

## Dàn ý bài thuyết trình giới thiệu sản phẩm

### Dàn ý của một bài thuyết trình

1. Phần giới thiệu
2. Ý tưởng và nguồn gốc ý tưởng
3. Lí do, nhu cầu và lợi ích của sản phẩm
4. Quá trình và kế hoạch làm sản phẩm
5. Hướng dẫn sử dụng sản phẩm
6. Trình bày sản phẩm
7. Những hạn chế và tính năng sẽ sửa chữa hoặc hoàn thành trong tương lai
8. Trả lời câu hỏi từ ban giám khảo hoặc khán giả
9. Tổng kết và bài học rút ra trong quá trình làm sản phẩm
10. Cảm ơn ban giám khảo và khán giả

### Dàn ý chi tiết

*Trong một bài thuyết trình, học sinh nên trả lời hoặc nói những ý dưới đây. Lưu ý, phần 1, phần 5, phần 6, phần 8, phần 9 và phần 10 là những phần bắt buộc phải có trong 1 bài thuyết trình, các phần còn lại nên trả lời hoặc thuyết trình ít nhất 1 hoặc 2 ý*

#### Phần giới thiệu:

- **Giới thiệu về bản thân**
  - Em tên là gì?
  - Em học lớp mấy?
  - Em học ở trường nào?
  - Em đến từ đâu?
- **Giới thiệu về nhóm làm sản phẩm (nếu có)**

- Giới thiệu tên nhóm
- Giải thích ý nghĩa tên nhóm
- Từng bạn trong nhóm giới thiệu về bản thân
- **Giới thiệu về sản phẩm**
  - Tên sản phẩm là gì?
  - Tại sao lại đặt tên như vậy?
  - Nếu là trò chơi thì nó thuộc thể loại gì? (ví dụ top down shooter, indie, side scrolling,...)
  - Nếu là website thì nó thuộc thể loại gì? (ví dụ: thương mại, tin tức, bán hàng, blog, ..)

## Ý tưởng và nguồn gốc ý tưởng

Trong phần này, học sinh sẽ giải quyết vấn đề **“Tại sao lại có dự án/ trò chơi/website này”**, bằng việc thuyết trình hoặc trả lời các câu sau:

- **Ý tưởng của em khi làm dự án này là gì?**  
(Ví dụ: em muốn làm một trò chơi topdown bắn zombie,...)
- **Sản phẩm của em được lấy cảm hứng từ đâu?**  
(Ví dụ: ý tưởng của em lấy từ bộ phim nào, tựa game nào, website nào hoặc bộ truyện nào mà em yêu thích)
- **Tại sao em lại chọn ý tưởng này?**  
(Ví dụ: em thấy khá dễ thực hiện ý tưởng này, em muốn thử sức mình làm thể loại trò chơi/website này,...)

## Lí do, nhu cầu và lợi ích của sản phẩm

Trong phần này, học sinh sẽ giải quyết vấn đề **“Mục đích của sản phẩm này là gì”**, bằng việc thuyết trình hoặc trả lời các câu sau:

- **Sản phẩm này đem lại lợi ích gì cho người dùng?**  
(Ví dụ: sản phẩm của em giúp cho các bạn học sinh giải trí sau một ngày học tập mệt mỏi, sản phẩm của em giúp người chơi luyện tập khả năng phản xạ, sản phẩm của em cung cấp thông tin về ... cho khách hàng, ...)
- **Nhu cầu của người dùng về sản phẩm của em?**  
(Ví dụ: một phần lớn các game thủ yêu thích thể loại game casual 1 chạm thử thách, Phần lớn khách hàng sẽ dành nhiều thời gian lựa chọn sản phẩm theo hình thức online, ...)
- **Tính năng hoặc điểm mạnh của sản phẩm?**

(Ví dụ: trò chơi của em có chế độ 2 người chơi thi đấu với nhau, Website của em có thể bảo mật thông tin người dùng khi cho phép đăng nhập với tài khoản google, ...)

## Kế hoạch hoặc quy trình làm sản phẩm

Trong phần này, học sinh sẽ giải quyết vấn đề **“Em làm sản phẩm này như thế nào?”**, bằng việc thuyết trình hoặc trả lời các câu sau:

- **Sản phẩm của em được làm bằng công nghệ gì hoặc ngôn ngữ nào?**
- **Dự án này của em làm mất bao lâu? Sơ lược từng tuần/buổi các phần em đã lập trình.**
- **Kế hoạch của em khi làm dự án này?**  
(Ví dụ: để làm trò chơi/website này, em chọn làm vẽ, tìm kiếm các hình ảnh trước rồi mới bắt tay vào lập trình các chức năng, tìm kiếm các giao diện tương đồng để tham khảo về ý tưởng...)
- **Khi làm dự án này, em gặp phải những khó khăn nào?**

## Hướng dẫn sử dụng sản phẩm (trong trường hợp sản phẩm là Game)

Phần hướng dẫn sử dụng là phần rất quan trọng để người dùng có thể làm quen với sản phẩm (thông thường người dùng phải đọc hướng dẫn sử dụng trước)

- **Trình bày các phiên bản của trò chơi (nếu có)**
- **Giới thiệu cốt truyện của trò chơi hoặc câu chuyện của em khi làm sản phẩm này là gì?**  
(Khi thuyết trình về trò chơi thì bắt buộc phải có phần **cốt truyện của trò chơi**)
- **Giới thiệu về cách điều khiển trong trò chơi (phần How to play)**
- **Giới thiệu về cách chơi (điều kiện thắng hoặc điều kiện thua)**

## Trình bày sản phẩm

Chạy thử trò chơi và vừa sử dụng vừa giới thiệu lần lượt từng tính năng trong trò chơi. (Hãy trình bày tất cả chức năng. Hãy vừa trình bày vừa bình luận để cho khán giả có thể hiểu các chức năng một cách rõ ràng)

- Giao diện trong trò chơi
- Các level của trò chơi
- Điều khiển nhân vật

Tình trạng: **Hiệu lực**

Phiên bản: **Ver 01 - 5.2024]**

- Điều kiện thắng, điều kiện thua
- Các chức năng quan trọng

Sau khi trình bày, học sinh có thể mời khán giả, ban giám khảo chơi thử trò chơi của mình

**Những hạn chế và tính năng sẽ sửa chữa hoặc hoàn thành trong tương lai**

- Học sinh nên tự nhận những lỗi hoặc hạn chế chưa sửa được trong sản phẩm của mình  
**“Mặc dù còn có những hạn chế và lỗi, em sẽ cố gắng sửa chữa trong thời gian sớm nhất”**
- Ngoài ra, học sinh nên trình bày một số ý tưởng, chức năng, lỗi sẽ được cải thiện nếu tiếp tục phát triển sản phẩm này trong tương lai

*Trả lời câu hỏi của khán giả và ban giám khảo.*

*Tổng kết và bài học rút ra trong quá trình làm sản phẩm.*

*Cảm ơn khán giả và ban giám khảo.*