

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:	Thiết kế Bối cảnh (II) (Phim)		
Mã học phần:	71END240402	Số tin chỉ:	02
Mã nhóm lớp học phần:	232_71END240402		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	ngày
<input checked="" type="checkbox"/> Cá nhân	<input type="checkbox"/> Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho và ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:

71END240402_ Thiết kế Bối cảnh (II) (Phim)_ 232_71END240402_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	<ul style="list-style-type: none"> - Đưa ra các ý tưởng phục vụ cho thiết kế phù hợp với nội dung của sản phẩm Mỹ thuật số - Xác định phong cách cá nhân trong thiết kế 	Dự án Thiết kế Bối cảnh cho phim dựa trên không gian, thời gian, văn hóa của câu chuyện.	20%	1	2	PI 2.1
CLO 2	<ul style="list-style-type: none"> - Vận dụng các phương pháp phát triển ý tưởng về thiết kế. Phân biệt các góc quay, các dạng phối cảnh sử dụng cho phim, phim hoạt hình, và game. - Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng các phương pháp thiết kế đồ họa truyền thông tương tác 		40%		4	PI 3.2
CLO 3	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng thành thạo công cụ hỗ trợ cho việc thiết kế cảnh vật như Photoshop, Corel Painter, Paintool SAI, ... và các công cụ hỗ trợ xây dựng như vẽ chì, marker. 		20%	1	2	PI 6.2

	- Vận dụng những kỹ năng hội họa cơ bản vào sản phẩm thiết kế Truyền thông tương tác					
CLO 4	- Vận dụng tư duy phản biện, phân tích, đánh giá và đưa ra kết luận về các vấn đề trong thiết kế bối cảnh. - Sử dụng thành thạo các phần mềm công nghệ chuyên ngành Thiết kế Phim truyền thông và Phim hoạt hình - Game và các phần mềm hỗ trợ khác.		20%	1	2	PI 7.2

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) Nêu 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 hãy vận dụng kiến thức đã học thiết kế bối cảnh cho phim, phim hoạt hình, game nhằm thông qua cảnh kể được câu chuyện đúng theo thời gian, không gian, nền văn hóa mà câu chuyện được hình thành.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

* Số lượng sản phẩm cần thiết kế:

2.1. Nghiên cứu văn hóa, thiết kế cơ bản

- Thực hiện nghiên cứu các hoa văn, biểu tượng, kiến trúc nhằm đưa vào bối cảnh.
- Thiết kế bản mẫu dựa trên Photoshop, hoặc chì, marker, hoàn thành ý tưởng.

2.2. Triển khai thiết kế:

- Sinh viên dựa trên ý tưởng đã được thông qua để tiếp tục lên nét, ánh sáng, sắc độ, và màu cho bối cảnh, đồng thời đưa nhân vật vào cảnh.
- Sinh viên hoàn thành ý tưởng cụ thể cho bối cảnh có nhân vật.

2.3. Sinh viên hoàn thành phần hình ảnh cho bối cảnh

2.4. Sinh viên sắp xếp trình bày bài

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

Ví dụ: 232_71END240402_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_TKBC II-Bối cảnh 1

(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 7.2Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Nắm rõ mục tiêu và nội dung, sáng tạo thẩm mỹ	50%	Diễn tả đúng nội dung, ý tưởng mới và sáng tạo	Diễn tả đúng nội dung, nhưng chưa có ý tưởng mới và sáng tạo	Diễn tả chưa rõ ràng, vẫn còn sai sót nhỏ	Diễn tả không rõ ràng, sai sót nhiều

Kỹ năng hình thức trình bày, và thuyết trình	30%	Trình bày tốt, dễ hiểu rõ ràng đầy đủ các yếu tố	Trình bày tốt nhưng còn sai sót nhỏ	Trình bày Còn sai sót quan trọng	Không trình bày được
Dự lớp	10%	Tham gia đầy đủ các buổi lên lớp	Tham gia đầy đủ các buổi lên lớp nhưng có trễ	Có vắng học và trễ học	Vắng và trễ học nhiều
Thực hiện bài tập	10%	Đúng chính xác thời gian quy định	Gần đúng thời gian quy định	Trễ so với thời gian quy định	Trễ quá nhiều so với thời gian quy định
Tổng	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