

BÁO CÁO THỰC TẬP

Thời gian: Từ 12/09/2022 tới 20/11/2022

Họ và tên: Nguyễn Minh Nhật MSSV: PH18030

Lớp: PRO115.01 Ngành: Ứng dụng phần mềm

SĐT: 0853501626 Email: nhatnmph18030@fpt.edu.vn

Thực tập tại Công ty (Doanh nghiệp): Công ty Cổ phần Edulive Toàn Cầu.

Địa chỉ: 107 Nguyễn Chí Thanh, Hà Nội

SĐT: 0335831155

Vị trí thực tập: Thực tập sinh Game developer

I. GIỚI THIỆU KHÁI QUÁT VỀ ĐƠN VỊ THỰC TẬP

- Giới thiệu về Công ty Cổ phần Edulive Toàn Cầu: Nền tảng giáo dục trực tuyến tương tác cao Edulive là startup công nghệ giáo dục duy nhất vào Top 3 cuộc thi tìm kiếm tài năng khởi nghiệp Techfest 2020.
- Một số điểm nổi bật của Edulive:
 - Vượt trội các tính năng, trải nghiệm người dùng so với các hệ thống khác hiện tại ở Việt Nam và thế giới (SayABC, VipKid của trung quốc. Topica Native của Việt Nam. Zoom.us của Mỹ...).
 - Là giải pháp tổng thể, từ soạn bài giảng online, tổ chức học trực tuyến thời gian thực không giới hạn số lượng người tham gia, quản lý và tương tác lớp offline.
 - Đa nền tảng trên web, app.
- Mục tiêu của Edulive:
 - Bắt đầu nhen nhóm ý tưởng từ cách đây ba năm, nhưng phải đến tháng 1/2018, Edulive mới chính thức được khởi động.
 - Người đồng sáng lập Edulive cho biết, các thành viên sáng lập của dự án này đều từng du học tại các nước có nền giáo dục tiên tiến như Úc, Singapore, Ukraine, Nga. Trong quá trình đó, họ nhận thấy rằng kiến thức của các nước phát triển, nhất là về khoa học kỹ thuật đều vượt trội so với Việt Nam. Các nhà sáng lập Edulive khi đó mong muốn làm sao để người Việt có thể tiếp cận được với kho tàng tri thức của nhân loại. Mục tiêu đầu tiên, là lan tỏa tri thức tại Việt Nam và xây dựng một hệ thống cho phép người Việt tiếp cận tri thức của thế giới một cách nhanh nhất, tốt nhất.

- Điều thú vị là ý tưởng này ra đời từ việc đi dạy gia sư, trong quá trình dạy, các nhà sáng lập Edulive trong tương lai đã tiếp xúc với nhiều người, bên cạnh đó, với xuất phát điểm từ lĩnh vực công nghệ, họ nhận thấy các phương thức giáo dục tại Việt Nam vẫn không thay đổi trong nhiều năm qua: Giáo viên giảng ở trên, học trò chép bài ở dưới. Còn ở nước ngoài, nền giáo dục khuyến khích tính phản biện, tương tác giữa giáo viên và học sinh. Mong muốn đem trải nghiệm, tri thức trở về, ứng dụng công nghệ để mang lại sự tương tác, đặc biệt là các em học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên đã thôi thúc 4 con người đến từ các vùng quê khác nhau tụ hội lại, xây dựng và phát triển Edulive.
- Tương tác là cốt lõi và tư duy không bao giờ từ bỏ quyết tâm – “Edulive là sự tương tác giữa người học và dạy, ở mức độ cao nhất, không phải một chiều, hai chiều, mà là đa chiều, không bị giới hạn về mặt không gian. Quan điểm của Edulive về việc học là phải tương tác được với nhau, giữa thầy và trò – anh Việt Anh, người đồng sáng lập Edulive chia sẻ.

II. BÁO CÁO NỘI DUNG CÔNG VIỆC THỰC TẬP

1. Giới thiệu tóm tắt các hoạt động/công việc tại đơn vị thực tập
 - Sản xuất các sản phẩm như: bài học tương tác, trò chơi tương tác, phiếu bài tập, bài học theo chương trình SGK đổi mới, template mặc định,... trên nền tảng học tập Edulive.
 - Cùng các khách hàng là các trường học, các thầy cô giáo nâng cao chất lượng sản phẩm của công ty.
 - Tổ chức và thực hiện các buổi hỗ trợ, training, hoặc demo cho khách hàng về ứng dụng Edulive và các sản phẩm trên nền tảng.
2. Mô tả các công việc được phân công thực hiện hoặc được tham gia tại đơn vị
 - Lên kịch bản về các Game tương tác.
 - Sản xuất các Game tương tác, các template mẫu, các component được sử dụng trong bài giảng.
 - Tìm hiểu về các khái niệm, kỹ thuật trong sản xuất game 2D và áp dụng vào các game tương tác.

3. Báo cáo công tác hàng tuần (Theo biểu mẫu)

GIỜ	THỨ HAI	THỨ BA	THỨ TƯ	THỨ NĂM	THỨ SÁU	THỨ BẢY
A. CÔNG TÁC TUẦN 1 (Từ ngày 12/09/2022 đến 17/09/2022)						
Sáng /	Làm quen với công ty, tìm hiểu về quy trình làm việc	Thực hành và làm quen với giao diện ứng dụng Edulive	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Hướng dẫn tương tác và hiển thị các câu hỏi)	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Tính điểm và Health points)	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Review và hoàn thành)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Làm quen với công ty, tìm hiểu về quy trình làm việc	Bắt đầu training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Màn bắt đầu, di chuyển thỏ và Obstacle)	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Obstacle collision)	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Biến global và màn kết thúc)	Training làm game “Đua xe cùng thỏ trắng” (Review và hoàn thành) – Link sản phẩm	

B. CÔNG TÁC TUẦN 2 (Từ ngày 19/9/2022 đến 24/9/2022)						
Sáng /	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Save Youth”	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Di chuyển của harmful và hộp câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Tính health points và hiển thị câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Team lead review, tối ưu hóa game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Collect Animals”	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Bắt đầu sản xuất game “Save Youth” (Di chuyển player và youth)	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Collision và tính điểm)	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Màn bắt đầu và kết thúc)	Tiếp tục sản xuất game “Save Youth” (Review và hoàn thành) – Link sản phẩm	Bắt đầu sản xuất game “Collect Animals” (Hiển thị và di chuyển Animals ngẫu nhiên)	

C. CÔNG TÁC TUẦN 3 (Từ ngày 26/09/2022 đến 1/10/2022)						
Sáng /	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Hành động chạm để thu	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Màn boss và effect của	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Màn bắt đầu và màn	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Review và hoàn thành)	Bắt đầu sản xuất game “Compete” (Hiển thị và di chuyển	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6

	thập thú)	boss)	kết thúc)	– Link sản phẩm	đấu thủ, các hòm câu hỏi ngẫu nhiên)	
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Tính điểm và hiện câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Màn boss và effect của boss)	Tiếp tục sản xuất game “Collect Animals” (Review và tối ưu game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Compete”	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Hiện thị tên và các chỉ số cho các đấu thủ)	

D. CÔNG TÁC TUẦN 4 (Từ ngày 3/10/2022 đến 8/10/2022)

Sáng /	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Màn chiến đấu giữa các đấu thủ)	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Màn bắt đầu và lựa chọn đấu thủ cho người chơi)	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Review và tối ưu hóa game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản của một số game ngắn chuyển thể từ powerpoint	Tiếp tục sản xuất game “Ai lên cao hơn” (Hiện thị câu hỏi và tính điểm)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Màn thắng thua các đấu thủ)	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Review và tối ưu hóa game)	Tiếp tục sản xuất game “Compete” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Bắt đầu sản xuất game “Ai lên cao hơn” (Các sprite di chuyển)	Tiếp tục sản xuất game “Ai lên cao hơn” (Review và hoàn thành) – Link sản phẩm	

E. CÔNG TÁC TUẦN 5 (Từ ngày 10/10/2022 đến 15/10/2022)

Sáng /	Bắt đầu sản xuất game “Bắt bướm” (Di chuyển sprite và hình động)	Tiếp tục sản xuất game “Bắt bướm” (Tính điểm và kết thúc)	Bắt đầu sản xuất game “Cá ngựa” (Di chuyển cá ngựa)	Tiếp tục sản xuất game “Cá ngựa” (Tính điểm của từng đội)	Tiếp tục sản xuất game “Cá ngựa” (Review và tối ưu hóa game)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Bắt bướm” (Hiện câu hỏi và trao câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Bắt bướm” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Tiếp tục sản xuất game “Cá ngựa” (Sắp xếp bàn cờ)	Tiếp tục sản xuất game “Cá ngựa” (Review và tối ưu hóa game)	Tiếp tục sản xuất game “Cá ngựa” (Review và hoàn thành game) –	

		phẩm			Link sản phẩm	
--	--	----------------------	--	--	-------------------------------	--

F. CÔNG TÁC TUẦN 6 (Từ ngày 17/10/2022 đến 22/10/2022)

Sáng /	Bắt đầu sản xuất game “Câu cá” (Di chuyển của cá và cần câu)	Tiếp tục sản xuất game “Câu cá” (Tính điểm và bắt cá)	Tiếp tục sản xuất game “Câu cá” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Tiếp tục sản xuất game “Gấu Pooth và mật ong” (Sắp xếp map và hộp câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Gấu Pooth và mật ong” (Review và tối ưu hóa game)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Câu cá” (Hiện thị đáp án di chuyển cùng cá)	Tiếp tục sản xuất game “Câu cá” (Review và tối ưu hóa game)	Bắt đầu sản xuất game “Gấu Pooth và mật ong” (Di chuyển gấu Pooth)	Tiếp tục sản xuất game “Gấu Pooth và mật ong” (Tính điểm và kết thúc của game)	Tiếp tục sản xuất game “Gấu Pooth và mật ong” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	

G. CÔNG TÁC TUẦN 7 (Từ ngày 24/10 đến 29/10/2022)

Sáng /	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Bắn thú”	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Di chuyển của thú, bom và hòm câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Collision của đạn bắn và thú, bom, hòm câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Màn thưởng và màn kết thúc)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Bắt đầu sản xuất game “Bắn thú” (Lực hút gravity của đạn bắn)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Hiện thị câu hỏi và điểm câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Tính điểm chung và màn bắt đầu)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn thú” (Review và tối ưu hóa game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Giải cứu gà con”	

H. CÔNG TÁC TUẦN 8 (Từ ngày 31/10/2022 đến 5/11/2022)

Sáng /	Bắt đầu sản xuất game “Giải cứu gà con” (Trứng rơi và trở về tổ)	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Hiện thị câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Màn thưởng, màn bắt đầu và màn kết)	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Review và hoàn thành game) –	Bắt đầu sản xuất game “Chim con về tổ” (Trứng rơi, trứng về tổ)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
--------	--	---	---	--	---	---

			thúc)	Link sản phẩm		
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Di chuyển của sói)	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Tính điểm và Health points)	Tiếp tục sản xuất game “Giải cứu gà con” (Review và tối ưu hóa game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Chim con về tổ”	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Hành động click vào trứng)	

I. CÔNG TÁC TUẦN 9 (Từ ngày 7/11/2022 đến 12/11/2022)

Sáng /	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Hiện thị câu hỏi và màn thưởng)	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Màn bắt đầu và màn kết thúc)	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Review và tối ưu hóa game)	Nghiên cứu plan theo kịch bản game “Bắn hoa quả: Nã cao su”	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Di chuyển của đạn)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Tính điểm và Health points)	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Thêm các buff tăng sức mạnh cho màn thưởng)	Tiếp tục sản xuất game “Chim con về tổ” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Bắt đầu sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Di chuyển hoa quả, bom)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Va chạm của đạn với hoa quả, bom)	

K. CÔNG TÁC TUẦN 10 (Từ ngày 14/11/2022 đến 19/11/2022)

Sáng /	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Tính điểm và hệ thống progress hiện câu hỏi)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Thêm power up cho đạn khi được thưởng)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Review và hoàn thành game) – Link sản phẩm	Thay đổi hoặc chỉnh sửa một số Template cũ (Phân loại hình ảnh) – Link sản phẩm	Lập trình di chuyển, hành động tương tác cho nhân vật (Nhân vật thầy giáo)	Công ty chỉ làm việc từ thứ 2 đến thứ 6
Chiều /	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Thêm màn thưởng, màn bắt đầu, kết thúc)	Tiếp tục sản xuất game “Bắn hoa quả: Nã cao su” (Review và tối ưu hóa game)	Thay đổi hoặc chỉnh sửa một số Template cũ (7 dạng trắc nghiệm nổi bật) – Link sản phẩm	Thay đổi hoặc chỉnh sửa một số Template cũ (Kéo thả đáp án vào 3 chỗ trống) – Link sản phẩm	Lập trình di chuyển, hành động tương tác cho nhân vật (Nhân vật thầy giáo) – Link sản phẩm	

4. Những kết quả đạt được trong thời gian thực tập

- Những nội dung kiến thức lý thuyết được củng cố:

- Logic lập trình.
- Quy trình sản xuất các sản phẩm.
- Nâng cao kỹ năng các phần mềm văn phòng như Word, Excel, PowerPoint, Photoshop.

- Những kỹ năng thực hành đã học hỏi được:

- Quy trình sản xuất về game.
- Khái niệm, kỹ thuật được sử dụng trong lập trình game 2D.
- Kỹ năng đưa ra ý tưởng, lên kế hoạch và viết kịch bản game.

5. Những điều chưa thực hiện được

- Kiến thức của bản thân về sản xuất game vẫn còn chưa đạt được yêu cầu cần thiết.

6. Các vấn đề cần tiếp tục nghiên cứu, phát triển

- Cần tiếp tục nghiên cứu về các kỹ thuật trong sản xuất game.
- Cần phát triển hơn về tư duy lập trình để cải thiện về các game đã làm và trong các game sẽ làm trong tương lai.
- Cần chú ý hơn đến các đối tượng khách hàng mà game nhắm tới.

7. Nhận xét chung, những thuận lợi, khó khăn trong suốt quá trình thực tập

- Công ty có môi trường làm việc thân thiện, tích cực, có đầy đủ thiết bị văn phòng để thực hiện công việc thuận lợi.
- Leader hướng dẫn và training rất tận tình.
- Bản thân được tạo điều kiện đầy đủ để học tập, tìm hiểu về các quy trình, hoạt động của công ty.

III. ĐỀ XUẤT – KIẾN NGHỊ VỚI ĐƠN VỊ THỰC TẬP

Em không có Đề xuất – Kiến nghị với đơn vị thực tập.

NHẬN XÉT CỦA CƠ QUAN THỰC TẬP



1. Ưu điểm:

2. Hạn chế

3. Đề xuất, góp ý:

4. Điểm đánh giá (Chấm điểm theo thang điểm từ 1 đến 10, 10 là điểm cao nhất)

- Thái độ, ý thức chấp hành nội quy, quy định của công ty:Điểm
- Kết quả công việc:điểm

• **Đánh giá cuối cùng:**

☐

Đạt

☐

Không đạt

< Hà Nội >, ngày.....tháng.....năm.....

Đại diện đơn vị thực tập

(Ký tên & đóng dấu)