**PHIẾU HỌC TẬP NHÓM**

**I. Thông tin chung**

1. Tên lớp : 20224IT6004001 Khóa : 15

2. Tên nhóm : Nhóm 18

Họ và tên thành viên trong nhóm :

- Kiều Đức Anh | Mã SV: 2020601000

- Phạm Thái Dương | Mã SV: 2020601136

- Nguyễn Thành Lâm | Mã SV: 2020601227

**II. Nội dung học tập**

1. Tên chủ đề : Xây dựng game “Pacman” bằng Unity

2. Hoạt động của sinh viên

- Hoạt động/Nội dung 1: Tìm hiểu các kiến thức về game và phần mềm sử dụng để xây dựng game.

Mục tiêu đề ra :

+ Hiểu biết căn bản về game và công cụ phát triển game.

+ Nắm được các cấu trúc của 1 chương trình game.

- Hoạt động/Nội dung 2: Tìm hiểu sản phẩm cần xây dựng và xây dựng kịch bản sản phẩm.

Mục tiêu đề ra :

+ Hình thành được ý tưởng của game.

+ Truyền tải được nội dung của game là gì thông qua kịch bản.

- Hoạt động/Nội dung 3: Phát triển cốt truyện và chuẩn bị các tài nguyên cho game.

Mục tiêu đề ra :

+ Thu thập được cái dữ liệu như: âm thanh, hình ảnh,…để phát triển game.

+ Hình thành được bản demo của game

- Hoạt động/Nội dung 4 : Tạo lập/phát triển sản phẩm

Mục tiêu đề ra :

+ Phát triển tiếp nội dung dựa trên bản demo đã được thực hiện.

+ Tập hợp các file, hình ảnh, âm thanh sử dụng để xây dựng game, đưa vào trong phần mềm Unity để chạy chương trình.

+ Chạy và kiểm thử game.

- Hoạt động/Nội dung 5 : Viết báo cáo sản phẩm/bài tập lớn

3. Sản phẩm nghiên cứu :

- Quyển Báo cáo bài tập lớn: “Xây dựng game Pacman bằng Unity”

- Đĩa CD/DVD chứa sản phẩm hoàn thiện hoàn thiện

- Slide báo cáo và thuyết trình về sản phẩm.

**III. Nhiệm vụ học tập**

1. Hoàn thành Bài tập lớn theo đúng thời gian quy định ( từ ngày 24/07/2023 đến ngày 31/08/2023)

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 : MULTIMEDIA AND ITS APPLICATIONS (pdf)

2. Phương tiện, nguyên liệu thực hiện Bài tập lớn **: Máy tính có kết nối internet**