

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 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	ĐẢM BẢO CHẤT LƯỢNG GAMES VIDEO		
Mã học phần:	71GAME30692	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:			
Hình thức thi: Đồ án	Thời gian làm bài:		Phút/ ngày
☒ Cá nhân	☐ Nhóm		
<i>Quy cách đặt tên file</i>	<i>Mã SV_Ho va ten SV_.....</i>		

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

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)
CLO2	Phân tích chiến lược phát triển games một cách cụ thể qua các giai đoạn tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ với sự hợp lý, khoa học.	Đồ án	20	1, 2	20	PLO3
CLO3	Nêu được vai trò và thể hiện được thông qua các quy trình tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ của sản xuất games có tính thực tế và có thể vận dụng được.	Đồ án	40	3, 4	40	PLO4
CLO4	Phân tích giá trị games và yếu tố tác động đến thị trường thông qua các mô hình kinh tế và hiệu quả của công nghiệp game	Đồ án	20	5	20	PLO6

	một cách khoa học và thể hiện sự tìm tòi..					
CLO5	Hiểu biết tự chủ, hợp tác và cầu tiến trong làm việc về lĩnh vực games thông qua các đề xuất cá nhân trong sản xuất và thiết kế game một cách thiết thực và thể hiện được quan điểm sáng tạo cá nhân.	Đồ án	20	6	20	PLO7

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

Yêu cầu: Sinh viên sẽ thực hiện một tài liệu thiết kế trò chơi (Game Design Document - GDD) cho một trò chơi nhập vai RPG. Tài liệu này phải bao gồm toàn bộ quá trình phát triển trò chơi từ giai đoạn tiền sản xuất, sản xuất đến hậu kỳ, đồng thời phân tích các yếu tố tác động đến giá trị của trò chơi và thị trường.

Các yêu cầu cần thực hiện:

1) Tóm tắt trò chơi (Game Overview):

- Mô tả ngắn gọn về trò chơi: Thể loại, cốt truyện chính, nhân vật, và cơ chế gameplay chính.
- Giải thích mục tiêu của trò chơi và đối tượng người chơi hướng tới.

2) Giai đoạn tiền sản xuất (Pre-production):

- Phân tích chiến lược phát triển: Trình bày các chiến lược đã sử dụng trong giai đoạn tiền sản xuất, bao gồm xác định ý tưởng, nghiên cứu thị trường, và lập kế hoạch cho gameplay.
- Vai trò trong tiền sản xuất: Phân tích vai trò của từng thành viên trong nhóm trong việc xây dựng ý tưởng, thiết kế giao diện, và phát triển kịch bản.

3) **Giai đoạn sản xuất (Production):**

- Phân tích quá trình sản xuất: Mô tả các bước chính trong quá trình sản xuất, bao gồm lập trình, tạo hình ảnh, thiết kế âm thanh, và xây dựng gameplay. Phân tích cách các giai đoạn này được thực hiện và đảm bảo tính nhất quán.
- Vai trò trong sản xuất: Giải thích vai trò của QA trong kiểm thử, đảm bảo chất lượng trò chơi và theo dõi tiến trình phát triển.

4) **Giai đoạn hậu kỳ (Post-production):**

- Phân tích quá trình hậu kỳ: Mô tả quy trình thử nghiệm cuối cùng, tối ưu hóa hiệu năng và chuẩn bị trò chơi cho phát hành.
- Vai trò trong hậu kỳ: Phân tích vai trò của việc kiểm tra độ ổn định, tối ưu hóa trải nghiệm người chơi và chuẩn bị các bản vá lỗi (patch).

5) **Phân tích giá trị trò chơi và tác động thị trường:**

- Phân tích giá trị trò chơi: Phân tích giá trị của trò chơi dựa trên các yếu tố như sự sáng tạo, tính giải trí và tiềm năng thương mại.
- Tác động đến thị trường: Phân tích cách trò chơi có thể cạnh tranh trên thị trường, mô hình kinh tế áp dụng (ví dụ: mô hình freemium, bán lẻ), và các yếu tố ảnh hưởng đến thành công thương mại của trò chơi.

6) **Đề xuất cá nhân và kỹ năng làm việc nhóm:**

- Đề xuất cá nhân: Đề xuất các phương án sáng tạo trong thiết kế trò chơi hoặc phát triển gameplay, dựa trên kỹ năng tự học và nghiên cứu.
- Kỹ năng làm việc nhóm: Phân tích cách bạn đã hợp tác với nhóm và các giải pháp để cải thiện hiệu quả làm việc trong môi trường nhóm.

Phương thức nộp bài:

Tài liệu thiết kế trò chơi đầy đủ (khoảng 10-15 trang), bao gồm tất cả các phần yêu cầu.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Để đảm bảo tính chuyên nghiệp và dễ hiểu trong việc trình bày bài tập lớn, sinh viên cần tuân thủ các hướng dẫn dưới đây:

a. Định dạng chung

- Font chữ: Times New Roman hoặc Arial, cỡ chữ 12.
- Giãn dòng: 1.5 dòng.
- Lề: Trên, dưới, trái, phải đều 2.5 cm.
- Số trang: Đánh số trang ở giữa, phía dưới mỗi trang.
- Độ dài: Từ 10 đến 15 trang (không tính bìa và phụ lục).

b. Cấu trúc báo cáo

Trang bìa:

- Tên đề tài: "Tài Liệu Thiết Kế Trò Chơi" (Game Design Document)
- Tên trò chơi sinh viên tự nghĩ ra.
- Họ tên sinh viên, mã số sinh viên, lớp học, và tên giảng viên hướng dẫn.
- Ngày nộp bài.

Mục lục:

- Danh mục các phần và số trang tương ứng.
- Liệt kê các mục lớn và các tiểu mục nhỏ nếu có.

Phần mở đầu (Game Overview):

- Mục tiêu: Mô tả ngắn gọn về trò chơi, thể loại, cốt truyện, nhân vật, cơ chế gameplay và đối tượng người chơi.
- Đối tượng hướng tới: Xác định rõ nhóm người chơi chính mà trò chơi nhắm đến.

Giai đoạn tiền sản xuất (Pre-production):

- Phân tích chiến lược: Giải thích các chiến lược phát triển ý tưởng và gameplay của trò chơi. Cung cấp ví dụ và số liệu cụ thể nếu có.
- Vai trò và quy trình: Mô tả vai trò của từng thành viên trong nhóm, các bước thiết kế, và lập kế hoạch trước khi phát triển.

Giai đoạn sản xuất (Production):

- Phân tích quá trình sản xuất: Trình bày quy trình phát triển trò chơi bao gồm lập trình, đồ họa, âm thanh, và gameplay.
- Vai trò trong sản xuất: Nêu rõ vai trò của nhóm QA và các thành viên khác trong việc đảm bảo chất lượng và kiểm thử trong suốt quá trình.

Giai đoạn hậu kỳ (Post-production):

- Phân tích hậu kỳ: Mô tả các bước kiểm thử cuối cùng, sửa lỗi và tối ưu hóa trước khi phát hành trò chơi.
- Vai trò trong hậu kỳ: Giải thích cách nhóm QA hỗ trợ trong việc chuẩn bị bản phát hành và cập nhật trò chơi sau khi ra mắt.

Phân tích giá trị trò chơi và tác động thị trường:

- Giá trị trò chơi: Phân tích sâu về tính sáng tạo, giải trí và thương mại của trò chơi.
- Tác động thị trường: Sử dụng các mô hình kinh tế để phân tích cách trò chơi sẽ tương tác với thị trường, đồng thời xem xét mô hình doanh thu và chiến lược marketing.

Đề xuất cá nhân và kỹ năng làm việc nhóm:

- Đề xuất cá nhân: Trình bày các ý tưởng sáng tạo hoặc cải tiến cho gameplay, thiết kế hoặc cách tiếp cận kỹ thuật.
- Kỹ năng làm việc nhóm: Đánh giá khả năng làm việc nhóm, cách bạn đã cộng tác với các thành viên khác và giải pháp nâng cao hiệu quả làm việc nhóm.

Phụ lục (nếu có):

- Bao gồm bất kỳ hình ảnh, bản vẽ, hoặc tài liệu tham khảo nào giúp làm rõ hơn về thiết kế trò chơi.

3. Rubric và thang điểm

Bài tập lớn cuối môn sẽ được chấm theo các tiêu chí cụ thể, dựa trên các tiêu chí học tập (CLO) đã đề ra. Tổng điểm tối đa là 100 điểm, chia đều thành các hạng mục dưới đây:

Phân tích chiến lược phát triển games (CLO2) - 20 điểm

- 15 - 20 điểm:
 - ✓ Phân tích chi tiết, khoa học và toàn diện về chiến lược phát triển game qua các giai đoạn tiền sản xuất, sản xuất và hậu kỳ.
 - ✓ Chiến lược được trình bày rõ ràng, có ví dụ cụ thể và liên kết tốt giữa các giai đoạn.
 - ✓ Đưa ra giải pháp khả thi và sáng tạo, phù hợp với mục tiêu của game.
- 6 - 14 điểm:
 - ✓ Phân tích chiến lược cơ bản, có nêu được các giai đoạn phát triển nhưng chưa đủ chi tiết hoặc không có các ví dụ cụ thể.
 - ✓ Giải pháp còn thiếu sáng tạo hoặc chưa phù hợp hoàn toàn với các giai đoạn.
- 0 - 5 điểm:
 - ✓ Phân tích không đầy đủ, thiếu các giai đoạn phát triển, hoặc không có giải pháp cụ thể.

- ✓ Chiến lược rời rạc, thiếu tính khả thi hoặc thiếu sự kết nối giữa các giai đoạn.

Vai trò và quy trình trong quá trình phát triển (CLO3) - 40 điểm

- 30 - 40 điểm:
 - ✓ Mô tả rõ ràng và chi tiết vai trò của từng thành viên trong các giai đoạn tiền sản xuất, sản xuất, và hậu kỳ.
 - ✓ Quy trình được trình bày mạch lạc, có sự liên kết chặt chẽ và thể hiện sự phối hợp tốt giữa các thành viên.
- 15 - 29 điểm:
 - ✓ Có mô tả vai trò và quy trình nhưng chưa đầy đủ hoặc còn thiếu chi tiết.
 - ✓ Quy trình phát triển còn thiếu sự liên kết giữa các giai đoạn hoặc vai trò của thành viên chưa rõ ràng.
- 0 - 14 điểm:
 - ✓ Mô tả không rõ ràng về vai trò và quy trình phát triển. Thiếu hoặc không có sự phân tích về vai trò trong từng giai đoạn.

Phân tích giá trị trò chơi và tác động thị trường (CLO4) - 20 điểm

- 15 - 20 điểm:
 - ✓ Phân tích sâu sắc về giá trị của trò chơi, bao gồm cả yếu tố sáng tạo và giải trí.
 - ✓ Có sự phân tích chi tiết về tác động đến thị trường, sử dụng mô hình kinh tế và chiến lược tiếp cận hợp lý.
- 7 - 14 điểm:
 - ✓ Phân tích cơ bản về giá trị trò chơi, nhưng còn thiếu chi tiết hoặc yếu tố sáng tạo chưa rõ ràng.
 - ✓ Phân tích tác động thị trường chưa đầy đủ hoặc thiếu liên kết với mô hình kinh tế.
- 0 - 6 điểm:
 - ✓ Phân tích giá trị trò chơi yếu hoặc không có. Tác động thị trường không rõ ràng, thiếu sự phân tích cụ thể.

Đề xuất cá nhân và kỹ năng làm việc nhóm (CLO5) - 20 điểm

- 12 - 15 điểm:
 - ✓ Đề xuất cá nhân sáng tạo, có tính khả thi cao, thể hiện sự tiến bộ và tự chủ trong quá trình làm việc.
 - ✓ Phân tích rõ ràng về cách làm việc nhóm, thể hiện tinh thần hợp tác và những giải pháp nâng cao hiệu quả làm việc nhóm.

➤ 7 - 11 điểm:

- ✓ Đề xuất có tính sáng tạo nhưng còn thiếu tính thực tiễn hoặc chưa rõ ràng.
- ✓ Phân tích về làm việc nhóm có nhưng chưa sâu sắc hoặc thiếu giải pháp cụ thể.

➤ 0 - 6 điểm:

- ✓ Đề xuất cá nhân thiếu tính sáng tạo hoặc không thực tế. Không có hoặc thiếu phân tích về kỹ năng làm việc nhóm.

TP. Hồ Chí Minh, ngày 5 tháng 11 năm 2024

Người duyệt đề



TS. VÕ VĂN LẠC

Giảng viên ra đề



ThS. Nguyễn Ngọc Chấn