

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
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:	Nền tảng công nghệ games		
Mã học phần:	71TECH30572	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	241_71TECH30572_01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	90	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 Nhật 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)
CLO1	Hiểu biết các nguyên lý thiết kế games.	Đồ án	30	1.1	3	
CLO2	Áp dụng các quy trình, tương tác của việc thiết kế games trong xây dựng các bộ phim ngắn.	Đồ án	20	1.2	2	
CLO3	Phân tích các phương pháp triển khai và phát triển games.	Đồ án	20	1.3	2	
CLO4	Sáng tạo các trò chơi và có tính chất thử nghiệm games	Đồ án	20	1.4	2	
CL05	Phân tích ý thức nghề nghiệp và tuân thủ luật bản quyền trong vấn đề thiết kế games	Đồ án	10	1.5	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: Phân tích nền tảng công nghệ game của công ty VinaGame:

- 1.1 Phân tích các lý thuyết game được công ty Vinagame áp dụng?
- 1.2 Mô tả quy trình phát triển game của công ty?
- 1.3 Phân tích phương pháp triển khai của công ty?
- 1.4 Ý tưởng sáng tạo game được công ty áp dụng là gì?
- 1.5 Các ý thức nghề nghiệp và tuân thủ bản quyền được công ty áp dụng là gì?

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

- Sinh viên trình bày các nội dung trên file word (trang A4 Font chữ Arial size 13)

3. Rubric và thang điểm

- 1.1 Phân tích các lý thuyết game được công ty Vinagame áp dụng? (3đ)
- 1.2 Mô tả quy trình phát triển game của công ty? (2đ)
- 1.3 Phân tích phương pháp triển khai của công ty? (2đ)
- 1.4 Ý tưởng sáng tạo game được công ty áp dụng là gì?(2đ)
- 1.5 Các ý thức nghề nghiệp và tuân thủ bản quyền được công ty áp dụng là gì? (1đ)

TP. Hồ Chí Minh, ngày 04 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra đề

Võ Văn Lạc

Nguyễn Thanh Điền