

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 2023-2024**

**I. Thông tin chung**

Tên học phần:	TỪ KỊCH BẢN ĐẾN KHUNG HÌNH		
Mã học phần:	71SCRE20582	Số tin chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	232_71K28CNDA01		
Hình thức thi: <b>Bài thi đồ án theo nhóm SV/ Cá nhân</b>	Thời gian làm bài:		Phút/ ngày
<input type="checkbox"/> Cá nhân	<input checked="" type="checkbox"/> Nhóm		
<b>Quy cách đặt tên file</b>	<b>Mã SV_Ho và ten SV_.....</b>		

**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)

232\_71SOF120412\_01\_PHẦN MỀM ỨNG DỤNG 1\_232\_71K29CNDA01\_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](mailto: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)
CLO3	Ứng dụng ý tưởng và tính sáng tạo, đổi mới và phát triển một sản phẩm cụ thể.	Bài tập trên máy tính	25%	1, 2	2.5	
CLO4	Phân tích các tính năng của phần mềm để thực hành, ứng dụng linh hoạt trong các dự án chuyên ngành khác nhau.		40%	1, 2, 3	4.0	
CLO5	Đánh giá được giá trị thẩm mỹ của sản phẩm thiết kế thông qua tư duy về bố cục và màu sắc.		25%	1, 2	2.5	
CLO6	Phân tích các luật bản quyền và sáng tạo tác phẩm.		10%	1, 2	1.0	

### 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

(1) Nhóm SV/ cá nhân dựa trên một câu chuyện cổ tích trong nước/ ngoài nước: thay đổi một phần kịch bản câu chuyện cổ tích có yếu tố bất ngờ (thay đổi bước ngoặt, plot twist, hoặc hồi kết).

(2) Bài thi trình bày dạng Proposal với đầy đủ nội dung theo yêu cầu đề:

+ Giới thiệu khái quát nội dung kịch bản (Thể loại, logline, thông điệp, tóm tắt nội dung, moodboard...)

+ Phân cảnh kịch bản chi tiết.

+ Tạo hình nhân vật

+ Bối cảnh

+ Storyboard (6 khung hình cho 1 trang giấy A 4/30cm x 20cm)

+ Animatic/ shootingboard.

(3) Sinh viên tổng hợp và lưu trữ file theo 1 trong các định dạng sau: JPEG, PNG, PDF, MP4

#### 2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Sinh viên ứng dụng những kiến thức đã được hướng dẫn trực tiếp tại lớp về phương pháp trình bày, xác định định dạng, tiêu chuẩn file

#### 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
----------	-----	--------------	--------------------	------------------------	-------------------------------	-----------------

Kỹ năng phân tích, ứng dụng linh hoạt	CLO4	20%	Sinh viên có kỹ năng phân tích và xây dựng kịch bản. Áp dụng tốt các kiến thức đã học trong các trường hợp thiết kế mới.	Sinh viên hiểu về kịch bản, ứng dụng được vào các trường hợp thiết kế mới.	Sinh viên phân tích tình huống và ứng dụng câu chuyện vào kịch bản.	Sinh viên không biết cách phân tích tình huống mới, không biết cách thực hành khi gặp tình huống mới.
		20%	Thời gian phân tích tình huống xử lý nhanh, ứng dụng linh hoạt	Thời gian phân tích ở mức cho phép.	Thời gian phân tích chậm.	Thời gian phân tích trì hoãn.
Ý tưởng và tính sáng tạo	CLO3	25%	<p>Phù hợp với yêu cầu đề bài.</p> <p>Tổng thể từ kịch bản đến storyboard chứa đựng nội dung rõ ràng, dễ hiểu.</p> <p>Bối cảnh và tạo hình nhân vật hoạt hình có tính sáng tạo, độc đáo.</p> <p>Thể hiện được phong cách vẽ riêng biệt.</p> <p>Chuyển cảnh từng khung hình có tính thống nhất.</p> <p>Tính thẩm mỹ trong từng trang truyện.</p>	<p>Phù hợp với yêu cầu đề bài.</p> <p>Tổng thể từ kịch bản đến storyboard chứa đựng nội dung rõ ràng, dễ hiểu.</p> <p>Bối cảnh và tạo hình nhân vật hoạt hình có tính sáng tạo, độc đáo.</p> <p>Chuyển cảnh từng khung hình có tính thống nhất.</p> <p>Tính thẩm mỹ trong từng trang truyện.</p>	<p>Phù hợp với yêu cầu đề bài.</p> <p>Tổng thể từ kịch bản đến storyboard chứa đựng nội dung đơn giản.</p> <p>Bối cảnh và tạo hình nhân vật hoạt hình có tính ổn định.</p> <p>Chuyển cảnh từng khung hình có tính thống nhất.</p>	<p>Phù hợp với yêu cầu đề bài.</p> <p>Tổng thể từ kịch bản đến storyboard chứa đựng nội dung đơn giản.</p> <p>Bối cảnh và tạo hình nhân vật hoạt hình có tính ổn định.</p>

Kỹ năng đánh giá	CLO5	15%	Thể hiện tốt kỹ năng diễn đạt ngôn ngữ hình ảnh từ kịch bản đến khung hình có tính nhất quán.	Thể hiện tốt kỹ năng diễn đạt ngôn ngữ hình ảnh từ kịch bản đến khung hình có tính nhất quán.	Thể hiện tốt kỹ năng diễn đạt ngôn ngữ hình ảnh từ kịch bản đến khung hình có tính nhất quán.	Thể hiện tốt kỹ năng diễn đạt ngôn ngữ hình ảnh từ kịch bản đến khung hình có tính nhất quán.
		10%	Thể hiện kỹ năng ở mức độ tốt về bút pháp/ phong cách thiết kế tạo hình nhân vật chính trong kịch bản. Thể hiện yếu tố bất ngờ trong kịch bản.	Thể hiện kỹ năng ở mức độ khá tốt về bút pháp/ phong cách thiết kế tạo hình nhân vật chính trong kịch bản. Thể hiện yếu tố bất ngờ trong kịch bản.	Thể hiện kỹ năng ở mức độ khá về bút pháp/ phong cách thiết kế tạo hình nhân vật chính trong kịch bản.	Thể hiện kỹ năng ở mức độ tạm ổn về bút pháp/ phong cách thiết kế tạo hình nhân vật chính trong kịch bản.
Bản quyền	CLO6	10%	Sinh viên không sao chép các ý tưởng đã có sẵn	Sinh viên bị ảnh hưởng dưới 10% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng	Sinh viên bị ảnh hưởng từ 11% đến 30% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng	Sinh viên bị ảnh hưởng trên 30% từ sản phẩm bên ngoài trong việc thể hiện ý tưởng
		100%				

**Người duyệt đề**



TS. Võ Văn Lạc

*TP. Hồ Chí Minh, ngày 19 tháng 3 năm 2024*

**Giảng viên ra đề**



Nguyễn Thị Bảo Khanh