

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 2, năm học 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	Kỹ năng máy tính và phần mềm ứng dụng		
Mã học phần:	71INF210192	Số tín chỉ:	02
Mã nhóm lớp học phần:	242_71INF210192_01, 242_71INF210192_02, 242_71INF210192_03		
Hình thức thi: Đồ án	Thời gian làm bài:		ngày
☒ GV giao đề bài trong thời gian giảng dạy lớp học phần	☐ TT. Khảo thí thiết lập và giao đề bài trên hệ thống thi CTE theo lịch thi Phòng Đào tạo công bố		
☒ Cá nhân	☐ Nhóm	Số SV/nhóm:	
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho và ten SV_Tên học phần		

Giảng viên nộp đề thi, đáp án bao gồm cả **Lần 1 và Lần 2 trước ngày 06/04/2025.**

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman

- Size: 13

- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:

+ **71INF210192_** Kỹ năng máy tính và phần mềm ứng dụng _242_71INF210192_01, 242_71INF210192_02, 242_71INF210192_03_DOAN

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 1	Thành thạo sử dụng phần mềm	Đồ án	20%	Chỉ 1 đề bài	2.0 điểm	PI 3.1; mức R
CLO 2	Bố cục, sáng tạo & nội dung	Đồ án	30%	Chỉ 1 đề bài	3.0 điểm	PI 3,2; mức R
CLO 3	Kiểm tra & hoàn thiện file in	Đồ án	30%	Chỉ 1 đề bài	3.0 điểm	PI 8.1; mức R, A
CLO 4	Tích hợp phần mềm thiết kế khác	Đồ án	20%	Chỉ 1 đề bài	2.0 điểm	

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:** Sinh viên tùy thuộc vào ngành để chọn đề bài phù hợp

- *Đối với sinh viên ngành Công nghệ truyền thông:*

Thiết kế Proposal (đề xuất dự án) nhằm trình bày một dự án truyền thông sản xuất (dự án đã có trên thị trường hoặc dự án cá nhân) với trình bày thông tin rõ ràng, chuyên nghiệp và sáng tạo. Sinh viên tự triển khai ý tưởng dự án truyền thông, ví dụ:

- Sản xuất TVC/Phim quảng cáo
- Chương trình truyền hình (talkshow, phóng sự, series digital)
- Phim ngắn/Phim tài liệu
- Chiến dịch truyền thông đa nền tảng (Social Media, Digital Marketing)
- Sự kiện truyền thông (hội thảo, triển lãm, ra mắt sản phẩm)

Proposal cần có các mục tối thiểu sau:

- Trang bìa (Cover Page)
- Giới thiệu dự án: Tóm tắt ý tưởng, Mục tiêu dự án
- Chi tiết kế hoạch triển khai: Format nội dung (TVC, phim ngắn, talkshow, v.v.), Đối tượng mục tiêu, Lịch trình thực hiện (Timeline), Nhân sự và phân công nhân sự
- Chiến lược truyền thông: Kênh phân phối (TV, YouTube, TikTok, Facebook, Instagram,...)
- Ngân sách dự kiến (khuyến khích)
- Kết quả đạt được

- *Đối với sinh viên ngành Công nghệ điện ảnh – truyền hình:*

Thiết kế một Artbook (sách thiết kế nghệ thuật) để giới thiệu về một dự án Game hoặc Phim Hoạt hình (đã có trên thị trường hoặc dự án cá nhân) trình bày quá trình phát triển hình ảnh, nhân vật, bối cảnh và phong cách thiết kế của dự án, đảm bảo tính chuyên nghiệp và sáng tạo. Có thể chọn một trong hai hướng:

- Artbook Game: Giới thiệu thế giới, nhân vật, bối cảnh, giao diện UI/UX, vũ khí, vật phẩm trong game.
- Artbook Phim Hoạt Hình: Trình bày nhân vật, kịch bản hình ảnh (storyboard), môi trường, concept thiết kế.

Bố cục Artbook cần có các mục:

- Trang bìa (Cover Page)
- Mục lục
- Lời giới thiệu & Tóm tắt dự án
- Concept nhân vật (Character Design)
- Thiết kế bối cảnh (Environment Design)
- Storyboard (nếu có)
- Phong cách nghệ thuật & quá trình phát triển
- Trang kết thúc (Back Cover)

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

- *Quy cách nộp bài*

Kích thước trang: A4 (210x297 mm) hoặc Letter (8.5x11 inch) hoặc các kích thước đặc biệt phù hợp với thiết kế

Số trang tối thiểu: 12 trang (cả trang bìa)

Định dạng nộp bài:

- File thiết kế: .INDD, .IDML (Adobe InDesign)
- File xuất bản: 01 PDF dùng cho in ấn và 01 PDF dùng cho trực tuyến, File JPEG trang đôi
- Mockup trình bày các trang của sản phẩm

- Folder toàn bộ hình ảnh hay đồ họa sử dụng
- Folder font chữ sử dụng

Yêu cầu thiết kế:

- Các trang bắt buộc đánh số thứ tự
- Áp dụng hệ thống lưới, Character Styles, Paragraph Styles,... trong toàn bộ thiết kế
- Sử dụng hình ảnh chất lượng cao (300 DPI) phù hợp với nội dung dự án.

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
CLO 1: Thành thực sử dụng phần mềm	20%	Thành thực sử dụng phần mềm, thao tác nhanh, không gặp lỗi kỹ thuật.	Sử dụng phần mềm thành thạo nhưng còn chậm, có lỗi nhỏ trong thao tác.	Biết cách sử dụng phần mềm, thao tác cơ bản nhưng còn phụ thuộc hướng dẫn, gặp nhiều lỗi.	Không biết sử dụng phần mềm hoặc gặp nhiều lỗi lớn trong thao tác.
CLO 2: Bố cục hợp lý, sáng tạo; hình ảnh đủ chất lượng cho in ấn; nội dung phù hợp, không lỗi chính tả, ngữ pháp	30%	Bố cục sáng tạo, logic; hình ảnh sắc nét, phù hợp in ấn; nội dung hấp dẫn, không lỗi chính tả/ngữ pháp.	Bố cục cơ bản, chưa sáng tạo; hình ảnh cần cải thiện chất lượng; nội dung ổn nhưng còn lỗi chính tả, ngữ pháp đáng chú ý.	Bố cục lộn xộn, không hợp lý; hình ảnh kém chất lượng; nội dung không phù hợp, nhiều lỗi chính tả/ngữ pháp nghiêm trọng.	Bố cục lộn xộn, không hợp lý. Nội dung và hình ảnh cầu thả.
CLO 3: Kiểm tra file trước khi in, chuẩn bị file in hoàn thiện, không lỗi, không thiếu hình ảnh, kiểu chữ,...	30%	Kiểm tra file kỹ lưỡng, hoàn thiện đầy đủ, không có lỗi kỹ thuật hay thiếu sót hình ảnh, font chữ, nội dung.	Kiểm tra file, phát hiện và sửa một số lỗi nhỏ, hoàn thiện sản phẩm gần như đầy đủ.	Chuẩn bị file đầy đủ, đúng yêu cầu. File có mắc nhiều lỗi thiếu link hình và chữ, thông số cho in ấn còn lỗi	Không kiểm tra file, sản phẩm in lỗi nghiêm trọng, thiếu nhiều chi tiết cần thiết.
CLO 4: Tích hợp các phần mềm thiết kế như Photoshop, Illustrator để tối ưu	20%	Tích hợp Photoshop, Illustrator hiệu quả, tối ưu thời gian và chất lượng	Sử dụng Photoshop, Illustrator tốt, hỗ trợ quy trình thiết kế nhưng chưa tối ưu hoàn toàn.	Tích hợp Photoshop, Illustrator nhưng chưa hiệu quả, cần cải thiện kỹ năng sử dụng phần mềm trong quy trình.	Không sử dụng được Photoshop, Illustrator hoặc quy trình thiết kế không đạt yêu cầu

quy trình thiết kế		sản phẩm thiết kế.			tích hợp phần mềm.
	100%				

Người duyệt đề



TS. Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 3 năm 2025
Giảng viên ra đề



Nguyễn Thị Ngọc Yến