**PHIẾU HỌC TẬP CÁ NHÂN NHÓM**

**I. Thông tin chung**

1. Tên lớp: 20242IT6122001 Khóa: K17 2. Tên nhóm: 5

Họ và tên thành viên trong nhóm: 1) Hoàng Nguyễn Tùng Huy; 2) Nguyễn Trung Hiếu; 3) Nguyễn Mạnh Hoàn; 4) Đinh Duy Thái; 5) Nguyễn Khải Hưng

**II. Nội dung học tập**

1. Tên chủ đề: Xây dựng và thiết kế game 2D platform “Tiny Fight”

2. Hoạt động của sinh viên:

- Vận dụng được kiến thức về lập trình game để xây dựng game 2D platform “Tiny Fight” trên Unity.

- Xây dựng được bản mô tả yêu cầu, chức năng của game “Tiny Fight”

- Đóng gói, xuất bản được game “Tiny Fight” để chạy được trên hệ điều hành Windows

3. Sản phẩm nghiên cứu:

- Quyển thuyết minh chủ đề thực hiện và sản phẩm mã nguồn.

**III. Nhiệm vụ học tập**

1. Hoàn thành bài tập lớn theo đúng thời gian quy định (từ ngày 9/3/2025 đến ngày 13/4/2025).

2. Báo cáo sản phẩm nghiên cứu theo chủ đề được giao trước giảng viên và những sinh viên khác

**IV. Học liệu thực hiện Bài tập lớn.**

1. Tài liệu học tập:

1. Rykała, P. (2020). The growth of the gaming industry in the context of creative industries. Biblioteka Regionalisty. Regional Journal.
2. Dave Calabrese (2014). Unity 2D Game Development. Packt Publishing Ltd. Livery Place.
3. Học phát triển game với Unity: [Learn game development w/ Unity | Courses & tutorials in game design, VR, AR, & Real-time 3D | Unity Learn](https://learn.unity.com/), 16/4/2025

2. Phương tiện, nguyên liệu thực hiện bài tập lớn: Unity Engine, Visual Studio 2022, Unity Assets Store