình và kỹ thuật vẽ Photoshop tốt và khoa học nhưng còn sai sót ít	Nắm được các quy trình và kỹ thuật vẽ Photoshop	Không nắm được các quy trình và kỹ thuật vẽ Photoshop
Áp dụng yếu tố thẩm mỹ vào môn học	10%	Các sản phẩm có màu sắc bố cục ánh sáng hợp lý	Các sản phẩm có màu sắc bố cục ánh sáng hợp lý nhưng còn vài sai sót	Các sản phẩm có màu sắc bố cục ánh sáng ổn	Các sản phẩm có màu sắc bố cục ánh sáng thiếu sự đầu tư
Kỹ năng thực hành trong PTN	50%	Chủ động, thực hiện đúng yêu cầu, kỹ năng phân tích chính xác	Chủ động, thực hiện đúng yêu cầu, vẫn còn một số nội dung chưa thuần thực	Thực hiện đúng yêu cầu, nhưng chưa chủ động, chưa thuần thực	Thực hiện không đúng yêu cầu, vi phạm quy định PTN, làm sai
	100%				

TP. Hồ Chí Minh, ngày 02 tháng 05 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra



ThS. Lê Trường Bảo



ThS. Phan Văn Hùng