

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 nhập vai		
Mã học phần:	71GAME40733	Số tín chỉ:	3
Mã nhóm lớp học phần:	242_71GAME40733_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 và 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:
- + **71GAME40733**_Game nhập vai_242_71GAME40733_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	Sử dụng thành thạo các công cụ phát triển game: Unity, Blender và Photoshop để tạo ra các sản phẩm game nhập vai hoàn chỉnh, từ ý tưởng đến triển khai	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 4.1; PI 4.2
CLO4	Thiết kế và phát triển các yếu tố đồ họa và hình ảnh, bao gồm nhân vật, môi trường, giao diện. Đảm bảo tính thẩm mỹ và hiệu quả trong gameplay.	Đồ án	40%	1, 2, 3	4.0	PI 6.1; PI 6.2
CLO5	Quản lý và hoàn thiện một dự án game nhập vai, bao gồm giải quyết vấn đề phát sinh và đảm bảo tiến độ theo kế hoạch.	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:

- Mô tả được nội dung cốt truyện theo cấu trúc 3 hồi, đáp ứng yêu cầu nội dung của game nhập vai
- Thể hiện được Gameplay thực tế của trò chơi
- 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
- Kịch bản cốt truyện chi tiết: Diễn giải từng phần theo cấu trúc cốt truyện
- Thiết kế nhân vật: Bao gồm phác thảo, moodboard mô tả tính cách, tạo hình chi tiết
- Thiết kế bối cảnh: Hình ảnh concept môi trường, moodboard
- Thiết kế gameplay: Các cơ chế điều khiển, giao diện người dùng, nhiệm vụ chính
- 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 mockup 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	CLO	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Sử dụng thành thạo các công cụ phát triển game: Unity, Blender và Photoshop để tạo ra các sản phẩm game nhập vai hoàn chỉnh, từ ý tưởng đến triển khai	CLO3	40%	Sử dụng thành thạo công cụ (Unity, Blender, Photoshop), tạo ra sản phẩm game hoàn chỉnh với độ chi tiết và chất lượng cao.	Sử dụng tương đối tốt các công cụ, sản phẩm đạt yêu cầu cơ bản nhưng thiếu một số chi tiết hoặc độ hoàn thiện chưa cao.	Sử dụng các công cụ ở mức cơ bản, sản phẩm chưa hoàn chỉnh hoặc còn nhiều lỗi.	Không sử dụng được các công cụ hoặc sản phẩm không đạt yêu cầu.
Thiết kế và phát triển các yếu tố đồ họa và hình ảnh, bao gồm nhân vật, môi trường, giao diện. Đảm bảo tính thẩm mỹ và hiệu quả trong gameplay.	CLO4	40%	Thiết kế đồ họa và hình ảnh xuất sắc, đảm bảo cả tính thẩm mỹ và tính hiệu quả trong gameplay, tạo ấn tượng mạnh mẽ.	Thiết kế đồ họa đáp ứng yêu cầu cơ bản, sản phẩm có tính thẩm mỹ nhưng chưa nổi bật hoặc hiệu quả gameplay chưa cao.	Thiết kế đồ họa chưa đạt yêu cầu về thẩm mỹ hoặc hiệu quả, thiếu sự sáng tạo hoặc đồng nhất.	Không đáp ứng được yêu cầu về thiết kế đồ họa, sản phẩm không đạt tiêu chuẩn.

Quản lý và hoàn thiện một dự án game nhập vai, bao gồm giải quyết vấn đề phát sinh và đảm bảo tiến độ theo kế hoạch.	CLO5	20%	Quản lý dự án hiệu quả, hoàn thành đúng tiến độ, xử lý linh hoạt các vấn đề phát sinh và tạo ra sản phẩm chất lượng cao.	Quản lý dự án cơ bản, tiến độ đảm bảo nhưng còn hạn chế trong việc xử lý vấn đề hoặc sản phẩm chưa đạt độ hoàn thiện mong muốn.	Quản lý dự án thiếu hiệu quả, tiến độ bị trì hoãn hoặc sản phẩm không hoàn thiện.	Không quản lý được dự án, không đảm bảo tiến độ hoặc sản phẩm không được hoàn thành.
		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