## **Product**

Tất cả trò chơi cần tạo ra trải nghiệm học tập vừa vui nhộn vừa có định hướng rõ ràng. Thiết kế trò chơi cần bám sát đặc điểm nhận thức, cảm xúc, và hành vi học tập của trẻ nhỏ: học bằng mắt, bằng tai, bằng hành động, và bằng cảm xúc.

### **1. Personalization**

Trò chơi nên phản ánh những gì gần gũi và quan trọng với trẻ nhỏ, giúp các em cảm thấy “mình là một phần của thế giới trong game”.

**Nội dung nên cá nhân hóa theo:**

* Sở thích đặc trưng: động vật, đồ chơi, nghề nghiệp mơ ước, siêu nhân, skibidi, meme ngộ nghĩnh
* Tên gọi hoặc nhân vật do trẻ tự chọn
* Tình huống mang tính trải nghiệm cá nhân: tìm bạn, giúp mèo, sinh nhật, mất đồ chơi

**Lưu ý thiết kế:**

* Mỗi hành động cần có phản ứng cảm xúc rõ ràng – đúng/sai đều nên đi kèm phản hồi biểu cảm
* Dùng mô hình “gương cảm xúc”: nhân vật trong game thể hiện cảm xúc giống trẻ (vui, buồn, sợ, ngạc nhiên...) để tạo kết nối
* Phản hồi càng ngày càng “wow” nếu trẻ làm tốt (combo điểm, nhân vật nhảy múa, bắn pháo hoa...)

### **2. Replayability**

Trẻ thích chơi đi chơi lại một game nếu mỗi lần đều mang lại cảm giác mới lạ hoặc thú vị hơn.

**Nguyên tắc thiết kế:**

* Nội dung được rút ngẫu nhiên từ tập câu hỏi, hình ảnh hoặc nhân vật lớn
* Tình huống thay đổi nhỏ: đồ vật khác, người nói khác, phản ứng mới
* Hiệu ứng phản hồi tăng dần khi trẻ chơi giỏi: combo, level up, hiệu ứng lấp lánh
* Cho phép “bộ sưu tập cảm xúc”: thu thập biểu cảm, sticker, nhân vật vui nhộn khi hoàn thành nhiệm vụ

### **3. Themes and visual**

Trẻ không cần câu chuyện dài dòng. Chỉ cần một tình huống đơn giản nhưng mang cảm xúc mạnh là đủ để ghi nhớ ngôn ngữ và tạo động lực học.

**Thiết kế nên ưu tiên:**

* Chủ đề lớn, mang tính biểu tượng: buồn – vui, mất – tìm lại, thắng – thua, giúp đỡ – bị từ chối
* Tình huống nên đơn giản, rõ ràng, mang tính đối lập mạnh: “bạn gấu bị lạc – bạn tìm được bạn gấu”
* Hình ảnh rõ ràng, dễ hiểu: tối đa 2 vật thể chính + 1 bối cảnh hỗ trợ
* Có thể cường điệu hóa hành động và cảm xúc: rơi nước mắt khi sai, nhảy múa tưng bừng khi đúng
* Sử dụng yếu tố bất ngờ (ví dụ: nhân vật ngã lăn ra khi sai, hoặc bay lên trời khi thắng)

### **4. Session time**

Khả năng tập trung của trẻ rất ngắn, vì vậy mỗi phiên chơi nên ngắn, đơn nhiệm, và có mục tiêu rõ ràng.

**Nguyên tắc:**

* Một phiên chơi tối ưu chỉ nên tập trung vào **1 mục tiêu học + 1 cơ chế chính**
* Mỗi lượt chơi dài **1–3 phút** là tốt nhất. Nếu dài hơn cần chia nhỏ thành “mini-mission”
* Giới hạn văn bản: **mỗi câu dưới 10 từ**; ưu tiên âm thanh, hình ảnh, hành động
* Dễ tạm dừng, chơi tiếp không bị mất tiến độ
* Càng đơn giản càng tốt – trẻ càng nhỏ, khái niệm càng cần trực diện và rõ ràng

### **5. Accessibility**

Thiết kế cần đảm bảo mọi trẻ đều có thể tiếp cận và cảm thấy được chào đón trong trò chơi.

**Lưu ý:**

* Dùng **màu cơ bản, tươi sáng, độ bão hòa cao** – phù hợp với thị lực chưa hoàn thiện
* Nhân vật trung tính hoặc đa dạng, không gán giới tính, không rập khuôn
* Giao diện dùng hình ảnh thay cho chữ, luôn kèm hướng dẫn trực quan
* Không dùng ẩn dụ văn hóa quá đặc thù hoặc các yếu tố gây khó hiểu
* Có tùy chọn lặp lại âm thanh, đọc chậm, hoặc gợi ý khi trẻ gặp khó khăn

### **Khuyến nghị chung cho tất cả trò chơi**

* Mỗi hành động cần có **phản hồi tức thì và mang tính cảm xúc rõ ràng** (thành công: vui, thất bại: buồn/lỗi ngộ nghĩnh)
* Sử dụng hiệu ứng hình ảnh – âm thanh đơn giản, nhưng sống động và dễ nhận biết
* Giới hạn số vật thể xuất hiện cùng lúc – **tối đa 2 đối tượng chính và bối cảnh rõ ràng**
* Ưu tiên các khái niệm mạnh, dễ nhớ: yêu – ghét, vui – buồn, có – mất, thắng – thua
* Tăng dần tính bất ngờ và hiệu ứng khi trẻ làm tốt: combo, điểm cao, mở khóa nhân vật, sticker độc quyền
* Không quá phụ thuộc vào kỹ năng đọc – ngôn ngữ được hỗ trợ bằng nghe, nhìn, và hành động cụ thể