

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 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	Game mô phỏng cho học tập		
Mã học phần:	71GAME40713	Số tín chỉ:	3
Mã nhóm lớp học phần:	242_71GAME40713_01		
Hình thức thi: Đồ án/Tiểu luận (Thuyết trình/Không thuyết trình)	Thời gian làm bài:	14	ngày
☒ GV giao đề bài trong thời gian giảng dạy lớp học phần	☐ TT. Khảo thí thiết lập và giao đề bài trên hệ thống thi CTE theo lịch thi Phòng Đào tạo công bố		
☐ Cá nhân	☒ Nhóm	Số SV/nhóm:	6
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho va ten SV_Tên học phần		

Giảng viên nộp đề thi, đáp án bao gồm cả **Lần 1 và Lần 2 trước ngày 06/04/2025.**

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
 - Size: 13
 - Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
- + **71GAME40713**_Game mô phỏng cho học tập_242_71GAME40713_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

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 sử dụng các công cụ và phần mềm phát triển game để tạo ra game học tập mô phỏng, từ giai đoạn lập kế hoạch đến việc triển khai và kiểm thử các tính năng game.	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 4.1; PI 4.2
CLO4	Sinh viên có khả năng đánh giá hiệu quả của game học tập thông qua phản hồi từ người chơi và dữ liệu phân tích, và thực hiện các cải tiến để tối ưu hóa trải nghiệm người dùng và đạt được mục tiêu học tập.	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 6.1; PI 6.2
CLO5	Sinh viên có khả năng làm việc độc lập và chủ động trong việc thiết kế, phát triển và hoàn thiện các trò chơi học tập, chịu trách nhiệm về chất lượng sản phẩm cuối cùng và có khả năng phối hợp trong các dự án nhóm.	Đồ án	20%	1, 2	2.0	PI 7.1; PI 7.2

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

1.1 Trailer game

- Độ dài: từ 1 phút đến 2 phút 30 giây (bao gồm cả intro, outro)

- Nội dung yêu cầu:

- Giới thiệu mô phỏng giáo dục, đào tạo hoặc rèn luyện kỹ năng.
- Trình bày rõ mục tiêu học tập, đối tượng người chơi và cách tiếp cận giảng dạy
- Hiện thị các cơ chế gameplay chính, giao diện, hệ thống bài học hoặc tương tác mô phỏng
- Có đầy đủ âm thanh hiệu ứng, thuyết minh, nhạc nền phù hợp.
- Chất lượng đồ họa thể hiện tốt, phù hợp với phong cách và thể loại game

1.2 Artbook

- Kích thước: Tự chọn trong khoảng A4 (210x297mm) trang đơn. Số lượng trang trên 40 trang nội dung.

- Nội dung bao gồm:

- Bìa sách: thiết kế sáng tạo, phù hợp với phong cách game
- Giới thiệu tác giả, nhóm tác giả: Mô tả thông tin và vai trò của từng thành viên trong nhóm, đóng góp cụ thể
- Ý tưởng nghiên cứu game: Nêu rõ thể loại, hướng phát triển, cảm hứng sản xuất game,
- Thông tin tổng quan về game: Giới thiệu về bối cảnh, cơ chế chơi, phong cách nghệ thuật game
- Thiết kế hệ thống nhân vật hoặc đối tượng học tập: Mô tả Moodboard, phác thảo, màu sắc và thiết kế nhân vật, hướng dẫn viên, công cụ hỗ trợ học tập trong game.
- Thiết kế môi trường mô phỏng: Bối cảnh học tập, không gian tương tác mô phỏng
- Thiết kế gameplay: Mô tả cách người chơi tiếp cận nội dung học tập, các bài kiểm tra, phản hồi từ hệ thống
- Quy trình thực hiện lập trình: Tổng quan các bước phát triển, phần mềm sử dụng.
- Ấn phẩm truyền thông: Các hình ảnh, nội dung quảng bá, chiến lược tiếp thị.

1.3. Poster

- Kích thước: 400x600mm, khổ dọc hoặc ngang.

- Nội dung yêu cầu:

- Title game: tên game chính thức, thiết kế phù hợp
- Splash Art: Hình ảnh chủ đạo thể hiện phong cách nghệ thuật của game

- Thông tin mô tả: Giới thiệu ngắn gọn về game, nền tảng hỗ trợ, ekip thực hiện

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

2.1 Trailer game

- Định dạng: MP4
- Độ phân giải: Full HD (1920x1080)

2.2 Artbook

- Bản nộp trực tuyến: Định dạng PDF rút gọn, dung lượng không quá 30MB
- Bản nộp trực tiếp: In màu, đóng cuốn (Đóng gáy keo, đóng chữ A, không đóng lò xo). kích thước trong khoảng A4 (210x297mm) trang đơn.

2.3 Poster

- Bản nộp trực tuyến: Định dạng JPEG, kích thước 400x600mm, 300 Dpi.
- Bản nộp trực tiếp: Cán form cứng 3 - 5mm, kích thước 400x600mm.

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 sử dụng các công cụ và phần mềm phát triển game để tạo ra game học tập mô phỏng, từ giai đoạn lập kế hoạch đến việc triển khai và kiểm thử các tính năng game.	CLO 3	40%	Sinh viên sử dụng thành thạo các công cụ phát triển game, từ việc lập kế hoạch, thiết kế đến triển khai và kiểm thử các tính năng game học tập. Các trò chơi học tập được phát triển đạt chất lượng cao, có tính ổn định và khả năng học tập rõ ràng. Sinh viên có khả năng tự giải quyết các vấn đề kỹ thuật và thiết kế trong quá trình phát triển.	Sinh viên có thể sử dụng công cụ phát triển game hiệu quả trong việc triển khai game học tập, nhưng đôi khi gặp khó khăn trong các giai đoạn kiểm thử hoặc xử lý các lỗi kỹ thuật. Game học tập phát triển có thể thiếu một số tính năng hoặc chưa hoàn thiện hoàn toàn.	Sinh viên sử dụng công cụ phát triển game ở mức cơ bản, chưa đủ mạnh mẽ trong việc triển khai các tính năng game hoặc gặp nhiều vấn đề trong quá trình phát triển và kiểm thử.	Sinh viên gặp khó khăn lớn trong việc sử dụng các công cụ phát triển game, không thể triển khai game học tập một cách hiệu quả, thiếu các tính năng cơ bản hoặc gặp nhiều lỗi trong quá trình kiểm thử.
Sinh viên có khả năng đánh giá hiệu quả của game	CLO 4	40%	Sinh viên có khả năng đánh giá chính xác hiệu	Sinh viên có thể đánh giá hiệu quả game	Sinh viên đánh giá cơ bản hiệu quả	Sinh viên không thể đánh giá

học tập thông qua phản hồi từ người chơi và dữ liệu phân tích, và thực hiện các cải tiến để tối ưu hóa trải nghiệm người dùng và đạt được mục tiêu học tập.			quả của game học tập bằng cách sử dụng phản hồi từ người chơi và phân tích dữ liệu, từ đó đưa ra những cải tiến rõ ràng và hiệu quả để tối ưu hóa trải nghiệm người dùng và mục tiêu học tập. Các cải tiến được thực hiện hợp lý, và game trở nên dễ sử dụng và hiệu quả hơn.	qua phản hồi và dữ liệu, nhưng các cải tiến chưa đầy đủ hoặc chưa thực sự tối ưu hóa trải nghiệm người dùng. Dữ liệu hoặc phản hồi có thể được áp dụng tốt hơn trong việc cải tiến game.	của game, nhưng không sử dụng phản hồi và dữ liệu một cách đầy đủ hoặc chưa thực hiện các cải tiến mạnh mẽ. Game vẫn còn một số điểm cần cải thiện.	chính xác hiệu quả game học tập hoặc không thực hiện cải tiến dựa trên phản hồi và dữ liệu thu thập được, dẫn đến trải nghiệm người dùng không được tối ưu hóa
Sinh viên có khả năng làm việc độc lập và chủ động trong việc thiết kế, phát triển và hoàn thiện các trò chơi học tập, chịu trách nhiệm về chất lượng sản phẩm cuối cùng và có khả năng phối hợp trong các dự án nhóm.	CLO 5	20%	Sinh viên làm việc độc lập với trách nhiệm cao, hoàn thành các nhiệm vụ đúng hạn và đạt chất lượng xuất sắc. Sinh viên có khả năng phối hợp tốt trong các dự án nhóm, chủ động hỗ trợ các thành viên khác và đảm bảo tiến độ công việc.	Sinh viên làm việc độc lập tốt, nhưng có thể thiếu sự chủ động trong một số tình huống. Khả năng phối hợp nhóm khá, nhưng cần cải thiện thêm khả năng làm việc nhóm hoặc giải quyết các vấn đề phát sinh.	Sinh viên thiếu chủ động, cần sự hướng dẫn trong các công việc độc lập và không thể hoàn thành nhiệm vụ đúng hạn. Khả năng phối hợp nhóm còn hạn chế.	Sinh viên không làm việc độc lập được, thiếu trách nhiệm với công việc và không thể phối hợp hiệu quả trong nhóm.
		100%				

Người duyệt đề



TS. Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 3 năm 2025

Giảng viên ra đề



Phạm Ngọc Thanh Tân