

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: KHOA CÔNG NGHỆ SÁNG TẠO

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 1, năm học 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	DIỄN HOẠT CHO GAMES		
Mã học phần:	71ANIM30612	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	241_71ANIM30612_01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:		Phút/ ngày
☒ Cá nhân	☐ Nhóm		
<i>Quy cách đặt tên file</i>	<i>Mã SV_Ho và ten SV_.....</i>		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
 + **Mã học phần**_Tên học phần_Mã nhóm học phần_TIEUL_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 Nhất 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 01	Biết được về hoạt hình và thiết kế games	Tự luận/Bài tập lớn	10%	1	1	
CLO 03	Áp dụng được các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi		30%	1	3	
CLO 04	Đánh giá các cân nhắc về đạo đức liên quan đến thiết kế hoạt hình, trò chơi và các hành động để phá vỡ các vấn đề / thách thức phi đạo đức		50%	1	5	
CLO 05	Hiểu quá trình thiết kế trò chơi và phương pháp hoạt hình và tuân thủ đạo đức của nhà thiết kế, có tính kỷ luật cao		10%	1	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) 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:

Sinh viên vận dụng kiến thức và kỹ năng đã học trong học phần Diễn hoạt cho game để Thiết kế một hoạt cảnh (2D hoặc 3D) cho game.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

a. Quy định chung:

❖ Bố cục, tạo hình và màu sắc ánh sáng:

- Bố cục tự do (tạo camera có góc nhìn tốt)
- Màu sắc ánh sáng: hài hòa, phù hợp

❖ Hình thức:

- Render kích thước bài: 1280px x 720px.
- Thời lượng cho Clip sản phẩm có độ dài khoảng (15 giây – 30 giây), (Tùy trường hợp có thể ngắn hoặc dài hơn).

b. Hình thức nộp bài

- Sinh viên upload file bài làm lên hệ thống trang **CTE và ELEARNING**
- Format nội dung đề thi:
 - Định dạng lưu file: **MP4**
 - Cú pháp tên file: **Mã LHP_MSSV_Họ tên sinh viên**

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	CLO	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Biết được về hoạt hình và thiết kế games.	CLO1	10	Nắm rõ đầy đủ về hoạt hình và thiết kế games.	Nắm được về hoạt hình và thiết kế games.	Nắm được về hoạt hình và thiết kế games nhưng còn sai sót nhỏ.	Không nắm được về hoạt hình và thiết kế games.
Áp dụng được các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi.	CLO3	30	Áp dụng rất tốt các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi.	Áp dụng được các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi nhưng còn sai sót nhỏ..	Áp dụng được các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi nhưng còn nhiều sai sót.	Áp dụng các bộ kỹ năng cần thiết trong hoạt hình và thiết kế trò chơi không hiệu quả.
Đánh giá các cân nhắc về	CLO4	50	Phù hợp chủ đề, độc	Phù hợp chủ đề,	Phù hợp chủ đề	Sai nội dung

đạo đức liên quan đến thiết kế hoạt hình, trò chơi và các hành động để phá vỡ các vấn đề / thách thức phi đạo đức.			đạo, mới lạ, sáng tạo	sáng tạo		
Qui định nộp bài đồ án	CLO5	10	Nộp bài đồ án sớm thời hạn	Nộp bài đồ án đúng thời hạn	Nộp bài đồ án trễ thời hạn không quá 3 ngày	Nộp bài đồ án trễ thời hạn trên 3 ngày
		100%				

Người duyệt đề



Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 23 tháng 10 năm 2024

Giảng viên ra đề



Trần Thanh Mau