

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:	PHẦN MỀM ỨNG DỤNG III		
Mã học phần:	71SOF320432	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	241_71SOF320432_01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	180	Phút/ ngày
☒ Cá nhân		☐ Nhóm	
Quy cách đặt tên file		Mã SV_Ho và ten SV_.....	

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
+ **71SOF320432**_PHẦN MỀM ỨNG DỤNG III_241_71SOF320432_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	Kỹ năng sử dụng Blender để tạo nên các mô hình 3D, bao gồm thiết kế, chỉnh sửa hình dạng và áp dụng các thuộc tính cho mô hình, phù hợp với yêu cầu của các dự án game và hoạt hình.	Bài tập thực hành	40%	1	4	
CLO4	Áp dụng yếu tố thẩm mỹ tạo ra các sản phẩm 3D ứng dụng cho các dự án hoạt hình và game	Bài tập thực hành	40%	1	4	
CLO5	Phát triển khả năng quản lý dự án từ giai đoạn ý tưởng đến hoàn thiện, có khả năng đưa ra các quyết định sáng tạo và chịu trách nhiệm với sản phẩm của mình.	Bài tập thực hành	20%	1	2	

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

Sinh viên lựa chọn một trong hai định hướng sau:

- **(1) Định hướng game:** Phát triển mô hình Isometric 3D và gameplay cho một game tự chọn, đảm bảo các yếu tố sau:

- Thiết kế nên môi trường 3D theo phong cách Isometric, đảm bảo yếu tố thực tế của game
- Mô tả cơ chế chơi chính và các yếu tố tương tác trong môi trường 3D
- Bao gồm ít nhất 3 đối tượng tương tác: Nhân vật chính, vật phẩm, chương ngại vật.
- Nêu rõ chi tiết về nhân vật, phong cách đồ họa và bố cục tổng thể của bối cảnh

- **(2) Định hướng hoạt hình:** Phát triển mô hình Isometric 3D về cắt cảnh của một scene hoạt hình tự chọn, đảm bảo các yếu tố sau:

- Tạo dựng mô hình Isometric 3D mô tả bối cảnh trong một scene của phim hoạt hình tự chọn hoặc sáng tạo.
- Bao gồm các yếu tố quan trọng của bối cảnh: Nhân vật, không gian môi trường, nội thất, chướng ngại, chi tiết phụ...
- Nêu rõ phong cách nghệ thuật, màu sắc và ánh sáng sử dụng thể hiện rõ không khí và cảm xúc của khung hình.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

- **Trang tiêu đề:** Ghi rõ tên đề tài, tên môn học, thông tin sinh viên

- **Nội dung trình bày:**

- Giới thiệu về lựa chọn: Mô tả ngắn gọn định hướng đã chọn (game hoặc hoạt hình) và mục tiêu của bài tập
- Ý tưởng thiết kế: Nêu rõ ý tưởng và phong cách thiết kế (bao gồm cảm hứng từ nghệ thuật, các yếu tố cốt truyện/gameplay)
- Quá trình thiết kế: Từ bản phác thảo ban đầu đến việc xây dựng mô hình Isometric 3D
- Chi tiết đồ họa: Trình bày cụ thể hình ảnh Render các chi tiết không gian Isometric thành phẩm (cảnh vật, đối tượng tương tác)

- **Định dạng trình bày**

- Slide PDF ngang (tỉ lệ 16:9) mô tả chi tiết, hình ảnh rõ ràng.
- Folder file thực hành (tập tin nén zip bao gồm file .Blender và UV đi kèm)

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
Kỹ năng thiết kế và chỉnh sửa mô hình 3D cho các dự án game và hoạt hình.	CL O3	40%	Sinh viên thể hiện kỹ năng xuất sắc trong thiết kế và chỉnh sửa mô hình 3D, tạo ra các mô hình phù hợp và chất lượng cao cho các dự án game và hoạt hình. Sản phẩm hoàn chỉnh, tinh chỉnh và đáp ứng yêu cầu chuyên ngành.	Sinh viên có kỹ năng tốt trong thiết kế và chỉnh sửa mô hình 3D, tạo ra các mô hình chất lượng cho các dự án game và hoạt hình. Mô hình đáp ứng yêu cầu chuyên ngành, nhưng có thể thiếu một số chi tiết tinh chỉnh.	Sinh viên thiết kế và chỉnh sửa mô hình 3D ở mức cơ bản, đáp ứng yêu cầu của dự án game và hoạt hình nhưng thiếu một số yếu tố tinh chỉnh và sáng tạo. Sản phẩm đạt yêu cầu cơ bản nhưng chưa xuất sắc.	Sinh viên gặp khó khăn trong việc thiết kế và chỉnh sửa mô hình 3D, tạo ra sản phẩm không đáp ứng yêu cầu chất lượng cho các dự án game và hoạt hình. Sản phẩm thiếu sự tinh chỉnh và phù hợp.

Áp dụng yếu tố thẩm mỹ để tạo sản phẩm 3D chất lượng cho hoạt hình và game	CL O4	40%	Sinh viên áp dụng yếu tố thẩm mỹ một cách xuất sắc, tạo ra sản phẩm 3D đẹp mắt và chất lượng cao, phù hợp với yêu cầu về tính thẩm mỹ của hoạt hình và game.	Sinh viên áp dụng yếu tố thẩm mỹ tốt, tạo ra sản phẩm 3D chất lượng và đẹp mắt, nhưng có thể thiếu sự tinh chỉnh hoàn hảo về tính thẩm mỹ của hoạt hình và game.	Sinh viên áp dụng yếu tố thẩm mỹ ở mức cơ bản, tạo ra sản phẩm 3D có chất lượng hợp lý nhưng thiếu sự tinh chỉnh và đẹp mắt cần thiết cho hoạt hình và game.	Sinh viên áp dụng yếu tố thẩm mỹ kém, tạo ra sản phẩm 3D không đáp ứng yêu cầu về chất lượng và tính thẩm mỹ của hoạt hình và game.
Quản lý dự án 3D từ ý tưởng đến hoàn thiện, bao gồm ra quyết định sáng tạo và chịu trách nhiệm sản phẩm	CL O5	20%	Sinh viên quản lý dự án 3D từ ý tưởng đến hoàn thiện một cách chuyên nghiệp, ra quyết định sáng tạo phù hợp và chịu trách nhiệm toàn diện cho sản phẩm cuối cùng. Quy trình quản lý hiệu quả và tổ chức tốt.	Sinh viên quản lý dự án 3D từ ý tưởng đến hoàn thiện với tổ chức tốt và ra quyết định sáng tạo hợp lý, nhưng có thể thiếu sự hoàn thiện toàn diện hoặc sáng tạo.	Sinh viên quản lý dự án 3D với sự tổ chức và sáng tạo cơ bản, nhưng có thể thiếu chi tiết trong các quyết định sáng tạo và trách nhiệm trong việc hoàn thiện dự án.	Sinh viên quản lý dự án 3D một cách kém, thiếu tổ chức và sáng tạo, không hoàn thành dự án một cách hiệu quả hoặc thiếu trách nhiệm với sản phẩm cuối cùng.
		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