|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Nguyễn Văn Tỉnh Học hàm, học vị: Tiến sĩ

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20232IT6004001 Khóa: 16

Tên nhóm: Nhóm 20

Họ và tên thành viên nhóm:

* Vũ Xuân Điệp
* Phạm Hữu Hòa
* Phạm Đức Thắng

Tên sản phẩm: Xây dựng game FUN FRUIT JUMP sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 30 tháng 06 năm 2024*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Học hàm, học vị:

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20231IT6004003 Khóa: 15

Tên nhóm: Nhóm 6

Họ và tên thành viên nhóm: Hoàng Quốc Chiến

Tên sản phẩm: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 28 tháng 12 năm 2023*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Nguyễn Văn Tỉnh Học hàm, học vị: Tiến sĩ

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20231IT6004003 Khóa: 15

Tên nhóm: Nhóm 6

Họ và tên thành viên nhóm: Nguyễn Mạnh Cường

Tên sản phẩm: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 28 tháng 12 năm 2023*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Học hàm, học vị:

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20231IT6004003 Khóa: 15

Tên nhóm: Nhóm 6

Họ và tên thành viên nhóm: Nguyễn Mạnh Cường

Tên sản phẩm: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 28 tháng 12 năm 2023*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Nguyễn Văn Tỉnh Học hàm, học vị: Tiến sĩ

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20231IT6004003 Khóa: 15

Tên nhóm: Nhóm 6

Họ và tên thành viên nhóm: Lê Quí Long

Tên sản phẩm: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 28 tháng 12 năm 2023*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ TIỂU LUẬN, BÀI TẬP LỚN, ĐỒ ÁN/DỰ ÁN**

**I. THÔNG TIN CHUNG**

Người đánh giá: Học hàm, học vị:

Đơn vị công tác: Khoa CNTT

Tên lớp: 20231IT6004003 Khóa: 15

Tên nhóm: Nhóm 6

Họ và tên thành viên nhóm: Lê Quí Long

Tên sản phẩm: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity

**II. ĐÁNH GIÁ** *(Điểm từng tiêu chí và điểm cuối cùng làm tròn đến 0,5 điểm)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Mục tiêu/Chuẩn đầu ra học phần** | **Tiêu chí đánh giá sản phẩm** | | **Điểm tối đa** | **Điểm đánh giá** |
| 1 | L1 | Giới thiệu công cụ rõ ràng, chi tiết | | 2 |  |
| 2 | Xây dựng kịch bản sản phẩm đa phương tiện logic, phù hợp, có tính khả thi | | 2 |  |
| 3 | L2 | Chuẩn bị, xây dựng các tài nguyên đa phương tiện theo kịch bản phù hợp | | 2 |  |
| 4 | Xây dựng sản phẩm đa phương tiện theo kịch bản, tài nguyên đã chuẩn bị và tích hợp thành sản phẩm hoàn chỉnh | | 4 |  |
| **Tổng số** | | | | **10** |  |
|  | | | *Ngày 28 tháng 12 năm 2023*  **GIẢNG VIÊN**  *(Ký, ghi rõ họ tên)* | | |