

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:	Game chiến thuật thời gian thực		
Mã học phần:	71GAME40723	Số tín chỉ:	3
Mã nhóm lớp học phần:	242_71GAME40723_01		
Hình thức thi: Đồ án/Tiểu luận (Thuyết trình/Không thuyết trình)	Thời gian làm bài:	14	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:	6
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:
- + **71GAME40723**_Game chiến thuật thời gian

thực_242_71GAME40723_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

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)
CLO3	Sinh viên phát triển các bản vẽ concept hoàn chỉnh cho môi trường, nhân vật, vật phẩm, và bản đồ chiến đấu trong game RTS, từ ý tưởng phác thảo đến sản phẩm chi tiết.	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 4.1; PI 4.2
CLO4	Sinh viên trình bày và triển khai các thiết kế đồ họa concept trong các sản phẩm game RTS, sẵn sàng áp dụng vào quy trình sản xuất game chuyên nghiệp.	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 6.1; PI 6.2
CLO5	Sinh viên tự đánh giá, điều chỉnh thiết kế của mình dựa trên phản hồi, đồng thời thể hiện tinh thần trách nhiệm và tư duy độc lập trong việc hoàn thành đồ họa concept theo yêu cầu của dự án.	Đồ án	20%	1, 2	2.0	PI 7.1; PI 7.2

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

1.1 Trailer game

- Độ dài: từ 1 phút đến 2 phút 30 giây (bao gồm cả intro, outro)

- Nội dung yêu cầu:

- Thể hiện cơ chế gameplay chiến thuật thời gian thực một cách rõ ràng.
- Giới thiệu các đơn vị quân, công trình, hệ thống tài nguyên và bản đồ
- Có đầy đủ âm thanh hiệu ứng, thuyết minh, nhạc nền phù hợp.

- Chất lượng đồ họa thể hiện tốt, phù hợp với phong cách và thể loại game

1.2 Artbook

- Kích thước: Tự chọn trong khoảng A4 (210x297mm) trang đơn. Số lượng trang trên 40 trang nội dung.

- Nội dung bao gồm:

- Bìa sách: thiết kế sáng tạo, phù hợp với phong cách game
- Giới thiệu tác giả, nhóm tác giả: Mô tả thông tin và vai trò của từng thành viên trong nhóm, đóng góp cụ thể
- Ý tưởng nghiên cứu game: Nêu rõ thể loại, hướng phát triển, cảm hứng sản xuất game,
- Thông tin tổng quan về game: Giới thiệu về bối cảnh, cơ chế chơi, phong cách nghệ thuật game
- Thiết kế hệ thống đơn vị quân: Bao gồm phác thảo, moodboard, mô tả đặc tính, vai trò của từng đơn vị
- Thiết kế bản đồ, công trình: Mô tả các môi trường chiến đấu, địa hình, căn cứ, tài nguyên
- Thiết kế gameplay: Mô tả cách xây dựng chiến lược, quản lý tài nguyên, điều khiển đội quân.
- Quy trình thực hiện lập trình: Tổng quan các bước phát triển, phần mềm sử dụng
- Ấn phẩm truyền thông: Các hình ảnh, nội dung mockup quảng bá, chiến lược tiếp thị

1.3. Poster

- Kích thước: 400x600mm, khổ dọc hoặc ngang.

- Nội dung yêu cầu:

- Title game: tên game chính thức, thiết kế phù hợp
- Splash Art: Hình ảnh chủ đạo thể hiện phong cách nghệ thuật của game
- Thông tin mô tả: Giới thiệu ngắn gọn về game, nền tảng hỗ trợ, ekip thực hiện

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

2.1 Trailer game

- Định dạng: MP4

- Độ phân giải: Full HD (1920x1080)

2.2 Artbook

- Bản nộp trực tuyến: Định dạng PDF rút gọn, dung lượng không quá 30MB

- Bản nộp trực tiếp: In màu, đóng cuốn (Đóng gáy keo, đóng chữ A, không đóng lò xo). kích thước trong khoảng A4 (210x297mm) trang đơn.

2.3 Poster

- Bản nộp trực tuyến: Định dạng JPEG, kích thước 400x600mm, 300 Dpi.

- Bản nộp trực tiếp: Cán form cứng 3 - 5mm, kích thước 400x600mm.

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
Sinh viên phát triển các bản vẽ concept hoàn chỉnh cho môi trường, nhân vật, vật phẩm, và bản đồ chiến đấu trong game RTS, từ ý tưởng phác thảo đến sản phẩm chi tiết.	CLO3	40%	Bản vẽ hoàn chỉnh, chi tiết, đáp ứng đầy đủ yêu cầu, rõ ràng từ phác thảo đến sản phẩm chi tiết. Phát triển bản vẽ từ phác thảo đến chi tiết rất mượt mà, hợp lý và sáng tạo.	Bản vẽ hoàn chỉnh nhưng thiếu một số chi tiết hoặc không hoàn toàn đáp ứng yêu cầu. Quá trình phát triển ổn định nhưng thiếu sự sáng tạo hoặc có một số lỗi nhỏ.	Bản vẽ thiếu sót hoặc không hoàn chỉnh, một số yếu tố thiết kế còn mờ nhạt. Quá trình phát triển không hoàn toàn hợp lý, thiếu sự liên kết giữa các giai đoạn.	Bản vẽ chưa hoàn chỉnh, thiếu yếu tố quan trọng hoặc không đáp ứng yêu cầu thiết kế. Quá trình phát triển thiếu mạch lạc, không rõ ràng hoặc không đáp ứng yêu cầu.
Sinh viên trình bày và triển khai các thiết kế đồ họa concept trong các sản phẩm game RTS, sẵn sàng áp dụng vào quy trình sản xuất game chuyên nghiệp.	CLO4	40%	Trình bày sản phẩm rõ ràng, dễ hiểu và thu hút, dễ dàng áp dụng vào quy trình sản xuất game chuyên nghiệp. Thiết kế triển khai thành công, có tính ứng dụng cao vào sản phẩm game RTS.	Trình bày sản phẩm khá rõ ràng nhưng thiếu sự hấp dẫn hoặc chưa hoàn toàn dễ áp dụng vào quy trình sản xuất. Thiết kế triển khai khá tốt nhưng còn thiếu một số yếu tố cần thiết cho sản phẩm hoàn chỉnh.	Trình bày sản phẩm chưa rõ ràng, khó hiểu hoặc không dễ dàng áp dụng vào quy trình. Thiết kế triển khai chưa thành công, có thiếu sót hoặc không đầy đủ yếu tố cần thiết.	Trình bày sản phẩm mơ hồ, thiếu tính chuyên nghiệp và khó áp dụng vào quy trình sản xuất. Thiết kế không triển khai được vào sản phẩm hoặc triển khai không đạt yêu cầu.
Sinh viên tự đánh giá, điều chỉnh thiết kế của mình dựa trên phản hồi, đồng thời thể hiện tinh thần trách nhiệm và tư duy độc lập trong việc	CLO5	20%	Tự đánh giá chính xác, điều chỉnh sản phẩm rõ rệt và đáp ứng đầy đủ phản hồi. Thể hiện tinh thần trách nhiệm cao, tư duy	Tự đánh giá và điều chỉnh tốt nhưng thiếu cải thiện ở một số điểm. Thể hiện trách nhiệm và tư duy độc lập nhưng thiếu chủ động trong	Tự đánh giá và điều chỉnh nhưng thiếu sâu sắc hoặc chưa đủ cải thiện. Thể hiện trách nhiệm và tư duy độc lập nhưng chưa	Không tự đánh giá hoặc điều chỉnh thiết kế hiệu quả, thiếu tiến bộ rõ rệt.

hoàn thành đồ họa concept theo yêu cầu của dự án.			độc lập, luôn sẵn sàng học hỏi và cải thiện sản phẩm.	cải thiện sản phẩm.	thật sự chủ động, cần hướng dẫn nhiều.	
		100%				

Người duyệt đề



TS. Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 3 năm 2025

Giảng viên ra đề



Phạm Ngọc Thanh Tân