

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
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:	PHÁT TRIỂN CÂU CHUYỆN VÀ XÂY DỰNG NHÂN VẬT		
Mã học phần:	71STOR30642	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	241_71STOR30642_01		
Hình thức thi: Dự án / Đồ án	Thời gian làm bài:		Phút/ ngày
☒ Cá nhân	☐ 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:

+ 71STOR30642_ PHÁT TRIỂN CÂU CHUYỆN VÀ XÂY DỰNG NHÂN VẬT

_241_71STOR30642_01_ 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)
CLO1	Hiểu và viết tóm tắt một trò chơi game (có sẵn)	Bài thi trên máy tính	10%	1	1.0	PI 2.1
CLO2	Vận dụng kiến thức viết 1 câu chuyện cho trò chơi game (sáng tác)		20%	1	2.0	PI 3.2
CLO3	Sáng tạo thiết kế nhân vật cho một Game và sơ đồ giao diện màn chơi.		20%	1	2.0	PI 4.2
CLO4	Phân tích và thiết kế nhân vật game phù hợp với môi trường trong giao diện màn chơi		30%	1	3.0	PI 6.2
CLO5	Hiểu biết tính tự chủ, độc lập trong sáng tạo, luôn tôn trọng và thực hiện đạo đức nghề nghiệp.		20%	1	2.0	PI 7.1 PI 7.2

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

- Bài thi trình bày dạng Proposal với đầy đủ nội dung theo yêu cầu đề.
 - Sinh viên vẽ sơ đồ tư duy về thiết kế câu chuyện và thế giới game.
 - Sinh viên thiết kế chi tiết cho 2-3 nhân vật (chính, phụ, linh vật)
 - Sinh viên viết câu chuyện chi tiết cho một nhiệm vụ chính theo chủ đề đã chọn ở thiết kế nhân vật.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Nội dung:

- Kích thước vẽ bảng phân cảnh: khổ A4 (tương đương 30cm x 20cm) khung hình/shoot cho 1 trang giấy (thiết bị vẽ wacom/xp-pen/ipad) + chú thích nội dung câu chuyện/ màn chơi.
- Bài thi trình bày dạng Proposal với đầy đủ nội dung theo yêu cầu đề.
- File nội dung lưu dưới định dạng: PDF, PNG
- File Animatic/ shootingboard theo định dạng: MP4 (nếu có)

Lưu ý:

Sinh viên sẽ bị điểm 0 nếu:

- Vắng quá 20% số buổi học không phép.
- Không nộp bài.

Hình thức nộp bài:

- File bài thi phải theo 1 trong các định dạng sau – JPEG, PNG, PDF, MP4

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	Giỏi – Xuất sắc Từ 8,5 – 10đ	Khá - Tốt Từ 6,5 – dưới 8,5đ	Đạt Yêu Cầu Từ 5 – dưới 6,5 đ	Không Đạt dưới 5đ
Thái độ và trách nhiệm (10%)	Tham dự ít nhất 90% số buổi học và làm đầy đủ bài tập được giao và có thái độ tốt trong học tập	Tham dự ít nhất 80% số buổi học có thái độ tốt trong học tập nhưng thiếu sót một số ít trong số lượng các bài tập được giao	Tham dự ít nhất 80% số buổi học. Thỉnh thoảng đi học trễ và còn thiếu sót về số lượng bài tập được giao	Tham dự ít nhất 80% số buổi học. Thường xuyên đi học trễ nộp bài trễ và thiếu sót nhiều về số lượng bài tập được giao
Chất lượng Định dạng, nội dung và ý tưởng (40%)	Phù hợp với yêu cầu đề bài. Chủ động đặt vấn đề với giảng viên, tự giác tìm kiếm moodboard. Ý tưởng thể hiện bài tập độc đáo, mới lạ vượt xa yêu cầu giảng viên	Phù hợp với yêu cầu đề bài. Sinh viên thể hiện sự độc đáo của ý tưởng cá nhân, trong phạm vi yêu cầu của giảng viên	Phù hợp với yêu cầu đề bài ở mức độ cơ bản. Sinh viên thực hiện đúng với yêu cầu giảng viên	Chưa phù hợp với yêu cầu đề bài. Sinh viên không làm được bài
Khối lượng (20%)	Bài nộp vượt hoặc đầy đủ về khối lượng yêu cầu.	Khối lượng bài nộp tương đối đầy đủ theo yêu cầu.	Bài thi hơi thiếu sót về khối lượng bài nộp được yêu cầu.	Bài thi thiếu sót nhiều về khối lượng bài nộp được yêu cầu.
Kỹ năng (30%)	Thể hiện tốt bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc phù hợp với nội dung thiết kế. Xây dựng nội dung và ngôn ngữ thiết kế hài hòa, hợp lý, dễ nhận diện và tập trung vào đúng nội dung muốn truyền tải.	Thể hiện đạt yêu cầu về bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc phù hợp với nội dung thiết kế. Xây dựng nội dung tương đối phù hợp với mục tiêu sản phẩm	Thể hiện đầy đủ nhưng chưa có sự hợp lý về bố cục, hiệu ứng hình ảnh, màu sắc. Xây dựng nội chưa phù hợp với mục tiêu sản phẩm	Thực hiện không đúng yêu cầu, Nội dung hoàn toàn không phù hợp với mục tiêu sản phẩm

TP. Hồ Chí Minh, ngày 14 tháng 09 năm 2024

Người duyệt đề



TS. Võ Văn Lạc

Giảng viên ra đề



Nguyễn Thị Bảo Khanh