

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
GHI TÊN ĐƠN VỊ CHỦ QUẢN MÔN HỌC

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 3, năm học 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	THIẾT KẾ ĐỒ HỌA II		
Mã học phần:	71GRA220112	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	243_71GRA220112_01		
Hình thức thi: Đồ án/Tiểu luận (Thuyết trình/Không thuyết trình)	Thời gian làm bài:		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:	
Quy cách đặt tên file		Mã SV_Ho và ten SV_Tên học phần	

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

Sinh viên thực hiện diễn hoạt Poster thiết kế.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

a. Quy định chung:

Phương thức thực hiện	Cá nhân
Chuyển động	Mượt mà: Các yếu tố di chuyển trơn tru, không giật. Hài hòa: Phần tử di chuyển ăn khớp, tạo sự thống nhất.
Sự sáng tạo	Hiệu ứng độc đáo: Sử dụng hiệu ứng hình ảnh sáng tạo và hợp lý. Ý tưởng sáng tạo: Tương tác hấp dẫn, gây bất ngờ. Đảm bảo ý tưởng và tính thẩm mỹ.
Đồng bộ với nhạc	Nhịp nhàng với nhạc: Chuyển động khớp với nhịp điệu và cao trào của nhạc. Hài hòa: Chuyển động và nhạc bổ sung cho nhau, tăng cảm xúc.
Chất lượng kỹ thuật	Rõ nét: Video HD 720p trở lên, không mờ, nhòe. Không lỗi: Video không giật, âm thanh rõ ràng, không méo tiếng.

Thời lượng	Clip sản phẩm có độ dài khoảng 15 giây – 30 giây
-------------------	--

b. Hình thức nộp bài: Nộp đủ 2 kênh

- Format nội dung đề thi:

Định dạng lưu file: **MP4**

- Cú pháp tên file: **Mã LHP_MSSV_Họ tên sinh viên**

Kênh 1: UPLOAD BÀI LÀM TRÊN TRANG online (CTE) CỦA TRƯỜNG theo đúng thời gian quy định.

* Định dạng file: **MP4**

Kênh 2: UPLOAD BÀI LÀM TRÊN TRANG **GOOGLE DRIVE** của giảng viên theo đúng thời gian quy định.

* Định dạng file: **MP4** và file Project (thư mục có đầy đủ dữ liệu).

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
Áp dụng các kỹ thuật và công cụ để tạo nên các hiệu quả đồ họa sáng tạo, độc đáo	CLO3	40%	Sinh viên áp dụng linh hoạt các kỹ thuật và công cụ phần mềm để tạo nên các hiệu ứng đồ họa độc đáo và sáng tạo, dễ dàng thu hút người xem và tạo giá trị ấn tượng mạnh mẽ	Sinh viên sử dụng các kỹ thuật và công cụ hiệu quả nhưng chưa đủ linh hoạt. Sản phẩm tạo ra độc đáo, nhưng thiết đi đột phá và tinh tế để tạo ấn tượng mạnh mẽ	Sinh viên sử dụng các kỹ thuật và công cụ ở mức độ cơ bản để tạo nên các hiệu quả đồ họa nhưng thiết đi sự sáng tạo và độc đáo. Sản phẩm không gây được sự chú ý đặc biệt đến người xem	Sản phẩm thiết sự sáng tạo, chỉ được sử dụng các công cụ cơ bản nhưng còn khó khăn cản trở. Hiệu quả đồ họa mờ nhạt và không tạo ấn tượng.
Thiết kế và thực hiện dự án phù hợp với mục tiêu và đáp ứng nhu cầu khách hàng	CLO4	40%	Sinh viên thực hành thiết kế và thực hiện dự án với sự tỉ mỉ và chính xác, đảm bảo mục tiêu khách hàng được hiểu rõ và đáp ứng toàn diện từ kỹ thuật, thẩm mỹ, giá trị thị trường	Sinh viên thực hành thiết kế và thực hiện dự án đáp ứng mục tiêu và nhu cầu khách hàng, tuy nhiên còn một số điểm chưa hoàn hảo. Sản phẩm vẫn đáp ứng được phần lớn yêu cầu khách hàng và mang được giá trị tương đối tốt	Sinh viên thực hành thiết kế và thực hiện dự án đáp ứng một phần yêu cầu khách hàng, nhưng còn thiếu sự tỉ mỉ. Sản phẩm cuối cùng không hoàn toàn đáp ứng được mong đợi của khách hàng	Sinh viên thiết kế dự án không đáp ứng đúng mục tiêu và nhu cầu khách hàng, thiếu đi sự hiểu biết và chú ý đến yêu cầu được đề ra.

Tự chủ trong quá trình làm việc, có trách nhiệm, trung thực trong quá trình sáng tạo sản phẩm.	CLO5	20%	Sinh viên tự chủ và có trách nhiệm trong quá trình làm việc, tuân thủ thời hạn. Luôn trung thực và minh bạch trong quá trình sáng tạo sản phẩm. Tích cực tìm kiếm phản hồi và sẵn sàng học hỏi	Sinh viên có trách nhiệm trong công việc. Trung thực và chân thành trong quy trình sáng tạo sản phẩm.	Sinh viên thiếu sự tự chủ trong quá trình làm việc. Vẫn còn các vấn đề liên quan đến độ trung thực trong quá trình sáng tạo sản phẩm	Sinh viên thiếu sự tự chủ và trách nhiệm trong công việc, thiếu trung thực và có những hành vi gian lận trong quá trình sáng tạo sản phẩm.
		100%				

Người duyệt đề



Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 06 năm 2025

Giảng viên ra đề



Trần Thanh Mau