

CDIT

Mô tả chương trình khóa học
“PHÁT TRIỂN MINI GAME”

Hà Nội tháng 04/2014

1. MỤC TIÊU KHÓA HỌC

Khóa học được thiết kế với mục đích cung cấp cho các học viên quy trình và cách thức phát triển minigame trên di động từ khâu xây dựng ý tưởng, kịch bản đến các khâu thiết kế và phát triển. Ngoài ra trong khóa học học viên sẽ được truyền đạt nhiều kinh nghiệm thực tế trong việc phát triển game của một số công ty game nổi tiếng hiện nay.

Kết thúc chương trình học viên có thể:

- Tự xây dựng một mini game hoàn chỉnh trên thiết bị di động
- Thương mại hóa sản phẩm game do mình tự phát triển.

2. THỜI LƯỢNG

42 giờ, 14 buổi, 3 giờ/buổi

3. ĐỐI TƯỢNG

- Những ai quan tâm và yêu thích về phát triển game
- Lập trình viên của các công ty kinh doanh, phát triển và phân phối Game

4. ĐẶC ĐIỂM NỔI BẬT

- **Không yêu cầu** phải biết lập trình ứng dụng trước khi đến với khóa học
- Học viên được giao lưu với các chuyên gia trong lĩnh vực phát triển Game
- Học viên được giới thiệu việc làm trong ngành Game tại Việt Nam

5. ĐỘI NGŨ GIẢNG VIÊN

- Các giảng viên giàu kinh nghiệm phát triển ứng dụng di động thực tế của Khoa Công nghệ Đa phương tiện, Học viện Báo chí Viễn thông
- Các chuyên gia đến từ các công ty di động và Game Studio lớn của Việt Nam: Microsoft, Nokia, mWork, TOFU Game studio
- Đội ngũ giảng viên đều là các chuyên gia giàu kinh nghiệm đã có những sản phẩm thành công không chỉ trong nước mà còn đưa được hình ảnh nền công nghiệp game Việt đến với thế giới

6. NỘI DUNG KHÓA HỌC

Nội dung chính	Nội dung chi tiết	Thời lượng	Kiến thức – kỹ năng đạt được
01. Lập trình ứng dụng cơ bản	Bài 0: Bổ trợ kiến thức lập trình cơ bản - Quy trình phát triển ứng dụng trên di động - Phân tích và thiết kế phần mềm - Lập trình hướng đối tượng trên Java - Cơ sở dữ liệu	6 giờ	Học viên được bổ trợ kiến thức về lập trình cơ bản, sẵn sàng học các nội dung tiếp theo
02. Game và hệ điều hành di động	Bài 1: Game trên di động Bài 2: Hệ điều hành di động	6 giờ	Học viên hiểu rõ về đặc điểm game trên di động, các bước phát triển game như thế nào, các đặc điểm phần cứng – phần mềm thiết bị di động – hệ điều hành di động (tính năng, kiến trúc, thiết bị, công cụ để phát triển ứng dụng). Học viên thực hành cài đặt môi trường phát triển ứng dụng và tạo ứng dụng đầu tiên trên hệ điều hành
03. Phát triển Mini Game	Bài 1: Tạo giao diện người dùng trên di động	6 giờ	Học viên hiểu rõ về đặc điểm giao diện (Views, Layout, Action Bar, Button, Quản lý và điều phối giao diện theo chiều quay của màn hình,...) và thực hành thiết kế giao diện cho ứng dụng cụ thể
	Bài 2: Game Engine	6 giờ	Học viên làm quen với Game Engine và một số công cụ hỗ trợ phát triển game. Học viên có khả năng dựng cảnh game và dựng lại game tiêu biểu (Flappy Bird)
	Bài 3: Thiết kế game và thiết kế tương tác trong game	6 giờ	Học viên nắm vững lý thuyết về xây dựng kịch bản game, quy trình phát triển game và cách thiết kế tương tác trong game. Học viên được chia sẻ kinh nghiệm thực tế trong việc phát triển game của các công ty, được thực hành xây dựng kịch bản và làm quen với công cụ thiết kế tương tác

	Bài 4: Thiết kế đồ họa trong game	6 giờ	Học viên nắm được các phong cách đồ họa trong game di động, một số công cụ thiết kế, thiết kế đồ họa. Học viên được thực hành tạo nhân vật và đồ họa bằng những hình cơ bản, xử lý đồ họa game trên Photoshop và thiết kế đồ họa cho một game
	Bài 5: Thanh toán và phân phối game trên mạng di động	3 giờ	Học viên được giới thiệu về các hình thức thanh toán và phân phối game trên mạng di động, biết đến các mạng quảng cáo trên di động từ đó thực hành đăng ký tài khoản, upload game
04. Hoàn thiện sản phẩm Game	• Hoàn thiện project • Bảo vệ và đánh giá project cuối khóa • Trao chứng chỉ cuối khóa học	3 giờ	Học viên thực hiện các project game dưới sự hướng dẫn và hỗ trợ của giảng viên. Kết thúc khóa học học viên hoàn thiện sản phẩm, bảo vệ cuối khóa.

7. PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY

- Khóa học được thực hiện theo phương pháp gắn kết: Mỗi buổi sẽ gồm một phần lý thuyết và các bài hướng dẫn thực hành đi kèm.
- Kết thúc khóa học, học viên sẽ áp dụng tất cả các kiến thức kỹ năng đã trải nghiệm thực hiện project trong vòng một tuần. Bài tập này là kết quả đánh giá đầu ra của học viên.

8. KHÓA HỌC TƯƠNG TỰ

- Phát triển ứng dụng trên di động