

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: KHOA MỸ THUẬT & THIẾT KẾ

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:	ĐỒ ÁN TIỀN TỐT NGHIỆP (Chuyên ngành Film)		
Mã học phần:	71CAPR40753	Số tín chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	241_ 71CAPR40753		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	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:

+ 71CAPR40753_ ĐỒ ÁN TIỀN TỐT NGHIỆP (Chuyên ngành Film)_ 241_
71CAPR40753_Tên sản phẩm

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	Đưa ra các ý tưởng phục vụ cho thiết kế phù hợp với nội dung của phim Truyền thông hoặc Hoạt hình	Đồ án nghiên cứu	25%	1	2.5	PI 2.1
CLO 2	Áp dụng các phương pháp thiết kế đồ họa thể hiện một cách hiệu quả ý tưởng thiết kế..		25%	1	2.5	PI 3.2
CLO 3	Sử dụng thành thạo các phần mềm công nghệ chuyên ngành Thiết kế Phim truyền thông và Phim hoạt hình - Game và các phần mềm hỗ trợ khác.		25%	1	2.5	PI 6.2
CLO 4	Sử dụng thành thạo những kỹ năng thực tế về Phim truyền thông và Phim hoạt hình - Game vào sản phẩm thiết kế		25%	1	2.5	PI 7.2

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: Anh/Chị sử dụng các kiến thức và phần mềm thích hợp Thiết kế Phim Quảng cáo chủ đề tự do mà anh chị yêu thích

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

* Số lượng sản phẩm cần thiết kế:

2.1. Chọn nội dung video:

- Chọn thể loại phim Truyền thông/ Hoạt hình
- Chọn đề tài, ý tưởng, thông điệp.

2.2. Triển khai kịch bản phân cảnh

2.3. Chọn concept. Chọn nhân vật và bối cảnh

2.4 . Tiến hành làm animatic cho video

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_ ĐỒ ÁN TIỀN TỐT NGHIỆP - Tên sản phẩm

Ví dụ: 241_ 71CAPR40753_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_ ĐỒ ÁN TIỀN TỐT NGHIỆP

- **Video 1**

(chữ màu đỏ SV điền thông tin, chữ màu đen giữ nguyên)

- **Hình thức nộp bài:**

Kênh 1: Nộp bài thi trên trang Elearning của GV hướng dẫn theo đúng thời gian quy định. Đúng mã lớp học phần

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm)

Thời gian nộp bài:

Kênh 2: UPLOAD BÀI LÀM TRÊN TRANG online (CTE) CỦA TRƯỜNG theo đúng thời gian quy định.

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm, nhỏ hơn 15 mb)

Thời gian nộp bài: theo thông báo của phòng khảo thí báo trên trang online của SV

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
Nắm rõ mục tiêu và nội dung, sáng tạo thẩm mỹ	50%	Diễn tả đúng nội dung, ý tưởng mới và sáng tạo	Diễn tả đúng nội dung, nhưng chưa có ý tưởng mới và sáng tạo	Diễn tả chưa rõ ràng, vẫn còn sai sót nhỏ	Diễn tả không rõ ràng, sai sót nhiều
Thẩm mỹ Kỹ năng hình thức trình bày, và thuyết trình	30%	Trình bày tốt, dễ hiểu rõ ràng đầy đủ các yếu tố	Trình bày tốt nhưng còn sai sót nhỏ	Trình bày Còn sai sót quan trọng	Không trình bày được
Dự lớp và phối hợp nhóm	10%	Tham gia đầy đủ các buổi lên lớp	Tham gia đầy đủ các buổi lên lớp nhưng có trễ	Có vắng học và trễ học	Vắng và trễ học nhiều
Thực hiện đúng thời gian quy định	10%	Đúng chính xác thời gian quy định	Gần đúng thời gian quy định	Trễ so với thời gian quy định	Trễ quá nhiều so với thời gian quy định
	100%				

TP. Hồ Chí Minh, ngày 02 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra




ThS. Nguyễn Văn Phẩm

Phạm Thị Lâm Oanh