

GAME EDUCATION & COMMUNITY

1. Introduction: Tổng quan về sứ mệnh và tầm nhìn của sản phẩm.

Bảo mật thông tin và dữ liệu đóng vai trò quan trọng trong thời đại công nghiệp hóa hiện đại hóa như hiện nay. **AntiHacker** là tựa game giáo dục giúp người chơi nâng cao ý thức về các vấn đề liên quan đến bảo mật qua những hành trình phiêu lưu nhập vai. Tựa game mong muốn thể hiện được trọn vẹn hai yếu tố giải trí Sản phẩm hướng tới cộng đồng mong muốn người chơi sẽ khám phá học hỏi các tình huống khác nhau liên quan đến các mối đe dọa phổ biến trên Internet, chẳng hạn như lừa đảo, đánh cắp danh tính. Ngoài ra, người chơi sẽ khám phá thêm về các kỹ thuật giấu tin, cách giải mã hóa. Từ đó hiểu được cách hacker tiếp cận các lỗ hổng thông tin. Đồng thời bản thân phải cẩn thận với các đường link không uy tín, bảo vệ thông tin của mình.

Yếu tố team em hướng đến: kiến thức song hành giải trí đồng thời tích hợp tập trung chuyên môn về vấn đề bảo mật.

2. Problem: Xác định vấn đề hoặc thách thức mà sản phẩm đang giải quyết. Nhấn mạnh lý do tại sao vấn đề này đáng để giải quyết.

Trong thời đại công nghệ, thách thức lớn nhất chính là sự nguy hiểm, xâm phạm quyền riêng tư và rủi ro khi sử dụng Internet, đặc biệt là với những người chưa có nhiều kinh nghiệm và kiến thức về bảo mật thông tin.

Người dùng có thể bị mất dữ liệu quan trọng, nhạy cảm hoặc cá nhân do hacker tấn công, virus, phần mềm độc hại hoặc lỗi kỹ thuật. Người dùng có thể bị theo dõi, giám sát hoặc lợi dụng bởi các bên thứ ba không được ủy quyền. Người dùng chưa hiểu rõ cách khai thác vấn đề của hacker.

3. Solution: Giải thích cách sản phẩm giải quyết vấn đề đã xác định. Làm nổi bật những lợi ích và giá trị sản phẩm mang lại cho người dùng.

Sản phẩm nhóm em được thể hiện qua hình thức là một tựa game story telling giải trí phiêu lưu 2D. Người chơi có thể vừa chơi vừa học offline linh hoạt.

Với những vấn đề bảo mật liên quan, nhóm em sẽ cung cấp kiến thức cho người chơi ở phần **Learn** kèm cái **quiz** nhỏ về phishing, privacy để người chơi thực hành. Đặc biệt ở mỗi thử thách nhóm em đều cố gắng truyền tải một câu chuyện, thông điệp hướng giải khác nhau. Đồng thời mô phỏng cuộc tấn công, cuộc điều tra.

4. Market: Xác định người dùng và khách hàng mục tiêu. Cung cấp thông tin về quy mô thị trường tiềm năng và nhu cầu đối với sản phẩm.

Sản phẩm hướng đến tất cả mọi người (hướng đến nâng cao nhận thức cộng đồng về các vấn đề bảo mật) đặt biệt đối với tập khách hàng là học sinh sinh viên những người tiếp xúc nhiều với mạng xã hội và hứng thú với việc bảo mật trong công nghệ tương lai.

Theo báo cáo của RGB, giá trị thị trường game tại Việt Nam ước tính khoảng 136 triệu USD (tương đương khoảng 3,1 nghìn tỷ đồng). Việt Nam cũng là một trong những quốc gia có nhu cầu cao về các dịch vụ bảo mật dữ liệu trong game, do ảnh hưởng của các vấn đề như hack, cheat, lừa đảo hay vi phạm bản quyền. Theo một nghiên cứu của Riot Games, hơn 80% người chơi game tại Việt Nam quan tâm đến việc bảo vệ thông tin cá nhân và tài khoản game của mình.

5. Product: Mô tả tổng quan các tính năng và chức năng chính trong sản phẩm.

Tựa game mang đến trải nghiệm phiêu lưu, khám phá học hỏi qua hành trình nhân vật bao gồm các chức năng:

- Nội dung: Phân loại các bài giảng(networking, phishing, privacy), Thuật toán so khớp chuỗi khi người chơi submit đáp án, chọn đáp án cho các câu hỏi quiz nhỏ, hiện thị các hint trên hành trình người chơi, mỗi lựa chọn đều mang những thử thách câu chuyện khác nhau.
- Trải nghiệm game: Âm nhạc mang yếu tố **điện tử**, chọn nhân vật theo tính năng khác nhau, điều khiển nhân vật, di chuyển (có gia tốc trọng trường cố định), dừng màn hình khi chơi.

6. Business Model: Cung cấp bức tranh tổng quan về cách sản phẩm tạo ra doanh thu.

Doanh thu có từ tập đối tượng người dùng: tất cả cả mọi người. Tựa game dự định sẽ có mặt trên nền tảng như steam và game được miễn phí khi tải xuống. Ngoài ra sẽ có mặt trên android.

Cơ chế kiếm tiền:

Trải nghiệm: bán vật phẩm trong game như (giày giúp chạy nhanh tránh chướng ngại vật, balo để bỏ những kiến thức thu thập được trên hành trình), mở khóa tính năng bài giảng, các chủ đề hay liên quan, nâng cấp độ bổ sung bằng cách sử dụng hệ thống mua trong game (hiệu năng cho nhân vật).

Nội dung: Trả phí khóa học nếu muốn học thêm kỹ năng nâng cao. Một số câu hỏi nhất định liên quan đến vấn đề tấn công sẽ trả phí để xem hint/lời giải.

Ví dụ: như chủ đề như kĩ năng chiến lược khai thác framework MITRE ATT&CK (ột cơ sở kiến thức và mô hình quản lý hành vi về kẻ đe dọa trên mạng, phản ánh các giai đoạn khác nhau của vòng đời tấn công của hacker Giám sát -> leo thang đặc quyền -> thu thập -> chiếm điều khiển) sẽ được mở khóa khi người chơi trả tiền để học.

Tuy nhiên vấn đề liên qua đến bảo vệ thông tin, nhận biết lừa đảo hoàn toàn miễn phí(cách tạo mật khẩu mạnh, Bảo mật hai lớp, Nhận biết link lừa đảo,..)

7. Competition: Unique Selling Point - Giải thích điều gì khiến sản phẩm của đội khác biệt với các giải pháp hiện có.

Những nền tảng giải mật mã hay nâng cao ý thức người dùng về vấn đề bảo mật đa phần đều là những nền tảng Web. Người dùng cần phải kết nối wifi và thông thường không mang yếu tố giải trí hay ngôn ngữ khó tiếp cận cho tất cả mọi người ví dụ như: [Crypto](#) và thường không có tiếng việt. Ngoài ra, nền tảng web [antoanso](#) chủ yếu về nhận biết lừa đảo và phải cần wifi để tiếp cận. Đối với sản phẩm của nhóm em, mọi người hoàn toàn có thể vừa chơi vừa học offline về các chủ đề bảo mật.

8. Product Launch Strategy: Mô tả cách tiếp cận, chiến thuật của đội để quảng bá và tung ra sản phẩm phù hợp với nhu cầu khách hàng và xu hướng thị trường.

- Tạo ra biểu tượng ấn tượng cho game (đã hoàn thành). Biểu tượng là thứ đầu tiên thu hút sự chú ý của người dùng.
- Đăng thông tin về game lên các nền tảng mạng xã hội, các nhóm về game, an ninh mạng. Khuyến khích người dùng để lại nhận xét, góp ý hoặc chia sẻ game với bạn bè của họ.

- Sử dụng các kênh truyền thông xã hội, như Facebook , để tạo ra một cộng đồng người chơi game. Tạo ra một fanpage, group hoặc hashtag cho game của bạn, nơi nhóm em có thể đăng những thông tin mới nhất, thú vị nhất về game, như các tính năng, sự kiện, cập nhật hay khuyến mãi. Đồng thời tương tác với người dùng, trả lời các câu hỏi, thắc mắc hoặc phản hồi của họ. Bạn cũng có thể tổ chức các cuộc thi, giveaway hoặc livestream để thu hút và giữ chân người chơi.
- Đăng sản phẩm lên các cửa hàng ứng dụng ngoài Google Play, Steam.
- Tạo ra các gói cao cấp kích thích người chơi . Bạn có thể thiết kế các gói cao cấp cho game của bạn, như VIP, Premium hoặc Elite. Những gói này sẽ mang lại cho người chơi nhiều lợi ích hơn, như truy cập vào các tính năng đặc biệt, nhận được nhiều vật phẩm quý hiếm hoặc ưu đãi hơn.

9. Milestones and Future Plans: Làm nổi bật những thành tựu quan trọng mà đội đã đạt được. Chia sẻ kế hoạch phát triển và mở rộng sản phẩm trong tương lai.

Nhóm em đã demo được game với 4 bài học và những quiz nhỏ liên quan. Đồng thời thiết kế hai thử thách privacy và phishing. Phát hành ra trailer game.

Nhóm em có đưa cho bạn bè chơi game và đưa ra các phản hồi để cải thiện. Các bạn có quan tâm đến chủ đề nhóm em muốn truyền tải khá tích cực. Trong tương lai nhóm em sẽ xây dựng trang web hoặc trang landing page riêng cho sản phẩm, chứa thông tin chi tiết và cách thức mua hàng. Phiên bản mới, nội dung bổ sung mới hoặc tích hợp vào các nền tảng khác trong thời gian sớm nhất. Tận dụng mạng xã hội để chia sẻ nội dung liên quan đến sản phẩm và tương tác với khách hàng.

10. Team and Culture: Làm nổi bật chuyên môn và niềm đam mê của đội với sản phẩm, thuyết phục ban giám khảo nhóm sáng lập là đội ngũ hoàn hảo để thực hiện sứ mệnh của sản phẩm.

Nhóm em có sự quan tâm rất lớn đối với lĩnh vực an ninh mạng đặc biệt việc bảo mật hay mối nguy hiểm từ việc khai thác thông tin người dùng, doanh nghiệp. Bởi những kiến thức khá khô khan và khó tiếp cận cũng như được cộng đồng để ý chú ý. Ngoài ra, team lập trình và thiết kế đều chăm chỉ và mong muốn phát triển sản phẩm tốt nhất có thể

11. Conclusion: Tóm tắt những điểm chính trong bài thuyết trình.

Sản phẩm của nhóm là một tựa game giáo dục giúp người chơi nâng cao ý thức về các vấn đề liên quan đến bảo mật qua những hành trình phiêu lưu nhập vai. Yếu tố cốt lõi team em hướng đến: kiến thức song hành giải trí đồng thời tích hợp tập trung chuyên môn về vấn đề bảo mật. Vì vậy, mô hình kiếm tiền dựa trên việc bán vật phẩm game, khóa học nâng cao, bộ câu trả lời đặc biệt. Dựa trên các kế hoạch phát triển để kết hợp quảng bá.

12. Source code

[Link github](#)