

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 2, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	THIẾT KẾ GAMES TƯƠNG TÁC		
Mã học phần:	71INTE30632	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 và 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)
CLO2	Đề xuất được các giải pháp sáng tạo dựa trên các giải pháp đề xuất thực hiện đồ án mang tính độc lập không vay mượn và ảnh hưởng đến các sản phẩm đã có trên thị trường,	Đồ án	20	1	10	PLO2
CLO3	Phân tích một cách khoa học về các khái niệm thúc đẩy, Thiết kế tương tác thông qua những kiến thức trình bày trong đồ án và khả năng vận dụng và liên tưởng các môn hình khác.	Đồ án	40	2	10	PLO3
CLO4	Ứng dụng games logic trong xây dựng đồ án games	Đồ án	20	3	10	PLO4

	thông qua tính hợp lý và khả năng ứng dụng					
CLO5	Đưa ra các giải pháp mà có thể vận dụng trong games logic trong xây dựng đồ án games thông qua tính hợp lý và khả năng hoạt động của game	Đồ án	20	4	10	PLO6, 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 thiết kế và phát triển một trò chơi nhập vai (RPG). Đồ án sẽ được đánh giá dựa trên các tiêu chí học tập đã đề ra và cần thể hiện sự sáng tạo, tính độc lập, và khả năng vận dụng các kiến thức đã học vào thực tiễn phát triển trò chơi.

Các yêu cầu cần thực hiện:

1) Sáng tạo và tính độc lập:

- Đề xuất được các giải pháp sáng tạo dựa trên khả năng tự phát triển ý tưởng mà không vay mượn hay bị ảnh hưởng từ các sản phẩm trò chơi đã có trên thị trường.
- Đồ án phải có tính độc lập, sáng tạo trong cách tiếp cận thiết kế cốt truyện, hệ thống nhân vật và cơ chế gameplay của trò chơi.

2) Phân tích khoa học và vận dụng thiết kế tương tác:

- Sinh viên phải phân tích một cách khoa học các khái niệm thúc đẩy thiết kế tương tác (Interaction Design) thông qua việc trình bày rõ ràng những yếu tố thiết kế đã áp dụng trong đồ án.
- Vận dụng khả năng liên tưởng và áp dụng kiến thức từ các môn học khác, như đồ họa, lập trình, và logic game để giải quyết các vấn đề trong quá trình phát triển trò chơi.

3) Ứng dụng logic game trong xây dựng:

- Đồ án phải thể hiện tính hợp lý và khả năng ứng dụng của các yếu tố logic game, bao gồm hệ thống chiến đấu, phát triển nhân vật, các nhiệm vụ, và tiến trình của người chơi.

- Sinh viên cần trình bày cách logic game được triển khai trong trò chơi và giải thích lý do tại sao các giải pháp này phù hợp với thể loại RPG.

4) Giải pháp kỹ thuật đảm bảo tính hoạt động:

- Sinh viên phải đề xuất và trình bày các giải pháp kỹ thuật có thể vận dụng trong việc xây dựng game. Các giải pháp này cần đảm bảo tính hoạt động mượt mà của trò chơi, từ cơ chế gameplay đến tương tác giữa các đối tượng trong game.
- Kiểm tra tính hợp lý của các hệ thống game như giao diện người dùng, cơ chế nhiệm vụ, và các sự kiện trong game.

Phương thức nộp bài:

- Nộp file dự án Unity hoàn chỉnh (bao gồm cả các scripts và scene).
- Báo cáo chi tiết về quá trình phát triển, phân tích các yếu tố thiết kế và logic đã áp dụng.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

Để đảm bảo bài tập lớn cuối môn được trình bày một cách rõ ràng, mạch lạc và đúng yêu cầu, sinh viên cần tuân thủ theo các quy định dưới đây:

a. Bài báo cáo dự án

- Tiêu đề:
 - ✓ Tên dự án: Tên game RPG sinh viên phát triển.
 - ✓ Họ và tên sinh viên, mã số sinh viên, lớp học, và giảng viên hướng dẫn.
- Phần mở đầu:
 - ✓ Giới thiệu ngắn gọn về ý tưởng chính của trò chơi, bối cảnh cốt truyện, và mục tiêu mà trò chơi hướng đến.
 - ✓ Tóm tắt các yếu tố sáng tạo và độc đáo trong trò chơi.
- Nội dung chính:
 - ✓ Giải pháp sáng tạo: Trình bày các giải pháp sáng tạo và cách chúng được áp dụng để đảm bảo tính độc lập và không vay mượn từ các sản phẩm có sẵn.
 - ✓ Phân tích thiết kế tương tác (IXD): Mô tả và phân tích chi tiết về các khái niệm thúc đẩy thiết kế tương tác đã được áp dụng trong dự án. Phần này cần có phân tích lý thuyết kết hợp với các ví dụ thực tế từ game của bạn.

- ✓ Ứng dụng logic game: Giải thích cách bạn đã ứng dụng logic game vào hệ thống chiến đấu, phát triển nhân vật, và các nhiệm vụ trong game. Cần trình bày một cách rõ ràng về sự hợp lý và khả năng hoạt động của những giải pháp này.
- ✓ Giải pháp kỹ thuật: Trình bày các giải pháp kỹ thuật đã triển khai, bao gồm các giải pháp đảm bảo tính ổn định, mượt mà của trò chơi. Điều này bao gồm cả phần xử lý sự kiện và các yếu tố tương tác trong game.

➤ **Phần kết luận:**

- ✓ Đánh giá tổng quát về những gì đạt được trong quá trình làm đồ án.
- ✓ Nêu rõ các khó khăn gặp phải và cách khắc phục.
- ✓ Đưa ra ý kiến cá nhân về tiềm năng phát triển của trò chơi trong tương lai.

➤ **Phụ lục (nếu có):**

- ✓ Các hình ảnh minh họa về các bước phát triển hoặc tài liệu tham khảo.

b. Dự án Unity

➤ **File nộp:**

- ✓ Nộp dự án hoàn chỉnh bao gồm tất cả các tệp liên quan (cảnh, scripts, assets, v.v.) trong một thư mục duy nhất, nén dưới dạng .zip hoặc .rar.

➤ **Các lưu ý khác:**

- ✓ Trò chơi phải chạy mượt mà, không có lỗi nghiêm trọng ảnh hưởng đến gameplay.
- ✓ Mọi chi tiết kỹ thuật trong game phải được giải thích trong báo cáo.

3. Rubric và thang điểm

Dưới đây là các tiêu chí đánh giá chi tiết cho bài tập lớn cùng với thang điểm tương ứng. Tổng điểm tối đa cho bài tập là **10 điểm**, được phân chia thành các hạng mục cụ thể như sau:

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt Từ 8đ - 10đ	Khá Từ 6đ - dưới 8đ	Trung bình Từ 4đ - dưới 6đ	Yếu Dưới 4đ
Sáng tạo và tính độc lập	20	Ý tưởng trò chơi mang tính sáng tạo cao, hoàn toàn độc lập, không bị ảnh hưởng bởi các sản phẩm hiện có	Ý tưởng có sáng tạo nhưng vẫn có một vài ảnh hưởng nhỏ từ các sản phẩm khác.	Ý tưởng chưa có tính đột phá	Ý tưởng chưa rõ ràng, có sự trùng lặp với các trò chơi khác.

		trên thị trường.			
Phân tích khoa học về thiết kế tương tác	40	Phân tích kỹ lưỡng và khoa học về các khái niệm thúc đẩy thiết kế tương tác (Interaction Design), áp dụng hợp lý trong trò chơi.	Phân tích hợp lý nhưng chưa đầy đủ về các khái niệm của thiết kế tương tác.	Phân tích hợp lý, nhưng chưa hoàn thiện, còn nhiều thiếu sót	Phân tích không đầy đủ hoặc thiếu rõ ràng về thiết kế tương tác.
Ứng dụng logic game và hợp lý	20	Trò chơi có hệ thống logic hợp lý, các yếu tố như hệ thống chiến đấu, phát triển nhân vật, và nhiệm vụ được triển khai mạch lạc và rõ ràng.	Trò chơi có logic cơ bản nhưng một số yếu tố chưa thực sự hợp lý hoặc chưa triển khai hoàn chỉnh.	Trò chơi có logic chưa hoàn thiện, còn nhiều chỗ chưa triển khai đúng.	Logic game yếu hoặc không hợp lý, nhiều phần của trò chơi không kết nối với nhau hoặc gây khó khăn cho người chơi.
Giải pháp kỹ thuật và hiệu năng	20	Giải pháp kỹ thuật đảm bảo tính hoạt động tốt của trò chơi.	Game hoạt động cơ bản nhưng có một số lỗi kỹ thuật nhỏ hoặc hiệu năng chưa tối ưu.	Game hoạt động nhưng còn các lỗi về giao diện, tương tác	Game có nhiều lỗi kỹ thuật ảnh hưởng đến trải nghiệm chơi.

TP. Hồ Chí Minh, ngày 31 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề



VÕ VĂN LẠC

Giảng viên ra đề



Nguyễn Ngọc Chấn