

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 3, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	TẠO HÌNH 3		
Mã học phần:	71DRA330293	Số tín chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	241_71DRA330293		
Hình thức thi: Thực hành tại phòng họa thất	Thời gian làm bài:	7	ngày
☒ Cá nhân	☐ Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho và ten SV_.....		

Giảng viên nộp đề thi, đáp án bao gồm cả **Lần 1 và Lần 2** trước ngày **15/10/2024**.

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:

71DRA330293_Tạo hình 3_241_71DRA330293_Đề 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

Phương pháp đánh giá	Tỷ trọng thành phần điểm (%)	Hình thức đánh giá	Công cụ đánh giá	CLO	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Lấy dữ liệu đo lường mức độ đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Chuyên cần	10%	Điểm danh	Phiếu/đọc tên	CLO5	100%	PI 11.2
Làm bài tập thường xuyên	10%	Thảo luận	Đáp án	CLO 1 CLO 2 CLO 5	30% 40% 30%	PI 2.1 PI 2.2 PI 11.2
Bài tập nhóm/kiểm tra giữa kỳ	30%	Bài tập thực hành	Rubric/đáp án	CLO 1 CLO 3 CLO 4	20% 20% 60%	PI 2.1 PI 4.1 PI 10.1
Thi cuối kỳ	50 %	Đồ án	Rubric/đáp án	CLO 2 CLO 3 CLO 4	20% 30% 50%	PI 2.2 PI 4.1 PI 10.1

(Phần này phải phối hợp với thông tin từ đề cương chi tiết của học phần)

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 thể hiện bài vẽ Dáng T- Pose + Turnaround nhân vật và bài nghiên hành động biểu cảm + Render nhân vật hoàn thiện.

Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài:

1. Dáng T- Pose + Turnaround nhân vật

- Thể hiện đúng tỷ lệ và cấu trúc dáng T- Pose
- Thể hiện được kỹ thuật và yêu cầu cấu trúc xoay (chính diện- mặt bên và mặt sau)
- Chất liệu: Trên máy tính
- Số lượng: 1 bài trên khổ A3

2. Thể hiện nghiên cứu bài nghiên hành động biểu cảm + Render nhân vật hoàn thiện.

- Thể hiện nghiên cứu các hành động và biểu cảm của nhân vật
- Render diễn tả chất liệu, ánh sáng (2-3 điểm), không gian và màu sắc (Đơn giản, hình thức 2D)

3. Chất liệu: Trên máy tính

4. Số lượng: 3 bài: + T- Pose, Turnaround (1)

+ Hành động và biểu cảm (6)

+ Render nhân vật (1)

* Lưu ý:

- Sinh viên thể hiện thêm 1 bài cấu trúc nhân vật nhằm liên hệ thực hiện môn học kế tiếp
- Sinh viên trình bày hoàn chỉnh và tổng hợp bằng 1 File PDF
- Hình thức trình bày chuyên nghiệp và tính thẩm mỹ cao.

Cú pháp tên file: Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_THI- Tên bài thi

Ví dụ: 241_71DRA330293_02_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_THI Kết môn

(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)

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

* Định dạng file: **PDF** (File 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

Rubric 3 Thi cuối kỳ (Đồ án) – (CLO 1,2,3,4)

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Nắm rõ kiến thức về xã hội, mỹ học	15	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn	Áp dụng thích hợp các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn, nhưng còn sai sót quan trọng	Không nắm được các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn,
Áp dụng được các phương pháp xây dựng ý tưởng	25	Đưa ra được những cách giải quyết sáng tạo, hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật	Đưa ra được những cách giải quyết hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật nhưng còn sai sót nhỏ	Đưa ra được những cách giải quyết hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật, còn sai sót quan trọng	Không đưa ra được giải pháp hợp lý với việc xây dựng tính cách nhân vật
Kỹ năng thao tác trên máy (Photoshop)	15	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, hỗ trợ cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, nhưng chưa hỗ trợ tốt cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, còn gặp một vài sai sót trong xử lý	Kỹ năng thao tác trên máy chưa tốt, không thể hiện được bài
Nắm rõ kiến thức về cấu trúc và dáng người	20	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người	Áp dụng thích hợp và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người, nhưng còn sai sót quan trọng	Không áp dụng được các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người
Phân tích xử lý thông tin về thiết kế	25	Phân tích chính xác, đưa ra được những phương án thiết kế sáng tạo, phù hợp với việc xây dựng tính cách nhân vật	Phân tích chính xác, đưa ra được những phương án thiết kế phù hợp với việc xây dựng tính cách nhân vật, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Phân tích chính xác, đưa ra được những phương án thiết kế sáng tạo, nhưng chưa phù hợp với việc xây dựng tính cách nhân vật	Phân tích chưa chính xác, không đưa ra được phương án thiết kế
	100%				

TP. Hồ Chí Minh, ngày 3 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra đề



ThS. Nguyễn Văn Phẩm



ThS. Nguyễn Bạch Dương