

Trong thời gian đào tạo, học viên được trang bị kiến thức về Thiết kế Game, Phát triển Sáng tạo, Lập trình Ứng dụng, Đồ họa Vi tính và Thực hiện Dự án.

Mô-đun	Thời lượng
Thiết kế Game	92 giờ
Phát triển Sáng tạo	32 giờ
Thực hiện Dự án	64 giờ
Lập trình Ứng dụng	32 giờ
Đồ họa Vi tính	32 giờ

\*\*\*

## Mô-đun Thiết kế Game

Thiết kế Game là công việc mô tả chi tiết các khái niệm, ý tưởng, nội dung của game dựa trên những yếu tố đa dạng như thị trường, thiết bị, kỹ thuật.... Ngoài ra, Thiết kế Game còn bao gồm việc theo dõi, giám sát quá trình thực hiện sản phẩm trong suốt thời gian sản xuất videogame.

### Chương trình

- Chương 1: Giới thiệu Chương trình
- Chương 2: Nội dung Game
- Chương 3: Đề cương Game
- Chương 4: Thiết kế nhân vật & thiết kế màn chơi
- Chương 5: Phương pháp thiết kế
- Chương 6: Phương pháp kể chuyện
- Chương 7: Tài liệu Thiết kế Game
- Chương 8: Xây dựng game
- Chương 9: Đảm bảo chất lượng

## Mô-đun Phát triển Sáng tạo

Mô-đun này đề cập tới các phương pháp hỗ trợ sự sáng tạo, khơi dậy nguồn cảm hứng và kích thích trí tưởng tượng của học viên. Bên cạnh đó, Mô-đun này cung cấp và bổ sung cho học viên kiến thức về văn hóa và nghệ thuật, trang bị cho họ kỹ năng và sự tự tin khi làm việc trong lĩnh vực sáng tạo kỹ thuật số.

### Chương trình

- Chương 1: Giới thiệu Chương trình
- Chương 2: Biểu tượng
- Chương 3: Phương pháp kể chuyện
- Chương 4: Phương pháp Sáng tạo
- Chương 5: Kiến thức chung

## Mô-đun Thực hiện Dự án

Mô-đun này liên quan đến việc trực tiếp thực hiện và phát triển các ứng dụng tương tác thông qua bài tập nhóm hoặc các đề án theo yêu cầu của giảng viên. Mục tiêu đào tạo của Mô-đun này nhằm hướng dẫn chi tiết học viên các giai đoạn của một dự án game (từ khi bắt đầu tới khi kết thúc). Với Mô-đun này, học viên có cơ hội được trải nghiệm các hoạt động sản xuất game quy mô nhỏ.

## Mô-đun Lập trình Ứng dụng

Cung cấp kiến thức cơ bản về lập trình và các bước lập trình những trò chơi đơn giản.

### Chương trình

- Chương 1: Giới thiệu chương trình
- Chương 2: Algorithm cơ bản
- Chương 3: Ngôn ngữ lập trình Javascript
- Chương 4: Unity Scripts
- Chương 5: Unity Scripts nâng cao

## Mô-đun Đồ họa Vi tính

Trang bị kiến thức cơ bản trong việc thực hiện nội dung trực quan cho ứng dụng kỹ thuật số, đặc biệt là nội dung 3D.

### Chương trình

- Chương 1: Giới thiệu chương trình
- Chương 2: Vẽ cơ bản
- Chương 3: Vẽ cảnh quan
- Chương 4: Vẽ nhân vật
- Chương 5: Phần mềm 3D cơ bản
- Chương 6: Vật thể 3D
- Chương 7: Nhân vật 3D
- Chương 8: Cảnh quan 3D
- Chương 9: Giao diện Đồ họa Người sử dụng