

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 Game)		
Mã học phần:	71CAPR40553	Số tin chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	241_ 71CAPR40553		
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 va ten SV_.....	

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
+ 71CAPR40553 _ ĐỒ ÁN TIỀN TỐT NGHIỆP_241_ 71CAPR40553_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)
CLO 2	Áp dụng các phương pháp thiết kế đồ họa thể hiện một cách hiệu quả ý tưởng thiết kế	Đồ án tổng hợp tiên tốt nghiệp	30%	1	3	PI 4.1
CLO 3	Xây dựng kế hoạch làm việc nhóm khoa học nhằm hoàn thành mục tiêu chung của nhóm		30%	1	3	PI 6.1
CLO 4	Sử dụng thành thạo các phần mềm công nghệ chuyên ngành Thiết kế Phim hoạt hình/game và các phần mềm hỗ trợ khác.		30%	1	3	PI 8.1
CLO5	Thể hiện ý thức học tập suốt đời và sự sẵn sàng học tập để nâng cao năng lực, phát triển bản thân và nghề nghiệp		10%	1	10	PI 9.1

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: Áp dụng những kiến thức chuyên ngành về kịch bản phim hoạt hình và phát triển game, anh/chị hãy hoàn thành các nhiệm vụ sau cho một dự án phim hoạt hình game:

- 3 loại kịch bản: Kịch bản chung, Kịch bản phân cảnh và xây dựng storyboard.
- Phác thảo nhân vật (Character Sketch), bối cảnh (Outline Context), vật dụng (Item Outline) và các yếu tố trong background.
- Phân tích và hoàn thiện các thông tin nghiên cứu liên quan đến đề tài.
- Hoàn thành hệ thống phim ngắn hoạt hình dựa trên kịch bản đã phát triển.

Yêu cầu:

- **Kịch bản chung:** Mô tả tổng thể câu chuyện, cốt truyện chính và các tình tiết quan trọng trong game hoặc phim hoạt hình.
- **Kịch bản phân cảnh:** Trình bày chi tiết từng phân cảnh, bao gồm các hành động, sự kiện và lời thoại trong mỗi cảnh.
- **Storyboard:** Triển khai chi tiết storyboard với hình ảnh minh họa, chú thích chuyển động và góc máy.
- Phác thảo sơ bộ nhân vật, bối cảnh, vật dụng và nền để tạo tiền đề cho sản phẩm hoạt hình cuối cùng.
- Hoàn thành phim hoạt hình ngắn, bao gồm các bước **Animatic**, **Layout**, và các yếu tố thiết kế.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Phần 1: Thông tin cá nhân và Thông tin dự án

- **Thông tin cá nhân:** Ghi rõ Họ và tên, mã số sinh viên, lớp, khoa, trường đại học, và tên giảng viên hướng dẫn.
- **Tiêu đề dự án:** Tiêu đề phải rõ ràng và cụ thể, nêu bật nội dung và mục tiêu của phim hoạt hình game đang thực hiện. Tiêu đề cần phản ánh đúng bản chất và thể loại của dự án.

- **Mục lục:** Liệt kê đầy đủ các phần và mục trong bài với số trang cụ thể để người đọc dễ dàng tra cứu. Mục lục cần được trình bày khoa học và có cấu trúc rõ ràng, giúp việc theo dõi nội dung trở nên thuận tiện hơn.
- **Thông tin dự án:** Cung cấp tổng quan về đề tài đã chọn, giải thích lý do chọn đề tài này. Mô tả ngắn gọn về cốt truyện, thể loại game/phim hoạt hình, và điểm đặc biệt của nó. Hãy nhấn mạnh yếu tố sáng tạo hoặc độc đáo của dự án, cùng với các giá trị mong muốn đem lại cho người chơi hoặc khán giả.

Phần 2: Nghiên cứu và phân tích dự án

- **Nghiên cứu lý thuyết:** Trình bày các lý thuyết liên quan đến đề tài, bao gồm các xu hướng hiện tại trong ngành thiết kế phim hoạt hình và game. Đề cập đến các công nghệ mới nhất, công cụ, phần mềm, và phương pháp sử dụng trong quá trình sản xuất. Giải thích cách những yếu tố này ảnh hưởng đến quá trình phát triển dự án và nâng cao chất lượng sản phẩm.
- **Phân tích thị trường:** Đánh giá nhu cầu và xu hướng thị trường đối với sản phẩm đang phát triển. Xem xét các sản phẩm tương tự đã có trên thị trường, xu hướng thị hiếu của người chơi hoặc khán giả, và phân tích các điểm mạnh, điểm yếu của các sản phẩm này. Từ đó, chỉ ra những cơ hội và thách thức mà dự án sẽ gặp phải khi cạnh tranh trong thị trường hiện tại.
- **Đối tượng mục tiêu:** Xác định rõ ràng ai sẽ là người sử dụng sản phẩm. Trình bày đặc điểm của đối tượng mục tiêu, bao gồm độ tuổi, sở thích, thói quen chơi game hoặc xem phim hoạt hình. Phân tích nhu cầu của họ và làm rõ cách dự án đáp ứng được những mong muốn và kỳ vọng của người dùng cuối.

Phần 3: Phát triển ý tưởng

- **Ý tưởng chính:** Mô tả chi tiết ý tưởng, bao gồm bối cảnh, cốt truyện, và nhân vật chính. Nhấn mạnh các yếu tố độc đáo và hấp dẫn mà dự án sẽ mang lại cho người chơi hoặc khán giả.
- **Quy trình phát triển** Liệt kê các bước để biến ý tưởng thành sản phẩm cuối cùng, từ việc tạo bản phác thảo, kịch bản phân cảnh, đến storyboard và thiết kế nhân vật. Xác định các giai đoạn kiểm tra để đảm bảo sản phẩm đáp ứng nhu cầu của đối tượng mục tiêu.
- **Công cụ và công nghệ:** Nêu các phần mềm và công cụ sẽ sử dụng trong quá trình phát triển dự án, giải thích lý do chọn chúng và cách chúng hỗ trợ nâng cao chất lượng sản phẩm.
- **Kế hoạch thực hiện (Timeline):** Phác thảo kế với các mốc thời gian cụ thể cho từng giai đoạn.

Phần 4: Yêu cầu về Kịch bản

- **Tổng quan về kịch bản game:** Mô tả ngắn gọn về thể loại game đã chọn (ví dụ: hành động, phiêu lưu, nhập vai, chiến thuật, v.v.) và giải thích lý do chọn đề tài này. Đề cập

đến bối cảnh, cốt truyện tổng quan và điểm nổi bật của trò chơi so với các game cùng thể loại.

- **Mục tiêu của game:** Xác định rõ mục đích của người chơi trong game. Người chơi cần đạt được những gì để hoàn thành nhiệm vụ. Đồng thời, mô tả những trải nghiệm và cảm xúc mà game mong muốn mang lại cho người chơi (ví dụ: căng thẳng, hồi hộp, niềm vui chiến thắng, hoặc cảm giác khám phá).
- **Kịch bản phân cảnh:** Trình bày chi tiết từng phân cảnh trong game, bao gồm các hành động chính của nhân vật và các sự kiện quan trọng diễn ra trong mỗi phân đoạn. Mô tả các tương tác giữa nhân vật và môi trường, các sự kiện chính mà người chơi phải đối mặt, và những đoạn hội thoại (nếu có). Chú ý đến nhịp độ của cốt truyện, các bước ngoặt và cách dẫn dắt người chơi qua từng màn chơi.
- **Storyboard:** Vẽ sơ đồ phân cảnh, minh họa hình ảnh trong từng phân cảnh chính. Kết hợp các chú thích để mô tả hành động của nhân vật, chuyển động của máy quay, hiệu ứng hình ảnh, cũng như các góc quay hoặc cử động nổi bật. Storyboard cần thể hiện rõ được hình ảnh và cảm giác trực quan mà game sẽ mang lại cho người chơi.

Phần 5: Yêu cầu về phác thảo nhân vật, bối cảnh, vật dụng và nền

- **Phác thảo nhân vật:** Vẽ sơ bộ nhân vật chính và phụ, mô tả tính cách và vai trò của từng nhân vật trong câu chuyện.
- **Phác thảo bối cảnh:** Mô tả chi tiết các môi trường và không gian diễn ra câu chuyện, từ thành phố, rừng rậm, đến cảnh quan tương lai (tuỳ theo cốt truyện).
- **Phác thảo vật dụng:** Vẽ sơ bộ các vật dụng mà nhân vật sẽ sử dụng hoặc tương tác trong quá trình diễn biến của phim.
- **Background:** Xây dựng phong nền, màu sắc, và các chi tiết bổ sung để tạo ra không khí cho từng cảnh.

Phần 6: Hoàn thiện hệ thống phim hoạt hình

- **Animatic:** Hoàn thiện các chuyển động sơ bộ của các cảnh dựa trên storyboard, với âm thanh và các khung hình chính để thể hiện rõ ý tưởng phim.
- **Layout:** Triển khai bố cục chi tiết từng cảnh, xác định góc quay, bố trí nhân vật và bối cảnh trong từng khung hình.
- **Thiết kế nhân vật và bối cảnh:** Hoàn thiện tất cả các thiết kế liên quan đến nhân vật, bối cảnh và vật dụng trong phim.
- **Phim ngắn hoàn chỉnh:** Hoàn thành đoạn phim ngắn với các yếu tố hoạt hình đã được phát triển, bao gồm âm thanh, chuyển động và các yếu tố hình ảnh.

Phần 7: Kết luận

- **Tóm tắt kết quả:** Nêu rõ những gì đã đạt được sau quá trình làm đồ án, từ kịch bản phân cảnh đến phim hoạt hình hoàn chỉnh.
- **Hướng phát triển tiếp theo:** Đề xuất các hướng phát triển tiếp theo để cải thiện dự án, như mở rộng cốt truyện, phát triển thêm nhân vật hoặc cải tiến chất lượng hình ảnh.

Phần 8: Phụ lục

- Bao gồm tài liệu bổ sung như storyboard, phác thảo nhân vật, vật dụng và bối cảnh chi tiết, cùng các hình ảnh minh họa liên quan.

* Lưu ý :

Đề tài được chọn phải là một sản phẩm sáng tạo hoàn toàn độc đáo và chưa từng được công bố trước đó. Sản phẩm cần liên quan chặt chẽ đến các kiến thức và kỹ năng đã tiếp thu trong ngành Thiết kế Mỹ thuật số. Cần lưu ý không sao chép, lấy cắp ý tưởng hay vi phạm bản quyền. Tôn trọng đạo đức nghề nghiệp cũng như quyền sở hữu trí tuệ của người khác là điều quan trọng.

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_DATTN -tên sản phẩm

Ví dụ: 241_71CAPR40553_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_DATTN **Tên đề tài**
(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: theo thông báo của GVHD

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 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Áp dụng các phương pháp thiết kế đồ họa thể hiện một cách hiệu quả ý tưởng thiết kế	30%	Hoàn toàn đạt yêu cầu với ý tưởng sáng tạo, rõ ràng và hấp dẫn.	Đạt yêu cầu, ý tưởng có nhưng chưa được thể hiện hiệu quả	Chưa rõ ràng, thiếu sáng tạo	Không có ý tưởng hoặc thể hiện rất kém.
Xây dựng kế hoạch làm việc nhóm khoa học nhằm hoàn thành mục tiêu chung của nhóm	30%	Kế hoạch rõ ràng, logic và khả thi.	Kế hoạch tương đối rõ ràng và hợp lý.	Thiếu chi tiết, khó thực hiện.	Không có kế hoạch hoặc kế hoạch không khả thi.

Sử dụng thành thạo các phần mềm công nghệ chuyên ngành Thiết kế Phim hoạt hình/game và các phần mềm hỗ trợ khác	30%	Sử dụng thành thạo, sáng tạo trong việc áp dụng công nghệ.	Sử dụng được nhưng còn hạn chế.	Sử dụng cơ bản nhưng chưa hiệu quả.	Không sử dụng được phần mềm.
Thể hiện ý thức học tập suốt đời và sự sẵn sàng học tập để nâng cao năng lực, phát triển bản thân và nghề nghiệp	10%	Rõ ràng ý thức học tập và sự sẵn sàng phát triển bản thân.	Thể hiện ý thức học tập nhưng chưa đầy đủ.	Có sự quan tâm nhưng chưa thực sự tích cực.	Không có ý thức học tập.
	100%				

Người duyệt đề



ThS. Nguyễn Văn Phẩm

TP. Hồ Chí Minh, ngày 03 tháng 10 năm 2024

Giảng viên ra



Nguyễn Khương Thanh Mai