

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:	LÝ THUYẾT GAME		
Mã học phần:	71THEO30652	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	241_71THEO30652_01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	180	Phút/ 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:
+ **71THEO30652**_LÝ THUYẾT GAME_241_71THEO30652_01_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)
CLO3	Sinh viên có khả năng ứng dụng lý thuyết game để thiết kế và phát triển các trò chơi cân bằng, đồng thời điều chỉnh yếu tố trong game để tối ưu hóa trải nghiệm người chơi.	Bài tập thực hành	40%	1	4	
CLO4	Sinh viên có khả năng sử dụng lý thuyết game để phân tích các tình huống phức tạp trong trò chơi và đề xuất các giải pháp chiến lược	Bài tập thực hành	40%	1	4	
CLO5	Sinh viên thể hiện khả năng làm việc độc lập, tự quản lý dự án và chịu trách nhiệm với các quyết định chiến lược trong quá trình phát triển game, đồng thời sẵn sàng học hỏi và cải tiến liên tục.	Bài tập thực hành	20%	1	2	

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài:

Thực hiện ghi hình video thuyết trình - Quy trình tiền sản xuất của một tựa game do sinh viên tự thiết kế

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Cấu trúc trình bày:

- Trang bìa: Thiết kế đầy đủ tên Game (đề tài), tên môn học, thông tin sinh viên
- Sử dụng Moodboard: Cập nhật đầy đủ nguồn hình ảnh, sử dụng hình ảnh tham khảo có tính chất lọc, hỗ trợ ý tưởng và tạo sự thu hút

- Nội dung phân chia cụ thể, rõ ràng, tối thiểu bao gồm các phần sau:
 - Giới thiệu tổng quan
 - Ý tưởng và chủ đề: Xác định thể loại, giải thích ý tưởng ban đầu, mục tiêu, đối tượng người chơi hướng đến.
 - Phát triển cốt truyện: Tạo dựng thế giới, nhân vật, môi trường, kịch bản cơ bản của game
 - Gameplay và cơ chế chính
 - Đồ họa và phong cách hình ảnh: Định hình phong cách hình ảnh và nghệ thuật sử dụng trong Game thông qua moodboard
 - Thiết kế nhân vật và bối cảnh: Phát triển phác thảo nhân vật và môi trường game
 - Kế hoạch sản xuất – kế hoạch và nguồn lực: Xác định công cụ, phần mềm sử dụng, kế hoạch quản lý thời gian và ngân sách

Định dạng Slide:

- Sử dụng slide PDF ngang (tỉ lệ 16:9)
- Trình bày gọn gàng, tránh chèn quá nhiều thông tin vào cùng 1 slide

Định dạng file thuyết trình

- Video tỉ lệ 16:9, độ phân giải 720HD, định dạng MP4.
- Video trình bày slide thuyết trình, và camera chân dung sinh viên trình bày
- Trang phục thuyết trình và bối cảnh lịch sự, trang trọng

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	CL O	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Sinh viên có khả năng ứng dụng lý thuyết game để thiết kế và phát triển các trò chơi cân bằng, đồng thời điều chỉnh yếu tố trong game để tối ưu hóa trải nghiệm người chơi.	CL O3	40%	Sinh viên thiết kế và phát triển trò chơi cân bằng xuất sắc, ứng dụng lý thuyết game một cách sáng tạo và chính xác. Điều chỉnh yếu tố trong game tối ưu hóa trải nghiệm người chơi rất hiệu quả, thể hiện sự hiểu biết sâu rộng và kỹ năng thực tiễn cao.	Sinh viên thiết kế và phát triển trò chơi cân bằng tốt, ứng dụng lý thuyết game đúng cách. Điều chỉnh yếu tố trong game giúp tối ưu hóa trải nghiệm người chơi, mặc dù còn thiếu một số chi tiết sáng tạo hoặc tinh chỉnh.	Sinh viên thiết kế và phát triển trò chơi cân bằng ở mức cơ bản, ứng dụng lý thuyết game chưa đầy đủ. Điều chỉnh yếu tố trong game có hiệu quả hạn chế trong việc tối ưu hóa trải nghiệm người chơi, cần cải thiện.	Sinh viên gặp khó khăn trong việc thiết kế và phát triển trò chơi cân bằng. Ứng dụng lý thuyết game không chính xác và điều chỉnh yếu tố trong game không hiệu quả trong việc tối ưu hóa trải nghiệm người chơi.
Sinh viên có khả năng sử dụng lý thuyết game	CL O4	40%	Sinh viên phân tích các tình huống phức tạp một cách sâu sắc và chính	Sinh viên phân tích tình huống phức tạp đầy đủ, sử dụng lý thuyết	Sinh viên phân tích tình huống phức tạp ở mức cơ	Sinh viên gặp khó khăn trong việc phân tích tình huống

để phân tích các tình huống phức tạp trong trò chơi và đề xuất các giải pháp chiến lược.			xác, sử dụng lý thuyết game để đưa ra các giải pháp chiến lược rõ ràng, hợp lý và có tính thực tiễn cao. Đề xuất chiến lược có khả năng giải quyết vấn đề hiệu quả.	game đúng cách và đưa ra giải pháp chiến lược hợp lý. Tuy nhiên, giải pháp có thể thiếu sự chi tiết hoặc sáng tạo.	bản, sử dụng lý thuyết game một cách chung chung và đưa ra giải pháp chiến lược còn hạn chế. Giải pháp chưa hoàn toàn hợp lý hoặc khả thi.	phức tạp và sử dụng lý thuyết game không chính xác. Đề xuất giải pháp chiến lược không hợp lý hoặc không rõ ràng.
Sinh viên thể hiện khả năng làm việc độc lập, tự quản lý dự án và chịu trách nhiệm với các quyết định chiến lược trong quá trình phát triển game, đồng thời sẵn sàng học hỏi và cải tiến liên tục.	CL O5	20%	Sinh viên làm việc độc lập xuất sắc, quản lý dự án hiệu quả và đưa ra quyết định chiến lược chính xác. Thể hiện trách nhiệm cao với công việc, sẵn sàng học hỏi và cải tiến liên tục. Quá trình làm việc thể hiện sự tự tin và kỹ năng tổ chức tốt.	Sinh viên làm việc độc lập tốt, quản lý dự án khá hiệu quả và đưa ra quyết định chiến lược hợp lý. Có trách nhiệm với công việc và sẵn sàng học hỏi và cải tiến, mặc dù một số khía cạnh cần cải thiện.	Sinh viên làm việc độc lập ở mức cơ bản, quản lý dự án còn hạn chế và quyết định chiến lược chưa hoàn toàn đúng đắn. Trách nhiệm với công việc và khả năng học hỏi có phần hạn chế.	Sinh viên gặp khó khăn trong việc làm việc độc lập và quản lý dự án. Quyết định chiến lược không hiệu quả và thiếu trách nhiệm với công việc. Khả năng học hỏi và cải tiến cần nhiều cải thiện.
		100 %				

TP. Hồ Chí Minh, ngày 12 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra đề



TS. Võ Văn Lạc



Phạm Ngọc Thanh Tân