

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:	HIỆU ỨNG I (Cinema 4D căn bản)		
Mã học phần:	71GRM140413	Số tín chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	241_71GRM140413		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	ngày
☐ Cá nhân	☒ Nhóm		
<i>Quy cách đặt tên file</i>	<i>Mã SV_Ho và ten SV_.....</i>		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
+ 71GRM140413_HIỆU ỨNG I _241_71GRM140413 _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 1	Nắm vững các công cụ kỹ thuật phần mềm, hỗ trợ cho thiết kế các mô hình 3d và các hiệu ứng đặc biệt trong Cinema4D Nắm vững kiến thức, thích hợp, sáng tạo ra các hiệu ứng đa dạng nhằm hỗ trợ tích cực cho các sản phẩm truyền thông	Dự án Thiết kế sản phẩm Hiệu ứng cho video phim ảnh, sản phẩm truyền thông.	25%	1	2.5	PI 2.1
CLO 2	Thành thạo những kiến thức, kỹ năng hội họa cơ bản và những kỹ năng chuyên sâu về thiết kế đồ họa vào sản phẩm thiết kế Truyền thông tương tác		25%	1	2.5	PI 3.2
CLO 3	Sử dụng thành thạo các công cụ phần mềm và áp dụng vào triển khai thiết kế mô hình 3d và các hiệu ứng. Sử dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng các công cụ kỹ thuật nhằm tạo ra các hiệu ứng đặc biệt từ đơn giản đến nâng cao nhằm phục vụ tốt cho		25%	1	2.5	PI 6.2

	các sản phẩm truyền thông					
CLO 4	Vận dụng những kỹ năng thực tế vào thiết kế sản phẩm Truyền thông tương tác		25%	1	2.5	PI 7.2,A

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:

Anh/Chị sử dụng các kiến thức và phần mềm Cinema 4D để tạo hiệu ứng cho một video ngắn về phim hoạt hình hoặc truyền thông.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài:

* Số lượng sản phẩm cần thiết kế:

2.1. Chọn nội dung video

- Video phim hoạt hình ngắn.
- Video truyền thông.

2.2. Nghiên cứu nội dung và phần mềm phù hợp

- Lên ý tưởng kịch bản cho phim hoạt hình hoặc thông điệp truyền thông.
- Chỉnh sửa và tạo nội dung theo kịch bản sử dụng các công cụ cơ bản của Cinema 4D (Object Manager, Attribute Manager, Bezier, Extrude, Subdivision, etc.).
- Tính toán cách tạo hiệu ứng dựa trên phân đoạn cụ thể (hiệu ứng chuyển động, âm thanh, ánh sáng).
- Duyệt kịch bản phân cảnh với hiệu ứng đi kèm.
- Tạo hiệu ứng âm thanh và hoàn thiện phim.
- Xuất video với định dạng phù hợp.

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_HIỆU ỨNG I -tên sản phẩm

Ví dụ: 241_71GRM140413_03_MSSV_Nguyễn Văn A_HIỆU ỨNG I

(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: MP4 (KT: Full HD (1920x1080))

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: **MP4** (KT: HD (1280 x 720), 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%)
1. Thành thạo công cụ kỹ thuật phần mềm (Cinema4D)	25%	Nắm vững hoàn toàn và sáng tạo, hiệu ứng phức tạp, phù hợp.	Sử dụng thành thạo nhưng thiếu tính sáng tạo hoặc đa dạng.	Khả năng sử dụng còn hạn chế, hiệu ứng chưa đạt yêu cầu.	Chưa nắm vững phần mềm, hiệu ứng không đạt yêu cầu.
2. Kỹ năng thiết kế sản phẩm truyền thông	25%	Vận dụng xuất sắc, tạo sản phẩm thẩm mỹ cao, sáng tạo.	Kỹ năng tốt nhưng thiếu sáng tạo hoặc đột phá.	Kỹ năng cơ bản, sản phẩm thiếu điểm nhấn và chưa hoàn thiện.	Kỹ năng yếu, sản phẩm không đạt yêu cầu thẩm mỹ.

3. Áp dụng phần mềm vào thiết kế mô hình 3D và hiệu ứng	25%	Sáng tạo, hiệu ứng đa dạng, đáp ứng tốt yêu cầu truyền thông.	Sử dụng tốt nhưng thiếu sáng tạo, sản phẩm đạt yêu cầu cơ bản.	Sử dụng còn hạn chế, hiệu ứng đơn giản, chưa sáng tạo.	Không thành thạo, hiệu ứng không phù hợp.
4. Vận dụng kỹ năng thực tế vào sản phẩm	25%	Vận dụng sáng tạo, linh hoạt, hiệu quả trong truyền thông.	Vận dụng tốt nhưng chưa tối ưu về sáng tạo hoặc hiệu quả.	Vận dụng còn hạn chế, sản phẩm chưa đáp ứng đủ yêu cầu.	Không vận dụng được kỹ năng, không đạt mục tiêu.
Tổng	100%				

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

Người duyệt đề

Giảng viên ra



ThS. Nguyễn Văn Phẩm



Nguyễn Khương Thanh Mai