
ARENA
MULTIMEDIA
MAKE
A MOVE
YEARBOOK
2021
RISE AND SHINE

CREDITS

www.arena-multimedia.vn

Project Managers	VŨ ANH ĐỨC	
	ĐINH TRÍ DŨNG	
Chief Designer & Layout	CHÂU ĐỨC VŨ	TRẦN QUỐC LỢI
Managing Editor	TMT	
Editors	TMT	
	GIANG HOÀNG	
	LƯU LY	
Design Supporters	TRẦN THANH HÒA (D2010M1)	BÙI NHẬT PHƯỢNG (D2010M1)
	PHẠM VĂN THẮNG (D2104L1)	OLIANJI
Content Supporters	LÊ TRẦN THÚY HẰNG	TỐNG NGUYỄN THÚY AN
	PHẠM THỊ VÂN	TRỊNH THỊ GIA HÂN
	NGUYỄN THỊ ÁNH LINH	VŨ THỊ KHÁNH HÒA
	PHẠM LAN HƯƠNG	TRẦN THỊ NGỌC BÍCH

Đội ngũ biên soạn Arena Yearbook 2021

LỜI MỞ ĐẦU



Dành tặng một tuổi trẻ can đảm và đam mê,

Khởi nguồn bởi tinh thần dám nghĩ, dám làm, Yearbook được xem là ấn phẩm cất giữ những giá trị sáng tạo bất tận của Arena Multimedia. Mỗi khi bắt đầu dự án này, chúng tôi - đội ngũ biên soạn nội dung luôn kỳ vọng, cuốn sách sẽ không chỉ tổng hợp các kiến thức chuyên môn thông thường, mà còn phải khắc họa đầy đủ nhịp điệu vận hành tại cộng đồng này, để độc giả có dịp nhìn thấy toàn cảnh cuộc sống muôn màu của ngành Multimedia Design.

Suốt một năm qua, Arena Multimedia đã dành rất nhiều thời gian kết nối với các bạn trẻ nổi bật, bất chấp mọi cản trở vì đại dịch Covid-19. Và rồi, Yearbook 2021 được ra đời với tên gọi Rise & Shine - Như để minh chứng cho một năm biến động chẳng thể nào quên.

Tiếp nối 2020, tại Yearbook 2021, các bạn sẽ lại được chiêm ngưỡng các sản phẩm đồ án xuất sắc, các sự kiện gây tiếng vang lớn. Và còn điều gì mà bạn không được bỏ lỡ, thì đó chính là những cuộc trò chuyện của chúng tôi với thế hệ học viên mới - một thế hệ mang đúng tinh thần Rise & Shine - Vươn lên và tỏa sáng bất chấp mọi giới hạn.

Cuối cùng, trước khi để bạn mặc sức trải nghiệm với những điều hay ho của ấn phẩm này, chúng tôi mong bạn sẽ tạm gác lại mọi bộn bề lo toan, để tiếp nhận cuốn sách như một cuộc trò chuyện với Arena Multimedia. Chúc bạn có nhiều trải nghiệm thú vị, đồng thời tìm thấy nguồn cảm hứng tích cực để vững tin lựa chọn và chinh phục ngành Multimedia Design.

WHAT IS ARENA MULTIMEDIA?

1. A great, beautiful and exciting place to learn, to teach, to work in team on project, to make friend, to make it a home away from home.

2. A very good platform to take off your career as a Multimedia Designer.

3. A creative circle, attracting passionate young boys and girls and teaching industry experts. It's pure fun and rewarding to be with.

4. If it comes to Multimedia, it has to be Arena.

Arena Multimedia!

MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ ARENA MULTIMEDIA

Vào năm 2004, Arena Multimedia chính thức có mặt tại Việt Nam, đưa một lĩnh vực nghề nghiệp mới mẻ đến gần hơn với các bạn trẻ đam mê sáng tạo: Mỹ thuật Đa phương tiện. Thời điểm ấy, khái niệm về Chuyên viên thiết kế đồ họa (Graphic Designer), Chuyên viên xử lý hình ảnh (Photo Editor), Họa sĩ trình bày (Layout Artists), Chuyên gia diễn hoạt 3D (3D Animator)... vẫn còn quá đỗi xa lạ với mọi người, thế nhưng ít ai biết rằng chúng tôi đã hiện diện quanh các bạn từ rất lâu, thông qua những tấm áp phích, poster, banner quảng cáo, qua giao diện website, qua kỹ xảo đồ họa mượt mà trong phim ảnh hay game online. Câu chuyện định hình thương hiệu và kết nối những người trẻ muốn bứt phá với đam mê của Arena Multimedia cũng bắt đầu từ đây...

Và sự thật là sau gần hai thập kỷ hình thành và phát triển tại Việt Nam, Arena Multimedia đã phát triển thành một hệ thống các trung tâm đào tạo ngành thiết kế hàng đầu trong nước. Chỉ cần nhìn các thành quả mà thế hệ trẻ Việt Nam đạt được trong lĩnh vực Sáng tạo, người ta ắt có thể hiểu thương hiệu chúng tôi đã, đang, và sẽ làm được những gì.

Đó là Kawaii Tuấn Anh – Đạo diễn đứng sau những MV hàng trăm triệu view; là Nguyễn Minh Nhật – Art Director tại SPARX* – A Virtuos Studio; là Trần Quang Tùng – Co-Founder/ CEO RIO Creative Vietnam; là Trần Đức Viễn – Đạo diễn tại FAPTV hay là Trần Đạt – Stylist nổi tiếng của giới Showbiz Việt,... và còn rất nhiều Arenaites khác vẫn đang hằng ngày dốc sức sống hết mình với đam mê. Họ tạo ra các thiết kế, video quảng cáo giúp cho các hoạt động kinh doanh trở nên đa sắc màu hơn, khai sinh xu hướng mới thông qua các sản phẩm giải trí đặc sắc và khẳng định thương hiệu cá nhân trên các đấu trường sáng tạo đầy thử thách.

Mong ước về một môi trường đào tạo mà anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager hệ thống Arena Multimedia Việt Nam đã từng nói nhiều năm trước, đến nay vẫn tiếp tục là mục tiêu để chúng tôi hướng tới, rằng nơi đây sẽ là địa điểm tuyệt vời để học tập, kết nối và xây dựng thành một mái nhà chung cho những người thích Sáng tạo; là cộng đồng lớn thu hút các chàng trai, cô gái yêu thiết kế; là bệ phóng vững chắc để bạn tự tin cất cánh vào ngành công nghiệp sáng tạo muôn màu. **Nếu nói đến Mỹ thuật Đa phương tiện, đó phải là Arena Multimedia.**





ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

MAKE A MOVE

CONTENTS

003 LỜI MỞ ĐẦU

005 LÀ MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN - LÀ ARENA MULTIMEDIA

008 2021 - MỘT NĂM VƯƠN LÊN VÀ TỎA SÁNG CỦA ARENA

011 NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2021

043 GƯƠNG MẶT ARENAITES XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

057 HÀNH TRÌNH TRUYỀN CẢM HỨNG CỦA 5 ĐỒ ÁN NỔI BẬT TRONG NĂM 2021

081 NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Graphic Design
Web & Digital Design
Filmmaking & Game Design
3D Animation

171 LỜI KẾT

2021 MỘT NĂM VƯƠN LÊN VÀ TỎA SÁNG CỦA ARENA MULTIMEDIA



Nếu 2020 là một năm để Arena Multimedia tạo nên những tiền đề thì 2021, chúng tôi dùng những gì đã tạo dựng để vươn lên và tỏa sáng (Rise & Shine). Bước qua một 2021, cộng đồng Arena Multimedia vẫn hiên ngang trước những thay đổi của thời cuộc, để rồi ở thời khắc bước sang một năm học mới, chúng tôi tự hào với những thành quả trong cả năm qua. Những nỗ lực và cố gắng vì một cộng đồng Sáng tạo lớn mạnh nhất Việt Nam, giờ đây, chúng tôi sẵn sàng khoe nó với bạn. Trong nguy luôn có cơ, và nếu sự vươn lên đủ lớn, bạn nhất định sẽ tỏa sáng theo cách của riêng mình.

166 Lớp học	**4.000** Học viên	**1.186** Đồ án được học viên bảo vệ
127 Đồ án xuất sắc đạt danh hiệu "Best Project"	**166** Lớp học Online được triển khai trong giai đoạn dịch bệnh COVID-19 với tinh thần Learning Has No Lockdown	**2.000** Bạn trẻ đã gia nhập cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia trong năm 2021
86% Học viên có việc làm trước khi nhận bằng tốt nghiệp	**645** Học viên tốt nghiệp trong năm 2021	**51** Sự kiện workshop được tổ chức thành công với sự tham gia của 52 diễn giả khách mời

3 GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU:



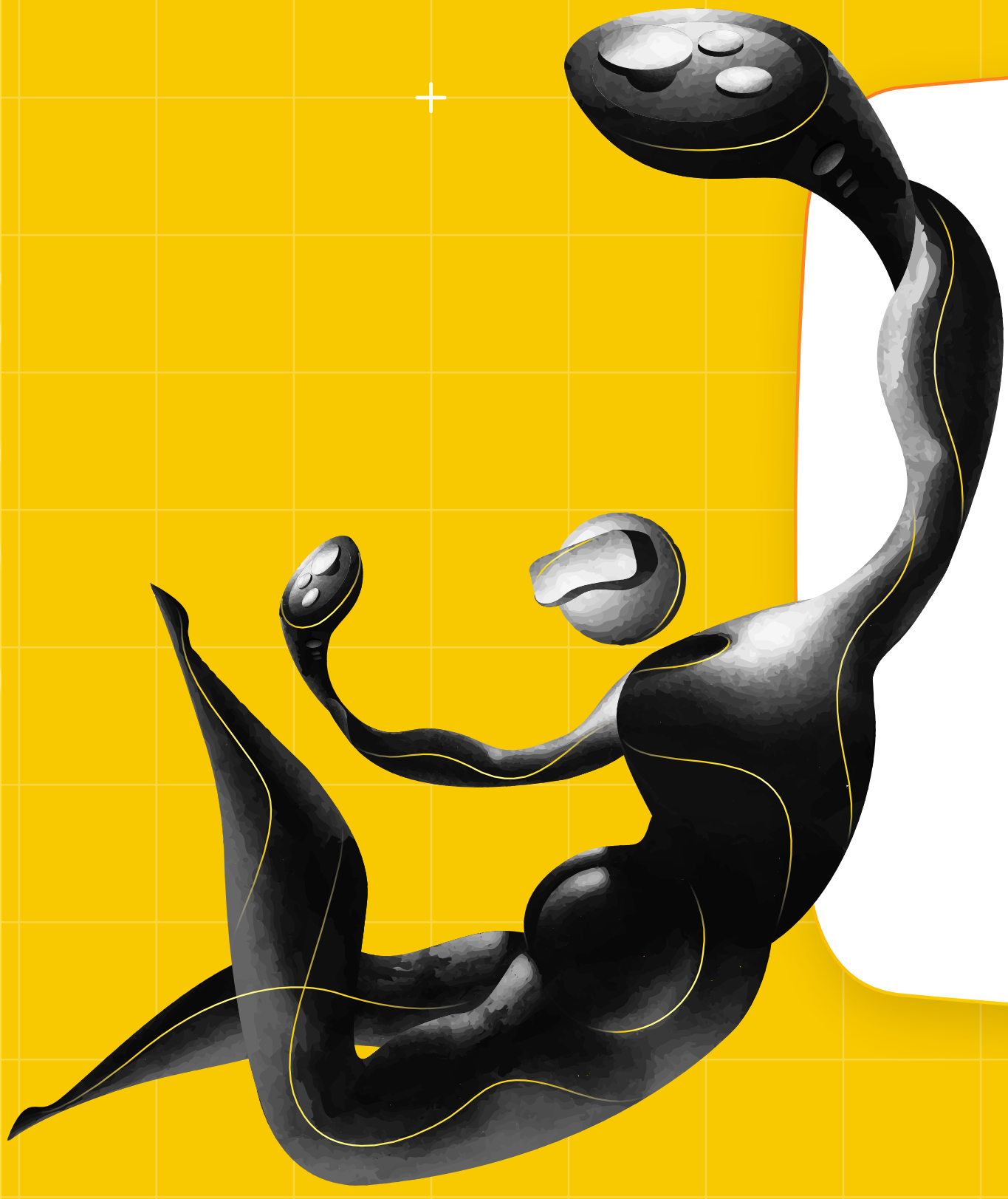
NGUYỄN TRẦN THANH QUI
Thủ khoa Arena Multimedia 2021



HOÀNG TRUNG DŨNG
Thủ khoa Arena Multimedia 2021

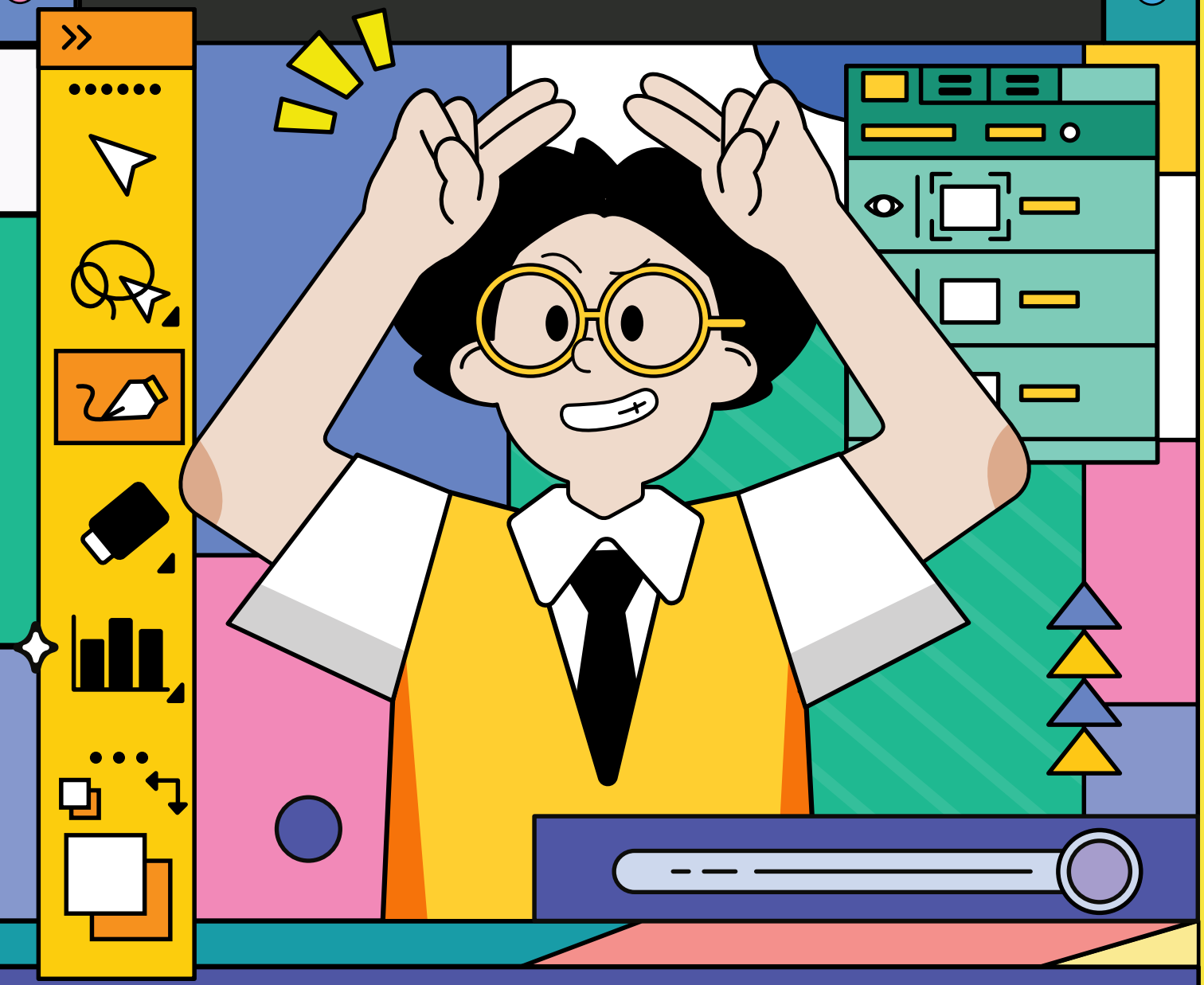


NGUYỄN NHƯ PHONG
Arena Face 2021



NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2021

SỰ KIỆN TRONG NĂM



Thích ứng và sáng tạo được xem là tinh thần chủ đạo xuyên suốt chuỗi sự kiện trong năm 2021 của Arena Multimedia. Thay vì bất động trước những ảnh hưởng tiêu cực do Covid-19 gây ra, chúng tôi tìm thấy hướng đi mới để thắt chặt sợi dây kết nối với các bạn trẻ yêu thích lĩnh vực Multimedia Design trên cả nước. Đó là lý do, 2021 đánh dấu sự xuất hiện của vô số talkshow trực tuyến, online workshop được tổ chức đều đặn hàng tháng. Tại đây, đã có hàng loạt tên tuổi nổi bật trong làng sáng tạo Việt Nam xuất hiện, cùng ngồi xuống và mang đến những cuộc đối thoại cởi mở về mọi khía cạnh. Từ các chủ đề quen thuộc như: Nghề Thiết kế dành cho ai? Cần gì để bước chân vào thị trường sáng tạo chuyên nghiệp? Đến những nội dung chuyên môn trang bị kỹ năng về Graphic Design, Web Design, VFX, 3D Game, 3D Animation, v.v... Arena Multimedia đã đi được hành trình rất dài trong một năm đại dịch, với hy vọng mang thêm nhiều sự kiện chất lượng, tạo không gian để các bạn trẻ tìm thấy lời giải cho bản thân. Một lần nữa, cảm ơn các bạn đã bền bỉ đồng hành, tin tưởng và ủng hộ chúng tôi. Còn bây giờ, hãy cùng Arena Multimedia nhìn lại chặng đường vừa qua, chặng đường mà chúng ta đã cùng nhau giữ đúng tinh thần: Bình tĩnh tiến về phía trước!

01



- **Roundtable: Unlock Creativity**
- **Workshop: Tranh lụa & Đời người**

02

- **Cuộc thi Ngày tết quê em**



03

- **Multimedia Talk: Thiết kế & Quảng Cáo**



04



- **From Dreamer to Sparxer**
  Studio Tour Sparx*
- **OPEN DAY: Make A MOVE**
  Sải bước vào ngành Sáng tạo
- **Multimedia Talk: Become A Vlogger**

05



- **Khóa học online miễn phí**
  Environmental Graphic Design
- **Lớp học online miễn phí**
  Packaging Design
- **Lớp học online miễn phí**
  Hành trình SÁNG TẠO: Không – Có – Không

06

- **Chương trình trải nghiệm nghề thiết kế cùng Arena Multimedia**



07

- **Arena eSports Championship 2021**
  BATTLE OF THE ELITES season 2



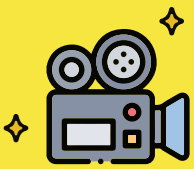
08

- **Trò chuyện online:**
  Bên trong Arena có gì?
- **Online Workshop**
  Bước chân vào Freelance Design
- **Online Workshop**
  Digital Art – Điêu khắc kỹ thuật số



09

- **Film Editor – Người kể chuyện thầm lặng phía sau những thước phim** (Online Talkshow)
- **Presentation Skills – Kỹ năng thuyết trình hiệu quả** (Workshop Online)
- **ARENA TOUR**
  Một ngày nhập vai học viên Arena Multimedia
- **RISE & SHINE**
  Lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 – 2021
- **Halloween 2021: The Borderland**



10



- **A-League 2021: Giải bóng đá chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam**
- **Exhibition & Workshop: GREEN YOUR MIND và Nghệ thuật Kể chuyện trong Thiết kế**
- **Arena Multimedia khai trương cơ sở thứ 6**
  Tân Kỳ Tân Quý: Vươn lên và Tỏa sáng
- **Chuỗi Workshop Multimedia Design: Chọn nghề gì bây giờ?**
  Ngành VFX và các cơ hội việc làm.
  Ngành Food Stylist và Commercial Photographer.
- **Chuỗi sự kiện: Nghề thiết kế có phải dành cho tôi?**
  Trải nghiệm nghề Thiết kế Đồ họa
  Trải nghiệm nghề Thiết kế Game

11

- **Chuỗi Workshop Multimedia Design: Chọn nghề gì bây giờ?**
  Nghề thiết kế Game có phải dành cho tôi?
- **Design to Grow - Thiết kế để tăng trưởng**
- **COZY NIGHT X'MAS 2021:** Tận hưởng Đà Lạt giữa lòng Sài Gòn.
- **Company Visit Tour:** NCSOFT Vietnam Visual Studio
- **SPARX* Remote Internship:** Game Asset – Creation Pipeline & Unreal Intergration
- **Chuỗi sự kiện nghề thiết kế có phải dành cho tôi?**
  Trải nghiệm nghề Kỹ xảo điện ảnh
- **Christmas 2021: Arena School Musical**
- **Multimedia Talk: 2021 REWIND**



ROUNDTABLE UNLOCK CREATIVITY 2021

HÀNH TRÌNH KHƠI NGUỒN CẢM HỨNG CỦA CỘNG ĐỒNG SÁNG TẠO VIỆT NAM



Với sự dẫn dắt bởi những chuyên gia có tiếng nói trong ngành cùng sự tham gia của hàng trăm bạn trẻ đang làm việc ở lĩnh vực sáng tạo tại Việt Nam, Roundtable: Unlock Creativity 2021 đã kết nối cộng đồng bằng các câu chuyện truyền cảm hứng, khơi nguồn sáng tạo và những thông điệp mang tính sẻ chia.

Vào đầu tháng 1/2021, buổi tọa đàm Unlock Creativity 2021 đã được diễn ra thành công tốt đẹp với sự tham gia của hơn 200 người bao gồm các chuyên gia đầu ngành, cộng đồng sinh viên, học sinh cùng những người hiện đang làm việc ở lĩnh vực sáng tạo. Sự kiện được tổ chức bởi Arena Multimedia cùng với sự đồng hành của các đơn vị Vietnam Halography, Pencil Group và Rio Creative Vietnam.

Unlock Creativity được xem là "phát súng" quan trọng, mở đầu cho một năm "bình thường" mới đầy rực rỡ của ngành sáng tạo nói chung tại Việt Nam. Trải qua 2020 đầy biến động, Arena Multimedia tin rằng những câu chuyện truyền cảm hứng, những lời khuyên mang tính sẻ chia và những triển vọng phát triển của ngành mà các diễn giả của Unlock Creativity đem đến sẽ là hành trang giúp người trẻ ngày càng vững bước hơn trên sự nghiệp mà mình đã và đang theo đuổi.

Tại Unlock Creativity, Arena Multimedia đã mời đến sáu vị khách mời mà mỗi người đều có những góc nhìn rất đặc biệt về ngành nghề, về lĩnh vực sáng tạo. Trong đó, anh Nguyễn Tiến Huy (CEO của Pencil Group) mở ra một thế giới mới về "Hệ sinh thái sáng tạo", cụm từ mà chắc chắn không ít người tham gia sẽ cảm thấy vô cùng lạ lẫm ở lần đầu nghe đến. Từ sơ đồ giao thoa của CEO Pencil Group, chúng ta sẽ biết được lĩnh vực mà mình đang làm việc hiện đang có bao nhiêu ngành nghề cụ thể, chúng liên quan đến nhau như thế nào và mỗi người chúng ta đang đứng ở đâu trong toàn bộ hệ sinh thái đó. Và chúng ta cần phải làm gì để phát triển một hệ sinh thái sáng tạo của Việt Nam thật vững mạnh?

Với Hoàng Nguyễn (Co-Founder & Product Design Coach tại GEEK Up), những lời khuyên thực tế từ cách làm việc, văn hóa doanh nghiệp hay như việc anh truyền cảm hứng cho những bạn trẻ rằng sáng tạo không chỉ gói gọn trong nghệ thuật, vẽ vời hay thiết kế, chỉ cần chúng ta đưa ra được giải pháp phù hợp cho một vấn đề cụ thể thì điều đó đã là sự sáng tạo. Bên cạnh đó, anh Hoàng cũng chia sẻ những kinh nghiệm bản thân, cách phát triển sự nghiệp theo từng năm như thế nào để hiệu quả nhất và điều cuối cùng mà anh muốn gửi gắm đến những người trẻ bên dưới chính là hạnh phúc với con đường mà mình đang đi, chỉ cần chúng ta vẫn vui với những gì mình đang làm thì dù có khó khăn như thế nào, chúng ta đều có thể vượt qua.

Hai vị diễn giả đến từ tổ chức VIETNAMME – Anh Khoa Chim và chị Ánh Xuân đã đem đến cho Unlock Creativity bầu không khí tươi trẻ cùng những làn gió mang đậm bản sắc văn hóa dân tộc thông qua các artwork được chiếu trên màn hình. Tự nhận mình là những "kẻ ngoại đạo" đầy mơ mộng, cả hai luôn sẵn sàng chào đón những "kẻ ngoại đạo" khác ngoài kia để cùng nhau biến các ý tưởng hão huyền trở thành sự thật.

Ngoài ra, Unlock Creativity còn chào đón sự góp mặt với tư cách khách mời của anh Simon D Phan (Co-founder của Khô Mực, Founder OhQuao). Bằng kỹ thuật risograph sử dụng chất liệu in dùng mực gốc thực vật (như đậu nành, cám gạo) và in không dùng nhiệt, giảm năng lượng, thân thiện với môi trường, anh đã đem đến những giải pháp "hồi sinh" artwork dành cho các nhà sáng tạo và chia sẻ những cách thức để thương mại hóa các tác phẩm nghệ thuật.

Cuối cùng, anh Vũ Anh Đức (Giám đốc đào tạo của Arena Multimedia) đã chia sẻ những góc nhìn về ngành với tư cách là một người làm giáo dục. Trong năm vừa qua, COVID đã có ảnh hưởng rất lớn lên ngành giáo dục nói chung, tuy nhiên Arena may mắn có được sự đồng lòng của đội ngũ giảng viên trong việc thay đổi phương pháp giảng dạy. Bên cạnh đó, bản thân các học viên của trường cũng là những người có sự hiểu biết nhất định về công nghệ nên việc học online không gây trở ngại gì trong việc truyền đạt và tiếp thu kiến thức. Đại dịch đã đưa chúng ta vào hoàn cảnh mà mình buộc phải thay đổi bản thân để cùng thích nghi với nó. Và đối với Arena, 2020 là một thử thách đã giúp toàn thể đội ngũ giảng viên, học viên và nhân viên trưởng thành hơn rất nhiều.

5 TỪ KHÓA CHO NGÀNH SÁNG TẠO VIỆT NAM 2021 ▼



Anh Khoa Chim và chị Ánh Xuân – Cảm hứng bản địa

Chúng ta có thể xem 2020 như một bước đệm để mọi người quay lại với cảm hứng bản địa nhiều hơn, khi mà trong năm vừa qua, "Việt Nam" là từ được người ta nhắc đến nhiều nhất, không chỉ trong nước mà cả ở cả cộng đồng quốc tế. Và đó chính là tiền đề để "cảm hứng bản địa", để những gì mang đậm hơi hướm truyền thống của dân tộc bùng nổ trong năm 2021.



Anh Simon D Phan – Go with the flow (Đi theo dòng chảy)

Chúng ta cần phải thay đổi, tìm những hướng đi mới để thích nghi với thời thế, để có thể "sống sót" trong thời kỳ COVID và để phát triển ở thời "bình thường mới".



Anh Hoàng Nguyễn – Stand up (Đứng dậy)

Đứng dậy không phải vì chúng ta vấp ngã mà "đứng dậy" thể hiện sự chủ động trong mọi việc. Chúng ta nên dừng việc đổ lỗi cho những yếu tố bên ngoài mà hãy luôn tìm kiếm lý do từ sâu bên trong bản thân, hãy chủ động đứng dậy và thực hiện ngay những điều mà chúng ta đang mong muốn.



Anh Nguyễn Tiến Huy – Cùng nhau

Chúng ta cùng nhau yêu bản thân, cùng nhau có một cuộc sống thật dễ chịu như "go with the flow". Sau đó, chúng ta cùng nhau "đứng dậy", cùng nhau phát triển văn hóa bản địa. Và cuối cùng, chỉ có thể cùng nhau, chúng ta mới có thể làm được chuyện lớn.



Anh Vũ Anh Đức – Học yêu

Nếu chúng ta không yêu bản thân mình, không cảm thấy vui hay hạnh phúc thì dù có làm việc gì, chúng ta cũng sẽ dễ dàng trở nên chán nản. Vì thế, hãy lạc quan, yêu đời và yêu chính mình thì dù có thử thách nào, chúng ta vẫn có thể vượt qua được.



Unlock Creativity 2021 trong mắt của những người tham dự

Có thể nói, những người tham dự của Unlock Creativity đa phần là thế hệ trẻ, trong đó học sinh, sinh viên chiếm đa số. Dù đang học hay làm việc ở bất kì ngành nghề nào đi chăng nữa, điểm chung của các bạn vẫn là niềm đam mê đặc biệt với những gì thuộc về sáng tạo. Sau sự kiện, các bạn đã đem về cho mình nguồn cảm hứng mới, củng cố thêm niềm tin vào con đường mà mình đang lựa chọn.

Trần Thị Thu Nhất (Sinh viên năm nhất của Đại học Quốc tế thuộc ĐHQG TP. HCM): "Vì em cũng là một thành viên của VIETNAMME nên lý do ban đầu đưa em đến với Unlock Creativity đơn giản là vì anh Khoa Chim và chị Ánh Xuân. Tuy nhiên khi tới đây, rất nhiều thông tin bổ ích đã truyền cảm hứng cho em. Dù chuyên ngành ở Đại học của em là Hóa sinh nhưng sau khi tham gia sự kiện, em nghĩ là mình sẽ bắt đầu thử sức ở lĩnh vực sáng tạo này".

Nguyễn Đức Huy (Sinh viên năm ba của Đại học Kiến Trúc TP.HCM): "Qua buổi workshop, em được tìm hiểu sâu thêm về môi trường sáng tạo để tìm kiếm những cơ hội việc làm cho sự nghiệp sau này. Nghe những chia sẻ của các diễn giả, em tự nhủ rằng mình thay đổi để "unlock" bản thân, hướng tới một tương lai tươi sáng hơn trong năm 2021".

Nguyễn Anh Khang (Sinh viên năm nhất Đại học FPT chuyên ngành Thiết kế đồ họa): "Vì là sinh viên năm nhất nên mình vẫn còn rất bỡ ngỡ đối với mọi thứ, mình không biết phải đi theo hướng nào hay phải



lấy nguồn cảm hứng từ đâu. Đến với Unlock Creativity, mình tìm được nguồn cảm hứng, "think out of the box" từ những bài thuyết trình. Đặc biệt, nhờ câu nói "Nếu bạn nói ra, câu trả lời có thể là Yes hoặc No, nhưng nếu bạn không nói ra, câu trả lời sẽ luôn là No" mà phần thuyết trình của anh Khoa Chim và chị Ánh Xuân để lại trong mình nhiều ấn tượng nhất".

SHOW IT NOW 2021

GREEN YOUR MIND

**MÙA GIẢI "BÙNG NỔ" THÀNH TÍCH NHẤT
LỊCH SỬ ARENA MULTIMEDIA**



Advertising vietnam · Sinhviên Việt Nam · TIME UNIVERSAL Opening the Future · YAN · TikTok

VIET Designer · GRIMM DC · YBOX.VN · TuGia Hoàn hảo đến từ lòi hứa · SCDI Develop Together · HUYON VIETNAM · CLAB Designed in Vietnam

DESIGNS.VN · RIO BOOK · barcode · VIETNAM SẠCH & XANH

Được biết đến là sân chơi uy tín dành cho các bạn trẻ không chuyên đam mê Vẽ - Nhiếp ảnh - Thiết kế - Video, Show It NOW là nơi để những nhân tố tiềm năng trong ngành Mỹ thuật Đa phương tiện thỏa sức thể hiện cá tính nghệ thuật, khẳng định cái tôi và bản lĩnh sáng tạo. Trong bốn mùa Show It NOW đã được Arena Multimedia tổ chức kể từ năm 2018, tính đến thời điểm hiện tại, mùa giải 2021 được xem là sự kiện đặc biệt nhất từ trước đến nay về cả mặt hình thức tổ chức lẫn quy mô khi diễn ra ngay trong mùa giãn cách, vào lúc tình hình dịch bệnh diễn biến phức tạp hơn bao giờ hết.

Lấy chủ đề là Green Your Mind, Show It NOW 2021 mong muốn lan truyền những điều tích cực, cổ vũ người trẻ trong xã hội hiện đại xanh hóa tư tưởng, thay đổi từ những điều nhỏ nhặt nhất trong cuộc sống nhằm hướng đến xã hội tốt đẹp hơn trong tương lai. Bắt đầu từ tháng 7 và kết thúc vào tháng 9/2021 trong bối cảnh cả nước bị lockdown bởi đại dịch, Show It NOW 2021 cùng toàn bộ những hoạt động, sự kiện nằm trong khuôn khổ cuộc thi đã diễn ra 100% dưới hình thức trực tuyến và ngoài dự đoán, trở thành mùa giải đạt được những thành tựu bùng nổ nhất trong lịch sử cuộc thi thường niên do Arena Multimedia tổ chức.

Show It NOW 2021 gây sốt ngay từ những ngày đầu tiên bởi hội đồng ban giám khảo toàn KOL trong ngành Sáng tạo

Ngay từ những ngày đầu tiên, khi đội hình ban giám khảo cuộc thi được công bố đã gây ra một cơn sốt trong cộng đồng những bạn trẻ yêu thích nghệ thuật. Mỗi thành viên trong ban cố vấn của Show It NOW 2021 đều là những ngôi sao trong làng Sáng tạo, sở hữu nhiều thành tựu nổi bật và cũng là bảo chứng cho chất lượng chuyên môn của cuộc thi năm nay.

Cùng với trưởng ban giám khảo cuộc thi: Thạc sỹ Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo của Arena Multimedia. Tham gia vào hàng ngũ đánh giá và lựa chọn những thí sinh xuất sắc nhất mùa giải năm nay đó là Việt Max - "siêu sao" của làng sáng tạo, chủ nhân giải Mai vàng - Cánh diều vàng, đứng sau nhiều sản phẩm hàng đầu trải dài trong mọi lĩnh vực, từ kinh doanh, thương mại đến nghệ thuật. Đó là Sith Zâm - chàng visual artist chưa bao giờ để óc sáng tạo mình ngừng nghỉ, là chủ nhân của những ý tưởng giao thoa đầy cảm xúc và mới lạ. Đó là Khánh Phan - "nữ thần chiến binh" của thị trường nhiếp ảnh Việt với bộ sưu tập giải thưởng quốc tế khiến bất cứ ai cũng phải trầm trồ. Đó là Lý Thành Cơ - chàng blogger truyền cảm hứng du lịch sâu rộng nhờ mạng lưới networking khổng lồ, đồng thời đang nắm giữ vị trí Associate Creative Lead của một trong những Agency quảng cáo hàng đầu thế giới. Đó là Đoàn Ngọc Minh - đạo diễn "trăm triệu view" và là chủ nhân của nhiều series phim nổi tiếng, được đông đảo giới trẻ yêu thích và đón nhận.



Trưởng ban giám khảo
ThS Vũ Anh Đức
Giám đốc đào tạo Arena Multimedia



Hạng mục Vẽ
Việt Max
Art Director



Hạng mục Nhiếp ảnh
Khánh Phan
Nhiếp ảnh gia



Hạng mục Thiết kế
Lý Thành Cơ
Associate Creative Lead



Hạng mục Video
Đoàn Ngọc Minh
Đạo diễn - Nhà sản xuất



Hạng mục Vẽ
Châu Trọng Hiếu (Sith Zâm)
Visual Artist

TỔNG SỐ BÀI DỰ THI HỢP LỆ CỦA SHOW IT NOW 2021

702 BÀI DỰ THI

- Hạng mục Vẽ: **298 bài**
- Hạng mục Nhiếp Ảnh: **137 bài**
- Hạng mục Thiết kế: **223 bài**
- Hạng mục Video: **44 bài**



18 ĐỐI TÁC TIẾNG TĂM TRONG NGÀNH TRUYỀN THÔNG VÀ SÁNG TẠO

- **Đối tác đồng hành:** Trung tâm Hỗ trợ Sáng kiến Phát triển Cộng đồng SCDI & Tổ chức Việt Nam Sạch và Xanh.
- **Đối tác chiến lược:** TikTok Việt Nam.
- **Đơn vị tài trợ:** Colab Việt Nam, Huy Ôn Việt Nam, Tứ Gia Computer, Time Universal Communications, RIO Book, Grimm DC.
- **Đơn vị Bảo trợ truyền thông:** Báo Sinh Viên Việt Nam, Barcode Magazine, YAN, YBOX, Advertising Việt Nam, Designs.vn, Việt Designer, Halography.

SERIES ONLINE WORKSHOP CÙNG ĐỘI NGŨ BAN GIÁM KHẢO "CỰC CHẤT" CỦA SHOW IT NOW 2021

- **4 online workshop** qua Zoom Webinar trong ngày 30/07 và 31/07 thu hút **1.216 người tham dự**
- **206 - 551 người** tham dự mỗi event
- Số lượng tham gia online event của Show It NOW 2021 đạt **1.308 lượt**, **tăng 6,5 lần** so với năm 2020

TỔNG SỐ THÍ SINH THAM GIA SHOW IT NOW 2021

- **651 thí sinh,** tăng gấp **1,5 lần** so với 2020 (443 thí sinh)
- Đến từ **53 tỉnh thành** và **153 trường học** trên cả nước

DIỄN RA TỪ NGÀY 01/08/2021 - 22/08/2021 TRÊN NỀN TẢNG TIKTOK

- Có **4.595 video** tham gia challenge
- Tổng đạt **275,1 triệu** lượt xem

GIẢI THƯỞNG "KHỦNG" CỦA SHOW IT NOW 2021

TỔNG GIÁ TRỊ GIẢI THƯỞNG LÊN ĐẾN HƠN 600 TRIỆU ĐỒNG

- 16 suất học bổng Multimedia Design 50%, 40%, 30%, 20% với tổng giá trị **480.000.000 VNĐ**
- Tiền mặt: **68.000.000 VNĐ**
- Các phần quà khác: Voucher mua sách, bảng vẽ điện tử, loa nghe nhạc, headphone,... có tổng giá trị lên đến **85.000.000 VNĐ** từ các nhà tài trợ Tứ Gia, Huy Ôn Việt Nam, RIO Book, Grimm DC...
- Giải Grand Slam dành cho siêu sao chiến thắng cả 4 hạng mục bảng thi học viên có tổng trị giá lên đến **60.000.000 VNĐ**.



SỰ KIỆN TRAO GIẢI AWARDS CEREMONY

- **15,6k** lượt tiếp cận
- **450** người xem trực tiếp cao nhất
- **346** reactions
- **1,4k** bình luận
- **92** lượt chia sẻ



HIỆU ỨNG TRUYỀN THÔNG BÙNG NỔ CỦA SHOW IT NOW 2021

TRONG 3 THÁNG DIỄN RA CUỘC THI

- Website Show It NOW đạt **172.794 lượt xem trang**
- Facebook Fanpage Show It NOW đạt **1,4 triệu** người tiếp cận
- **13 trang tin tức** đưa tin
- **70 trang báo mạng** hiển thị banner
- **6 triệu** lượt người tiếp cận

Show It NOW 2021 sở hữu lượng bài dự thi "áp đảo" nhất từ trước đến nay, mảng Cộng đồng định vị danh tiếng của Arena Multimedia trong bản đồ ngành Sáng tạo

Nhìn vào những thống kê thành tích, có thể khẳng định Show It NOW 2021 mang về những thành tựu nổi bật về số lượng lẫn chất lượng. Sau hơn một tháng rưỡi (15/07 - 31/08) mở cổng nhận bài thi, Show It NOW 2021 - GREEN YOUR MIND đã nhận được 702 tác phẩm hợp lệ từ các bạn trẻ yêu thích nghệ thuật trên khắp 53 tỉnh thành. Trong đó, bảng Cộng đồng có 316 bài thi - chiếm gần một nửa tổng số lượng thí sinh đăng ký tham dự. Điều này có nghĩa là không chỉ các học viên Arena mà bất cứ ai, hễ yêu thích và dành tâm huyết cho Mỹ thuật Đa phương tiện đều không ngại tìm tòi những cơ hội hấp dẫn từ cuộc thi Show It NOW năm nay. Khi nhìn một cách tổng quan, con số này cũng phần nào chứng minh được sức hút của cuộc thi cũng như vị thế của Arena Multimedia đối với cộng đồng sáng tạo cả nước .

Ngoài ra, nằm trong khuôn khổ cuộc thi Show It NOW 2021, mảng thi TikTok Challenge đã trở thành cầu nối để đưa ARENA và Show It NOW đến một tầm cao mới, một sân chơi mới phù hợp với xu hướng trào lưu toàn cầu của ngày hôm nay. Hơn 4.500 video đã được gửi về cuộc thi, đóng góp hơn 275 triệu lượt xem cho hashtag #ShowItNOW trên TikTok.

Số lượng thí sinh tăng vượt trội và trải đều ở mọi độ tuổi đánh dấu tầm ảnh hưởng của Show It NOW 2021 với cộng đồng Sáng tạo cả nước

Số lượng thí sinh tham dự Show It NOW năm nay là 651 bạn, tăng gấp 1,5 lần so với năm 2020 và trải đều từ 15 - 30 tuổi. Đặc biệt, tỉ lệ thí sinh nằm trong độ tuổi 15 - 22 chiếm cao nhất trong toàn cuộc thi, lên đến con số 65%. Tuy là đối tượng nhỏ tuổi nhất nhưng các thí sinh Gen Z đã mang đến tinh thần thi cử vô cùng hứng khởi, làm "chao đảo" sân chơi năm nay bằng cách thể hiện chủ đề thi vô cùng độc đáo. Có những thí sinh dù chỉ mới sinh năm 2003, 2004 nhưng đã chế tác những bộ ảnh có ý nghĩa sâu sắc, đầy tính ẩn dụ khiến hội đồng chuyên môn vỡ òa, công nhận rằng bản thân cũng học hỏi được ít nhiều từ các bạn Gen Z.

Chất lượng bài thi khiến các chuyên gia trong ngành sáng tạo công nhận và hết lời khen ngợi, tán thưởng

Không chỉ sở hữu số lượng bài thi áp đảo so với ba mùa trước đó, Show It NOW 2021 còn là mùa giải có chất lượng bài thi vượt trội, nhận được đánh giá cao từ phía hội đồng chuyên môn. Theo lời Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia, đồng thời cũng là trưởng ban giám khảo cuộc thi cho biết: "Đi cùng Show It NOW đến mùa thứ 4, tôi cảm thấy vô cùng xúc động vì năm nay, số lượng bài thi rất nhiều, chất lượng bài thi cũng tốt hơn hẳn, đặc biệt là về phần ý tưởng. Kể cả đối với các bạn thí sinh chưa từng học Vẽ bao giờ, nhưng tôi vẫn không hề loại bài thi của các bạn mà ngược lại, vô cùng trân trọng phần ý tưởng các bạn thể hiện. Chúc mừng tất cả các bạn vì đã dũng cảm tham gia cuộc thi trong thời điểm dịch bệnh diễn biến phức tạp. Tôi thấy các bạn đã vượt qua chính mình một cách ngoạn mục để tạo ra những tác phẩm có giá trị với cộng đồng. Thay mặt ban tổ chức cuộc thi, cảm ơn các bạn rất nhiều."

Tiếp sức thí sinh với 4 buổi online workshop cung cấp kiến thức bổ ích, dàn ban giám khảo liên tục "lấn giờ" vì số lượng câu hỏi gửi về quá nhiều

Một trong số những điểm sáng tạo nên danh tiếng cho cuộc thi Show It NOW năm nay nhất định phải kể đến 4 workshop tăng cường kỹ năng cùng đội ngũ ban giám khảo chuyên môn nằm trong khuôn khổ cuộc thi Show It NOW 2021. Ngay từ khi mở cổng đăng ký tham dự, chỉ trong vòng chưa đầy 24 tiếng, đơn đăng ký từ các bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện trên khắp mọi miền đất nước liên tục đổ về. Tuy không thể gặp nhau trực tiếp, nhưng diễn giả và các tài năng trẻ vẫn được kết nối, thắt chặt bởi niềm đam mê và sự nhiệt thành xuyên suốt các buổi workshop. Thậm chí tất cả các buổi đều gặp tình trạng lố giờ vì người tham gia liên tục đặt câu hỏi, và diễn giả cứ liên tiếp truyền đạt, trả lời nhiệt tình tạo nên "vòng tuần hoàn" cảm hứng bất tận.

Các bài thi đạt giải hạng mục thiết kế



How Green Is Your Mind?
Nguyễn Bảo Duy



Stop Bullying And Judging
Đặng Thị Phượng



Put Your Mask On
Nguyễn Công Minh



GREEN the concept in YOUR MIND – Green the BioME
Lê Thị Mai Anh



Thường Xuân Châu Á - Asian Ivy
Nguyễn Trần Bảo Trân



Thực Lực Sáng Tạo Của Bạn Là Gì?
Lê Minh Khôi

Các bài thi đạt giải hạng mục vẽ



Rubber Duck
Trương Hoài Vũ



Nguồn Hy Vọng
Trần Kiến Phong



Cuốn Sách Diệu Kỳ
Nguyễn Huy Tâm



Đơm Hoa
Nguyễn Anh Thư



Green Your Mind
Lê Cường



Be Green
Nguyễn Công Minh

Các bài thi đạt giải hạng mục nhiếp ảnh



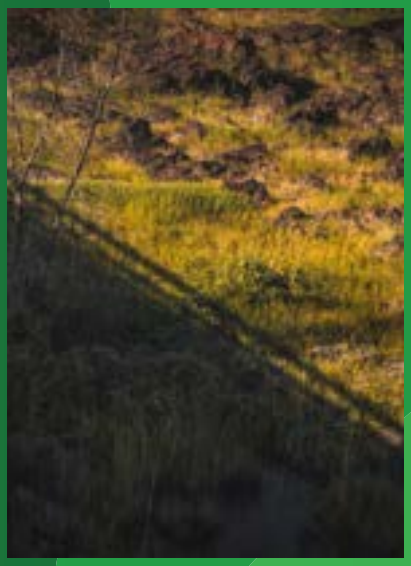
Trí Mạng
Trần Khánh Linh



Green I Need, Green You Need
Bùi Nguyên Vũ



Make Something Happens Today
Nguyễn Thị Mai Phương



Ranh Giới Tương Phản
Trần Văn Hảo



The Color
Bùi Quang Vinh



Thiên Nhiên
Nguyễn Tuấn Hoàng

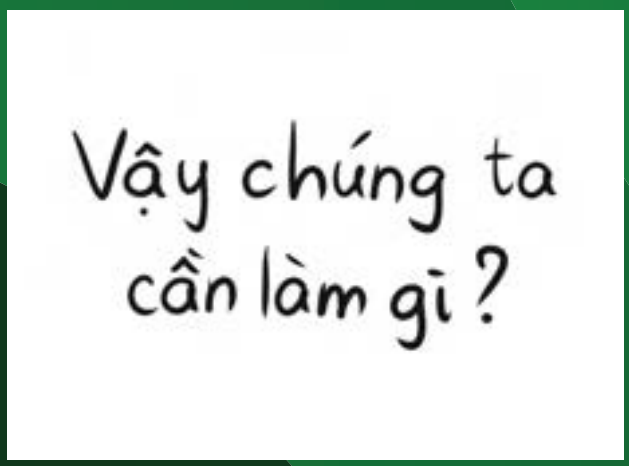
Bài thi đoạt giải video

XEM THÊM







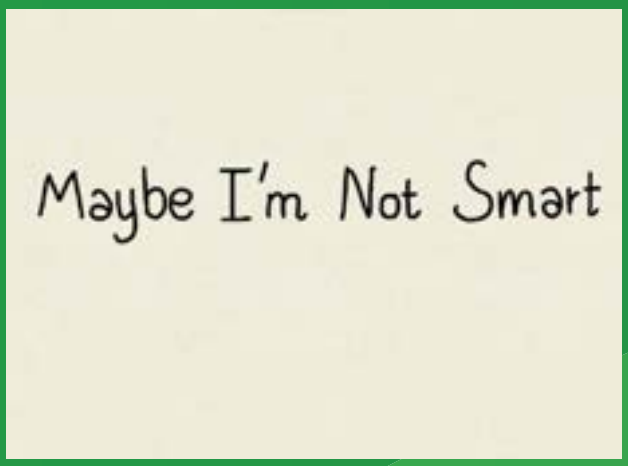


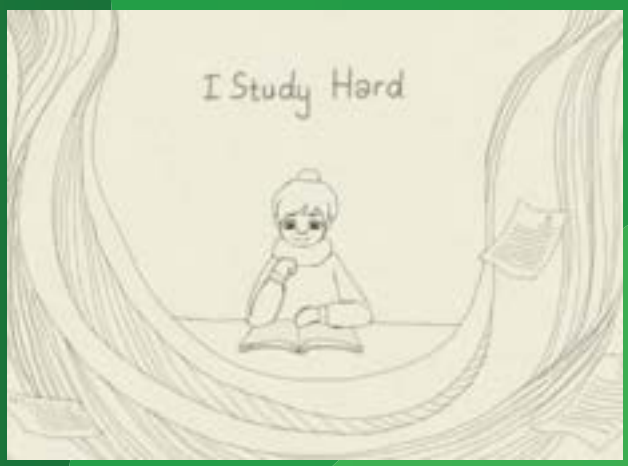
Biến Đổi Khí Hậu Và Những Gì Bạn Cần Biết

Hồ Quốc Anh

XEM
THÊM









Be Kind And Positive

Đặng Thị Phượng

Show It NOW 2021 hân hạnh nhận được sự hỗ trợ và quan tâm từ 18 đối tác có tiếng trong ngành truyền thông và sáng tạo

Ngoài số lượng và chất lượng bài thi, khuôn khổ tổ chức online của Show It NOW 2021 cũng đã tạo ra nhiều điều "đầu tiên" đáng ghi dấu vào lịch sử cuộc thi. Cụ thể là về hiệu ứng truyền thông, sức lan tỏa và số người tham gia event, theo dõi livestream. Có được thành tích này, nhất định phải kể đến sự hỗ trợ nhiệt tình của 18 đối tác nhà tài trợ, bảo trợ truyền thông có tiếng trong ngành truyền thông và sáng tạo. Trong đó, màn "bắt tay" chiến lược cùng TikTok đã tạo điều kiện để cuộc thi tiếp cận cùng xu hướng sáng tạo hiện đại của thế giới.

Bên cạnh đối tác chiến lược TikTok, đồng hành cùng Show It NOW 2021, Arena Multimedia vô cùng vinh dự và tự hào khi có thể hợp tác cùng Trung tâm Hỗ trợ Sáng kiến Phát triển Cộng đồng SCDI & Tổ chức Việt Nam Sạch và Xanh. Đồng thời, những đơn vị tài trợ (Colab Việt Nam, Huy Ôn Việt Nam, Tứ Gia Computer, Time Universal Communications, RIO Book và Grimm DC), các đơn vị Bảo trợ truyền thông (Báo Sinh Viên Việt Nam, Barcode Magazine, YAN, YBOX, Advertising Việt Nam, Designs.vn, Việt Designer và Holography), tất cả đều là những nhân tố chủ chốt góp phần mở rộng quy mô cuộc thi Show It NOW 2021 về cả mặt hình thức và chất lượng, giúp cuộc thi phổ biến rộng rãi, lan tỏa được tinh thần tích cực.

Giải thưởng "cực khủng", danh hiệu Grand Slam dành cho siêu sao của cuộc thi cán mức 60 triệu đồng tiền thưởng

Với tổng giá trị giải thưởng lên đến hơn 600 triệu đồng bao gồm tiền mặt và các quà tặng công nghệ giá trị, Show It NOW 2021 đã tạo ra nguồn động lực to lớn để thí sinh hoàn thành bài thi một cách chỉn chu nhất. Đặc biệt, Show It NOW 2021 có thêm phần thưởng là giải Grand Slam dành cho thí sinh chiến thắng cả bốn hạng mục của bảng thi học viên. Giải thưởng này có giá trị lên đến con số 60 triệu đồng, được tài trợ bởi Tứ Gia và Time Universal Communications nhằm khuyến khích và cổ động các bạn tiếp tục nuôi dưỡng đam mê, xây dựng những giá trị tuyệt vời hơn nữa cho cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia nói chung, ngành Mỹ thuật Đa phương tiện của Việt Nam nói riêng trong tương lai.

Những con số về hiệu ứng truyền thông bùng nổ là minh chứng rõ ràng cho một mùa Show It NOW 2021 thành công rực rỡ

Khi nói về hiệu ứng truyền thông của Show It NOW 2021, trong 3 tháng cuộc thi diễn ra, website chính thức của Show It NOW ghi nhận hơn 172 nghìn lượt pageview, trong khi đó tài khoản Facebook đã cán mốc 1,4 triệu người tiếp cận. Tin tức về cuộc thi Show It NOW 2021 phủ sóng trên 13 trang tin tức lớn nhất cả nước và hơn 70 trang báo mạng tiếng tăm, nhận được lượt tiếp cận lên đến con số 6 triệu vô cùng ấn tượng. Chưa dừng lại ở đó, chủ đề Green Your Mind năm nay còn nhận được sự quan tâm của các chuyên gia trong ngành sáng tạo, được chia sẻ và đề cập rộng rãi thông qua các bài đăng mạng xã hội sở hữu lượng tương tác dồi dào. Bấy nhiêu cũng đủ để thấy được sự thành công của cuộc thi Show It NOW năm nay.

Bên cạnh lễ khai mạc với hàng loạt workshop bổ ích được đầu tư chuẩn mực về nội dung, Gala tổng kết của Show It NOW 2021 cũng để lại nhiều kỷ niệm đẹp và là màn kết tuyệt vời cho chặng đường cuộc thi hết sức đặc biệt năm nay. Lễ trao giải đã thu hút hơn 15 nghìn lượt tiếp cận của khán giả đến từ khắp nơi trên đất nước, đạt 92 lượt chia sẻ, hơn 1.400 bình luận.



Triển lãm các tác phẩm xuất sắc từ cuộc thi Show It NOW: GREEN YOUR MIND 2021

Bắt đầu từ ngày 21/11 cho đến hết ngày 28/11, các tác phẩm xuất sắc của cuộc thi Show It NOW: GREEN YOUR MIND 2021 được triển lãm tại Arena Tân Kỳ Tân Quý. Đây là hoạt động chính thức khép lại cuộc thi thường niên của Arena Multimedia cũng như sự tôn vinh các thí sinh xuất sắc của năm nay đến từ Ban tổ chức. Do cuộc thi và đêm chung kết diễn ra online trong thời gian lockdown nên BTC đã quyết định trưng bày offline ngay sau khi lệnh giãn cách được nới lỏng.

Tại không gian đậm chất nghệ thuật của Arena Multimedia Tân Kỳ Tân Quý, các tác phẩm thể hiện góc nhìn và tư duy mới mẻ giàu sức sáng tạo của thí sinh về lối sống xanh đã thu hút không ít sự quan tâm của các bạn trẻ đến tham quan. Đây đều là những tác phẩm nhận về đánh giá cao ở cả nội dung lẫn kỹ thuật thể hiện từ dàn ban giám khảo nổi tiếng của Show It NOW 2021.







Các tác phẩm từ Show It NOW 2021 được trưng bày ở bên trong và bên ngoài Arena Tân Kỳ Tân Quý.











Buổi triển lãm thu hút sự quan tâm của các bạn trẻ đam mê Sáng tạo.





Những thí sinh chiến thắng Show It Now 2021 cũng góp mặt trong buổi đầu tiên của tuần lễ triển lãm và được trao giải bởi hai Creative Director nổi tiếng – anh Phạm Minh Hoàng (Người Đá) và anh Nguyễn Sơn Tùng.

Tạm kết

Diễn ra trong mùa dịch với nhiều khó khăn và thử thách, nhưng chất lượng bài thi của Show It NOW 2021 là minh chứng cho tinh thần tiên phong không giới hạn, sự sáng tạo không dễ dàng bị "lock" trong thời điểm lockdown - giãn cách. Còn những thành tích bùng nổ cho thấy những nỗ lực không ngừng nghỉ và sự bứt phá vượt giới hạn của cả cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia. Vậy là một mùa giải Show It NOW nữa đã khép lại thành công tốt đẹp. Thông qua chủ đề Green Your Mind, Arena Multimedia mong rằng thông điệp "xanh" tích cực, lạc quan đã được lan tỏa rộng rãi, tiếp thêm sức mạnh để không chỉ những người trẻ có niềm yêu thích với Mỹ thuật Đa phương tiện mà bất cứ ai trên mảnh đất Việt Nam thân yêu cũng đều có thể đứng dậy sau thời gian dài "ngủ yên", tiếp tục tìm thấy ánh sáng soi lối đến với các cột mốc đam mê tiếp theo của mình. Chúng ta sẽ còn gặp lại nhau ở mùa giải Show It NOW năm sau, hứa hẹn sẽ có nhiều điều hấp dẫn và mới lạ hơn nữa! Hẹn gặp lại tất cả các bạn ở mùa thứ 5 Show It NOW!



GRADUATION CEREMONY 2021

Rise & Shine

Lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 - 2021 "Rise & Shine": Tạm biệt và chào đón lứa học viên đặc biệt nhất đến với thế giới Mỹ thuật Đa phương tiện!

Vào ngày 24/10, lễ tốt nghiệp niên khóa 2019-2021 với chủ đề Rise & Shine của Arena Multimedia đã chính thức diễn ra theo hình thức Trực tuyến. Là cột mốc quan trọng trong hành trình chinh phục tri thức và kĩ năng của thế hệ mới trong ngành Sáng tạo, buổi lễ nhận được sự quan tâm không chỉ thầy cô, phụ huynh mà cả những doanh nghiệp hàng đầu trong lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện.

Chủ đề Lễ tốt nghiệp Arena 2021 "Rise & Shine - Vượt lên tất cả và tỏa sáng" được lấy cảm hứng từ chính những học viên niên khóa 2019 - 2021, những chiến binh thế hệ Z tại cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia. COVID ập đến mang tới nhiều bất cập trong việc thu nạp kiến thức và cả trong đời sống ngày thường, nhưng các bạn đã không từ bỏ hay nản lòng, mà ngược lại, dùng tất cả nhiệt huyết tuổi trẻ cùng khả năng thích ứng linh hoạt để trỗi dậy mạnh mẽ hơn nữa, vượt qua mọi thử thách, dành lấy những điều xứng đáng và làm chủ tương lai của mình. Có thể nói, việc vượt lên được nghịch cảnh, vượt lên được chính bản thân mình chính là chiến thắng ngọt ngào nhất trong chặng đường trưởng thành của mỗi cá nhân. Và lễ tốt nghiệp Rise & Shine chính là lời cảm ơn và tôn vinh mà Arena Multimedia muốn gửi tới các bạn - thế hệ học viên tiếp nối các bậc đàn anh đã thành công rực rỡ trong ngành Sáng tạo.

Sự tự hào về một thế hệ học viên ưu tú ra đời giữa mùa dịch từ anh Đinh Trí Dũng và Phó chủ tịch Aptech

Tại buổi lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 - 2021, anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager của Arena Multimedia đại diện tập thể nhà trường đã có những lời chia sẻ hết sức ý nghĩa và xúc động.

"Lễ tốt nghiệp là dịp để cộng đồng sáng tạo chúng ta trở về, ngồi lại bên nhau và cùng điểm lại những giá trị tốt đẹp đã làm, đồng thời truyền cho nhau những năng lượng tích cực để mang đến cho tương lai. Đại dịch khiến nhiều công việc bị ảnh hưởng và biến mất, nhưng cũng có nhiều công việc mới được khai sinh, đòi hỏi thêm nhiều kĩ năng mới. Ở thời điểm hiện tại, chăm chỉ tạo ra giá trị thôi thì chưa đủ, phải chăm chỉ đúng cách và tạo ra giá trị trong mọi hoàn cảnh thì mới có thể thành công. Đáng mừng là chúng ta đang dần thích nghi với chuyện này và điều đó thật tuyệt vời.

Thay mặt Arena Multimedia, tôi đặc biệt chúc mừng 321 em Tân cử nhân khóa 2019 - 2021. Để có được tấm bằng của Arena Multimedia, các bạn đã tạo nên một kỳ tích, đặc biệt là với những bạn học khóa 4 kỳ - Advanced Diploma In Multimedia. Trong suốt quá trình học tập, các bạn đã vững vàng đi qua 5 đồ án và thực hiện đầy đủ những kỳ thi tiêu chuẩn quốc tế. Chúc các bạn sau này khi ra khỏi trường thì vẫn là những Happy Designers. Hy vọng các bạn sẽ luôn sống với đam mê của chính mình và kiếm tiền được từ nó".

Nói về thế hệ Arenaites trưởng thành trong niên khóa 2019 – 2021, phó chủ tịch tập đoàn Aptech - ông Kallol Mukherjee hoàn toàn tin tưởng và tín nhiệm tài năng, óc sáng tạo của các học viên Arena Multimedia.

"Hôm nay là lần đầu tiên chúng ta có một buổi lễ tốt nghiệp được tổ chức dưới hình thức trực tuyến. Nhìn lại cả một quá trình, các bạn học viên đã học tập và rèn luyện, bất chấp vô số thử thách và khó khăn để hoàn tất chương trình một cách mỹ mãn. Những tháng ngày học vất vả, những đêm không ngủ chăm chỉ và nỗ lực, tất cả là vì ngày hôm nay. Chứng nhận và bằng tốt nghiệp các bạn nhận được là một chuyện, nhưng chính lòng nhiệt huyết của các bạn sẽ giúp các bạn vươn lên những tầm cao mới. Arena Multimedia rất tự hào về các bạn!", ông Kallol chia sẻ.

Các doanh nghiệp, cựu học viên thành công gửi lời chúc mừng đến 321 học viên

Lễ tốt nghiệp của Arena không thể thiếu những lời chúc mừng từ phía đại diện những doanh nghiệp, agency tiếng tăm trong ngành có mối quan hệ gắn bó thân thiết với Arena. Trong đoạn clip ngắn gửi các tân khoa niên khóa 2019 - 2021, anh Tùng Juno - CEO & Co-Founder tại RIO Creative Vietnam đã tiết lộ những điểm mạnh của lứa học viên niên khóa 2019-2021 khiến anh bất ngờ và ngưỡng mộ, đồng thời sẵn sàng mở rộng vòng tay chào đón các bạn trẻ tài năng đến với RIO Creative.

"Khi được Arena trao đổi và chia sẻ về đồ án tốt nghiệp của các bạn năm nay, bản thân tôi cảm thấy rất ấn tượng. Nhìn chung, tôi nhận thấy các bạn có sự sáng tạo và bắt kịp các xu hướng thiết kế mới nhất mà thị trường đòi hỏi. Tôi đánh giá cao tư duy mới, sự sáng tạo và nguồn năng lượng dồi dào của các bạn học viên Arena. Tôi hi vọng rằng các bạn luôn có tinh thần sẵn sàng để đón lấy tất cả những cơ hội đến với mình, đồng thời biến cơ hội ấy trở thành bước đầu cho chặng đường khởi nghiệp sau này. Chúc các bạn thành công!".



Cũng như anh Tùng Juno, chị Đỗ Lê Như Quỳnh - Senior Recruiter tại SPARX* Studio đặc biệt đánh giá cao khả năng thích nghi và phát triển của Arena trong bối cảnh đại dịch, thậm chí còn dành những lời khen "có cánh" dành cho học viên thuộc "kỷ nguyên online" của Arena.

"Trong suốt khoảng thời gian hợp tác cùng Arena Multimedia, chúng tôi đã tiếp nhận rất nhiều đơn ứng tuyển từ các bạn học viên Arena với portfolio rất ấn tượng. Tính đến hiện tại, sau khi tiếp xúc và làm việc với học viên Arena, tôi có thể khẳng định chất lượng đào tạo của Arena không hề bị ảnh hưởng bởi đại dịch vì các bạn học viên vẫn luôn đảm bảo những kỹ năng cần thiết cho công việc tại studio."



Tỷ lệ học viên "ra cửa gặp việc" tăng trưởng vượt trội là minh chứng cho chất lượng đào tạo của Arena

Theo thống kê của Arena Placement Service - bộ phận hỗ trợ việc làm, trong 2020 & nửa đầu 2021, trung bình mỗi tháng kênh Job Arena tiếp nhận hơn 150 đầu việc trực tiếp do các công ty gửi thông tin tuyển dụng cho nhà trường. Tỉ lệ học viên có việc làm khi chưa chính thức nhận bằng tốt nghiệp trong năm 2021 là hơn 81% với mức lương khởi điểm giao động từ 8.000.000 VNĐ - 18.000.000 VNĐ. So với 2020, mặc dù tỉ lệ có việc làm thấp hơn chút ít so với năm 2020 (85%) nhưng số lượng học viên có việc làm trước tốt nghiệp cao hơn hẳn.

Có được thành quả này là nhờ vào sự đúng đắn khi định hướng đào tạo bám sát nhu cầu thị trường nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực thiết kế, truyền thông và giải trí, công lao giảng dạy không ngừng nghỉ của quý thầy cô và những nỗ lực của bộ phận hỗ trợ việc làm của Arena. Khoảnh khắc lắng nghe những thành tích này trong lễ tốt nghiệp, mỗi một thành viên trong cộng đồng sáng tạo Arena Multimedia đều không khỏi cảm thấy tự hào và xúc động.

Rise & Shine tuyên dương thủ khoa và Arena Face của niên khóa 2019-2021 - Niềm kiêu hãnh của Arena và là tương lai ngành Mỹ thuật Đa phương tiện

Nguyễn Trần Thanh Qui - Tân thủ khoa niên khóa 2021 là minh chứng rõ ràng nhất cho thấy "Đam mê không có tuổi". Xuất sắc đạt điểm tích lũy là 86.4, hiện tại Thanh Qui đang làm việc tại SPARX* - A Virtuos Studio với tương lai vô cùng rộng mở phía trước. Chia sẻ về hành trình theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện, Thanh Qui không giấu được sự tự hào về quyết định theo học tại Arena: "Tôi bắt đầu tại Arena vào năm gần 30 tuổi. Dù có xuất phát điểm hơi trễ so với các bạn cùng lứa nhưng tôi vẫn lựa chọn theo đuổi ngành nghề hợp với sở thích. Vậy nên, đừng bao giờ nói rằng, tuổi tác gây ảnh hưởng đến ước mơ. Khi theo học tại Arena, bên cạnh việc không ngừng nỗ lực, sự giúp đỡ của thầy cô và bạn bè chính là nguồn động lực để tôi đạt được thành tựu như ngày hôm nay ".



Là gương mặt học viên nổi bật với thành tích học tập cao (điểm tích lũy 78.5), đồng thời là hình mẫu Arenaites năng nổ, nhiệt huyết được thầy cô và các bạn công nhận, Nguyễn Như Phong chính là chủ nhân của danh hiệu Arena Face - gương mặt tiêu biểu cho thế hệ mới của cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia.

Phát biểu khi nhận danh hiệu Arena Face, Nguyễn Như Phong không giấu được nụ cười rạng rỡ: "Đối với em, đây là buổi lễ tốt nghiệp mà em mong chờ nhất nên em rất tiếc khi tất cả phải diễn ra dưới hình thức online. Nhưng không sao, vì những gì diễn ra ngày hôm nay đều là lần đầu tiên, nên đây chắc chắn sẽ là kỷ niệm đáng nhớ. Nhắc đến từ 'đầu tiên' thì em cũng có rất nhiều kỷ niệm ở trường, như việc là lứa học viên đầu tiên học tại Arena Nguyễn Kiệm, lứa thí sinh đầu tiên tham gia cuộc thi Show It NOW do Arena tổ chức, và cũng là lớp phải bảo vệ đồ án online đầu tiên khi thành phố giãn cách.

Em chỉ muốn nhắn nhủ đến với mọi người là hãy mạnh dạn hơn, hãy tự tin hơn và làm những điều mình thích. Bởi vì ai cũng chỉ sống một lần, nên đừng để cuộc sống của bạn trôi qua với nhiều tiếc nuối."



Những chia sẻ đầy cảm động của phụ huynh, thầy cô, phòng đào tạo và cả các bạn học viên

Đằng sau thành công của bất kì học viên nào cũng có sự ủng hộ của phụ huynh và người thân. Chị Lê Thị Thu Phượng - Phụ huynh học viên Châu Lê Phúc cho biết: "Việc học tại Arena là do Phúc tự lựa chọn, và tôi thấy Phúc học rất là tốt. Tôi cũng thấy trước mắt con đường mà cháu chọn vô cùng rộng mở, dù chưa ra trường mà đã có nhiều nơi mời cháu làm việc. Giờ Phúc đã tốt nghiệp rồi thì tôi tin rằng cháu sẽ thành công trên con đường này. Ngày hôm nay, thấy Phúc học giỏi như vậy tôi thấy rất cảm động và vui mừng!".

Các giảng viên của Arena cũng không giấu nổi sự xúc động, tự hào dành cho lứa học viên vô cùng đặc biệt này. Cô Nguyễn Thị Kim Lan - Giảng viên Kỳ Graphic Design dành nhiều lời khen ngợi cho các các bạn tân khoa niên khóa 2019 - 2021: "Vậy là các bạn đã tốt nghiệp sau một kỳ học vô cùng đặc biệt của Arena. Các bạn đã chứng minh bản thân không hề thua kém so với các đàn anh đàn chị đi trước. Cho nên tôi nghĩ sau này các bạn sẽ giỏi hơn trong việc đối phó với các tình huống đặc biệt. Tôi hi vọng các bạn giữ được tinh thần đó, sau khi ra đời các bạn sẽ gặt hái thành công ngay cả trong những điều kiện khó khăn hơn".



Đại diện cho phòng đào tạo của Arena Nguyễn Kiệm, chị Trần Thị Phương Thảo - Phó giám đốc Đào tạo @ Arena Multimedia gửi lời chúc mừng đến các tân khoa: "Chúc mừng thế hệ tài năng mới của Arena đã chính thức tốt nghiệp. Năm nay buổi lễ tốt nghiệp của chúng ta thật khác khi phải chuyển sang hình thức online, khác khi nhà trường không được tận tay trao đến các bạn tấm bằng tốt nghiệp. Các tân khoa ơi, xin gửi lời chúc và một niềm tin lạc quan rằng chỉ cần chúng ta luôn chủ động và hết mình với đam mê thì mọi điều tốt đẹp sẽ đến với các bạn!".



Nằm trong khuôn khổ lễ tốt nghiệp khóa 2019 - 2021, Đặng Hoàng Khuyết - học viên tiêu biểu của niên khóa 2019-2021 đã tham gia phần chia sẻ cảm nghĩ của mình về khoảng thời gian học tập đặc biệt vừa qua. Bối cảnh đại dịch đã ảnh hưởng không nhỏ đến cuộc sống của Hoàng Khuyết, nhưng chính nhờ sự động viên, giúp đỡ của thầy cô và bạn bè mà bạn có thể cân bằng giữa việc học và công việc.

"Dịch Covid đã ảnh hưởng đến tất cả mọi người trên toàn thế giới. Ngày trước Khuyết chưa từng nghĩ phải học online cho cả học kì hay cả khóa học của mình nhưng đại dịch bắt buộc con người phải ở nhà, phải online và kết nối với thế giới. Điều này đã cho mình cơ hội làm những điều mà trước giờ mình chưa từng làm.

Nhân dịp này, Khuyết xin được gửi lời cảm ơn đến các thầy cô, ban giám hiệu và phòng giáo vụ vì đã luôn nhiệt tình hỗ trợ Khuyết trong thời gian học. Mình mong các bạn đều sẽ giữ vững được tinh thần và luôn 'vững tay chèo' để thích nghi rất tốt với thời đại mới", Hoàng Khuyết chân thành chia sẻ.

Tạm kết

Buổi lễ tốt nghiệp của 321 học viên Arena Multimedia niên khóa 2019-2021 với chủ đề Rise & Shine đã diễn ra thành công tốt đẹp, chỉn chu và hoành tráng không kém cạnh những sự kiện offline thông thường, ghi dấu trong lòng người tham dự nhiều cảm xúc đáng nhớ. Đây chắc chắn không phải lời tạm biệt, ngược lại là câu "Xin chào" để mở ra một chương mới trong hành trình chinh phục ước mơ, hoài bão trong lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện của các bạn. Kết thúc quãng thời gian học tập và trau dồi kỹ năng, giờ chính là lúc bước ra ngoài thế giới và tỏa sáng rực rỡ. Các tân khoa niên ơi, chúc các bạn gặp nhiều may mắn và thành công trên con đường đã chọn nhé!

Grand Opening Arena Tân Kỳ Tân Quý

Rise & Shine

Arena Multimedia tiếp tục đón nhận thế hệ tài năng tiếp theo của ngành Sáng tạo Việt Nam







Sự ra đời của cứ điểm sáng tạo thứ 6 - Arena Tân Kỳ Tân Quý là minh chứng cho việc gần hai thập kỷ trôi qua, Arena Multimedia vẫn không ngừng Rise & Shine - vươn lên và tỏa sáng bất kể hoàn cảnh khắc nghiệt, dìu dắt nhiều thế hệ học viên thẳng tiến thành công. Những khó khăn, bất cập chỉ là những thử thách để chúng tôi bứt phá giới hạn cũ, chạm đến những cột mốc thăng hoa và rực rỡ hơn nữa.

Hai năm trở lại đây, đại dịch khiến tất cả mọi thứ phải đi chậm lại, thậm chí là dừng hoàn toàn, tuy nhiên Arena Multimedia không những không chùn bước, mà ngược lại, chứng tỏ được bản lĩnh của thương hiệu đào tạo chuyên gia Mỹ thuật Đa phương tiện hàng đầu tại Việt Nam khi khai trương thêm cơ sở thứ 6.

Trong lễ khai trương Arena Tân Kỳ Tân Quý vào ngày 25/11/2021, hàng loạt khách mời gồm đại diện các doanh nghiệp hàng đầu ngành Sáng tạo: Glass Egg Digital Media, SPARX* - A Virtuous Studio, NCSOFT Vietnam Visual Studio; các KOLs trong ngành: Anh Trần Đức Viễn (Đạo diễn - FAPtv), Đạo diễn Võ Thanh Hòa (89s Group), anh Nguyễn Phan Giang (CEO - ALIEN Media), anh Nguyễn Tiến Huy (CEO - Pencil Group), anh Phạm Minh Toàn (CEO - Time Universal), chị Nguyễn Hữu Minh Thy (Creative Director - Richard Moore Associates), anh Nguyễn Quang Huy - Founder tại Planion Animation, anh Nguyễn Sơn Tùng - Creative Director, anh Phạm Minh Hoàng - Creative Director, anh Duy Joseph - Film Editor,... các giảng viên, cựu học viên, đại diện từ phía các cơ quan báo chí truyền thông đã đến và chung vui, chúc mừng cho lễ khai trương cơ sở số 6 của Arena Multimedia.

Nghi thức cắt băng khánh thành và nghi thức khui sâm-panh chính thức khai trương Arena Tân Kỳ Tân Quý

Cùng với anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager của hệ thống Arena Multimedia và anh Nguyễn Thành Tâm - Giám đốc Arena Multimedia cơ sở Tân Kỳ Tân Quý, đứng trong hàng ngũ cắt băng khánh thành và khui champagne chúc mừng "Arena 6" là những đại diện cho các nhóm đối tác, cộng sự: chị Lê Hữu Trâm Anh - Đại diện tập đoàn Aptech tại Việt Nam, cô Nguyễn Thị Kim Lan - Đại diện đội ngũ giảng viên Arena, chị Nguyễn Huyền Trang (Glass Egg Digital Media), đại diện đối tác doanh nghiệp tuyển dụng và anh Trần Đức Viễn (Đạo diễn FAPtv), đại diện cho các thế hệ học viên Arena.

Việc lựa chọn 6 gương mặt đại diện cắt băng khánh thành khai trương cơ sở mới lần này gắn liền với con số 6 cũng là địa chỉ của chi nhánh Arena Multimedia Tân Kỳ Tân Quý, đồng thời, là con số đại diện cho sự sáng tạo. Đặc biệt, 6 gương mặt có mặt trong nghi thức long trọng chính là đại diện của 6 thành tố quan trọng tạo nên hệ sinh thái hoàn chỉnh, lớn mạnh của cộng đồng Sáng tạo Arena: Có lãnh đạo tiên phong dẫn dắt, có hệ thống đào tạo chuẩn quốc tế uy tín, có đội ngũ giảng viên giỏi chuyên môn và giàu kinh nghiệm, có hệ thống đối tác uy tín và đặc biệt có hàng ngàn học viên đam mê sáng tạo, tài năng và bản lĩnh.

Những lời bộc bạch chân thành đến bây giờ mới kể từ anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager Arena Multimedia

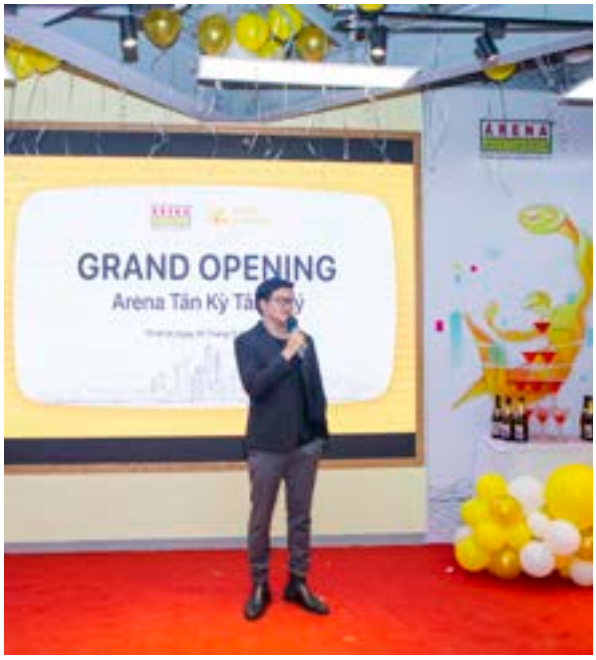
Bên cạnh những giây phút hân hoan khi cắt băng khánh thành, sự kiện trở nên lắng đọng, ấm áp nhờ màn phát biểu của anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager của hệ thống Arena Multimedia. Chia sẻ trong lễ khai trương cơ sở mới, anh Dũng cảm ơn toàn thể các vị khách quý đã đến chia vui cùng Arena Multimedia, đồng thời, gợi nhắc về những kỉ niệm đáng nhớ ngay từ những ngày đầu tiên, khi Arena Multimedia có mặt tại Việt Nam.

"Tôi thật sự rất biết ơn các anh chị em đã tới chia vui với Arena Multimedia ngày hôm nay. Những ai làm trong ngành này chắc chắn đều hiểu khoảng thời gian rất bận rộn, nhất là khi chúng ta vừa trở lại sau dịch. Những công việc cuối năm và cho dịp Tết đang được đẩy mạnh và khẩn trương, vì vậy tôi rất hạnh phúc khi nhìn thấy đông đủ mọi người dành một chút thời gian quý báu để đến chung vui cùng Arena Multimedia.

Ban đầu tầm nhìn và mục tiêu cho Arena Multimedia (Xây dựng cộng đồng sáng tạo hàng đầu Việt Nam) mới chỉ là suy nghĩ mang tính linh cảm và trực giác của tôi khi chia sẻ với đội ngũ nhân sự cốt cán lúc mới thành lập cơ sở đầu tiên tại Nguyễn Đình Chiểu năm 2007. Thế nhưng thời gian đã chứng minh rằng dự đoán nhất thời của tôi khi đó là đúng. Trong suốt khoảng thời gian hơn một thập kỷ xây dựng 6 cơ sở, tôi biết ơn khi gặp được rất nhiều các anh em cộng sự, giảng viên cùng chung mục tiêu, mong muốn xây dựng một cộng đồng sáng tạo bền vững hàng đầu tại Việt Nam.



Hiện tại Arena Multimedia đang có hơn 4.000 học viên đang theo học tại 6 cơ sở, và chúng tôi đã đào tạo được hơn 13.000 - 14.000 cựu học viên ưu tú. Có nhiều bạn đã ghi dấu ấn của mình ở lĩnh vực truyền thông giải trí và sáng tạo, thậm chí nhiều bạn quay trở lại làm giảng viên tại Arena. Những điều đó khiến chúng tôi vô cùng hạnh phúc. Cuối cùng tôi mong muốn rằng cộng đồng của chúng ta sẽ ngày càng lớn mạnh hơn nữa. Một lần nữa cảm ơn quý vị, các bạn, các Arenaites đã đến chung vui tại sự kiện khai trương hôm nay!"



Sau những chia sẻ vô cùng xúc động, chân thành từ anh Đinh Trí Dũng, đạo diễn Đoàn Ngọc Minh cũng có đôi lời chia sẻ cảm xúc khi đến tham dự lễ khai trương cơ sở thứ 6 của Arena Multimedia.

"Có mặt tại lễ khai trương Arena Tân Kỳ Tân Quý, tôi cảm nhận được bầu không khí vô cùng nhiệt huyết, trẻ trung và đầy hoài bão, ước mơ giống như những sản phẩm dự thi Show It NOW đang được treo khắp khán phòng hôm nay vậy. Chúc mừng Arena Multimedia. Hy vọng rằng, trong tương lai, Arena Multimedia sẽ càng ngày càng phát triển vững chắc hơn nữa để mang đến nguồn nhân lực chất lượng hàng đầu cho ngành Mỹ thuật Đa phương tiện".

Bên cạnh mục đích đến chia vui, đây cũng là dịp để các cựu học viên quay trở về ngôi nhà chung Arena, gặp lại thầy cô và ôn lại những kỷ niệm thời còn học tập và rèn luyện tại đây. Đồng thời, cũng là nơi giao lưu, gặp gỡ của các tài năng trẻ hàng đầu ngành sáng tạo. Rất nhiều những lời chúc mừng, những cái bắt tay, những cái ôm đã được trao đi trong ngày lễ khai trương cơ sở thứ 6 của Arena Multimedia. Điều này làm cho không khí ngày khai trương không chỉ hân hoan rộn ràng mà còn ngập tràn sự gần gũi, thân thuộc.

Phát biểu trong lễ khai trương cơ sở mới, cựu học viên Nguyễn Quang Huy chia sẻ sự xúc động khi được gặp lại những thầy cô đã từng giảng dạy và dìu dắt anh trong gần 2 năm theo học tại Arena Multimedia.

"Ngày hôm nay, mình cảm thấy rất là xúc động vì đã lâu lắm rồi mới có cơ hội gặp lại những thầy cô đã từng dìu dắt mình trong niên khóa 2010 - 2012. Sau hơn 10 năm quay trở lại đây, mình muốn gửi lời cảm ơn đến toàn thể thầy cô đã trao cho mình những kiến thức bổ ích, giúp mình thành công trên con đường sự nghiệp."



Sau những nỗ lực và cố gắng gần hai thập kỷ, sự ra đời của cứ điểm sáng tạo thứ 6 - Arena Tân Kỳ Tân Quý là minh chứng cho việc gần hai thập kỷ trôi qua, Arena Multimedia vẫn không ngừng Rise & Shine - vươn lên và tỏa sáng bất kể hoàn cảnh khắc nghiệt, dìu dắt nhiều thế hệ học viên thẳng tiến thành công. Buổi lễ khai trương kết thúc vô cùng thành công và tốt đẹp cũng là lúc chính thức mở ra một giai đoạn "bình thường mới" chứa đựng những điều lý thú và ý nghĩa ở phía trước. Còn chần chờ gì nữa các bạn ơi, hãy đến Arena Multimedia để vươn lên và tỏa sáng thôi nào!






Rise
GRAND OPENING


ARENA
MULTIMEDIA
MAKE
A MOVE
ARENA #6
MULTIMEDIA
ARENA #6
MULTIMEDIA




GRAND OPENING


MAM SONG


GRAND OPENING





GẶP GỠ CÁC GƯƠNG MẶT ARENAITES XUẤT SẮC CỦA NĂM 2021

Thủ Khoa ARENA MULTIMEDIA 2021
NGUYỄN TRẦN THANH QUI

ĐÃ ĐAM MÊ LÀ KHÔNG CÓ TUỔI!



Là thủ khoa Arena Multimedia 2021, Nguyễn Trần Thanh Qui không chỉ gây ấn tượng bằng số điểm cao chót vót mà ở anh, người ta nhìn thấy được sự chững chạc qua vẻ bề ngoài và những nỗ lực hơn người qua những đồ án xuất sắc.

"Tôi bắt đầu tại Arena vào năm gần 30 tuổi. Dù có xuất phát điểm hơi trễ so với các bạn cùng lứa nhưng tôi vẫn lựa chọn theo đuổi ngành nghề hợp với sở thích. Vậy nên, đừng bao giờ nói rằng, tuổi tác gây ảnh hưởng đến ước mơ. Khi theo học tại Arena, bên cạnh việc không ngừng nỗ lực, sự giúp đỡ của thầy cô và bạn bè chính là nguồn động lực để tôi đạt được thành tựu như ngày hôm nay." - Nguyễn Trần Thanh Qui.

Chẳng phải con đường đến với đam mê nào cũng trải đầy hoa hồng

Vào thời điểm tốt nghiệp trung học phổ thông, Qui thật sự không biết bản thân phù hợp với ngành nghề nào, chỉ biết rất thích chơi điện tử. Bên cạnh đó, anh cũng không nhận được sự định hướng từ gia đình. Theo chia sẻ của Qui, anh dự định theo học kiến trúc sư vì bản thân có khả năng nhất định đối với việc vẽ; tuy nhiên, về sau Qui đăng ký ngành điện tử tại trường Đại học Công nghiệp vì nghĩ rằng nghề kiến trúc sư khá cứng nhắc.

Trong hơn một năm kể từ khi tốt nghiệp Đại học, Qui kể rằng công việc chính của anh là lắp ráp đầu máy vi tính, karaoke, lắp camera cho các công trình. Sau đó, anh bắt đầu lên đường thực hiện nghĩa vụ quân sự, và khoảng thời gian này đã mang đến cho bản thân anh rất nhiều bài học và kỷ niệm đáng nhớ.

Khi hoàn thành nghĩa vụ quân sự, Qui bắt đầu ứng tuyển vào vị trí bảo vệ cho một công ty. Đến cuối năm 2013, bước ngoặt xảy đến với Qui khi anh tình cờ nhìn thấy Arena Multimedia trên chương trình giáo dục của kênh truyền hình VTV2. Lúc này, Qui bắt đầu tìm hiểu thông tin về trường, được biết Arena Multimedia chuyên dạy về Mỹ thuật Đa phương tiện, làm phim, thiết kế. Khi đó, anh mới biết đâu mới là "địa chỉ" chính xác để theo đuổi đam mê.

Biết đến Arena rồi nhưng việc đi học đối với Qui cũng chẳng phải là điều dễ dàng khi ở thời điểm đó, bản thân anh không đủ tài chính để nhập học. Vì thế, Qui đã phải làm nhiều công việc như bảo vệ, shipper, điện lực để trang trải cuộc sống và chi phí học tập. Trong đó, điện lực là công việc mà Qui gắn bó lâu nhất, song hành cùng mình xuyên suốt quá trình học tập tại Arena Multimedia.

Tâm sự cùng Arena, Qui nói rằng đôi lúc anh vẫn cảm thấy "sờ sợ" khi nghĩ về những điều đã qua, bởi lẽ thời điểm bắt đầu học anh cũng ở tuổi 28-29, một độ tuổi khá trễ để dấn thân vào lĩnh vực đòi hỏi cao tính năng động và sáng tạo thế này. Nhưng một Thanh Qui luôn chăm chỉ, vượt lên nỗi sợ tuổi tác để nỗ lực hết mình vì đam mê đã đưa đến cho Arena Multimedia một thủ khoa vô cùng đặc biệt: Một người anh, một người bạn, một học viên truyền cảm hứng với hành trình mà anh đã trải qua để chạm tay đến nghề nghiệp mơ ước của mình.

Thời phổ thông, thú vui của Qui là gì?

Có thể nói chơi game là thú vui lớn nhất của mình; ngoài ra, mình cũng rất thích vẽ. Ngày bé, mình thường nhờ ba vẽ các bức tranh về Tôn Ngộ Không, 12 con giáp; sau đó, vì thấy chúng đẹp quá mà mình tập vẽ theo, theo thời gian khả năng vẽ tay cứ thế mà phát triển. Tuy nhiên, vào thời điểm đó Qui không biết ngành nghề nào sẽ phù hợp với bản thân, có thể là Họa sĩ, nhưng thực tế mình lại không thích trở thành Họa sĩ. Đặc biệt, Qui rất thích chơi game Mario, chơi phá băng, phá đảo, cảm thấy cuốn hút bởi phim anh em siêu nhân và những thứ có màu sắc đẹp.

Qui đã bao giờ nghĩ rằng việc vẽ và chơi game có mối liên hệ với nhau?

Thời điểm đó mình vẫn chưa định hình rõ ràng về điều này, bởi vì bản thân vốn rất đơn giản, chỉ muốn nỗ lực hết khả năng với điều đã chọn và không đòi hỏi cao xa vào những thứ khác. Mình tự xác định con đường mong muốn theo đuổi sau này, biết rõ bản thân đã tiếp xúc nhiều người, biết cả về Game. Những điều này là nền tảng giúp mình tiếp tục tìm kiếm, học hỏi và cố gắng hoàn thiện bản thân hơn nữa.

Qui có thể chia sẻ về hành trình khám phá bản thân trong thời gian học tập tại Arena Multimedia?

Trong quá trình học tập tại Arena, thầy cô là người truyền cho mình rất nhiều cảm hứng. Thầy Tính là người thầy đầu tiên của mình, đồng thời cũng là người dạy môn nhiếp ảnh. Những kiến thức về tỉ lệ vàng, cách thức chỉnh nét, bày trí, sắp đặt bố cục, v.v... đã trở thành nền tảng quan trọng theo mình xuyên suốt chặng đường về sau. Có thể nói, thầy Tính là người tạo động lực đầu tiên cho Qui khi học tập tại Arena.

Sau đó, mình có cơ hội tiếp xúc với thầy Hậu, thầy dạy về vẽ tay và đây cũng là sở trường của mình. Mặc dù xuất phát điểm chỉ là tay ngang nhưng thông qua thời gian học tập với thầy, bản thân đã tiến bộ nhiều hơn. Các học kỳ tiếp theo, mình được song hành cùng thầy cô ở những môn học mà bản thân rất thích thú. Điển hình, môn DVF với thầy Cường, môn Photoshop, Illustration với thầy Khánh, cô Kim Lan với môn Typography. Mỗi người đều sở hữu nét riêng và mang đến cho Qui nhiều kiến thức bổ ích, trong đó mình đặc biệt yêu thích cách dạy thẳng thắn của thầy Khánh.

Nhớ lại học kỳ làm phim quảng cáo, ban đầu nhóm mình lựa chọn thực hiện quảng cáo Coca Cola nhưng quá trình làm việc xảy ra nhiều tranh cãi và nhóm đi đến quyết định hủy ý tưởng vì không tìm được set quay phù hợp. Lúc này, một thành viên đề xuất ý tưởng về quảng cáo bột giặt ABA. Sau đó, mọi người bắt đầu lên kịch bản và nhờ cô Lâm Huyền Trân duyệt qua. Trong quá trình quay phim, cả nhóm sợ nhất là khi trời đổ mưa vì kịch bản bao gồm cả nội cảnh và ngoại cảnh. Tuy nhiên, mọi việc đều hoàn thành một cách tốt đẹp, đây cũng là dự án mà mình cảm thấy rất vui và thích thú.

Bước sang học kỳ 3B, mình được học nhiều về cách thức làm phim hoạt hình, làm Game. Đặc biệt, định hướng của mình là trở thành Artist ở lĩnh vực Gaming nên mình tập trung nhiều nhất vào phần Game của chương trình học. Thầy Mẫn là người hướng dẫn mình về 3ds Max, bất kỳ bài tập nào mình cũng hăng hái thực hiện. Qui thường làm về Model và không giỏi phần Character nhưng may mắn bản thân nhận được sự hỗ trợ từ các bạn trong suốt quá trình học, vì thế điểm số học kỳ này khá ổn.

Học kỳ cuối cùng, thầy Lâm là người dạy mình về Layout và Animation. Mặc dù bản thân cũng yêu thích phim hoạt hình nhưng lúc đó Qui lựa chọn chuyên về Model, bởi lẽ đây là phần mà bản thân tự tin hơn.

Trước và sau khi học tập tại Arena Multimedia, bạn đã thay đổi ra sao?

Ngày trước, mình sống bộn bề và đơn giản trong cách thức ăn mặc; hiện tại, mình bắt đầu thay đổi, biết chăm sóc bản thân nhiều hơn, "trưng diện" hơn xưa. Bên cạnh đó, quá trình học tập cũng giúp tư duy nghệ thuật, mắt nhìn cái đẹp của mình khác xa trước kia, có những thứ ngày đó cảm thấy đẹp nhưng hiện tại thì không còn như thế. Ngoài ra, càng lớn tuổi bản thân càng trưởng thành hơn, đủ khả năng để nhận biết cái đẹp nào cần thiết và không cần thiết đối với công việc của mình.

Bạn cảm nhận thế nào về những người bạn học của mình?

Trong nhóm mình, Phong là người đam mê ghép phim ảnh và bạn cũng có kỹ năng khá tốt về Model; tuy nhiên, gia đình không ủng hộ con đường mà Phong lựa chọn. Thành viên còn lại trong nhóm là Duy, bạn cũng là người trẻ tuổi nhất. Đối với Duy, bạn đấy có xuất phát điểm sớm hơn mình, năng động và tư tưởng cởi mở, nhìn vào Duy người khác sẽ cảm nhận rõ năng lượng nhiệt huyết của tuổi trẻ. Mỗi người trong nhóm mình sở hữu câu chuyện riêng biệt, rất đáng học tập lẫn nhau.









Vậy còn những bạn khác thì thế nào? Qui có quan sát các bạn trong cộng đồng Arena Multimedia không?

Theo mình quan sát, học viên tại Arena Multimedia rất đa dạng, từ những bạn vì đam mê mà tìm đến đây cho đến không ít bạn chuyển ngành giống mình; thậm chí, có chị đã hơn 40 tuổi vẫn theo học và đấy là người đã hỗ trợ nhóm mình quay quảng cáo ABA trong học kỳ 3. Bên cạnh đó, xuyên suốt quá trình học tập, mọi người cũng thường xuyên hỗ trợ lẫn nhau, bởi lẽ một số bạn vừa làm vừa học nên không thể toàn tâm cho việc học tại Arena.

Có gương mặt nào mà Qui ấn tượng trong quá trình học tập tại Arena Multimedia?

Bên cạnh thầy cô là những người truyền cảm hứng cho mình, các bạn, anh/chị phòng đào tạo cũng để lại trong Qui nhiều ấn tượng. Mọi người rất vui vẻ, hòa đồng; đặc biệt, bộ ba Hằng nhỏ, Nhi Trầm và Hiền là người đã giúp đỡ và hướng dẫn mình rất nhiệt tình trong suốt quá trình học tập. Ngoài ra, chị học viên sinh năm 1979 Qui vừa nhắc đến cũng khiến mình ấn tượng vì chị đã sở hữu công việc ổn định nhưng vẫn lựa chọn theo đuổi đam mê.

Với độ tuổi của Qui, việc lựa chọn theo học tại Arena Multimedia là một sự đánh đổi, vậy bạn có chia sẻ gì để giúp những người khác có thể đưa ra lựa chọn đúng đắn nhất?

Khi còn trẻ các bạn nên lựa chọn theo đuổi mục tiêu và ước mơ của riêng mình. Bên cạnh đó, sự phát triển của công nghệ và truyền thông cũng là lợi thế của các bạn trẻ ngày nay. Nếu yêu thích điều gì đấy, hãy chủ động tìm kiếm trên các phương tiện thông tin. Nếu bố mẹ không ủng hộ con đường mình theo đuổi, các bạn cần nghiêm túc hơn với lựa chọn của mình. Hãy chứng minh cho gia đình thấy rằng bạn đã đúng, bởi lẽ không phải lúc nào lời nói của bố mẹ cũng phù hợp, đôi khi họ sẽ sai.



Những người trẻ luôn cảm giác bản thân bị phụ thuộc và sự phụ thuộc đó sẽ ngăn cản các bạn chinh phục ước mơ, Qui nghĩ thế nào về việc này?

Môi trường sống tại Việt Nam không tránh khỏi việc phụ thuộc vào bố mẹ, mình cũng đã trải qua điều này. Để ước mơ của bản thân không bị ngăn cản, các bạn có thể cố gắng tìm cách thuyết phục gia đình hoặc vừa làm vừa học. Khi còn trẻ, mình có thể làm bất cứ điều gì, giới trẻ ngày nay học rất nhanh, các bạn tiếp cận và quan sát cuộc sống bằng đôi mắt rất khác. Điển hình, thiết kế poster của mình có lần bị đánh giá lỗi thời, chỉ dành cho 10 năm trước. Hiện tại, mình vẫn không ngừng học hỏi, các bạn trẻ cũng nên như thế, cho rằng bản thân bị phụ thuộc vào bố mẹ, các bạn vẫn còn rất nhiều cơ hội.

Qui nghĩ bản thân sẽ làm nghề thiết kế Game bao lâu nữa?

Trên thực tế, lĩnh vực Gaming liên tục chuyển mình và thay đổi, mình cũng không thể đoán trước tương lai sẽ ra sao. Tuy nhiên, Qui luôn tâm niệm phải sống hết mình với đam mê, mỗi khi bước vào dự án mình phải cảm thấy thích thú, từ đó mà học hỏi và phát triển hơn.

Cảm ơn Qui vì những chia sẻ chân thành. Chúc bạn luôn giữ vững niềm đam mê và đạt được nhiều thành công vượt bậc trong lĩnh vực Game!







Thủ Khoa ARENA MULTIMEDIA 2021
HOÀNG TRUNG DŨNG

CỨ LÀM THÔI, CỨ TỚI ĐI, SỢ GÌ!



"Dũng idol" là biệt danh mà các học viên Arena Multimedia thường dùng để gọi Hoàng Trung Dũng. Ẵm trọn danh hiệu "best project" trong cả 4 kỳ bảo vệ, thành công của Dũng là niềm cảm hứng cho rất nhiều bạn trẻ tại cộng đồng sáng tạo này. Để dẫu có gặp mặt cậu bạn ấy hay chưa, thì ắt mọi người cũng đã từng xem qua ít nhiều sản phẩm mang dấu ấn độc đáo của Thủ khoa Arena Hà Nội niên khóa 2018 - 2021.

Liên hệ với Dũng trong những ngày cuối năm, giữa bộn bề công việc, cậu vẫn dành thời gian để ngồi xuống chia sẻ về chặng đường vừa qua. Đã gần 5 năm, chính xác là từ ngày Hoàng Trung Dũng bước chân vào Arena, mang theo giấc mơ được cho là viển vông khi tuyên bố muốn theo đuổi một lĩnh vực mới mẻ mang tên Multimedia Design. Thì ở thời điểm hiện tại, người ta biết rằng Dũng không nói đùa, cũng không học cho vui. Ngược lại, Dũng đã và đang đi con đường này một cách đầy nghiêm túc.

Chào Trung Dũng, chúc mừng bạn đã thành công tốt nghiệp Arena Multimedia với danh hiệu thủ khoa niên khóa 2018 - 2021. Cơ duyên nào đưa bạn đến với Multimedia Design và lúc ấy bạn có nghĩ mình đã chọn đúng ngành hay không?

Cảm ơn Arena Multimedia đã ngỏ ý để mình được chia sẻ nhiều hơn những cảm nhận của bản thân suốt hành trình học tập tại cộng đồng sáng tạo này. Mình là Hoàng Trung Dũng, học viên Arena Multimedia niên khóa 2018 - 2021. Mình mang một tình yêu to lớn với nghệ thuật và cái đẹp, đó chính là lý do vì sao mà từ ba năm trước, mình đã có những định hướng rất rõ ràng với mục tiêu nghề nghiệp trong tương lai - một nghề nghiệp phải hội tụ được các yếu tố về thẩm mỹ, sáng tạo và có sức lan tỏa tới cộng đồng. Mình biết đến ngành Multimedia Design thông qua người bạn đang học tập tại Arena Multimedia. Vậy là mình đã đưa ra một quyết định táo bạo ở thời điểm đó: Không nộp hồ sơ thi đại học mà đến Arena để học về Mỹ thuật Đa phương tiện.

Ba năm trước, Multimedia Design là ngành học không phải ai cũng hiểu rõ, bạn đã bao giờ đứng trước nhiều lời bàn tán tiêu cực về ngành học của của mình chưa? Những lúc như vậy bạn thường làm gì?

Vì cấp ba mình học lớp chọn của trường nên quyết định không thi đại học đã khiến gia đình phản đối gay gắt. Cả nhà đặt rất nhiều kỳ vọng cho mình. Mẹ có kể rằng, vì mẹ mang ơn một vị bác sĩ nên rất muốn con vào trường y, còn bố thì hướng mình sang quân đội. Sau cùng mình nhận ra, bản thân thực sự không phù hợp với những lĩnh vực đó, thứ duy nhất khiến mình hứng thú là sáng tạo, mình muốn học và làm việc trong ngành thiết kế như một nhà sáng tạo thực thụ. Giai đoạn ấy, đừng nói đến Multimedia Design, đến cả khái niệm được Việt hóa như Mỹ thuật Đa phương tiện cũng là cái gì đó rất trừu tượng với bố mẹ Dũng. Chính vì không hiểu rõ nên rất khó khăn để mình thuyết phục gia đình. Mình nhớ lúc ấy mình phải liên tục nói chuyện, tìm kiếm đồng minh đến giải thích để bố mẹ cho mình có cơ hội theo đuổi đam mê. Thật may mắn vì cuối cùng bố mẹ cũng hiểu và gật đầu đồng ý. Thú thật, giờ nghĩ lại mình thấy đây thực sự là một kỷ niệm đáng nhớ, đồng thời cũng là bước ngoặt lớn của bản thân.

Tại sao bạn lại chọn Arena Multimedia chứ không phải một nơi nào khác?

Như mình có chia sẻ, mình biết đến Arena Multimedia lần đầu tiên là qua một anh bạn đang học tập tại đây. Giữa rất nhiều sự lựa chọn về ngôi trường sẽ gắn bó lâu dài, mình nhận ra chương trình của Arena Multimedia không yêu cầu học các môn đại cương mà tập trung đi thẳng vào kiến thức chuyên môn, tiết kiệm rất nhiều thời gian cho người học. Bên cạnh đó, khi xem review trên các diễn đàn lớn nhỏ, mình thấy trường được đánh giá khá cao về chất lượng đào tạo. Vậy nên mình quyết định đăng ký cả bốn học kỳ của Arena để có trải nghiệm toàn diện nhất về ngành Multimedia Design.

Dũng có thể chia sẻ một vài kỷ niệm đáng nhớ khi nhìn lại hành trình vừa qua tại Arena không?

Mình nghĩ, mình đã có một khoảng thời gian tuyệt vời tại Arena Multimedia. Mình có cơ hội gặp gỡ những người bạn mới có chung sở thích, những người sau này đã giúp đỡ mình rất nhiều trên cả phương diện học tập lẫn cuộc sống. Nhưng nếu được kể về một kỉ niệm đáng nhớ nhất ở nơi đây thì trong đầu mình sẽ ngay lập tức hiện lên khoảng thời gian ăn ngủ với đồ án kỳ Filmmaking. Hồi ấy đồ án của nhóm mình rơi vào lúc Hà Nội nắng nóng nhất, mà bối cảnh phim lại toàn quay ngoài trời. Có những cảnh lên phim ánh sáng đẹp và thơ mộng lắm nhưng thực ra chúng mình đã phải nằm ra mặt đường nóng như chảo lửa để quay đấy. Rồi đến cuối ngày, khi ekip chuẩn bị bấm máy cảnh cuối cùng thì giông bão kéo đến, mưa gió nổi lên làm bay hết kịch bản, phân cảnh và storyboard khiến anh em cả đoàn phải hoãn lịch. Đúng là một kỷ niệm nhớ đời, mà bây giờ nghĩ lại mình vẫn thấy vừa sợ vừa buồn cười.

Trong số 5 đồ án lớn đã thực hiện, đồ án nào khiến bạn cảm thấy tâm đắc nhất và có đồ án nào khiến bạn thấy tiếc nuối không ? Vì sao?

Trải qua 5 đồ án lớn, mình nghĩ đồ án 3D Game Character đã tác động và có ảnh hưởng to lớn nhất đối với mình. Đây là kỳ học đòi hỏi bản lĩnh cá nhân khi phải làm đồ án một mình trong khoảng thời gian có hạn. Mình hay kể vui với nhóm bạn rằng học kỳ 3 khiến mình bị ám ảnh với 3D. Đến nỗi cả khi đi vệ sinh mình còn không thể ngừng suy nghĩ về Baking Character, nhìn cái bồn cầu cũng tự hỏi người ta làm cách nào mà chặn cạnh đỉnh vậy nhỉ? Tóm lại, đồ án kỳ 3D thực sự đã đánh dấu một cột mốc lớn trong sự nghiệp học tập của Dũng tại Arena Multimedia, đồng thời là tiền đề cho các quyết định lớn về sau.

Nếu 3D Game Character là đồ án tâm đắc nhất thì 3D Animation là đồ án để lại nhiều tiếc nuối nhất đối với mình. Quá trình học tập và bảo vệ đồ án này rơi vào khoảng thời gian đặc biệt khó khăn, khi mọi người phải làm việc online, hạn chế tiếp xúc trực tiếp vì ảnh hưởng của Covid-19. Bản thân mình bước vào đồ án hoạt hình với nhiều kỳ vọng, đặc biệt là sau khi đạt được thành tích khá tốt từ các kỳ học trước. Và quan trọng hơn, mình tự tin vì đã có những đồng đội thực sự tuyệt vời, những người bù đắp khiếm khuyết cho mình, sẵn sàng gác mọi thứ sang một bên, phối hợp làm việc hiệu quả cho đồ án cuối cùng. Chính vì thế, chúng mình đã đặt ra nhiều mục tiêu rất cao cho bộ phim hoạt hình đầu tay. Vậy mà thành quả lại không như mong đợi, ai nấy đều buồn và hụt hẫng, thậm chí có người đã khóc... Nhưng sau cùng, mình thực sự muốn gửi lời cảm ơn đến những người đồng đội đã cùng kề vai sát cánh với mình đến cuối hành trình ở Arena với quá nhiều cung bậc cảm xúc. Sẽ không còn nhiều cơ hội bên nhau trong một project nào đó nữa nhưng mình luôn tin tất cả sẽ đạt được thành công trong tương lai.



Bài học lớn nhất bạn có được sau khoảng thời gian học tập tại Arena Multimedia là gì?

Có một câu nói của Thomas Edison mà mình rất thích: "Discontent is the first necessity of progress". Câu nói này đã theo mình suốt hành trình học tập tại Arena Multimedia và cũng là bài học lớn nhất mà mình có được tại cộng đồng sáng tạo này.





Graphic Design, UI/UX Design, Filmmaking, 3D Game, 3D Animation... sau khi học tập và trải nghiệm ở rất nhiều mảng, hiện tại bạn đã tìm ra được lĩnh vực "chân ái" cho mình chưa? Trong tương lai, bạn muốn được gọi bằng danh xưng gì nhất ? Vì sao?

Ồ, mình bắt đầu con đường khám phá ngành Multimedia Design với mảng Graphic Design, được nhiều người biết đến cũng là từ Graphic Design. Nhưng ở thời điểm hiện tại, mình đang làm việc và cống hiến ở vị trí 3D Artist. Thú thực, chuyển hướng sang 3D là một quyết định khó khăn. Mình đã đấu tranh rất nhiều giữa chuyện gác lại lĩnh vực thiết kế đồ họa quen thuộc để theo đuổi một công việc mà mình không có kinh nghiệm là 3D Game. Nhưng tuổi trẻ mà, vẫn nên trải nghiệm chứ! Giờ đây, mình có thể tự tin gọi mình là một 3D Artist, tuy nhiên nếu cần thì mình có thể "biến hình" lại thành Graphic Designer nhé, vì mình vẫn yêu thiết kế lắm.

Đã bao giờ bạn mệt mỏi và nghĩ tới chuyện bỏ cuộc hay chưa?

Có chứ, chắc chắn ai trong chúng ta cũng đều nghĩ đến chuyện bỏ cuộc rồi. Đôi khi, chỉ vì vài lý do còn con cũng khiến bản thân thấy bất lực và mệt mỏi, stress quá thì bỏ đấy không làm nữa. Người ngoài nhìn vào thấy thế hay bảo "Phiền quá thì nghỉ đi", cơ mà sống thoải mái quá thì còn gì gọi là sống nữa. Đến cuối cùng, mình nghĩ khó khăn giống như gia vị của cuộc sống vậy đó. Cứ làm thôi, cứ tới đi sợ gì!

Theo quan điểm cá nhân, bạn nghĩ những điều gì mà nhất định một học viên ngành Multimedia Design phải có để có thể đạt được thành tích học tập tốt nhất?

Sau quá trình học tập và tự rút ra kinh nghiệm cho bản thân thì có ba điều mà mình nghĩ một học viên ngành Multimedia Design nên có để đạt được kết quả tốt:

- Thứ nhất: Chăm chỉ và chủ động rèn luyện tinh thần tự học.
- Thứ hai: Luôn xác định rõ mục tiêu và trách nhiệm của bản thân.
- Thứ ba: Nếu bạn có "idol" trong ngành, đừng ngại kết giao và học hỏi từ những người đi trước nhé.

Bạn có thể chia sẻ kỹ hơn về quá trình tìm kiếm thế mạnh của bạn thân để rèn luyện và theo đuổi nó không?

Đến hiện tại, mình vẫn không chắc chắn về cuộc hành trình tìm kiếm thế mạnh của bản thân. Mình đã thử sức ở khá nhiều lĩnh vực: Graphic Design, UI/UX, 2D Animation, 3D Art,... và điều mà mình nhận ra còn quan trọng hơn việc tìm kiếm thế mạnh bản thân đó là: Dù bạn có làm công việc gì, thì hãy học cách yêu lấy công việc của mình. Nói vậy không đồng nghĩa mình phủ nhận vấn đề tìm ra được thế mạnh bản thân nhé. Mình chỉ muốn nhấn mạnh rằng, dù làm gì đi nữa, nên toàn tâm toàn ý với thứ mình đang làm, thứ mình đang học. Hãy tự đặt ra những câu hỏi kiểu như: "Mình có thể làm biết bao nhiêu thứ từ cái tuyệt vời này nhỉ?" hay "Biết đâu đó lại chính là thế mạnh của mình thì sao?". Chúng ta dành cả một đời để không ngừng khám phá giới hạn bản thân, mình không vội, vì mình vẫn còn ham thích được trải nghiệm nhiều thứ nữa.

Phong cách là một trong những yếu tố quan trọng để tạo nên dấu ấn? Vậy Dũng có phong cách sáng tác không?

Mình nghĩ không cần đặt nặng chuyện phong cách đâu. Mình có thể lấy ví dụ như công việc của Graphic Designer. Từng có thời gian một năm rưỡi làm việc như một Freelance Designer, mình đã cộng tác với rất nhiều thương hiệu khác nhau, điều đó khiến mình phải biết linh hoạt để sáng tạo ra các thiết kế phù hợp với cá tính của mỗi một thương hiệu. Mình tự hỏi: "Liệu phong cách sáng tác có quan trọng đến thế?". Mình biết rằng nhiều bạn trẻ cũng đang loay hoay khi cố định hình phong cách, tìm kiếm dấu ấn riêng cho bản thân, và thật không dễ dàng gì khi vô tình phong cách sáng tác của mình



giống một ai đó ngoài kia. Đừng quá bận tâm vào điều đó, cứ làm đi, điều gì đến sẽ đến.

Còn về cách tìm kiếm cảm hứng sáng tạo, thường khi bắt đầu một dự án, mình hay đi dạo quanh hồ, lượn lờ phố xá hoặc tạt vào cửa hàng Circle K để ngắm nhìn các dấu ấn thiết kế. Bên cạnh đó, mình cũng dành thời gian lướt Behance, Pinterest nhằm xây dựng moodboard cho bản thân. Nhưng quan trọng hơn cả, mình cần một không gian thật sự yên tĩnh để tập trung làm việc, nên quán cà phê gần nhà chính là nơi mình lui tới nhiều nhất, không biết bao nhiêu cảm hứng đã xuất phát từ đây nữa (cười).

Bạn có thần tượng ai trong giới sáng tạo không?

Trong giới sáng tạo, có hai người mà mình rất thần tượng là Sagi Haviv (Graphic Design) và Marco Plouffe (3D Art). Mặc dù họ không làm cùng lĩnh vực nhưng lại có những tư duy rất đặc biệt và đam mê cháy bỏng với công việc mà họ đang làm.

Kế hoạch cụ thể của bạn trong khoảng thời gian sắp tới là gì?

Sắp tới mình đã chuẩn bị sẵn những kế hoạch mới, trải dài trên 2 lĩnh vực là 3D Art và Design. Trước mắt mình muốn tập trung tối đa cho công việc, rèn giũa kỹ năng bằng các dự án cá nhân. Bên cạnh đó, mình cũng đang gấp rút hoàn thiện dự án triển lãm còn đang dang dở để bắt đầu một năm mới thật bùng nổ với nhiều kế hoạch cùng anh em bạn bè. 2022 có vẻ sẽ là năm bận rộn đối với mình đấy!

Vậy 10 năm tới, bạn đã hình dung mình sẽ làm gì chưa?

Mọi người dường như thích hoạch định những kế hoạch dài hạn, còn đối với cá nhân mình, mục tiêu trước mắt là làm thật tốt công việc hiện tại, không ngừng trau dồi thêm kiến thức để tiến nhanh hơn và xa hơn. Nếu có thể kỳ vọng, thì mình muốn tương lai trở thành người truyền cảm hứng, có tiếng nói trong lĩnh vực sáng tạo trong 5 năm tới. Còn 5 năm sau đó nữa thì chắc là một bí ẩn mà chính mình cũng đang trên đường tìm kiếm.

Cuối cùng, Dũng hãy dành một lời khuyên đến các bạn trẻ cũng đang có ý định học tập và theo đuổi ngành nhé!

Multimedia Design là một lĩnh vực vô cùng rộng lớn và đa dạng, nó đòi hỏi chúng ta cần đầu tư nhiều thời gian và công sức để tìm thấy chỗ đứng vững chãi cho riêng mình. Sẽ có rất nhiều thứ để bạn trải nghiệm, và phải tự mình trải nghiệm bạn mới thấm thía nhiều giá trị mà ngành học này mang lại. Vì vậy, mình chỉ có một lời khuyên dành cho những ai đang có ý định theo đuổi nó: Mình còn trẻ, hãy cứ thử và tin tưởng vào bản thân mình. Học tập hăng say và sáng tạo nghiêm túc là cách duy nhất để biết mình thực sự là ai.

Cảm ơn Trung Dũng vì những chia sẻ đầy thú vị của bạn. Chúc bạn giữ vững phong độ và tiếp tục thành công với các dự án trong tương lai.



Arena Face 2021
NGUYỄN NHƯ PHONG

NGÀNH SÁNG TẠO LÀ NƠI KHÔNG DÀNH CHO NHỮNG TRÁI TIM SỢ HÃI



Có gì hay để cái tên Nguyễn Như Phong trở thành Arena Face trong lễ tốt nghiệp của Arena Multimedia niên khóa 2019 – 2021? Không chỉ là một học viên tài năng, Phong còn là chủ nhân của rất nhiều giải thưởng thiết kế mỹ thuật trong nước. Quan trọng hơn, Phong cũng là chân dung đại diện cho lứa thế hệ trẻ đầy triển vọng của Arena, đã để lại nhiều dấu ấn khó quên tại cộng đồng sáng tạo này.

Và từng đó lý do cũng đủ để chúng ta ngồi xuống, lắng nghe Như Phong kể lại câu chuyện của bản thân. Câu chuyện về một người trẻ sinh ra đã trót yêu nghệ thuật nhưng phải rất lâu sau mới tìm thấy "chân ái". Cậu bắt đầu lại mọi thứ khi trong tay chẳng có gì ngoài sự hồ hởi cùng niềm đam mê mãnh liệt với ngành Multimedia Design. Và biết đâu, bạn cũng sẽ ít nhiều tìm thấy mình trong câu chuyện được chính Như Phong kể lại.

Phong nhận ra năng khiếu mỹ thuật của mình là từ bao giờ? Gia đình phản ứng thế nào khi biết Phong có niềm đam mê với nghệ thuật?

Mình đã tự ý thức được khả năng hội họa của bản thân ngay từ thời còn rất nhỏ vì trong lớp tiểu học khi nào mình cũng đạt điểm cao ở môn mỹ thuật. Nhưng gia đình lại có truyền thống theo ngành an ninh, và ba mẹ cũng mong muốn mình theo những nghề thuộc biên chế nhà nước để ổn định, ra trường có việc làm chắc chắn hơn. Lên cấp THPT, khi mình bắt đầu học vẽ được khoảng một năm thì ba mẹ không khuyến khích mình theo con đường hội họa nữa, và yêu cầu mình theo ngành công an của ba mẹ. Thời điểm đó, mình đã thẳng thắn với gia đình rằng bản thân không phù hợp để học ngành An ninh nhưng ba mẹ thì vẫn một mực mong muốn con nối nghiệp gia đình. Dù cho mình có không đậu Đại học Cảnh sát thì cũng vẫn phải "đi nghĩa vụ" để có điểm cộng vào Trung cấp. Tranh luận mãi với gia đình, ba mẹ cũng thôi không ép buộc mình theo ngành công an nữa nhưng việc học vẽ bấy giờ cũng đã dang dở. Mất phương hướng trên con đường định hình sự nghiệp trong thời điểm đó, ngành học Ngôn ngữ Anh trở thành quyết định vội vàng và kém sáng suốt mà mình vẫn luôn hối hận mãi về sau.

Từ khi nào Phong biết đến ngành Thiết kế đồ họa và cơ duyên nào đã đưa bạn đến với Arena Multimedia?

Khi biết bản thân có năng khiếu về hội họa, mình nghĩ rằng sau này chỉ có thể học về Kiến trúc hoặc Thiết kế thời trang. Nhưng sau này khi có dịp hỗ trợ bạn bè học ngành Thiết kế Đồ họa bên Đại học Văn Lang, mình mới biết đến sự tồn tại của ngành Thiết kế Đồ họa. Từ đó, mình cũng liên tục tự hỏi rằng vì sao một ngành nghề khiến bản thân hứng thú đến như vậy mà đến bây giờ mình mới biết đến nó. Sau đó, mình bắt đầu tìm hiểu mọi thứ và tìm thấy Arena Multimedia. Lúc bắt đầu học ở Arena Multimedia thì mình đã tốt nghiệp xong Đại học chuyên ngành ngôn ngữ Anh. Khi đó, mình cũng một lần nữa bày tỏ với nguyện vọng với gia đình vì niềm đam mê với nghệ thuật chưa bao giờ tắt đi, và mong muốn được học tại Arena trong một học kỳ để xem mình có thật sự phù hợp với nghề hay không. Thú thật rằng ở thời gian trước đó, mình luôn cảm thấy sai khi học ngành vì những áp lực đè nặng ở mỗi lần thi cử. Vì nếu mình không giỏi thì mình phải cố gắng và nỗ lực hơn người khác gấp nhiều lần. Đây là điều hoàn toàn khác biệt mà bản thân cảm nhận được khi học ở Arena, vì mỗi lần làm đồ án là mỗi lần mình được cháy hết mình với đam mê và bè bạn.

Sau thành công của đồ án Học kỳ I và học bổng 30% từ chiến thắng ở cuộc thi Show It NOW 2018, mình nghĩ rằng niềm đam mê nghệ thuật đã bắt đầu cảm hóa được quan điểm của ba mẹ về việc chọn nghề cho con, cũng như việc cho ba mẹ thấy được quyết tâm và nỗ lực của mình lớn đến như thế nào trong việc chinh phục sự nghiệp mơ ước. Mình vẫn sẽ đi tiếp ở những học kỳ còn lại cùng Arena Multimedia, thậm chí nếu mình không đạt được học bổng đi chăng nữa. Vì lửa đam mê trong mình ấy mà, nó lớn lắm!

Những người thân thiết đi cùng Phong trong quá trình học tại Arena Multimedia là?

Càng về những học kỳ sau, độ khó sẽ càng đi lên. Trong nhóm làm đồ án, thường mỗi bạn chỉ mạnh ở một lĩnh vực. Có bạn giỏi về layout, góc máy, có bạn modelling tốt, còn có bạn thì giỏi về diễn họa nhân vật. Nếu chỉ có một mình thì không thể nào làm hết được những khâu đó nên bản thân mình hiểu rõ tầm quan trọng của việc làm teamwork. Điểm mạnh của từng người sẽ bù đắp cho nhau để đồ án được hoàn thiện một cách tốt nhất. Sự ăn ý của các thành viên trong nhóm sẽ tỉ lệ thuận với độ hoàn hảo của sản phẩm cuối cùng.

Anh Chung và Hoàng Minh là hai người bạn đồng hành cùng mình trong tất cả các lần thực hiện đồ án. Mỗi người một điểm mạnh và luôn bổ trợ cho những khiếm khuyết của nhau. Mình có thể sẽ mạnh về mặt ý tưởng nhưng về kỹ thuật thì Anh Chung và Hoàng Minh lại rất vững. Cảm ơn hai bạn vì đã đi cùng mình trong hành trình tại Arena Multimedia và mong rằng chúng ta có thể tiếp tục hỗ trợ nhau trên con đường sự nghiệp Design.

Về thầy cô, mình luôn có sự ấn tượng đặc biệt với thầy Phan Nhật Trung, thầy dạy mình khá nhiều môn trong quá trình học tập và là người hướng dẫn mình làm đồ án Bội. Trong kỳ bảo vệ đồ án đó, thầy để tâm đến từng chi tiết và nhận xét một cách tỉ mỉ về Bội. Đối với mình, được học với thầy Trung là khoảng thời gian tuyệt vời và tràn đầy niềm vui tại Arena Multimedia.



Phong hãy kể về các đồ án của mình tại Arena Multimedia?

Cho tới bây giờ, học kỳ I vẫn là khoảng thời gian mình thích nhất trong cả quá trình học về Mỹ thuật Đa phương tiện. Từ Basic Art thủ công cho đến Nhiếp ảnh rồi học về Typography và thiết kế Logo, mình đã học được rất nhiều kiến thức mới bổ ích và thú vị trong học kỳ đầu tiên tại Arena Multimedia. "Đứa con tinh thần" mang tên "Bội" ở học kỳ này đã giúp mình nhận được nhiều sự chú ý từ cộng đồng. Và cũng thú vị là đồ án học kỳ I cũng là lần đầu tiên mà mình tự tay làm mọi thứ từ đầu đến cuối vì mình muốn được trải nghiệm mọi quy trình.

Về đồ án ở học kỳ II, mình và cả nhóm chọn hình ảnh Sài Gòn trước những năm 75 làm chủ đề khai thác, cũng giống như "Bội", mình luôn có những ưu tiên và niềm yêu thích nhất định với những gì thuộc về truyền thống, văn hóa và luôn mong muốn được truyền bá những giá trị đẹp đẽ xứng đáng được gìn giữ. Luôn đau đáu về những giá trị cũ và khoác cho nó chiếc áo mới thay vì chạy theo những điều mới mẻ của thế giới hiện đại là sự khác biệt giữa mình so với lớp trẻ ngày nay.

Học kỳ III về làm phim kỹ thuật số là học kỳ mà mình được trải nghiệm nhiều nhất. "Ngôi nhà nhỏ của ba" là dự án được team thực hiện cho thương hiệu Thế giới tí hon. Mô hình nhà gỗ trong phim cũng do Thế giới tí hon tài trợ. Trong khoảng thời gian làm đồ án "Ngôi nhà nhỏ của ba", mình luôn cố gắng tìm hiểu về quy trình của một đoàn làm phim thực tế bên ngoài. Từ khâu tìm kiếm thương hiệu để làm phim, casting diễn viên, làm việc với diễn viên, tìm kiếm địa điểm quay hay thậm chí là sản xuất, hậu kỳ, mình đều muốn được thử sức.

Trong học kỳ III còn có Thiết kế nhân vật 3D Game, đây là lĩnh vực hoàn toàn mới mẻ đối với mình. Ở đồ án của học kỳ này, nhóm lấy "trung thu" làm chủ đề nhưng khai thác ở một khía cạnh mới và lạ hơn. Với tên gọi "LUNARY", đây là tựa game thực tế ảo trong tương lai tái hiện lại "Tết Trung Thu Việt Nam" – Một truyền thống gần như đã không còn tồn tại vào thời điểm đó. Nhiệm vụ của người chơi là hóa thân thành một trong ba nhân vật mà nhà phát hành đã tạo sẵn và được sống lại, được trải nghiệm "Tết Trung Thu Việt Nam" sẽ như thế nào.

Ở học kỳ IV về Hoạt hình 3D, mình làm cùng một nhóm mới nên thiết kế đơn giản nhất có thể để phù hợp với năng lực chung của tất cả các bạn trong nhóm. Qua ba học kỳ trước đó, mình rút được nhiều bài học và kinh nghiệm trong cách làm việc nhóm, tiết chế bản thân hơn cũng như chia đều sự tỏa sáng một cách đồng đều cho các thành viên trong nhóm. Bên cạnh đó, những kiến thức từ học kỳ 3 về làm phim kỹ thuật số cũng được tận dụng rất nhiều trong đồ án Hoạt hình 3D lần này. Sau mọi cố gắng và nỗ lực, đồ án "Who Do You Want To Become" của tụi mình được đánh giá tốt và nhận được số điểm cao từ thầy cô để trở thành đồ án xuất sắc.





Đối với Như Phong, ngành sáng tạo là?

Là một nơi không dành cho những trái tim sợ hãi. Bước chân vào ngành công nghiệp sáng tạo, mình luôn nhắc nhở bản thân phải nỗ lực cố gắng, bởi chung quy chỉ có hai sự lựa chọn, hoặc là chủ động nắm bắt cơ hội, hoặc là đứng yên tại chỗ chờ ngày bị đào thải. Từ lúc tiếp cận với Mỹ thuật Đa phương tiện, Phong đã bị choáng ngợp trước tốc độ cập nhật của ngành học này, nhiều kiến thức chưa kịp tiếp cận đã đổi mới, đi kèm với hàng tá phần mềm được nâng cấp, cải tiến từng ngày. Từ cộng đồng Arena Multimedia, mình chập chững bước vào một cộng đồng lớn hơn, nơi đã có hàng trăm tên tuổi thành công ghi dấu vào bản đồ ngành sáng tạo Việt, mình biết hành trình tìm kiếm một chỗ đứng cho bản thân tại đây còn rất gian nan, nhưng nếu không thay đổi thì làm sao bắt nhịp với dòng chảy của nghề? Bởi vậy, đối với Phong, ngành sáng tạo là nơi rất đáng để mơ, để thử, để dẫu thất bại hay thành công vẫn khiến bản thân không phải hối tiếc khi nghĩ lại.

Như vậy có nghĩa chỉ cần quyết tâm thì ngành sáng tạo sẽ mở cửa với bất kỳ ai?

Đúng vậy, nhưng ngần ấy vẫn chưa đủ đâu!

Thực ra, làm bất kỳ chuyện gì mà chẳng cần có sự nỗ lực để thành công, ngành sáng tạo cũng không ngoại lệ. Tuy nhiên, ngoài sức mạnh tinh thần đó ra, chúng ta còn phải trang bị cho mình cả kiến thức chuyên sâu lẫn kỹ năng thực chiến để đáp ứng các yêu cầu khắt khe đến từ nhà tuyển dụng nữa. Như mình đã nói ở trên, đặc thù của thị trường ngành sáng tạo là liên tục thay đổi, các doanh nghiệp giờ đây ý thức sâu sắc về tầm quan trọng của đội ngũ Multimedia Designer đối với sự phát triển của thương hiệu, nhưng sự khuyết thiếu của nhân sự được đào tạo bài bản trở thành bài toán nan giải của rất nhiều doanh nghiệp. Bởi vậy, mình nghĩ rằng trong cuộc cạnh tranh nghề nghiệp đang ngày càng khắc nghiệt hơn, đặc biệt là ở một ngành nghề đang có chỗ đứng nhất định như Mỹ thuật Đa phương tiện, bản thân mỗi người càng phải vững vàng kỹ năng mới có thể đi cùng và phát triển với nghề.

Giống như đa số bạn trẻ khác vừa dấn thân vào ngành công nghiệp sáng tạo, mình cũng đang phân vân trước nhiều ngã rẽ, chưa biết lĩnh vực nào sẽ phù hợp nhất với bản thân. Không phải vì thiếu "đất dụng võ", mà là bởi ngành Multimedia đưa đến quá nhiều cơ hội phát triển. Mình có thể làm phim, làm hoạt hình, thiết kế 3D Game, thiết kế đồ họa, UX/UI... Vì vậy, mình vẫn đang thử sức ở đa dạng ngành nghề để tìm thấy câu trả lời chính xác nhất.

Phong có "idol" nào trong giới sáng tạo không?

Đó là anh Maxk Nguyễn – Graphic Designer đứng sau rất nhiều project ý nghĩa về Việt Nam như "Sài Gòn 3 mét vuông", "Sài Gòn có mưa"... Anh cũng là Creative Director của Loài Plastic – một dự án phi lợi nhuận nhằm đánh thức ý thức của con người về việc bảo vệ môi trường sống. Đa số các dự án của anh Maxk Nguyễn đều phản ánh một khía cạnh nào đó của xã hội, thể hiện theo những cách đặc biệt, tạo cảm xúc cho người xem. Nói tóm lại thì Maxk Nguyễn là cái tên truyền cho Phong rất nhiều cảm hứng. Ở tương lai, mình cũng muốn được như anh ấy, cũng có thể tạo ra nhiều sản phẩm đi vào lòng người.



Trước và sau khi học Mỹ thuật Đa phương tiện, quan điểm thẩm mỹ của Như Phong đã thay đổi ra sao? Bạn định hình phong cách cá nhân như thế nào?

Quan điểm thẩm mỹ của mình đã thay đổi rất nhiều. Trước đây mình vẽ theo cảm tính, không dựa trên bất kỳ nguyên tắc nào cả. Sau này khi học về bố cục, màu sắc, hình ảnh, ánh sáng,... mình mới trở

nên kỹ tính hơn với những tác phẩm của bản thân, vì mình đã ý thức được sự khác nhau giữa sáng tạo nghiêm túc với làm cho vui. Phong không muốn tác phẩm của mình chỉ dừng lại ở sự thỏa mãn cá nhân, mà còn phải được những người có chuyên môn về mỹ thuật công nhận. Vì vậy, mình hay tìm tòi học hỏi, để ý từng cách người ta lên màu, dựng bố cục để rút kinh nghiệm cho bản thân.

Còn về câu chuyện xây dựng phong cách cá nhân, mình đã nỗ lực tìm kiếm nó trong suốt rất nhiều năm, bằng cách thử sức ở các khía cạnh khác nhau nhưng vẫn chưa thực sự tìm thấy! Thật ra, mình nghĩ phong cách cá nhân có thể là một món quà, cũng có thể là một lời nguyền đấy. Mình từng nghe một nhà thiết kế nói rằng: "Tôi rất vui vì tôi không có personal style, vì tôi sẽ không quan tâm bất kỳ thứ gì khác ngoài mục tiêu khách hàng của tôi". Đôi khi, việc quá phụ thuộc vào phong cách cá nhân lại khiến mình khó gác nó sang một bên để tạo ra sản phẩm tốt nhất theo ý khách hàng. Vì vậy, mình nghĩ chưa có phong cách cá nhân lại là điều hay, mình được thử nhiều style, luôn luôn biến hóa đa dạng, mình thoải mái chiều lòng khách hàng đúng với những gì họ mong muốn nhất mà không bị bó buộc.



Nếu được dùng 3 từ để miêu tả bản thân dưới profile Behance của Phong, đó sẽ là?

Mình sẽ chọn Passion, Intelligence và Positive. Có đam mê mà thiếu hiểu biết thì làm sao định hướng đúng cho bản thân được. Ngoài ra, mọi người xung quanh vẫn hay nhận xét mình là người sống tích cực, biết bản thân nắm được gì và làm được gì.

Bạn đã bao giờ rơi vào trạng thái cạn kiệt ý tưởng chưa?

Tất nhiên là có rồi!

Đơn cử là từ lúc dịch bệnh Covid-19 bùng phát cho tới tận bây giờ, mình gần như không có sản phẩm nào đột phá. Một phần vì môi trường sống thay đổi, nó tạo ra những tác động tâm lý khiến mình chưa thể hòa nhập và tìm thấy nguồn cảm hứng tại nơi đây. Thành thật mà nói, so với chỗ ở cũ ồn ào và xô bồ thì chỗ ở mới của mình khá yên tĩnh. Tự dưng mình lại nhớ tiếng phố xá tấp nập ngày xưa, khó chịu đấy, bực bội đấy nhưng nó lại chính là chất xúc tác giúp mình tạo ra rất nhiều tác phẩm tốt.

Trước đây, Phong hay dành thời gian đi du lịch một mình, lái xe máy vượt đèo, đặt chân tới vùng đất mới và cho mình những trải nghiệm mới. Vậy mà thời gian giãn cách xã hội chỉ được quanh quẩn trong nhà khiến mình rất bí bách. Phong áp lực vì đã quá lâu không có sản phẩm mới mà chỉ ngồi xem lại các đồ án cũ. Rồi mình nhận ra nếu cứ mãi như vậy cũng không phải điều tốt. Nghĩ theo hướng tích cực, đây có thể sẽ là khoảng thời gian lý tưởng để "reset" bản thân, học cách thả lỏng cơ thể và để mọi thứ đến tự nhiên. Một Như Phong đột phá hơn chắc chắn sẽ sớm trở lại, mình tin là như vậy.

Cuối cùng, Phong có muốn nhắn nhủ điều gì đến các bạn trẻ trước khi kết thúc trò chuyện không?

Trong mắt Phong, các bạn trẻ bây giờ là một thế hệ dám nghĩ, dám hành động, họ dám bước ra khỏi vùng an toàn của bản thân để làm nhiều điều mới mẻ. Vượt thoát khỏi các định kiến, họ mạnh dạn cất lên tiếng nói của mình thông qua những bộ phim ý nghĩa hay những thiết kế ấn tượng để hướng tới các giá trị tốt đẹp và bền vững.

Vậy nên, nếu có thể nhắn nhủ điều gì đến các bạn trẻ giống như Phong, thì đó sẽ là một lời động viên: Hy vọng các bạn sẽ kiên trì theo đuổi đam mê tới cùng. Cứ theo đuổi đam mê, rồi thành công sẽ theo đuổi bạn. Đây là phiên bản dịch "dịu dàng" của một câu tiếng Anh mà mình thích: "Follow your passion. Money will follow you".

Và vì ngành công nghiệp sáng tạo luôn rộng cửa chào đón những tân binh có hoài bão, vậy nên đừng sợ bất kỳ điều gì, hãy thử sức, làm hết mình để sau này không phải hối tiếc vì sự rụt rè trong quá khứ. Phong cũng từng chọn sai ngành, cũng bắt đầu lại từ vạch xuất phát, điều đó khiến Phong nhận ra mình không còn nhiều thời gian để lơ là nữa, đã đến lúc phải nghiêm túc hơn, quyết tâm hơn để thực hiện hóa những dự định còn dang dở rồi. Nếu ai đó đang đọc bài phỏng vấn này, hy vọng những chia sẻ trên đây sẽ phần nào tiếp thêm động lực để mạnh dạn tiến về phía trước.

Cảm ơn Như Phong về buổi trò chuyện này và chúc bạn hoàn thành được mọi ước mơ của mình.





HÀNH TRÌNH TRUYỀN CẢM HỨNG CỦA 5 ĐỒ ÁN NỔI BẬT TRONG NĂM 2021

Đồ án xuất sắc học kỳ 1
SHOP HOA CERYN'S EDEN

XEM NGAY ▶

MÁU, NƯỚC MẮT VÀ 101 DRAMA THỜI GIÃN CÁCH

Đang học offline thì chuyển sang online. Hoàn thành đồ án đến 70% thì bị rơi vỡ và phải làm lại từ đầu. Trong thời khắc tuyệt vọng nhất bỗng tìm được động lực vượt lên tất cả và "chạy nước rút" về đích, ghi dấu kết quả ngoạn mục trên top list những đồ án xuất sắc nhất học kỳ 1. Tất cả những điều này làm nên câu chuyện chinh phục đỉnh cao tuyệt vời của nhóm đồ án Shop hoa Ceryn's Eden.



Là một trong số những đồ án lọt top xuất sắc nhất kỳ 1, thành phẩm mô hình Shop hoa Ceryn's Eden của nhóm bạn Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm, Nguyễn Ngọc Uyên Phương, Nguyễn Minh Hưng Thịnh lấy cảm hứng theo phong cách Châu Âu cổ điển, mang vẻ đẹp mộc mạc, gần gũi nhưng vẫn giữ được sự tinh tế, sang trọng. Dù mô tả đồ án đẹp đẽ và thơ mộng là thế, tuy nhiên "Để hoàn thành 'nhiệm vụ' này, nhóm em đã đổ máu, nước mắt và trải qua 101 drama thời kỳ giãn cách" - Trích lời nhóm trưởng Diễm Trâm.

Không một thành công nào đến một cách dễ dàng. Phía sau nó luôn bao hàm rất nhiều nỗ lực, sự cố gắng và những lần chấp nhận thách thức, vượt qua giới hạn của từng cá nhân. Ngày hôm nay, hãy cùng gặp gỡ Diễm Trâm, Hưng Thịnh - 2 đại diện của nhóm đồ án shop hoa Ceryn's Eden và lắng nghe câu chuyện về hành trình đưa mô hình của nhóm về đích ngoạn mục, đạt thành tích xuất sắc bất chấp mọi khó khăn trong bối cảnh giãn cách.

Đầu tiên, để có cái nhìn toàn cảnh về quá trình làm đồ án online, xin được hỏi 2 bạn về những trải nghiệm đặc biệt khi học tập và làm việc trực tuyến?

Hưng Thịnh: Đồ án tụi em thực hiện 50% online, 50% offline. Việc làm mô hình khi mỗi người ở một chỗ khác nhau rất khó khăn. Bọn em phải chia nhau ra mua đồ mua vật liệu rồi tập trung lại để ghép, tuy khá bất tiện nhưng mà bọn em đã cố gắng hết sức và đạt được thành tích xuất sắc như thế này đây.

Cách để sắp xếp thời gian làm việc online của nhóm các bạn như thế nào?

Diễm Trâm: May mắn là ba đứa không có vấn đề gì về kết nối mạng Internet, nên mỗi ngày bọn em sẽ setup khung giờ để họp team bằng Google Meet. Tất cả các thành viên sẽ mở camera để theo dõi tiến trình làm mô hình. Đến khi làm những chi tiết có liên quan đến digital thì mọi người đều share màn hình quá trình làm việc của mình để làm cùng nhau. Được cái, nhóm em rất hợp và hiểu ý nhau nên không hề phát sinh bất kì mâu thuẫn nào lúc làm online.

Quá trình lấy ý tưởng để làm đồ án của các bạn đã diễn ra như thế nào?

Diễm Trâm: Ý tưởng về shop hoa là của bạn Phương. Khi bạn đưa ra ý tưởng này thì cả 3 đứa đều đồng tình. Bởi vì thứ nhất, cả 3 đứa em đều thích hoa. Thứ hai, nhóm em có chung định hướng sẽ tạo dựng concept cửa hàng theo phong cách cổ điển châu Âu. Đó là cách shop Ceryn's Eden được khai sinh.

Về phần logo, hình tượng con hươu được lấy từ câu chuyện thần thoại Hy Lạp. Khi còn trẻ, nữ thần Artemis đã tìm thấy được một đàn hươu lạ ở gần núi Parrhasia. Artemis muốn bắt giữ đàn hươu đó để thắng vào cỗ xe vàng của mình. Thế nhưng, đã có một con chạy thoát lên núi và sống tự do ở đó, chính là Ceryn. Sau này, Ceryn trở thành con vật cưng của nữ thần Artemis.

Dựa theo câu chuyện này, nên tụi em lấy hình tượng hươu Ceryn vào logo, biểu đạt sự tự do phóng khoáng và không bị ràng buộc bởi bất kỳ điều gì. Còn về phần bàn tay ở phần sừng hươu hoàn toàn là ý tưởng của bọn em, tượng trưng cho sự khéo léo, nâng niu của thương hiệu đối với sản phẩm dành cho khách hàng.



Những khó khăn nào các bạn đã phải trải qua trong quá trình thực hiện đồ án lần này?

Diễm Trâm: Đồ án của bọn em giống hệt như bộ phim truyền hình drama nhiều tập. Nếu nói đến khó khăn khi làm đồ án thì chắc chắn là về những vấn đề phát sinh do bị ảnh hưởng bởi lệnh giãn cách và tình hình diễn biến phức tạp của dịch bệnh. Do không thể mang về nhà được vì mô hình quá lớn (gần 80cm) nên bọn em làm tất cả mọi thứ ở trên trường. Khi có thông báo chuyển qua học online thì trong quá trình di chuyển mô hình về nhà, nó bị bể tan tành luôn.

Hưng Thịnh: Lúc gọi điện thông báo cho em và Phương biết mô hình bị hỏng, chị Trâm khóc luôn. Xong còn hỏi bọn em là có muốn làm nữa hay không vì sợ không kịp nữa. Khi nói đến kỷ niệm thì đó hẳn là một trong số những điều đáng nhớ nhất. Bọn em đã phải làm lại tất cả từ đầu, nhưng mọi người không thể tập trung một chỗ, nên em phải lên nhà của chị Trâm để em lượm lặt những chi tiết của mô hình mang về nhà sửa lại. Cứ hôm nay mang cái này về, ngày mai mang cái kia về. Chỉnh sửa từng cái một.

Ngoài ra, vào thời điểm đó, vì lo lắng tình hình dịch bệnh và nghĩ là em muốn đi chơi, mẹ em đã ngăn cản và không muốn cho em ra ngoài. Có lần em đã phải năn nỉ mẹ mình rất nhiều, đến nỗi muốn khóc luôn để có thể ra ngoài lấy đồ về nhà làm tiếp. Gộp thêm với việc mô hình bị vỡ và làm việc online offline thay đổi liên tục do chỉ thị giãn cách, khoảng thời gian đó thật sự rất căng thẳng. Khi bắt đầu, em không hề nghĩ lần đầu bọn em làm đồ án mà lại có nhiều vấn đề phát sinh đến vậy.

Vậy động lực nào khiến các bạn không dừng lại mà quyết tâm hoàn thành đồ án?

Diễm Trâm: Đợt đó trường thông báo rất gấp, chỉ có 1 mình em chạy lên trường lấy đồ thôi, không liên lạc được với 2 bạn còn lại trong nhóm, thành ra khi mô hình bị bể, em vừa tức vừa bất lực vừa thất vọng nên em bật khóc. Em cũng không biết mình có thể bắt đầu lại được từ đầu không, vì mô hình đã hoàn thiện đến gần 70% và chỉ còn 2 tuần nữa là đến hạn nộp bài. Nhưng sau khi bình tĩnh lại, em bắt đầu suy nghĩ về việc, đây là đồ án không chỉ có một mình mình mong chờ, mà còn thành viên trong nhóm, gia đình và còn cô Kim Lan, giảng viên hướng dẫn bọn em nữa. Cô Kim Lan đã đặt kỳ vọng và khá trông đợi vào những gì tụi em đang làm. Một phần em không muốn để cô thất vọng, cũng không muốn để bản thân mình thất vọng. Vì mình đã làm tới như vậy rồi.

Hưng Thịnh: Em nghĩ đơn giản là đã đã làm đến mức này rồi, mình không có lý do gì để dừng lại. Cứ như vậy mà tiếp tục thôi, không thể để mọi thứ dang dở.

Khi biết đồ án lọt vào top đồ án xuất sắc thì cảm giác của các bạn như thế nào?

Diễm Trâm: Cảm giác kiểu thở phào nhẹ nhõm, cuối cùng mình cũng làm được rồi!

Hưng Thịnh: Trước đó, em đã từng nghĩ đến chuyện có thể nhóm mình sẽ đạt được điểm cao. Nhưng vì chưa thấy đồ án của những nhóm khác nên em không dám nói trước điều gì. Lúc nhận được tin đó thì em cảm thấy rất vui, còn đi khoe khắp nơi nữa. Bởi vì bọn em đã cố gắng rất nhiều cho đồ án này.

3 điều khiến các bạn tự hào và hãnh diện về đồ án của mình?



Diễm Trâm: Thứ nhất: Đồ án của bọn em độc đáo và mới lạ hơn tất thảy những mô hình em từng thấy trên trường. Nó có thiết kế 3 mặt bằng mica trong suốt. Bọn em không phải dân kiến trúc nên đã phải tham khảo một số thiết kế thực tế khác ở ngoài. Mô hình shop hoa của bọn em có sân vườn, có không gian mở, dù nhìn vào ở bất kỳ góc nào cũng sẽ thấy được nội thất đầy đủ bên trong. Ngoài ra, bọn em đã chọn những vật liệu giống thật nhất có thể. Đến cả việc bắt đèn trong mô hình cũng là nhóm em tự làm, tất tần tật mọi chi tiết đều là do tự tay bọn em làm nên, từ đèn, bàn ghế, chậu hoa,... Đây là cái em hãnh diện nhất về mô hình của nhóm mình.

Thứ hai: Về logo. Bọn em đã đầu tư suy nghĩ rất lâu, đồng thời, nghiên cứu cách để thể hiện và truyền đạt ý tưởng. Vì đã định hướng làm logo theo phong cách châu Âu cổ điển, nên phải rất kĩ càng và tỉ mẩn trong quá trình khắc họa đường nét. Nếu không cẩn thận, thì logo sẽ trông không tinh tế mà sẽ... sến.

Thứ ba: Về đồng đội. Bọn em teamwork khá ổn. Nếu có xảy ra mâu thuẫn trong quá trình tranh luận thì cả ba sẽ giải quyết vấn đề cho xong, rồi mới next qua cái khác. Nhìn chung nhóm em khá hợp tính và đồng lòng, bọn em luôn tìm ra cách để giải quyết vấn đề 1 cách tốt nhất

Hưng Thịnh: Thứ nhất: Em hãnh diện về phần nội thất trong cửa hàng. Từ bàn ghế, kệ, chậu cây bằng gỗ đều là em tự làm bằng tay và làm rất tỉ mỉ. Ban đầu em nghĩ làm mô hình thì chỉ cần mô phỏng sơ bộ bàn ghế là được, nhưng chị Trâm nói không được. Đã làm phải làm cho kỹ, làm cho tới. Nên em đã bỏ thời gian làm từng chi tiết nhỏ như bàn ghế, vật dụng nội thất. Có lần em đã bị đứt tay và đổ máu trong quá trình làm những chi tiết nhỏ này, nhưng tất cả đều xứng đáng. Thành quả của em nhìn giống hệt như đồ thật, chị Trâm cũng thấy bất ngờ. Ngoài ra các thầy cô cũng khen em nữa, nên em thấy rất hãnh diện.

Thứ hai: Sự chăm chỉ và hứng thú với công việc của team là điều khiến em tự hào. Khi nghe đề tài là mô hình bọn em nghĩ đơn giản chỉ là lắp ghép các chi tiết và vật liệu vào với nhau, nhưng mà không ngờ khi bắt tay vào làm lại tốn sức tốn công nhiều như vậy. Được cái ai cũng chăm chỉ xông xáo, không ngại thử việc mới. Mấy công việc kiểu như cắt mica hay nối dây điện thú thực cả ba đứa chưa ai làm bao giờ, nhưng mà cứ nghĩ làm được là lao vào làm.

Thứ ba là về poster. Đây là ý tưởng của 3 người gộp lại. Khi thiết kế poster, bọn em muốn có thể mang đến cảm giác thiên nhiên giữa lòng Sài Gòn và em hãnh diện vì đã có thể truyền đạt chính xác ý nghĩa của poster. Các thầy cô khi chấm bài đã có lời khen về poster và em thấy rất vui.

Sau khi làm đồ án xong, bài học nào các bạn đã đúc kết được cho riêng mình?



Diễm Trâm: Em nghĩ sự chi tiết và tỉ mỉ trong quá trình làm việc là điều rất quan trọng. Khi thiết kế bất kì cái gì, từng chi tiết đều phải mang một ý nghĩa nhất định. Kể cả khi em chọn hình tượng của logo, hoặc màu sắc thì tất cả đều phải mang ý nghĩa và làm chi tiết nhất có thể. Từng cái bàn, cái ghế, cũng phải chi tiết giống thật. Đến cả thiết kế digital của bọn em cũng rất chi tiết. Bọn em không bao giờ mang tư tưởng thôi làm đại đi, thấy nó hợp thì làm đại. Mà luôn đi tìm câu trả lời cho tất cả, ví dụ vì sao nó hợp, tại sao nó đẹp? Không nên sử dụng cảm quan của một người để áp đặt cho một đề tài chung.



Hưng Thịnh: Làm việc nhóm làm em có trách nhiệm hơn và biết cách giao tiếp hơn. Khi làm nhóm, kì vọng là của chung, điểm là của chung, điều mình làm ảnh hưởng đến tất cả các bạn còn lại, không thể thích làm gì thì làm. Quan trọng nhất khi làm việc nhóm là phải cố gắng giúp đỡ lẫn nhau. Trong quá trình làm đồ án, em đã cố gắng để đóng góp công sức và không làm chậm chân các bạn cùng nhóm.

Đồ án lần này đã giúp các bạn phát hiện ra tài năng mới nào?

Diễm Trâm: Đồ án lần này làm em nhận ra mình là người hay để ý chi tiết, nên chắc tài năng mới phát hiện của em chính là đi soi lỗi của các bạn *cười*. Ví dụ cụ thể như khi vẽ AI, sẽ có những điểm mấy bạn vẽ dư và không nhìn ra, nhưng em lại phát hiện ra ngay lập tức. Lúc đầu em không hề nghĩ mình sẽ tinh mắt hơn mọi người như vậy.

Hưng Thịnh: Chắc chắn là làm mộc rồi. Việc làm những chiếc bàn ghế nhỏ và đồ nội thất cho mô hình khiến em phát hiện ra tài năng mới này của mình.

Lời nhắn đến thành viên còn lại trong nhóm?



Diễm Trâm: Phương là người biết rõ điểm mạnh, điểm yếu của mình, biết bản thân mình cần bổ sung điều gì. Và khi bọn em góp ý thì Phương luôn cố gắng làm theo. Trong quá trình làm việc cùng Phương, em thấy Phương trưởng thành và phát triển từng ngày. Hy vọng bạn sẽ luôn giữ được tính cách đó của mình.

Hưng Thịnh: Cảm ơn Phương rất nhiều. Trong nhóm, chị Trâm lớn nhất còn em với Phương bằng tuổi. Lúc bị chị Trâm mắng vì làm sai gì đó, thật ra em thấy cũng bình thường. Mắng đúng thì mình nghe xong sửa để lần sau làm tốt hơn. Nên em hay im lặng và tập trung sửa lỗi. Những lúc vậy Phương nghĩ em đang tổn thương sâu sắc nên hay an ủi em, nhưng mà không phải như vậy nhé Phương *cười*. Nhìn chung, em thấy Phương là người rất thật thà và cầu tiến. Bây giờ dù không còn chung nhóm nữa, nhưng em vẫn mong Phương giữ được tính cách thật thà đó và phát triển theo hướng tốt nhất có thể.





3 điều các bạn thích nhất khi học tập và phát triển ở Arena?

Thứ nhất: Thầy cô rất nhiệt tình, có những thầy cô bọn em biết qua workshop, nhưng khi tụi em hỏi ý kiến hay hỏi bất kỳ kiến thức nào về môn học thì các thầy cô đều chia sẻ rất tận tình và chu đáo.

Thứ hai: Về phòng đào tạo, các chị đã tạo cho bọn em rất nhiều môi trường để làm việc, học tập tốt.

Thứ ba: Arena giúp em quen biết thêm nhiều bạn bè có cùng gu thẩm mỹ, tính cách. Điều này làm cho khoảng thời gian học tập và rèn luyện ở đây trở nên vui vẻ và thú vị. Ngoài ra em cũng cảm thấy tự tin hơn khi được thể hiện cá tính nghệ thuật tự do ở Arena.

Dự định của 2 bạn trong tương lai gần ở Arena?

Bọn em hiện chỉ có một mục tiêu duy nhất chính là hoàn thành tốt nhất có thể đồ án học kỳ 2.

Cảm ơn các bạn về buổi trò chuyện này. Chúc các bạn thành công ở những dự án sắp tới và luôn giữ được lửa nhiệt huyết trên con đường theo đuổi đam mê.

Đồ án xuất sắc học kỳ 2
GIAO DIỆN APP GO FISH

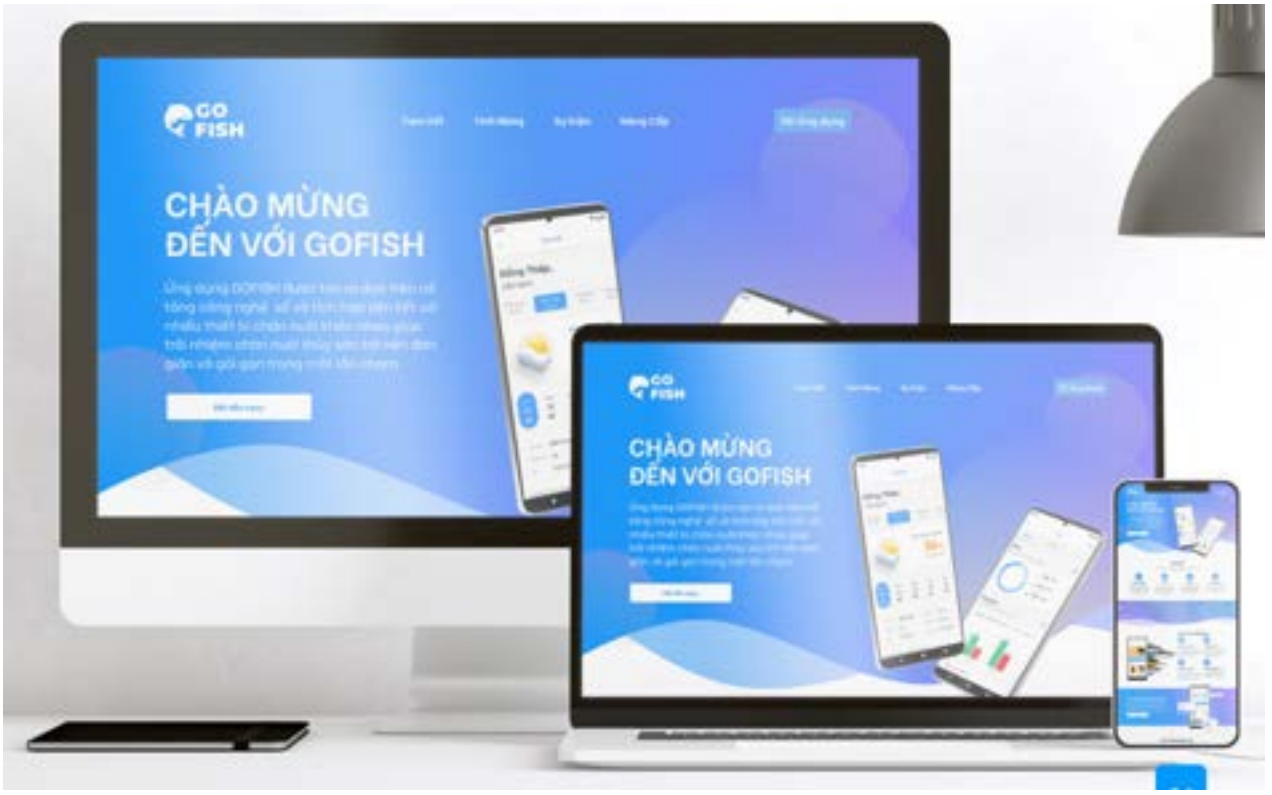
XEM NGAY

THÀNH CÔNG ĐẾN TỪ COMBO "LIỀU - CHỊU CHƠI - KHÔNG TỪ BỎ"

Lựa chọn làm điều không ai làm và liều mình đến cùng để theo đuổi ý tưởng đó. Đây chính là cách mà nhóm học viên Nguyễn Hồng Hà - Lê Thanh Vy - Võ Hoàng Phúc - Nguyễn Đặng Việt Thái đưa ứng dụng ngư nghiệp GO FISH lọt top những đồ án xuất sắc nhất học kỳ 2.

Với mong muốn mang đến ứng dụng hỗ trợ ngư nghiệp hàng đầu cho những ai đang làm việc trong ngành, nhóm học viên Nguyễn Hồng Hà - Lê Thanh Vy - Võ Hoàng Phúc - Nguyễn Đặng Việt Thái đã hoàn toàn chinh phục được giám khảo và cả thầy hướng dẫn Lê Minh An với tính thực tiễn cao, lại dễ sử dụng.

Trong niềm vui "lâng lâng" khi lọt top các nhóm có đồ án đạt thành tích xuất sắc học kì 2, đại diện nhóm: Leader Hồng Hà và bạn Hoàng Phúc đã có buổi phỏng vấn chia sẻ toàn bộ quá trình phát triển đồ án, từ ý tưởng không ai ngờ đến giao diện cuối cùng vô cùng chỉn chu.



Đầu tiên, để có cái nhìn toàn cảnh về quá trình làm đồ án online, xin được hỏi 2 bạn về những trải nghiệm khi học tập, làm việc trực tuyến. Đâu là điểm khác biệt so với làm việc trực tiếp?



Hồng Hà: Làm việc online em thấy mình như con robot, nói chuyện không ai nghe hết. Em thấy nếu gặp nhau ý tưởng chắc chắn sẽ bùng nổ hơn. Còn gặp trên mạng thì sẽ cảm xúc kiểu đều đều, sao cũng được, khi thảo luận khá khó để đào sâu vấn đề, xong đến lúc vào mood trao đổi sôi nổi cái tự nhiên rớt mạng. Đây chính là trải nghiệm đặc biệt khi làm đồ án online của em.



Hoàng Phúc: Vấn đề của em cũng khá giống với anh Hà. Khi làm đồ án trực tiếp, mọi người tập trung lại giao tiếp với nhau thì tạo ra năng lượng tích cực và hào hứng hơn, còn làm đồ án online thì sáng sớm nhìn vào màn hình em cảm thấy mãi vẫn không tỉnh táo được.

Theo các bạn, cái khó nhất khi học tập và làm việc online là gì?

Hoàng Phúc: Đối với em chính là vấn đề kết nối. Việc không thể trực tiếp báo cáo, trình bày ý tưởng, gặp vấn đề không giải quyết ngay lập tức dẫn đến cả team bị chậm tiến độ. Nếu có thể gặp nhau đối mặt, mình dễ trình bày luận điểm cá nhân hơn và ta có thể sửa chữa ngay lập tức nếu gặp sai sót. Bên cạnh đó, chất lượng internet cũng gây ảnh hưởng lớn đến cục diện. Vì đường truyền của mỗi bạn khác nhau, có lúc người này nghe rõ, người kia nghe không rõ, điều này làm hiệu suất công việc bị giảm.

Vậy nhóm các bạn đã kết nối và khắc phục chuyện đó như thế nào?

Hồng Hà: Bọn em đã thống nhất 2 khung giờ làm việc: 9h sáng hoặc 2h trưa. Trong 2 ca này phải có hoạt động để cùng trao đổi và làm việc. Thêm một ca cố định nữa vào buổi lúc 7h30 là tất cả đều phải có mặt, nếu không có mặt phải có lý do hợp lý. Ngoài ra, bọn em có quy định là làm công đoạn nào, sửa chỗ nào thì phải báo cáo. Vì có những bạn vào sửa bài mà không báo sẽ làm rối loạn tiến trình.

Mục tiêu ban đầu khi làm đồ án của nhóm các bạn là gì?

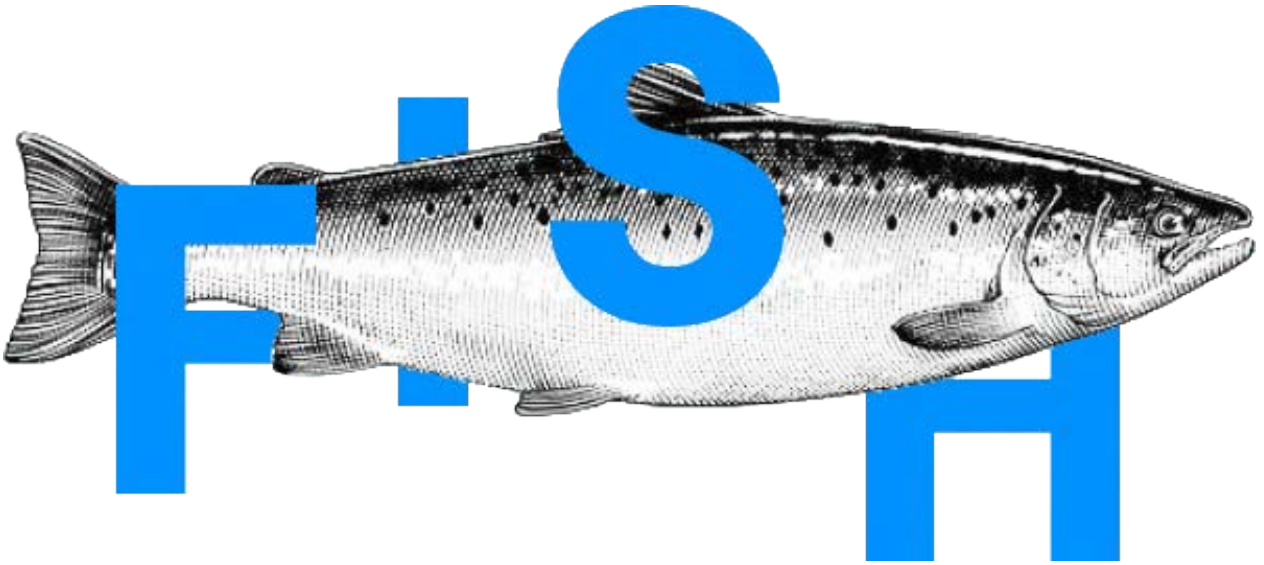
Hoàng Phúc: Em đặt mục tiêu khá thực tế là là được 85 điểm.

Hồng Hà: Em suy nghĩ về việc làm sao để đồ án của mình có tính thiết thực. Trước khi chọn đề tài này thì đã có 3, 4 đề tài trước rồi. Cụ thể là về môi trường về dược liệu, về thước, về thư viện... nhưng đến cuối cùng em bẻ cua gấp chọn làm về ngư nghiệp. Lúc đó em chỉ chọn đề tài này cho vui mà thôi, cuối cùng nó lại được chọn và được thầy duyệt, cũng như khen hay.

Khi bắt đầu, nhóm các bạn có đưa ra tiêu chuẩn nào về sự hoàn hảo cho đồ án này hay không?

Hoàng Phúc: Khi anh Hà đưa chủ đề được thầy duyệt thì nhóm em chỉ mong sẽ hoàn thành được nó mà thôi. Thú thực khi đó em thấy mục tiêu được trên 85 điểm khá khó. Được thì tốt, không được thì thôi cũng không buồn lắm. Khi biết đồ án của mình đạt điểm cao dĩ nhiên là vui, nhưng đối với bọn em, đồ án của nhóm chính là đồ án đẹp và hoàn hảo.

Hồng Hà: Đối với em, việc làm tới cùng hay nhắm vào tiêu chuẩn nào đó trước thì hơi xa xỉ. Sau khi nhận kết quả đồ án, em với vài bạn nữa có đi ăn với giảng viên hướng dẫn, thầy Minh An nhận xét là đồ án của bọn em trên thực tế không quá đột phá, cách thể hiện không mới nhưng điều đặc biệt là bài của nhóm có nội dung rõ ràng. Một trong số những điểm mạnh của nhóm em là đào sâu và khai thác nội dung chặt chẽ. Thầy Minh An cũng nói rằng, để làm về chuyên ngành nào đó, người ta phải học, tìm hiểu về chuyên ngành đó ít nhất 3 tháng, hoặc tham gia một khóa học ngắn hạn nào đó. Để có thể đạt được hạng nhất, quan trọng nhất vẫn là phải đi tìm kiếm những thông tin và tổng hợp lại, đồng thời, đồ án phải có tính thực tế. Trong quá trình làm đồ án, Phúc đã nói rất nhiều lần với em là "Anh ơi mình nên làm cái gì đó mà người ta có thể dùng được". Nên nếu nói chính xác nhất về tiêu chuẩn đồ án của nhóm bọn em thì đó chính là sản phẩm có thể không cần đẹp, nhưng phải là cái người ta cần đến và chắc chắn sẽ dùng.





Quá trình tìm kiếm tư liệu và phát triển đề tài của nhóm các bạn đã diễn ra như thế nào?

Hồng Hà: Ý tưởng này đến với em trong mùa dịch, khi em đang ngồi ăn cơm, ba em ở phía đối diện đọc báo, đập vào mắt em lúc đó chính là câu: "Mùa dịch đang trở nên ngày càng nghiêm trọng hơn". Sau đó, em lướt mạng tìm kiếm thông tin và đọc được bài báo trên báo Quân đội nhân dân Việt Nam về việc trong mùa dịch này, sản xuất ngư nghiệp vẫn là điểm sáng, đây là ngành có tiềm năng và có nhu cầu cao. Đó chính là lúc em nảy ra ý tưởng làm app về ngư nghiệp.

Khi em bắt đầu nghiên cứu sâu hơn và tìm hiểu những ứng dụng về ngư nghiệp thì thấy không có gì cả. Hầu hết các ứng dụng đều để hỗ trợ cho nông nghiệp, hoặc cùng lắm chỉ là để công bố thông tin về các loại cá, những loại thủy sản. Em cảm thấy như vậy là không đủ. Đây cũng chính là lý do bọn em quyết định làm thử ứng dụng cho ngành ngư nghiệp.

Hoàng Phúc: Ban đầu tụi em đưa ra chủ đề riêng của mình để mọi người xét duyệt với nhau rồi chọn ra chủ đề chính, sau khi nghe anh Hà thuyết trình giống như nãy giờ, thì nhóm em đã chọn chủ đề đó.

Hồng Hà: Ban đầu bọn em cũng khá hoang mang vì mình cũng đâu biết làm gì đâu. Em đã tìm kiếm rất nhiều tư liệu về ngành thủy sản và yêu cầu các bạn đọc xong rồi mới làm. Trước đó, em có nói với Phúc, Vy, Thái là anh sợ, anh không biết lead đồ án này như thế nào. Người leader phải đưa ra nội dung. Nhưng trong đầu em lúc đó chả có gì cả. Sau đó bọn em đã quyết định đi tìm người để phỏng vấn và từ từ xây bài từ thành quả nghiên cứu.

Theo như Hà chia sẻ, khi bắt đầu làm đồ án, bạn đã cảm thấy rất lo lắng và hoang hoang mang. Vậy bạn đã vượt qua nó như thế nào?

Hồng Hà: Thú thực, nỗi sợ đó theo em cho đến những ngày cuối cùng. Nó không hề mất đi mà chuyển từ dạng này sang dạng khác. Ban đầu em sợ vì trong đầu mình không có gì hết, sau đó em dựa vào mối quan hệ để tìm người phù hợp để chia sẻ kiến thức chuyên ngành thủy sản. Khi em tìm được những người hỗ trợ kiến thức rồi, thì em mới nhắn tin cho các bạn chốt chủ chủ đề. Coi như yên tâm về nội dung. Nhưng sau đó, nỗi sợ chuyển sang dạng khác. Từ việc sợ không có nội dung, em bắt đầu lo sợ đồ án lần này có thể sẽ không đạt được điểm tốt. Tuy nhiên, xuyên suốt quá trình làm đồ án, em luôn nghĩ rằng, những khó khăn này chỉ là thử thách, nếu vượt qua được thì em sẽ phát triển lên một tầm cao mới.

Khi chọn đề tài này, đã có rất nhiều thách thức xuất hiện, vì đây là đề tài vừa mới mẻ, và chưa từng có ai làm, vậy điểm nào ở leader đã khiến các thành viên tin tưởng và follow theo?

Hoàng Phúc: Anh Hà giống như thần tượng của em, là mẫu người để em hướng tới. Mỗi câu nói của anh Hà nói ra đều ở lại trong đầu em, khiến em phải suy nghĩ để vượt qua mọi khó khăn và tiến đến cái đích cuối cùng. Lúc đầu nghe chủ đề em cũng thấy hơi hoang mang, nhưng em không sợ cho lắm. Đây giống như thử thách và cũng là cơ hội để nhóm có thể đạt được điểm cao.



GO FISH

Hãy chia sẻ 3 điều các bạn tâm đắc nhất trong quá trình làm đồ án lần này?

Hoàng Phúc: Thứ nhất: Được làm việc với những người bạn thân thiết.

Thứ hai: Được hướng dẫn và nhận lời khuyên từ thầy Lê Minh An, người đã giảng dạy bọn em từ học kì 1 đến những môn học kì 2

Thứ ba: Chủ đề mới lạ mang đến nhiều thách thức để chinh phục.

Hồng Hà: Đầu tiên: Nhóm em cãi nhau rất nhiều nhưng điều đó cho thấy tinh thần nghiêm túc và tính cầu toàn của cả team. Chỉ riêng phần nút của ứng dụng không thôi mà bọn em đã dành đến 4 ngày để chốt được style phù hợp vì đây là một trong số những phần quan trọng nhất của đồ án.

Thứ hai: Nhóm em rất là liều. Nhưng mà liều thì ăn nhiều. Đa phần người ta sẽ không dám đặt niềm tin vào điều mà mình còn không biết nó là cái gì, nhưng nhóm em rất tin tưởng nhau, tin tưởng đến mức độ quyết xong chủ đề là cả đám liều sống bán chết đi theo.

Thứ ba: Nhóm rất chịu chơi. Mùa dịch nhưng kêu đi duyệt nội dung trên trường vẫn đi, không lên trường được thì cũng phải chạy bài, có bạn đi công tác Hà Nội về cách ly 7 ngày nhưng ở trong khu cách ly vẫn phát 3G báo cáo: "Em đang làm nè anh".

Nói về quá trình làm việc đối với em là 3 yếu tố đó. Còn nếu nói về điều khiến em cảm thấy hãnh diện khi nhắc đến đồ án của mình thì, có thể nói tính đến thời điểm hiện tại, app GO FISH là đề tài độc nhất vô nhị ở Arena về thủy sản. Bên cạnh đó, em muốn khoe logo của app vì tụi em đã làm 49 cái logo và phải sửa liên tục. Nhìn chung, em muốn mang chiếc app này khoe từ đầu đến cuối, vì tất cả đều là tâm sức và nhiệt huyết của cả nhóm bọn em.

Trong quá trình làm việc, kỷ niệm nào là khó quên nhất với các bạn?

Hồng Hà: Đối với em, đó là đã có lần em làm bài trong lúc tắm. Khi mà cả nhóm đang tranh luận thì em phát hiện ra thôi chết, đã 10h đêm rồi mà mình chưa tắm. Thế là em tranh thủ vừa tắm vừa nghe các bạn thảo luận. Ngoài ra thì, điều khiến em không thể nào quên nổi chính là, có khi mở mắt ra cái thấy bài lạ hoắc, không hề giống như bài mình đã làm vì đã có người chỉnh sửa trong lúc mình ngủ.

Khi biết đồ án nhóm mình "lọt top" những đồ án xuất sắc nhất kỳ 2 thì các bạn cảm thấy như thế nào?

Hoàng Phúc: Em không dám nhận là đồ án xuất sắc nhất. Nhưng đó là kỷ niệm vô cùng đáng nhớ. Vì đứa con tinh thần của mình thành công ngoài mong muốn. Lúc công bố có em, anh Hà với Thái. Nghe xong bọn em thấy cả người run rẩy.

Hồng Hà: Khi biết tin, em cảm thấy thật may mắn. Vì trong 3 đồ án lớp em, nhóm bọn em được đánh giá không có sự bứt phá. Em nghĩ nhóm mình có thể xếp hạng kế cuối hoặc hạng chót, chứ không thể nào hạng nhất được. Khi nhìn vào mặt bằng chung, em thấy sản phẩm của các nhóm khác đều rất đẹp, có yếu tố digital đầy thu hút. Đây là điều nhóm em không làm được.

Các bạn có điều gì nhắn gửi đến 2 thành viên đang vắng mặt không?

Hồng Hà: Bé Vy rất dễ thương và năng nổ. Hôm nay, Vy không đến được buổi phỏng vấn vì khu nhà bé ở Bình Dương đang bị cách ly. Anh muốn gửi lời cảm ơn đến em vì đã luôn đồng hành cùng nhóm trong suốt thời gian vừa qua. Cảm ơn cả Thái nữa, vì đã luôn đi cùng nhau từ học kỳ 1 đến giờ.

Hoàng Phúc: Trong lúc làm đồ án em có nhận được tin là lớp em lên học kỳ 3 sẽ bị tách ra. Vì có những bạn chọn ca học khác giờ, nên nhóm bọn em cũng sẽ bị tách ra. Có thể ở học kỳ 3 bọn em sẽ không làm đồ án chung nữa, nhưng em mong là các bạn vẫn luôn giữ được lửa đam mê và tiếp tục ước mơ của mình.



Vậy còn đối với thầy Lê Minh An - Giảng viên kỳ đã hướng dẫn các bạn thực hiện đồ án, các bạn có điều gì muốn nhắn nhủ không?

Hồng Hà: Thầy Minh An là một người thầy giống như một người anh thân thiết, thầy luôn mang tâm lý thoải mái và vui vẻ với học viên. Trong quá trình học tập và làm đồ án, thầy Minh An từng nói với em là, lứa học viên sau này làm anh stress quá nên anh cứ tiếp tục giảng dạy và tìm niềm vui cho mình thôi.

Bên cạnh những lúc nghiêm khắc khi chỉnh sửa đồ án, thì lâu lâu tụi em cũng cà khịa "anh thầy" này dữ lắm. Nhiều khi sửa quá nhiều cái hết động lực, bọn em sẽ mang hình thầy An ra để "hấp thu" hào quang ngược lại. Nói vui vậy chứ thật ra thầy An giống như một chỗ dựa tinh thần của bọn em. Thầy giống như tượng nữ thần tự do trong lòng em vậy đó. Bọn em đặc biệt cảm ơn thầy đã lựa chọn đề tài của em. Cuối cùng, tuy trong lúc làm việc cùng, thầy có đưa ra những nhận xét hơi tổn thương nhẹ xíu, nhưng ngẫm lại, tất cả đều rất có ích. Cảm ơn thầy đã chịu sửa bài cho tụi em, bất chấp thời gian làm bài của nhóm em và thầy có hơi nghịch nhau. Cụ thể, thầy thì làm việc từ sáng đến khoảng 12 giờ đêm, còn bọn em làm việc chính thức từ 2 giờ trưa đến 4 giờ sáng.

Sau một năm học tập online, trực tiếp trải nghiệm những khó khăn và học được cách thích nghi thì bài học lớn nhất mà các bạn đúc kết cho bản thân là gì?

Hồng Hà: Thứ nhất: Đừng từ bỏ. Vốn dĩ làm đồ án đòi hỏi rất nhiều thời gian, công sức và mang đến rất nhiều vấn đề khó khăn mà bạn phải đối mặt. Nếu như đi học mà không có đồ án khỏe biết bao nhiêu. Dẫu vậy, đừng từ bỏ mọi thách thức và khó khăn. Phải trải qua "bài kiểm tra" này thì các bạn mới nhận ra giá trị của bản thân và phát triển mạnh mẽ hơn.

Thứ hai: Hãy liều đi, giống như nhóm tụi em. Kết quả của sự liều, kết quả của sự chịu chơi và hy sinh nhan sắc thức đến 4 giờ sáng để làm chính là app GO FISH lọt top đồ án xuất sắc nè.

Thứ ba: Suy nghĩ lạ một chút, phá cách một chút. Hãy tập trung nghiên cứu thử mấy cái chưa ai làm.

Hoàng Phúc: Em đã học được cách để thích nghi với bối cảnh thời cuộc. Việc học online đối với em trên thực tế là điều mới lạ và chưa bao giờ em nghĩ mình sẽ trải nghiệm. Sau khi học online, em đã biết mình phải làm gì, làm như thế nào để việc học tập và làm việc đạt hiệu quả kể cả khi không gặp mặt và trao đổi trực tiếp với các thành viên trong nhóm. Đặc biệt, em nhận thấy bản thân đã trở nên linh hoạt nhiều hơn về cả giờ giấc lẫn cách thức làm việc



Hãy kể về 3 điều các bạn thích nhất khi học tập và phát triển ở Arena?

Hoàng Phúc: Đầu tiên là được gặp những người bạn, anh/chị hoặc em khác tuổi nhau nhưng cùng chung một sở thích là ngành truyền thông đa phương tiện

Thứ hai: Môi trường ở Arena khác với môi trường học đại học lúc trước em học. Mới lạ, thân thiện và hiện đại hơn rất nhiều.

Thứ ba: Ở Arena, em được thỏa sức sáng tạo, được thực hành nhiều hơn và trở nên năng động nhiều hơn so với ngành hồi trước em học là điện công nghiệp. Thực tế, em là người thích vẽ và em cảm thấy thật đúng đắn khi lựa chọn Arena vào lộ trình phát triển trong 2 năm rưỡi kể từ khi rẽ hướng sang các nhóm ngành Sáng tạo.

Hồng Hà: Thứ nhất: Em từng học 1 ngành trái ngược hoàn toàn với ngành Sáng tạo, đó là ngành Nhân sự. Tuy cũng có một khoảng thời gian đáng nhớ khi học đại học, nhưng ở Arena thì khác. Bước vào Arena và được làm việc với mọi người cho em thấy một thế giới hoàn toàn mới so với những gì em từng trải nghiệm trong 4 năm Đại học trước đó. Nó đặc sắc hơn, vui hơn rất nhiều. Khi học nhân sự, việc ta làm là tiếp xúc với con người và tìm cách để biến những mối quan hệ đó trở nên có giá trị với bản thân mình. Còn ở Arena tất cả

những gì ta phải làm đơn giản là đưa tất cả điều mình nghĩ lên 1 tờ giấy, 1 thiết bị, biến nó thành 1 sản phẩm. Việc này thú vị và thoải mái hơn rất nhiều và em đã cảm thấy rất vui.

Thứ hai: Em gặp được những con người thuộc về ngành Sáng tạo. Có rất nhiều điều về các bạn làm em cảm thấy bất ngờ và dễ thương. Đặc biệt, em cảm thấy mình được trẻ lại. Làm việc với các bạn giúp em được truyền thêm lửa. Thực tế, em là người giữ lửa thôi, chứ không phải là người tiếp lửa. Chính các bạn, như Phúc, Vy, Thái là người tiếp lửa cho em.

Thứ 3: Học ở Arena giúp em có những mối quan hệ mới, giúp em xác định được con đường tiến thân rõ ràng hơn. Một trong số những idol trong ngành lớn nhất của em chính là anh Hoàng Người Đá. Hôm nhận giải Show It NOW 2021, anh Hoàng chính là người trao giải cho em. Em thấy rất vui. Ngoài ra, ở Arena, càng làm việc nhiều hơn với các bạn, em cảm thấy nơi này mới là sân nhà của mình, vì em có thể gặp được những người có thể cho em những thứ em cần.







Dự định trong tương lai của các bạn là gì?

Hồng Hà: Nếu nói về dự định thì em có ba mốc:

Dự định gần nhất: Trong tương lai khi có thể làm việc offline trở lại, em sẽ đi thực tập. Em sẽ tìm công việc thực tập ở văn phòng để làm quen trước. Em sẽ dành trong khoảng 6 tháng đến 1 năm để thực tập trước khi nhận job ngoài. Bên cạnh đó, em sẽ tham gia 1 số khóa học về branding, vẽ digital, 3D,... để hoàn thiện các kỹ năng, tạo nền tảng kiến thức vững chắc hơn.

Dự định trong 5 năm tới: Em sẽ đi làm ở một công ty trước để thực hành những điều em đã học và thu nạp những cái em cần. Nói chung đó là 1 quá trình em dành cỡ 5 năm năm để hoàn thiện mục tiêu đó của mình.

Dự định dài hạn: Sau khi đi làm một thời gian, em có dự định sẽ phát triển theo hướng trở thành một giảng viên chuyên ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Biết đâu sau này em sẽ quay về Arena giảng dạy? Thú thực em thấy em hợp với giảng viên hơn là đi làm ở bên ngoài. Có thể em sẽ làm trong ngành Thiết kế tầm 6-7 năm trước khi bắt đầu mục tiêu trở thành giảng viên.

Hoàng Phúc: Trong tương lai gần, em sẽ cố gắng hòa hợp và thích nghi với môi trường học tập mới, với những người bạn mới. Trước khi vào học Arena, em đã nhắm đến vị trí nghệ sĩ 3D, thiết kế nhân vật Game, nhưng khi vào học rồi em thấy mình cần thời gian để xác nhận lại con đường cũng như hướng đi cụ thể. Em sẽ hoàn thành hết 4 kỳ ở Arena và xác định chuyên ngành yêu thích trước khi đưa ra quyết định về nghề nghiệp sẽ theo đuổi sau tốt nghiệp

Cảm ơn các bạn về buổi trò chuyện này. Chúc các bạn thành công ở những dự án sắp tới và luôn giữ được lửa nhiệt huyết trên con đường theo đuổi đam mê.

Đồ án xuất sắc học kỳ 3A
TRẬN ĐẤU CUỐI CÙNG

XEM
NGAY

CÓ GÌ HAY Ở ĐỒ ÁN XUẤT SẮC NHẤT KỲ FILMMAKING CỦA ARENA TRONG NĂM COVID?



Là một trong số ít các sản phẩm xuất sắc đại diện cho kỳ Filmmaking của Arena Multimedia vào năm 2021, "Trận đấu cuối cùng" là bộ phim truyền tải nhiều thông điệp nhân văn, thể hiện góc nhìn đa chiều và những suy nghĩ của giới trẻ về bao tệ nạn đang gây nhức nhối cho xã hội hiện nay.

Thành công của "Trận đấu cuối cùng" không chỉ đến từ kịch bản thu hút, dàn diễn viên trẻ nhiệt huyết mà còn đánh dấu hành trình nỗ lực của cả ekip thực hiện bộ phim trong giai đoạn dịch bệnh có nhiều ảnh hưởng phức tạp. Can đảm lựa chọn thể loại hành động, nhóm học viên đến từ Arena Multimedia không ngại mang tới cho khán giả những góc quay rất thật, những chi tiết và lời thoại rất đời, kể một câu chuyện người trẻ sống vì đam mê nhưng không hề bi lụy.

Xin hãy nhớ rằng, "Trận đấu cuối cùng" là bộ phim đầu tiên mà các Arenaites thử sức ở nhiều vai trò khác nhau như: Đạo diễn, biên kịch, chỉ đạo sản xuất, quay phim... Và ngần ấy lý do cũng đủ để chúng ta ngồi xuống lắng nghe nhóm làm phim chia sẻ về bao điều mà họ đã làm được, về khoảng thời gian sống cùng nhân vật, về hành trình cho ra đời một tác phẩm thú vị góp vào bộ sưu tập đồ án kỳ phim xuất sắc tại Arena Multimedia.

Chào cả nhóm, trước tiên các bạn có thể giới thiệu đôi chút về Trận đấu cuối cùng không?

Trận đấu cuối cùng là bộ phim ngắn thuộc thể loại hành động. Bộ phim xoay quanh câu chuyện về Long - Một tay đấu boxing chuyên nghiệp đi tìm lại giá trị đích thực của bản thân. Vì sự kìm kẹp của ông trùm Chiến - kẻ sừng sỏ trong giới đấm bốc, Long quyết định từ bỏ tiền đồ xán lạn phía trước. Cũng từ đây, cuộc sống anh chìm trong rượu chè, cờ bạc và cá độ. Những tưởng mọi chuyện sẽ mãi như vậy thì biến cố đột ngột ập đến khi Liên - vợ Long bị tai nạn xe. Để có tiền phẫu thuật, Long quyết định tìm đến ông trùm Chiến và thực hiện cuộc giao dịch cuối cùng. Cuộc giao dịch mà lần đầu tiên và cũng là lần duy nhất anh đứng trên sàn boxing chiến đấu không chỉ vì tiền, mà còn vì người anh yêu thương nhất. Diễn biến sau đó, nhóm mình mời các bạn đón xem trên Website Arena nhé!

Học làm phim trong giai đoạn dịch bệnh Covid-19 đang có nhiều diễn biến phức tạp dường như là một điều không tưởng?

Toàn bộ kỳ Filmmaking chúng mình đều học online, chỉ trừ một hai buổi được thầy tạo điều kiện lên trường học trực tiếp nhằm hướng dẫn cả nhóm cách cầm máy cũng như dặn dò chuẩn bị đầy đủ đồ đạc. Thật ra, phải đến lúc bắt đầu làm đồ án, chúng mình mới biết hết mặt các bạn trong lớp, còn trước đó chỉ nghe thấy tiếng nhau qua Zoom thôi. Chúng mình nghĩ rằng, chuyện học online với kỳ Filmmaking có cả ưu điểm lẫn khuyết điểm. Ví dụ đối với các môn thao tác nhiều trên máy tính như dựng phim, hậu kỳ, kỹ xảo thì học online còn tạo cơ hội để xem lại bài giảng record. Thế nhưng với những môn yêu cầu thực hành ngoại cảnh thì học online cực kỳ khó khăn, thay vì được cầm máy và quay trực tiếp thì giờ đây chúng mình buộc phải tưởng tượng góc quay rồi tự thực hành.

Các bạn đã tổ chức công việc như thế nào để mọi thứ diễn ra suôn sẻ trong quá trình thực hiện đồ án?

Trong suốt quá trình làm phim, dẫu chỉ là một bộ phim có quy mô nhỏ nhưng ekip Trận đấu cuối cùng cũng được tổ chức rất nghiêm túc, bao gồm: Đạo diễn, biên kịch, quay phim, chịu trách nhiệm sản xuất, thư ký trường quay, đạo diễn hình ảnh, chỉ đạo võ thuật, biên tập viên, thiết kế. Chúng mình phân chia công việc rõ ràng nhưng không có nghĩa là các bạn chỉ quan tâm phần mình mà bỏ bê tập thể, ngược lại chúng mình cùng để ý và nhắc nhở nhau hoàn thành công việc đúng tiến độ. Làm phim là một quá trình dài, với ti tỉ giai đoạn lớn nhỏ khác nhau. Vì vậy, chúng mình xin được nêu ra một vài khâu chính để giúp mọi người phần nào hình dung rõ hơn về nó. Đầu tiên nhóm sẽ lên kịch bản và đưa cho thầy lựa chọn. Tiếp theo khi đã chốt được kịch bản sẽ tiến hành chỉnh sửa kịch bản gốc, sao cho phù hợp với điều kiện kinh tế lẫn kế hoạch sản xuất để ra. Sau đó là tiến hành quay phim, lọc cảnh, với những shot quay ổn định chúng mình thường không ghi chú lại, vì thế sẽ phải lọc thủ công. Cuối cùng là đưa về cắt ghép, chỉnh sửa hậu kỳ, hoàn thiện bộ phim.

Nói vậy thì Trận đấu cuối cùng không phải kịch bản duy nhất mà các bạn đề xuất với giảng viên hướng dẫn?

Đúng vậy, chúng mình viết rất nhiều kịch bản với các thể loại khác



nhau, duy chỉ có kịch bản của bạn Phí Đức Long thuộc thể loại hành động. Chúng mình nghĩ, đây vừa là cơ hội, vừa là thử thách đặt ra với cả nhóm vì quay phim hành động đã khó, giờ còn phải quay làm sao để vừa thật nhất, vừa cho khán giả thấy được chiều sâu trong nội dung phim lại càng khó hơn.

Có kỷ niệm nào trong quá trình thực hiện bộ phim khiến các bạn nhớ mãi không?

Đó là một kỷ niệm giờ khóc giờ cười khi chúng mình đang quay cảnh chủ trọ đòi tiền nhà. Vì là ngoại cảnh đặt máy ở ngõ nhà nhân vật chính nên cứ được hai, ba phút thì có xe chạy qua, thành ra phải quay đi quay lại rất nhiều lần. Lúc cả nhóm đang setup bối cảnh thì có chị hàng xóm nhà ngay bên cạnh đứng dính vào khung hình, nên chúng mình có nhỏ nhẹ mời chị vào nhà giúp đoàn quay một chút. Chị đi vào thì lúc sau chồng chị đi ra gay gắt bảo "đứa nào vừa đuổi vợ tao". Thế là hai bên mâu thuẫn, anh nhân vật chính còn đòi "giao lưu võ thuật" luôn, làm mọi người phải chạy đến can ngăn và giải thích mãi mới chịu thôi. Chúng mình nghĩ lúc đấy mà máy móc cất hết đi có khi anh nhân vật chính cũng không ngại, bộ phim sẽ được thêm một cảnh chân thực từng cen-ti-mét nữa (cười).

Điều gì trong buổi bảo vệ đồ án ngày hôm đó khiến các bạn nhớ nhất?

Điều nhớ nhất chắc là những nhận xét của hội đồng chấm điểm. Ngoài việc khen phim khá hay, các thầy cô cũng thẳng thắn chỉ ra những lỗ hổng khi xây dựng kịch bản. Có nhiều chi tiết tưởng nhỏ, nhưng lại góp phần khắc họa tính cách nhân vật rất nhiều. Ví dụ như lúc chủ trọ đòi tiền nhà còn hơi hiền, chưa quá gay gắt khiến phim ít có đoạn cao trào.

Ngoài ra, nhóm còn nhớ mãi lúc được công bố điểm. Chúng mình phấn khởi lắm. Chúng mình đã tự nhủ phim nhiều sạn quá, đến bản thân tất cả các thành viên xem lại còn thấy vài đoạn chưa hợp lí, tình tiết quá nhanh nên chắc điểm sẽ không cao như mong đợi. Thế nhưng nghĩ đi nghĩ lại, chúng mình thấy phim của nhóm vẫn có rất nhiều điều xứng đáng với số điểm: Ví như sự mạo hiểm trong việc chọn thể loại phim, hay cách chúng mình đầu tư vào bối cảnh, nhân vật...

Các bạn có ý đồ gì khi lựa chọn một cái kết mở cho bộ phim?

Kết phim, chắc chắn Long và gia đình sẽ có một tương lai tươi sáng hơn sau những biến cố đã gặp phải. Khi trận đấu cuối cùng kết thúc, cũng chính là lúc anh từ bỏ kiếp đời "nô lệ" cho các cuộc đấu ngầm do ông trùm Chiến dàn xếp, từ bỏ thế giới bẩn thỉu mà anh vô cùng chán ghét. Còn vì sao trùm Chiến vẫn ung dung tự tại, bởi vì ông ta chính là hiện thân của tệ nạn xã hội, chúng sẽ mãi tồn tại ở đó, chẳng bao giờ tiêu diệt hết được. Nên mỗi người phải biết làm chủ bản thân, làm chủ cuộc sống của mình. Đó là lý do nhóm lựa chọn cái kết mở để mỗi người tự suy nghĩ về nó.

Vậy thông điệp mà bộ phim này muốn truyền tải đến người xem là gì?

Qua bộ phim này, nhóm chúng mình muốn gửi gắm đến khán giả thông điệp rằng: Con người ai cũng sẽ có lúc bị khó khăn đè ép mà vấp ngã. Thế nhưng đừng bao giờ thỏa hiệp và cho phép bản thân dễ dàng bỏ cuộc, hãy luôn tin tưởng và tiếp tục sống với lý tưởng của chính mình.





Các bạn nghĩ điều gì tạo nên sự thành công của một đồ án kỳ Filmmaking?

Chúng mình nghĩ là tinh thần làm việc nhóm. Có câu một cánh én nhỏ chẳng thể làm nên mùa xuân, cũng như một cá nhân đâu thể gánh vác hết tất cả mọi chuyện được. Chúng mình quan niệm, sự cá nhân hóa trong làm phim là chuyện bất khả thi, vì vậy teamwork cực kỳ quan trọng tạo nên thành công của đồ án. Hơn nữa, tinh thần làm việc nhóm càng cao thể hiện nhóm đó càng đoàn kết với nhau, như thế mới làm việc hiệu quả được.

Vậy còn những khó khăn trong quá trình thực hiện đồ án thì sao?

Giai đoạn làm đồ án của chúng mình gặp kha khá trở ngại. Từ khi xây dựng kịch bản, cản trở về khoảng cách đã khiến cả nhóm không thể tụ họp đầy đủ để trau chuốt hơn ở từng phân cảnh. Cho tới lúc quay phim, vì Covid-19 đang diễn biến phức tạp lẫn thời tiết không ủng hộ nên nhóm buộc phải thay đổi một số chi tiết cho kịp tiến độ đề ra. Bên cạnh đó, bối cảnh quay ở khá xa nên chuyện huy động diễn viên quần chúng cực kỳ vất vả, vậy là nhóm đành chấp nhận cắt gần hết các cảnh có sự tham gia của nhân vật quần chúng. Điều này khiến chúng mình cảm thấy khá tiếc nuối.

Cảm nhận của các bạn về kỳ phim tại Arena Multimedia như thế nào?

Tất cả học kỳ Filmmaking ở Arena nhóm chúng mình xin gói gọn trong một từ: VUI. Vui vì được trải nghiệm nhiều thứ, được tiếp cận những kiến thức mà từ trước tới nay chưa từng biết. Mà vui nhất có lẽ là cơ hội quen biết, gặp gỡ và cùng mọi người trải qua khoảng thời gian ăn ngủ với đồ án. Bởi vì quy mô của dự án này nhỏ, nên chúng mình chưa gặp quá nhiều vất vả, công việc cũng không bị dồn ép như những gì nhóm đã tưởng tượng. Thế nhưng điều đó không đồng nghĩa là không có áp lực, cả nhóm cũng trải qua rất nhiều vấn đề buộc phải linh hoạt xử lý để tránh làm ảnh hưởng tới tiến độ đề ra.

Hãy nói về điều khiến các bạn hãnh diện nhất ở đồ án của mình?

Điều hãnh diện nhất có lẽ cũng chính là điều khiến chúng mình lo lắng nhất trước đó: Những cảnh quay hành động. Lý do bởi đây là các phân đoạn chiếm nhiều thời gian, đồng thời để cắt ghép, hậu kỳ làm sao cho khớp cũng rất mất công. Chưa kể, nhân vật đóng cảnh hành động phải là người có kinh nghiệm để tránh xảy ra tai nạn ngoài ý muốn. Chúng mình xin bật mí đa số diễn viên trong phim đều là "cây nhà lá vườn" của nhóm, chỉ có một vài diễn viên quần chúng casting bên ngoài. May sao, chúng mình đã hoàn thiện và cảm thấy khá hài lòng với kết quả đạt được.

Bài học lớn nhất mà các bạn đúc rút ra được sau khoảng thời gian vừa qua là gì?

Nhóm nghĩ là bài học về sự tự giác và ứng biến trong mọi hoàn cảnh. Chúng mình cũng từng đặt câu hỏi làm sao có thể học làm phim online được khi mà mọi thứ đều cần ra hiện trường thực hành. Thế nhưng chỉ khi đã trải nghiệm mới thấy không gì là không thể. Chúng mình nhận ra làm phim rất vui, mỗi người có một vai trò riêng, không ai là thừa trong ekip làm phim cả. Thông qua học kỳ này, chúng mình cũng biết, làm phim là chuyện không hề đơn giản, để có được một sản phẩm chất lượng đến tay công chúng là sự nỗ lực của bao ngày vất vả. Vì vậy mà cả nhóm vô cùng trân trọng khoảng thời gian vừa qua.

Dự định của các bạn trong tương lai gần là gì?

Gần nhất và quan trọng nhất thì chúng mình dự định sẽ gặp nhau rồi liên hoan một bữa mừng đồ án nhận điểm cao, nhưng vì hiện tại mỗi đứa một nơi nên chưa thể thực hiện được. Còn xa hơn, chúng mình muốn tập trung hoàn thành tốt kỳ 3D Game, một kỳ học có khối lượng kiến thức lớn và khá phức tạp ở Arena.



Cảm ơn các bạn về cuộc trò chuyện này và chúc các bạn sẽ tiếp tục thành công ở nhiều dự án sắp tới!



Đồ án xuất sắc học kỳ 3B
MATILDA

XEM
NGAY

MỘT LẦN KỂ HẾT VỀ MATILDA: KHÔNG CÓ TỐT NHẤT, CHỈ CÓ TỐT HƠN!



Trong số những đồ án xuất sắc gần đây của Arena Multimedia, Matilda là cái tên gây chú ý nhiều nhất. Được hội đồng chuyên môn đánh giá rất cao, nó trở thành sản phẩm tiêu biểu mà bất cứ học viên nào sắp sửa bước vào kỳ 3D Game đều phải một lần xem qua để tiếp thêm động lực và cảm hứng sáng tạo.

Thật khó mà hình dung, chỉ trong khoảng thời gian 5 tuần, bằng cách nào để một bạn trẻ chỉ mới làm quen với 3D tạo ra được một mô hình nhân vật Game chỉn chu. Và Nguyễn Thị Thảo Vân - chủ nhân đồ án Matilda đã chứng minh mình còn có thể làm tốt hơn thế rất nhiều.

Từng có ý định từ bỏ, chẳng ai biết để có được 5 phút trình chiếu mãn nhãn trên màn hình là cả hành trình dài đấu tranh với bản thân và nỗ lực không ngừng nghỉ. Ngồi xuống kể lại khoảng thời gian đã qua, Thảo Vân chia sẻ nhiều hơn về quá trình xây dựng ra nhân vật mang đậm dấu ấn cá nhân, về những bài học khó quên và cả nhiều dự định đang ấp ủ phía trước.

Khoảng thời gian học tập và thực hiện đồ án online có mang đến cho bạn những trải nghiệm đặc biệt nào không?

Có chứ, học và làm đồ án online đã khiến bản thân mình thay đổi. Trước đây mình không chăm chỉ như bây giờ, mình cũng gặp rắc rối trong chuyện sắp xếp hợp lý thời gian. Thế nhưng, kỳ 3D Game buộc mình phải nghiêm túc nhìn nhận để thay đổi phương pháp học tập, bởi mình có rất nhiều kỳ vọng lẫn dự định với lĩnh vực thú vị này. Mình nhớ, điều khiến mình choáng ngợp nhất trong buổi học đầu tiên chính là có quá nhiều thứ mới mẻ, quá nhiều phần mềm, công cụ phải ghi nhớ. Học trực tiếp trên lớp đã khó, giờ đây học online thì phải càng chăm chú hơn. Vậy nên mình không bỏ qua bất kỳ bài tập nào giảng viên giao, chưa hiểu sẽ nhắn tin hỏi thầy, và mỗi lần như thế mình đều hỏi rất nhiều. Quả thực, thời gian đầu mình khá hoang mang vì phải vật lộn giữa ba bốn phần mềm, cái nào cũng cập nhật liên tục. Rồi những cản trở về khoảng cách địa lý, không thể gặp trực tiếp giảng viên cũng khiến mình thấy khó khăn hơn. Nhưng sau đó mình nhận ra, hình thức học chỉ mà một chuyện, quan trọng nhất vẫn ở bản thân chúng ta. Mình bắt đầu tìm tòi và kết nối với những anh chị đi trước - họ rất giỏi và sẵn sàng chỉ ra lỗi sai để giúp mình tiến bộ mỗi ngày.

Khó khăn chắc chắn là điều khó tránh khỏi?

Dĩ nhiên rồi, nhưng mình sẽ không đề cập nhiều đến những trở ngại chuyên môn mà bất kỳ bạn học viên Arena nào cũng gặp phải trong quá trình làm đồ án 3D nữa. Thay vào đó, mình muốn nói về trải nghiệm của bản thân với chuyện học online, điều mà trước đây mình từng nghĩ sẽ là rào cản lớn nhất khi chinh phục danh hiệu "best project". Cái khó khi thực hiện đồ án online là không ai có thể cầm tay chỉ việc, bản thân phải siêng năng và chủ động thì mới tiếp thu được kiến thức. Nhưng đó chỉ là khó khăn trong thời gian đầu mà thôi, sau này khi đã quen, mình lại cảm thấy bình thường, học online đâu tệ! Quan trọng nhất là các thầy cô vẫn luôn sẵn sàng hỗ trợ chúng mình bất kỳ lúc nào, ở đâu.

Nghe bạn chia sẻ từ đầu tới giờ, dường như bạn rất thích 3D?

Mình vào Arena Multimedia khi không có bất kỳ hình dung nào về nghề nghiệp sau này sẽ theo đuổi. Chỉ là muốn học và... học cũng bình thường. Cho đến lúc mình lướt xem các đồ án 3D trên website của trường thì thấy rất hứng thú. Mình tự hỏi bằng cách nào và như thế nào mà các bạn lại có thể tạo ra những mô hình đẹp đến thế. 3D lúc đó rất lạ lẫm, vừa hay mình cũng thích những cái "lạ lạ", nên ngay từ khi còn học kỳ 1, mình đã quyết tâm sẽ làm một sản phẩm thật đột phá cho kỳ 3. Sự thích thú ban đầu dần trở thành cái gì đó rõ ràng hơn. Tới giờ thì Vân biết mình hợp 3D, bên cạnh mình cũng có một số người bạn theo đuổi lĩnh vực này, họ truyền cho mình rất nhiều năng lượng tích cực để cố gắng.

Nhân vật phù thủy Matilda là một mô hình rất thú vị, ý tưởng thực hiện nhân vật 3D Game này của bạn bắt nguồn từ đâu?

Mình là người rất thích những thể loại kinh dị và rùng rợn nên khi lướt Artstation để tìm kiếm concept cho đồ án, mình đã bị thu hút bởi một khuôn mặt cười nhe răng cắn lưỡi khá creepy. Vậy là mình thực hiện phần khuôn mặt trước, sau đó mới quyết định vai trò cho nhân vật. Giữa hai lựa chọn là ma cà rồng và phù thủy, mình thấy thích phù thủy hơn. Vì thế, mình đã thu thập rất nhiều tài liệu, tổng hợp mọi thứ rồi bắt đầu tự tạo ra concept riêng cho Model của mình. Đó là cách mà Matilda ra đời.

Nói như vậy có nghĩa Matilda không phải là một hình mẫu nguyên bản đã được dựng sẵn từ a đến z?

Đúng vậy! Một số phục trang của nhân vật mình có tham khảo gợi ý từ nhiều nguồn khác nhau rồi biến tấu theo quan điểm cá nhân. Còn lại các vũ khí, tóc tai, cặp sừng và vô số thứ khác đều "made by mình" 100%. Mình tìm đọc tài liệu về phù thủy chủ yếu để biết rằng nên sử dụng chất liệu gì và làm màu gì cho hợp nhất với concept đặt ra. Ngay cả cốt truyện game cũng là mình tự sáng tác.







Khi bắt đầu làm đồ án, có tiêu chuẩn nào về một đồ án "đẹp và hoàn hảo" được bạn đặt ra làm thước đo hay không?

Mình đặt tiêu chuẩn khá cao cho đồ án 3D Game, nên với mình "đẹp và hoàn hảo" là mọi thứ phải càng giống thật càng tốt. Mình nghĩ, mình đã hoàn thành được 85% so với hình dung ban đầu về mô hình cuối cùng, bởi nó vẫn còn thiếu sót khá nhiều thứ. Ví dụ như bộ tóc của phù thủy, nếu còn thời gian mình sẽ làm cho nó mượt mà hơn hoặc đầu tư uốn xoăn sóng luôn để tăng thêm sự quyền lực cho nhân vật.



Vậy đó có phải điều khiến bạn tiếc nuối nhất trong bộ đồ án này không?

À không, mình trân trọng mọi thứ tạo nên phù thủy Matilda kể cả khi nó chưa hoàn hảo. Còn về điều mà mình tiếc nuối nhất thì có lẽ là chuyện không thể bảo vệ trực tiếp. Được đứng trước mọi người nói về quá trình làm ra nhân vật 3D mà bản thân tâm đắc chắc chắn là một cảm giác rất tuyệt vời. Nhưng thật ra buổi bảo vệ online cũng khá thú vị. Mình nhớ nhất khoảnh khắc hội đồng giám khảo thông báo đồ án mình được 91 điểm. Nhớ cả những nhận xét của các thầy để rút kinh nghiệm về sau. Ngoài lời khen, các thầy cũng thẳng thắn chỉ ra mình cần phải tiết chế chi tiết như thế nào để bản thể nhân vật trở nên cân đối và hài hòa.

Thầy Lê Quang Khải đã đồng hành với bạn một hành trình rất dài đúng không?

Mình cảm thấy may mắn vì được thầy hướng dẫn. Kỷ niệm với thầy thì nhiều vô kể. Có lần thầy vừa stream vừa chê bài mình vẽ con gì trông ghê thế, con gái mà vẽ toàn mấy thứ kinh dị. Buồn cười nhất là chuyện giữ bí mật của thầy. Chả là mình hay cập nhật liên tục tiến độ bài vở cho thầy biết, mình gửi riêng và nói thầy giấu đừng cho các bạn trong lớp xem vội vì chưa làm xong. Lúc nào hoàn thiện thì các bạn chiêm ngưỡng cũng không muộn. Thầy gật gật đồng ý, ấy vậy mà đến gần ngày cuối cùng thầy bung hết ra, stream cho cả lớp cùng xem luôn mặc dù mình vẫn chưa xong. Nhưng dù sao thì thầy cũng giữ bí mật cho học trò tới phút chót rồi, mình nghĩ chắc thầy cũng mệt với mình lắm đấy (cười). Thực sự rất cảm ơn thầy Khải đã luôn lắng nghe và kiên nhẫn chỉ bảo cho mình.

Ngoài thầy Khải, còn ai mà bạn muốn gửi lời cảm ơn sau bộ đồ án này nữa không?

Người mình muốn cảm ơn thật nhiều là anh Thái Hữu Hưng - cựu học viên Arena Multimedia hiện cũng đang làm việc ở lĩnh vực 3D. Chính anh đã khai sáng cho mình về cách nhìn trong 3D, chỉ ra những hạn chế, sai sót và mang tới cho mình ti tỉ kiến thức mà mình chưa từng biết.

Bạn có kỉ niệm đáng nhớ nào trong quá trình thực hiện đồ án hay không?

Mình đã từng có ý định bỏ cuộc đấy. Đó là khoảng thời gian dài hôm nào cũng thức đến 3 giờ sáng, dồn hết công sức mà làm mãi một chi tiết vẫn thấy không ưng ý, vừa mệt vừa tự nhủ: thôi lấy điểm bình thường cũng được không cần điểm cao nữa. May mà còn có bạn bè ở bên khuyên răn, mình nghỉ ngơi một ngày rồi lấy lại quyết tâm cày đồ án, nên mới có cơ hội hôm nay được đại diện "best project" kỳ 3D Game trả lời phỏng vấn.

Bạn có thể chia sẻ về cách xây dựng phương pháp học tập đối với kỳ 3D Game không?

Mình không có phương pháp học tập gì cao siêu ngoài việc toàn tâm toàn ý với nó. Như mình chia sẻ phía trên, một tuần trước khi khởi động đồ án, mình đã chuẩn bị bắt tay tìm kiếm tư liệu, xây dựng concept nhân vật. Bởi muốn làm ra một mô hình đẹp không chỉ vài tiết học trên trường là đủ. Mình tự rèn luyện ngày đêm, rồi có những thứ phải làm đi làm lại bốn năm lần mới thấy ưng ý. Khoảng thời gian đó đúng nghĩa là ăn ngủ với đồ án, đi đâu cũng chỉ suy nghĩ làm cái này thế nào, làm cái kia ra sao. Vì vậy, nếu các bạn đã đặt ra mục tiêu, hãy kiên trì tới cùng, cố gắng tập trung tối đa và đừng ngại nhắn tin hỏi han thầy cô khi không hiểu hoặc chưa tìm thấy phương án giải quyết. Thực ra, với thời gian nhà trường cho để làm một model là rất khả thi, tuy nhiên muốn tạo ra một mô hình thật đẹp thì sẽ phải đầu tư nhiều thời gian đấy. Vài phút trình chiếu đẹp đẽ đánh đổi bằng chuỗi ngày sụt ký, mắt thâm, nhưng mình thấy lại vô cùng xứng đáng.





Điều gì khiến bạn thích nhất khi học tập tại Arena Multimedia?

Trừ những lúc căng như dây đàn với đồ án thì môi trường tại Arena cực kỳ thoải mái, cởi mở và thân thiện. Các anh chị ở phòng đào tạo lẫn thầy cô đều vui vẻ, gần gũi, luôn sẵn sàng hỗ trợ cũng như tạo điều kiện tốt nhất cho chúng mình. Cái nữa là tự do mặc đồ, miễn phù hợp với lớp học thì cứ tự tin khoe cá tính.

Điều gì khiến bạn cảm thấy hãnh diện nhất ở đồ án của mình?

Là mình đã hoàn thành nhân vật 3D Game đầu tiên của bản thân sau 6 tháng học tập và tìm tòi. Không có cái gì tự nhiên mà đẹp, phải đầu tư thời gian, sức lực, đẩy mọi thứ lên tần suất cao nhất mới có thể cho ra đời một mô hình tốt, nhất là đối với những người mới tiếp cận với 3D như chúng mình. Vì vậy, dù kết quả có ra sao, mình cũng trân trọng khoảng thời gian qua và không hề hối hận.

Dự định của bạn trong tương lai gần là gì?

Dự định gần nhất của mình là chinh chiến nốt với kỳ 3D Animation, lấy được bằng của Arena rồi apply vào một công ty to to về làm Game. Mình muốn được đào tạo thêm kỹ năng để tích lũy kinh nghiệm thực tế.

Cảm ơn Thảo Vân vì cuộc trò chuyện thú vị này. Chúc bạn hoàn thiện được những dự định sắp tới và chinh phục thành công học kỳ 3D Animation tại Arena Multimedia!

Đồ án xuất sắc học kỳ 4
REM Z

GEN Z LÀM PHIM VỀ REM Z VÀ HÀNH TRÌNH CHINH PHỤC DANH HIỆU ĐỒ ÁN XUẤT SẮC NHẤT HỌC KỲ 3D ANIMATION

XEM NGAY



REM Z là một bộ phim hoạt hình 3D kỳ lạ, với những thông điệp hay ho ẩn chìm dưới từng chi tiết buộc người xem phải thật tinh ý mới có thể hiểu hết được. Nhưng đó chỉ mới là một trong số rất nhiều yếu tố đưa bộ phim này đến với danh hiệu "Đồ án xuất sắc nhất" kỳ 3D Animation theo như chia sẻ của nhóm học viên thực hiện.

Văn Quân, Đình Hội, Trí Lực, Văn Dương là bốn cái tên đứng sau bộ phim hoạt hình 3D: REM Z. Với nội dung cực kỳ độc đáo, tác phẩm cất lên tiếng nói của các bạn trẻ với chính thế hệ mình, một thế hệ bị mắc kẹt trong sự trì hoãn mà mãi chưa thể tìm cách vượt thoát. Bên cạnh kịch bản, sẽ thật thiếu sót nếu bỏ qua bối cảnh, màu sắc bộ phim, với sự đầu tư vô cùng kỹ lưỡng và hàng loạt ý đồ được cài cắm tinh tế, REM Z đã xuất sắc chinh phục hội đồng chuyên môn lẫn khán giả theo dõi.

Và hôm nay, sau một hành trình dài, hãy cùng lắng nghe nhóm chia sẻ kỹ hơn câu chuyện của REM Z cùng những dấu ấn khó quên về học kỳ cuối cùng tại Arena Multimedia.

Xin chào các bạn, Rem Z là một bộ phim có nội dung khá lạ, vậy ý tưởng nội dung của nó được bắt nguồn từ đâu?

Trong giai đoạn lên ý tưởng, chúng mình có đặt ra vài từ khóa để định hình bộ phim. Vì đối tượng chủ yếu mà nhóm hướng tới là Gen Z, nên chúng mình quyết định khai thác thói quen cũng như các vấn đề mà thế hệ này hay gặp phải nhất, ví dụ như: Chuyện học hành, sức khỏe tâm thần, tiếp xúc sớm với công nghệ... Cuối cùng thì sau khi cân nhắc mức độ khả thi, nhóm thống nhất sẽ nói về căn bệnh mà đa số bạn trẻ Gen Z hiện nay đang gặp phải: Bệnh trì hoãn. Nội dung bộ phim xoay quanh nhân vật Orma không chịu thức giấc dù đã đặt hàng loạt báo thức. Vì vậy diễn biến câu chuyện chủ yếu xảy ra trong giấc mơ của cậu, khi Orma đang phải chạy trốn một nhạc công kỳ lạ (mà thực ra chính là tiếng chuông báo thức ở hiện thực).

Vậy thì tại sao bộ phim lại có tên là REM Z chứ không phải Gen Z?

Tên bộ phim được đặt theo thuật ngữ REM - Rapid Eye Movement tức một giai đoạn của giấc ngủ nhưng mắt ta chuyển động nhanh. Đây cũng chính là thời điểm não hoạt động mạnh tạo ra các hình ảnh kỳ lạ mà con người vẫn gọi là mơ. Còn chữ Z phía sau thì được lấy trong từ Gen Z. Nhóm lựa chọn cái tên này bởi nó khái quát toàn diện nội dung bộ phim và nghe khá độc đáo.

Chia sẻ kỹ hơn về quá trình thực hiện bộ phim, các bạn đã tổ chức công việc như thế nào để đảm bảo tiến độ đặt ra?

Mỗi bạn trong nhóm đều có một kỹ năng riêng nên chúng mình phân công công việc dựa trên điểm mạnh của từng thành viên. Cụ thể, Quân phụ trách kịch bản, concept hình ảnh bao gồm: texture, màu sắc, ánh sáng, phong cách thiết kế. Dương đảm nhiệm Rigging - gắn xương cho nhân vật để phục vụ chuyển động. Hội lo phần âm thanh, hậu kỳ, còn Lực chuyên về dựng hình nhân vật, vẽ storyboard. Riêng phần Animation và dựng bối cảnh thì cả nhóm cùng làm, vì trong phim có khoảng 11 bối cảnh khác nhau nên khối lượng công việc khá lớn. Trải qua thời gian ăn ngủ với đồ án, chúng mình tự thấy phần "khoai nhất" của một bộ phim hoạt hình 3D là Animation. Vì để tạo ra chuyển động đẹp thì phải vừa giỏi công cụ, vừa giỏi cả về nguyên lý chuyển động (vận tốc, chuyển động dư, gia tốc, quán tính, v.v...).

Hãy kể thêm về những kỉ niệm đáng nhớ trong lúc các bạn làm đồ án này nhé?

Đáng nhớ nhất thì chắc là những lúc bị lỗi kỹ thuật. Có lần trong khi đang làm mô hình nhân vật chính, rõ ràng ban đầu Lực chỉnh mắt nhân vật đã chuẩn rồi, ấy vậy nhưng tới khi đưa Quân import file thì cặp mắt bỗng phình to như mắt ếch. Chúng mình không thể lý giải được lỗi này là từ đâu ra, thế nên cả nhóm cứ nhìn khuôn mặt ấy mà dở khóc dở cười. Sau cùng, nhóm đành phải xóa đi thay bằng hình khác, may mà vẫn sửa được chứ chưa phải làm lại toàn bộ từ đầu. Ngoài ra, để hành động của nhân vật 3D trong phim chân thực nhất, chúng mình đã tự mô phỏng lại ở bên ngoài. Ví dụ như có cảnh nhân vật đặt rất nhiều báo thức xung quanh giường khi đi ngủ, thức dậy sau cơn mơ, cảnh chạy trong nhà rồi vấp té, hay ngã từ trên giường xuống, cả nhóm đều chia nhau "trải nghiệm" nhằm có tư liệu làm



phim chính xác. Chúng mình nhận ra rằng, phim hoạt hình 3D là sản phẩm của trí tưởng tượng, nhưng tất cả đều phải dựa trên thực tế cuộc sống mà sáng tạo ra.

Điều gì khiến các bạn nhớ nhất trong buổi bảo vệ đồ án của mình?

Điều khiến chúng mình nhớ nhất trong buổi bảo vệ là những góp ý của hội đồng chấm điểm. Nhóm lấy làm phấn khởi vì hầu hết các thầy đều khen bộ phim có gu, màu và hình ảnh mới lạ, nội dung ý nghĩa. Có thầy còn bảo không dám xem nhiều lần vì nó gây ám ảnh với bản thân thầy. Ngoài ra, các giảng viên cũng khuyên nên đầu tư về animation để mọi thứ trở nên mượt mà hơn. Thành thật thì chúng mình khá bất ngờ khi nghe tin nhận được số điểm cao nhất buổi bảo vệ, vì hôm ấy mọi người trình chiếu nhiều sản phẩm xịn lắm! Nhưng thật vui vì mục tiêu giành học bổng mà cả nhóm đề ra khi bắt tay thực hiện đồ án đã thành hiện thực.





Dẫn dắt các bạn trong học kỳ cuối cùng tại Arena Multimedia là ai?

Là thầy Trần Anh Khoa - Giảng viên chủ nhiệm học kỳ 3D Animation của Arena Multimedia. Đối với chúng mình, thầy Khoa là một người rất giỏi, thầy không chỉ dạy kiến thức chuyên môn mà còn đồng hành, cổ vũ tinh thần cả nhóm xuyên suốt quá trình thực hiện đồ án. Sự vui tính và tâm lý của thầy khiến chúng mình cảm thấy không có khoảng cách thế hệ, ngược lại, thầy rất hay chia sẻ những thông tin giải trí hay ho ngoài phạm vi bài giảng để học trò đỡ chán. Bất kể lúc nào chúng mình cần, thầy luôn xuất hiện và hỗ trợ. Còn nhớ, có lần chúng mình bị lỗi texture tràn lan, chính thầy đã chỉ ra chỗ sai, hướng dẫn và gửi kèm tutorial để chúng mình sửa, và mọi thứ lại đâu vào đấy. Nhân đây, nhóm muốn gửi lời cảm ơn tới thầy đã giúp chúng mình hoàn thiện trọn vẹn đồ án, và hy vọng ở tương lai gần có thể được gặp lại thầy trong tư cách đồng nghiệp.

Màu sắc trong phim hoạt hình REM Z được đánh giá rất cao, các bạn có bí quyết hay nguyên tắc phối màu nào không?

Như chúng mình có nói, REM Z là bộ phim xoay xung quanh một giấc mơ nên màu sắc cũng mang tính siêu thực. Việc kết hợp màu ánh sáng với màu chất liệu luôn khiến cho mỗi cảnh phim nhuốm một không khí riêng. Nếu tinh ý, các bạn sẽ nhận ra những màu sắc đặt vào từng thời điểm đều có lý do của nó. Ví dụ, khi nhân vật chính cảm thấy an toàn thì không gian sẽ tràn ngập sắc xanh. Ngược lại, khi nhân vật chính lo lắng, hoảng sợ thì màu phim sẽ nghiêng về đỏ. Tuy nhiên, vì muốn ý đồ không bị quá lộ liễu, chúng mình có pha trộn thêm nhiều màu sắc khác để tạo sự độc đáo và tươi mới cho cả bộ phim. Màu phim REM Z được lấy cảm hứng rất nhiều từ màu trong các bộ phim của đạo diễn Wes Anderson hay Vương Gia Vệ. Vì vậy, các bạn có thể tham khảo qua nếu cũng đang tìm kiếm ý tưởng cho mình.

Các bạn có tiếc nuối điều gì ở đồ án 3D Animation này không?

Chúng mình tiếc nuối khá nhiều thứ. Lúc thầy Khoa hỏi nhóm ưng ý bao nhiêu phần trăm ở đồ án này, chúng mình trả lời chỉ ưng ý 70% thôi. Ngoài những cái liên quan đến kỹ thuật như dựng hình chưa đẹp, chuyển động chưa mượt, thì còn một vài yếu tố khác mà nhóm đã lên sẵn kế hoạch nhưng không đủ thời gian thực hiện. Cụ thể, vì nội dung bộ phim xoay quanh giấc mơ nên chúng mình muốn sử dụng vài hình ảnh lấy cảm hứng từ tranh của Dalí - một họa sĩ thuộc trường phái siêu thực (trường phái lấy cảm hứng từ giấc mơ), cuối cùng chỉ cho được chiếc đồng hồ bị chảy và mấy cái cột đèn bị bẻ cong mà nhóm tự biến tấu. Hay như phần nhạc phim, chúng mình chủ đích lựa chọn nhạc jazz, nhưng vì không có khả năng tự sản xuất nên đành phải tìm nhạc trên mạng và cảm thấy chưa ưng ý hẳn. Ngoài ra, nhóm còn định kết hợp cả 2D Animation vào phim mà không đủ thời gian.

Vậy còn những điều làm các bạn hãnh diện nhất ở đồ án này thì sao?

Đầu tiên là cả nhóm đã cố gắng hết sức, đối với chúng mình thì đó là điều quan trọng nhất. Thứ hai là về phần texture, các họa tiết trang trí, tranh vẽ trên tường đều do chúng mình tự thực hiện đến gần 90% chứ không dùng chất liệu hay hình ảnh có sẵn. Thứ ba là kịch bản phim, mọi thứ đều xuất phát từ ý tưởng của cả nhóm, không vay mượn hay remake ở bất kỳ tác phẩm nào trước đó. Thứ tư là màu phim, góc máy.

Cả nhóm có lời khuyên gì dành cho những bạn sắp sửa bước vào kỳ 3D Animation tại Arena Multimedia không?

Thật ra chúng mình vẫn còn rất nhiều thứ phải học hỏi, nên thay vì đưa ra lời khuyên, chúng mình sẽ nói về những kinh nghiệm thực tế rút ra được sau khi trải qua học kỳ này nhé:

Thứ nhất, phải thẳng thắn nhìn vào năng lực hiện tại của các thành viên để xây dựng một dự án phù hợp, tránh dễ quá hay khó quá.

Thứ hai, nếu có thể thì nên cắt giảm các công việc ít quan trọng hơn tại thời điểm đó để tập trung làm đồ án. Nhóm mình có hai thành viên quyết định nghỉ việc để ưu tiên cho đồ án, bởi nếu cứ ôm đồm thì sẽ hỏng tất cả.

Thứ ba, chia công việc theo từng task nhỏ và có deadline cụ thể. Điều này rất quan trọng vì mỗi lần đánh dấu hoàn thành một task, các bạn sẽ cảm thấy có động lực hơn rất nhiều.

Thứ tư, cả nhóm cố gắng trao đổi với nhau nhiều nhất có thể, nhằm nắm bắt tình hình chung đồng thời tạo sự liên kết giữa các thành viên. Một dự án dài hơi luôn cần sự khích lệ lẫn nhau để đi tới cuối cùng.

Thứ năm, cố gắng xác định mục tiêu của cả nhóm ngay từ đầu, như làm đồ án chỉ để qua môn hay nhất định phải giành được học bổng chẳng hạn.

Đó là những điều mà chúng mình nghĩ các bạn sẽ cần để vượt qua được học kỳ 3D Animation, chúc các bạn thành công và có cho mình nhiều tác phẩm ưng ý.

Trải qua một năm học với nhiều biến động, trải nghiệm thực tế nhất và bài học lớn nhất mà các bạn có được là gì?

Chúng mình buộc phải chuyển đổi hình thức học tập từ offline sang online khi tình hình dịch bệnh bước vào giai đoạn căng thẳng. Thế nhưng, cả nhóm lại không gặp quá nhiều trở ngại với việc đó bởi đa số các thành viên đều đã tiếp cận và làm quen hình thức trực tuyến này khá sớm. Hơn nữa, chúng mình cho rằng không có gì là không thể nếu ta chuẩn bị tâm thế vững vàng để đối diện với sự thay đổi đột ngột.

Khó khăn lớn nhất mà bất kỳ bạn nào khi phải học online kỳ 3D Animation đều sẽ gặp phải chính là sự hạn chế về cấu hình máy móc ở nhà. Ngoài chuyện đó ra, quả thực học online còn mang lại kha khá lợi ích không ngờ như: Nếu chưa hiểu có thể xem lại phần bài giảng record, yên tâm luôn có ultraview hay teamview bên bạn mỗi lúc cần cầm tay chỉ việc.

Sau một thời gian trải nghiệm, bài học lớn nhất mà chúng mình có được khi học online đó là tính kỷ luật. Đôi khi thoải mái quá lại khiến chúng ta trì hoãn, vì vậy mỗi người phải biết cách sắp xếp hợp lý thời gian, chăm sóc sức khỏe thể chất lẫn tinh thần và nghiêm khắc với bản thân để không trở nên lười biếng.

Tốt nghiệp Arena, các bạn đã có dự định gì chưa?

Sau khi kết thúc đồ án cuối cùng tại Arena, chúng mình đều có các dự định riêng. Lực thì đang theo đuổi con đường trở thành 2D, 3D Digital Art. Dương muốn làm trong lĩnh vực 3D Game. Quân và Hội thì xác định sẽ gắn bó lâu dài với Branding Design. Sẽ thật khó để còn cơ hội làm chung một dự án nào đó với nhau nữa, nhưng chúng mình sẽ tiếp tục ủng hộ và hỗ trợ nhau nếu ai đó cần.









Cảm ơn các bạn về buổi trò chuyện và chúc mọi người sẽ thành công trên con đường mình đã chọn.



NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Sem 1 /Graphic Design/

NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

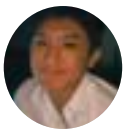
BE.MY

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2007M1
GV hướng dẫn:	Thầy Châu Đức Vũ
Thành viên:	Trần Gia Huy
	Phạm Như Ngà
	Hoàng Thị Phương





LOGO



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Trong lĩnh vực mỹ phẩm, cụm từ "Natural Soap", "Handmade Soap" hay Xà bông thiên nhiên, Xà bông thủ công đang nổi lên như một xu hướng chăm sóc da hiệu quả của những người theo đuổi lối sống xanh, yêu chuộng thiên nhiên và sự phát triển bền vững. Tuy giá thành cao hơn nhưng xà bông thiên nhiên chiếm ưu thế tuyệt đối so với xà bông công nghiệp ở khả năng chăm sóc làn da với nhiều dưỡng chất hữu ích và không gây độc hại cho nguồn nước.

Thấu hiểu thời cuộc và nhu cầu thị trường, chúng tôi đã nghiên cứu và tạo ra công thức riêng cho loại xà bông thiên nhiên mang thương hiệu BE.MY. Với chúng tôi, tắm không chỉ đơn thuần là việc làm sạch cơ thể, mà nó còn là một công đoạn chữa lành các tổn thương của làn da, cũng như là một liệu pháp thư giãn tinh thần để khởi đầu hoặc kết thúc một ngày dài làm việc áp lực và mệt mỏi.

SẢN PHẨM



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CORA

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	D2009G1
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Hữu Khoa
Thành viên:	Huỳnh Thị Mỹ Linh
	Nguyễn Khắc Huy
	Lê Hải Nguyên





LOGO

cora

REVIVE YOU EVERY MOMENT

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Hiện nay, tình trạng ô nhiễm môi trường đã và đang là một vấn đề nan giải toàn cầu. Vì thế chúng tôi đã hướng đến những sản phẩm có xuất xứ thiên nhiên, điển hình là sản phẩm tinh dầu khuếch tán bằng que mây.

Sản phẩm này được tạo ra không chỉ hướng đến sự an toàn, tiết kiệm điện, thân thiện với môi trường, mà còn giúp chúng ta cảm thấy thoải mái, thư giãn khi thưởng thức mùi hương từ nó. Đây cũng chính là lý do chính để chúng tôi hình thành nên Tinh dầu Cora - một thương hiệu mang bản chất riêng của mình.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CERYN'S EDEN

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2008K1
GV hướng dẫn:	Cô Nguyễn Thị Kim Lan
Thành viên:	Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm
	Nguyễn Ngọc Uyên Phương
	Nguyễn Minh Hưng Thịnh





LOGO

Ceryn's Eden
The purity of flora

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Ceryn's Eden là cửa hàng hoa tươi lấy cảm hứng theo phong cách Châu Âu cổ điển chuyên cung cấp các sản phẩm, dịch vụ về hoa tươi, cây cảnh và các phụ kiện chăm sóc hoa tại nhà.

Với tiêu chí hạn chế lượng rác thải độc hại từ ngành dịch vụ hoa tươi và giữ lại những gì thuần khiết, tươi mới nhất từ thiên nhiên, chính vì vậy trong các thiết kế sản phẩm của Ceryn's Eden luôn theo phong cách mộc mạc, gần gũi nhưng vẫn giữ được sự tinh tế, sang trọng.

MÔ HÌNH THỰC TẾ



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

TÂN KỲ HỘI QUÁN

/ Graphic Design /

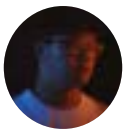
XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2010H1
GV hướng dẫn:	Thầy Phan Nhật Trung
Thành viên:	Lê Tường Vy
	Nguyễn Minh Khoa
	Tống Khánh Linh

LOGO



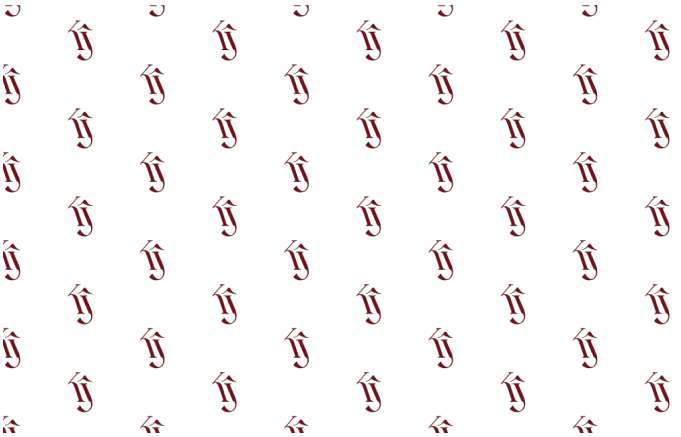

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Trải qua những nốt thăng trầm, hơn 100 năm hình thành và phát triển, Cải Lương đi vào lòng khán giả, mang lại những cảm xúc đặc biệt cho người nghe nhưng lại đang dần biến mất vì chất lượng sân khấu, không gian trình diễn, đội ngũ nghệ sĩ đã thay đổi theo thời gian. Song song đó, chính là sự mờ nhạt trong lòng thế hệ trẻ vì quan niệm "Cải Lương chỉ dành cho người già!".

Để thay đổi quan niệm đó, chúng tôi quyết định tạo ra một không gian giao lưu văn hoá nghệ thuật Cải Lương thật chỉn chu. Không gian mở: Tân kì mang đến một không gian "mới mà cũ" mang đậm chất "sến súa" của cải lương, nhưng lại nằm giữa thời kì hiện đại. Đây chính là nơi thư giãn, giao lưu giữa những người có niềm đam mê và hiếu kì với cải lương, đồng thời truyền cảm hứng đến đại bộ phận giới trẻ hiện nay về việc giữ gìn những nét đẹp văn hoá phi vật thể đang dần bị lãng quên.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



MÔ HÌNH SẢN PHẨM ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

NÀNG HƯƠNG

/ Graphic Design /

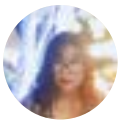
XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2007M1
GV hướng dẫn:	Thầy Châu Đức Vũ
Thành viên:	Chu Thị Tú Trinh
	Nguyễn Thị Hoàng Giao
	Đặng Trương Kim Ngân

LOGO







THÔNG TIN CHI TIẾT

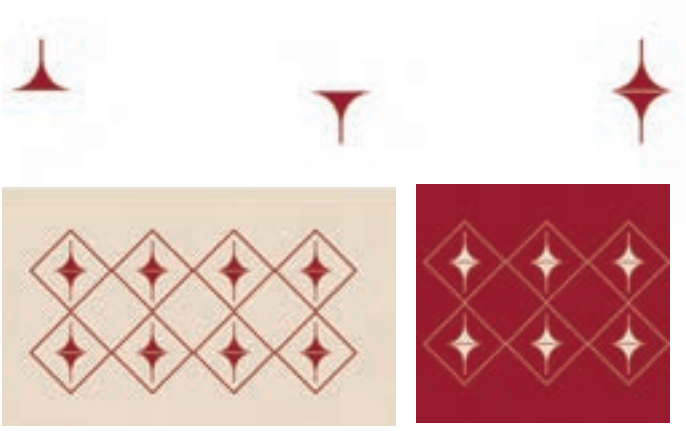
- **Giới thiệu chung**

Từ thuở xa xưa, phụ nữ và mùi hương đã có một sự gắn bó vô cùng đặc biệt. Các sản phẩm về mùi hương luôn mang đến một sức hút khó cưỡng đối với phái nữ.

Ngày nay, tinh dầu thiên nhiên vốn là một sản phẩm vô cùng phổ biến và được yêu thích vì mang đến lợi ích trong nhiều lĩnh vực như làm đẹp (dưỡng môi, dưỡng tóc), chăm sóc sức khỏe (giảm các cơn đau đầu, đau nhức cơ thể) và trị liệu tinh thần (nâng cao chất lượng giấc ngủ).

Với mong muốn mang đến một thương hiệu tinh dầu thiên nhiên an toàn, giá cả phải chăng góp phần tôn vinh giá trị thiên nhiên Việt Nam và trở thành người bạn thân thiết của phái nữ, Nàng Hương đã ra đời.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





BAO BÌ SẢN PHẨM ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SHINE

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	D2110G1
GV hướng dẫn:	Cô Huỳnh Thanh Cẩm Lynh
Thành viên:	Nguyễn Thành Hưng
	Đặng Lê Diễm Huyền
	Mai Thị Bích Trâm





LOGO

SHINE

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Shine là thương hiệu bán lẻ trang sức (chủ yếu là bạc), đáp ứng nhu cầu về một dòng trang sức tinh tế, chất lượng. Với ba giá trị cốt lõi là uy tín - tận tâm - khác biệt, Shine ra đời cùng sứ mệnh tô điểm thêm cho cá tính và giúp toả sáng nét đẹp của phái nữ.

Shine theo nghĩa tiếng Việt là Toả sáng. Chính vì vậy, chúng tôi mong muốn góp phần mang lại cho những người phụ nữ sự tự tin, thần thái để có thể toả sáng ở bất kì nơi đâu, và quan trọng nhất là toả sáng theo cách riêng của bạn.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN




BỘ VĂN PHÒNG ▼



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

NHÀN

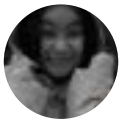
/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2010K2
GV hướng dẫn:	Thầy Phan Nhật Trung
Thành viên:	Ngô Thị Mai Hiền
	Trần Tú Uyên
	Đào Thị Thanh Tuyền





LOGO

nhàn
gạo sạch bát cơm thơm

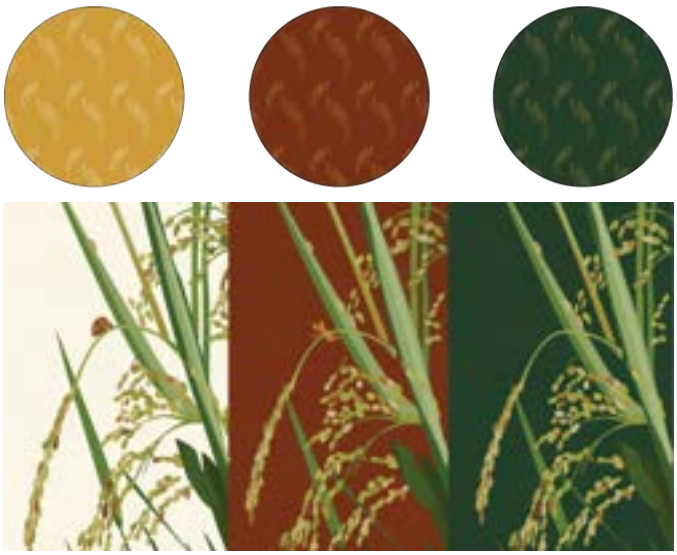
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Tại Chợ Đào - quê hương của loại gạo đặc sản nổi tiếng, những cây lúa được nuôi lớn bởi đất đai cũng chính là phân bón và được tắm mình trong nguồn nước từ con rạch do chính người nông dân đào ra.

Theo năm tháng, chúng lớn lên, được gặt hái, tách vỏ nhưng vẫn giữ nguyên lớp cám của mình tạo thành lứt. Đó là cách một sản phẩm của "Nhàn" ra đời, với mong muốn mang đến một sản phẩm gạo lứt sạch cho người Việt, góp phần kiến tạo một thế hệ trẻ khoẻ và "nhẹ nhàng" hơn.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SẮC VIỆT

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	D2008L2
GV hướng dẫn:	Thầy Châu Đức Vũ
Thành viên:	Trần Quốc Hùng
	Đào Thành Luân
	Nguyễn Phương Minh

LOGO







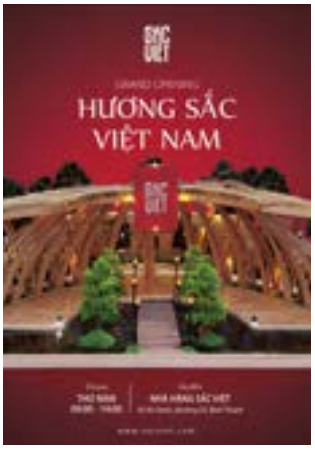
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Nằm giữa đô thị hiện đại, Sắc Việt mang đến cảm giác thân thuộc, dân dã cho thực khách ngay khi đặt chân vào cửa nhà hàng. Khi đến đây, thực khách sẽ được thưởng thức những món ăn thuần túy của người Việt thông qua thực đơn phong phú được chế biến bởi đội ngũ đầu bếp có kỹ thuật cao, nhờ vậy có thể làm hài lòng ngay cả những vị khách khó tính nhất.

Sắc Việt ra đời vào năm 2021 với mong muốn đem tới cho khách hàng những món ăn ngon, chất lượng, mang đậm chất Việt.

BỘ QUẢNG CÁO





MÔ HÌNH SẢN PHẨM ▼







BỘ VĂN PHÒNG ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SAVAGE LOVE

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	D2103G2
GV hướng dẫn:	Thầy Phan Nhật Trung
Thành viên:	Trần Bình An
	Trương Thanh Thảo Phương
	Nguyễn Ngọc Tuyết Thư

LOGO

Savage Love





THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Nhà máy chưng cất Savage Love được thành lập vào năm 2018 bởi một nhóm người trẻ có niềm đam mê mãnh liệt với rượu vang, một loại thức uống tinh tế và tràn đầy cảm xúc. Savage Love được ra đời tại Ninh Thuận. Với thời tiết nắng nóng như thiêu đốt, Ninh Thuận mang một nét dữ dội và mãnh liệt đặc trưng. Nhưng trái ngược với sự gai góc đó, mảnh đất này lại là nơi nuôi dưỡng nên những chùm nho chín mọng nổi tiếng ngọt ngào.

Lấy cảm hứng tuyệt vời từ đây, chúng tôi quyết định chắt lọc một chút nét khắc nghiệt của mảnh đất Ninh Thuận, hòa cùng một chút cảm xúc ngây ngất khi con người đắm mình trong tình yêu để tạo nên cái tên Savage Love, biểu trưng cho một tình yêu mãnh liệt và bất tận.

BỘ QUẢNG CÁO



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼





BỘ VĂN PHÒNG ▼







NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

DUERA

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2011L2
GV hướng dẫn:	Thầy Hồ Toàn Trung
Thành viên:	Huỳnh Bảo Nghi
	Trương Thị Mỹ Hạnh
	Trần Lâm Vĩnh





LOGO



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Ngày nay, khi nhu cầu thư giãn trong lúc tắm ngày càng tăng cao, những viên bathbomb đã không còn còn quá xa lạ ở Việt Nam. Nhìn nhận được xu hướng thư giãn này, Duera ra đời với mục đích cung cấp những viên bathbomb chất lượng nhưng vẫn giữ ở mức giá vừa phải, không cần cước phí cao như những trang web quốc tế hay qua những nguồn trung gian. Hệ thống sản xuất tại

Duera do người Việt Nam, cho người Việt Nam nhằm tạo được mức giá tối ưu nhất cho những sản phẩm chất lượng với đa dạng mùi hương và thiết kế, đảm bảo trải nhiệm thư giãn của khách hàng.

BỘ QUẢNG CÁO





BỘ VĂN PHÒNG ▼



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

CHAO KITCHEN

/ Graphic Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2012H2
GV hướng dẫn:	Thầy Hồ Toàn Trung
Thành viên:	Nguyễn Tấn An
	Trần Thị Diễm Hương
	Lê Thị Ngọc Nữ





LOGO ▼

chao
veg-kitchen

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Ngày nay, ăn chay đã trở thành một nét đẹp văn hóa khi nhắc đến ẩm thực. Không chỉ giúp con người phòng chống một số loại bệnh tật, giữ gìn vóc dáng, kéo dài tuổi thọ, ăn chay còn giúp chúng ta thanh tịnh, điều dưỡng tâm hồn.

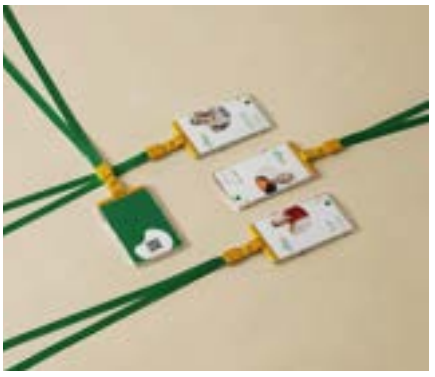
Hiểu được điều đó, Chao Kitchen đã ra đời với mong muốn mang lại cho thực khách những bữa ăn thuần chay thanh tịnh và ấm cúng, nhưng vẫn ngon và cung cấp đầy đủ dinh dưỡng mà không chứa bất kỳ nguyên liệu nào từ động vật.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼







BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SOAPBERRIE

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D2007H
GV hướng dẫn:	Thầy Vũ Quang Chiến
Thành viên:	Trần Khánh Linh
	Lưu Danh Quang
	Bùi Linh Châu
	Hoàng Thùy Mỹ Anh






LOGO

SOAPBERRIC

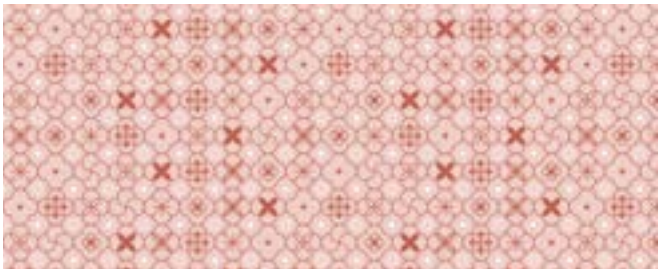
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

SoapBerric là một công ty mỹ phẩm Việt Nam chuyên cung cấp các sản phẩm làm sạch, chăm sóc da từ enzym bồ hòn, hoàn toàn không có hóa chất, giảm thiểu tối đa tác hại của chất tẩy công nghiệp lên cơ thể con người và môi trường.

Với tinh thần đó, ý tưởng logo của SoapBerric được thiết kế dựa trên chữ cái đầu tiên của thương hiệu. Đường nét tròn trịa, mềm mại, tạo cảm giác dịu nhẹ, xốp mịn như bọt bồ hòn. Đồng thời, họa tiết nhận diện đi kèm cũng dựa theo hình tượng quả bồ hòn, cùng các hình ảnh hoa lá thiên nhiên cách điệu theo phong cách Moroccan. Tất cả các yếu tố được đan cài vào nhau, biến diện mạo của SoapBerric trở nên đồng bộ, thống nhất.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN

BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

YOMEE

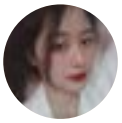
/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D2009H
GV hướng dẫn:	Thầy Đỗ Tuấn Nhã
Thành viên:	Phạm Quỳnh Trang
	Hoàng Thị Hà Thu
	Nguyễn Thị Minh Luận
	Lê Phương Mai






LOGO

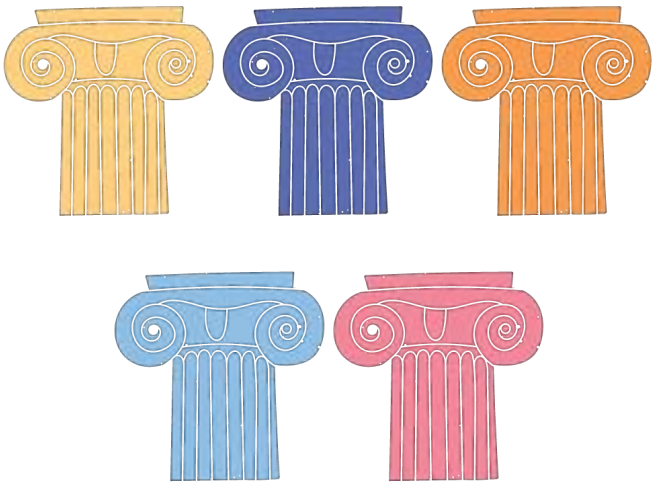
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Với mong muốn mang đến cho mọi gia đình những sản phẩm thơm ngon và bổ dưỡng, Yomee là thương hiệu chuyên về sữa chua được chế biến theo công nghệ Hy Lạp. Yomee sở hữu nguồn gốc nguyên liệu tự nhiên và an toàn cho sức khỏe và dành cho mọi lứa tuổi.

Đồ án thể hiện ý tưởng độc đáo trong phong cách thiết kế logo thương hiệu, đặc biệt là cách biến tấu Typography tạo nên sự cổ điển phù hợp với tinh thần sữa chua nguyên bản mà thương hiệu hướng đến. Theo đó, chữ "Y" được cách điệu từ biểu tượng nữ thần sức khỏe Hestia, chữ "m" là viết tắt của từ milk (sữa) và hậu tố "ee" được là lấy cảm hứng bởi từ Greek (Hy Lạp).

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

KLA

/ Graphic Design /

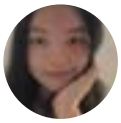
XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D2009M
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Lê Duy
Học viên:	Nguyễn Trần Hà Thu

LOGO ▼

KLA Korean Language Academy



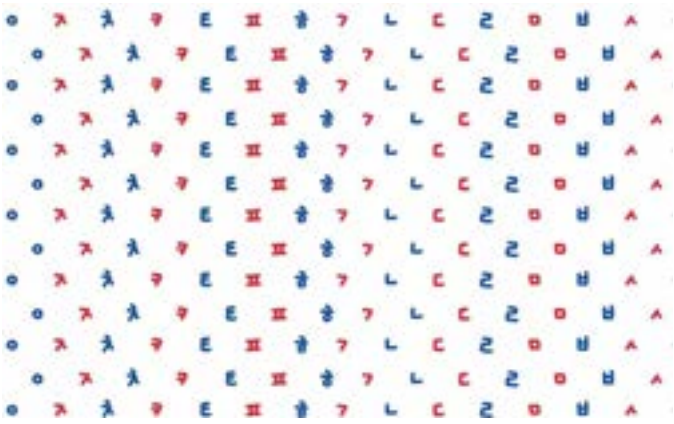
THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Trung tâm Hàn Ngữ KLA chuyên cung cấp các dịch vụ tư vấn, đào tạo ngắn hạn ngôn ngữ và văn hóa Hàn Quốc,... đáp ứng nhu cầu thực tiễn và phục vụ sự phát triển trong mối quan hệ ngoại giao Việt Nam và Hàn Quốc.

Ý tưởng logo được dựa trên sự kết hợp giữa 3 chữ cái đầu trong tên thương hiệu – Korea Language Academy. Sự cách điệu từ phông chữ Display Korean Looks tạo cảm giác liên kết, đáng tin cậy nhưng vẫn năng động. Các ấn phẩm nhận diện thương hiệu sử dụng gam màu đỏ và màu xanh dương trong vòng tròn Âm Dương của quốc kỳ Hàn Quốc làm màu sắc chủ đạo, thể hiện tinh thần và nét đặc trưng vốn có của thương hiệu.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ SẢN PHẨM ▼





NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

MAKANA

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D2103L
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Đỗ Thị Ngọc Hiệp
	Đỗ Thị Ngọc Hảo
	Trương Thùy Linh
	Lại Ánh Hồng






LOGO



THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Makana là kết tinh từ công trình nghiên cứu của bác sĩ David Mathews về một loại khẩu trang cải tiến dành riêng cho đội ngũ nhân viên y tế đang chiến đấu ở tuyến đầu đại dịch Covid-19, cùng với đó là thông điệp ý nghĩa: "A better mask for a better world".

Tên thương hiệu - Makana xuất phát từ tiếng địa phương của người dân Hawaii, có nghĩa là sự cho đi, thể hiện mong muốn dành tặng những điều tốt đẹp nhất cho sức khỏe con người. Logo biểu tượng sử dụng chữ M cách điệu trong logo nguyên bản, mang đến cảm giác nhẹ nhàng, tinh tế. Sắc xanh đại diện cho bộ nhận diện thương hiệu cũng được điều chỉnh chính xác để hòa hợp với các màu sắc bổ trợ tạo ra ấn tượng thị giác nổi bật.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BAO BÌ SẢN PHẨM ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

HOW R CHEW?

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D2103M
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Phạm Quỳnh Anh
	Phạm Thu Huyền

LOGO







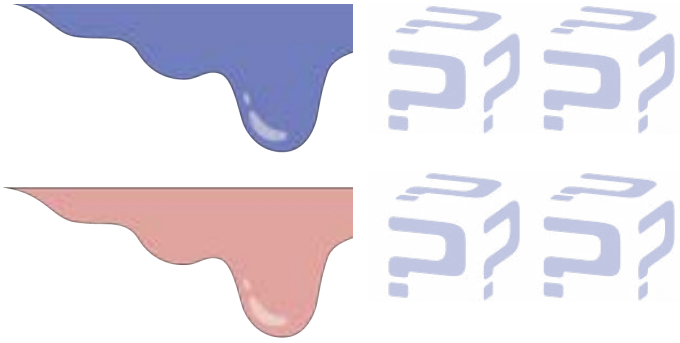
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

How R Chew là thương hiệu kẹo được thành lập với mục đích truyền tải nguồn năng lượng tích cực, vui vẻ đến các bạn trẻ. Không giống với các hương vị cam, nho, chanh, vải truyền thống, How R Chew là vị kẹo được tạo nên bởi cung bậc cảm xúc của các bạn trẻ yêu đời như: vị năng động, vị lạc quan, vị yêu đời,...

Nhằm truyền tải trọn vẹn tinh thần thương hiệu, ý tưởng thiết kế logo bắt đầu với nguồn cảm hứng của những viên kẹo chảy kết hợp cùng cái tên "How R Chew" được tạo nên bởi nét vẽ tự do, phóng khoáng phù hợp với tính cách thương hiệu trẻ trung, năng động. Đồng thời màu sắc chủ đạo cũng tuân thủ tinh thần vui tươi với những gam màu yêu thích của giới trẻ như: xanh dương, cam hồng,...

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ SẢN PHẨM ▼





BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

SABON

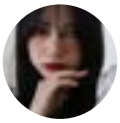
/ Graphic Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D2103M
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Đặng Châu Anh
	Cao Thị Thùy Linh
	Nguyễn KHánh Vân Linh
	Vũ Thị Thanh Mai



LOGO ▼



THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

- **Giới thiệu chung**

Nước rửa chén SABON ra đời với mục tiêu trở thành người bạn đồng hành không thể thiếu trong mọi căn bếp của gia đình Việt. Sức khỏe cộng đồng, tự nhiên và thân thiện với môi trường được xem là những tiêu chí hàng đầu mà thương hiệu luôn hướng đến.

Logo được lấy cảm hứng từ hình ảnh bọt xà phòng và màu xanh của nha đam - Thành phần chính của sản phẩm kết hợp với tên thương hiệu. Cấu trúc Logo được quy chuẩn trên hệ thống lưới với tỉ lệ cố định, đồng thời để phù hợp với sự xuất hiện linh hoạt trên các phương tiện truyền thông, Logo nước rửa chén Sabon còn có nhiều phiên bản khác nhau.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN ▼



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ SẢN PHẨM ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

PHÁP LAM HUẾ

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D2101L
GV hướng dẫn:	Thầy Đỗ Tuấn Nhã
Thành viên:	Ngô Phương thanh
	Trần Thu Giang





LOGO



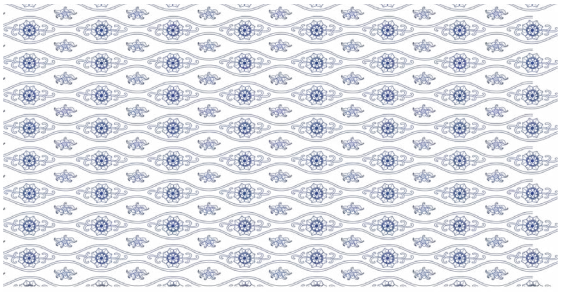


THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

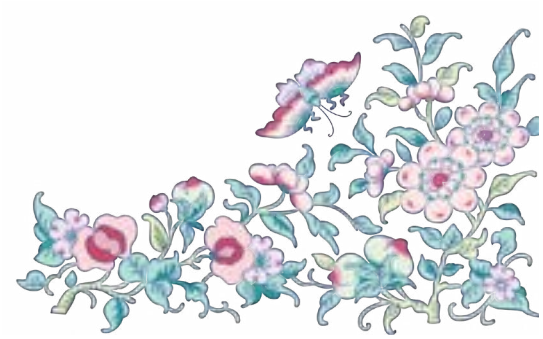
Pháp Lam Huế là một di sản vật thể đặc biệt trong các di sản văn hóa do triều Nguyễn (1802 - 1945) để lại trên đất Huế Các xưởng chế tác pháp lam của triều Nguyễn từ lúc khai sinh đến khi thoái trào và chấm dứt hoàn toàn chỉ hơn 60 năm. Hơn một thế kỷ thất truyền, Pháp Lam Huế đang trở lại nhờ những bàn tay tài hoa của nghệ nhân hiện đại, tâm huyết của những con người yêu quê hương.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN





HOẠ TIẾT BỔ TRỢ ▼





BỘ VĂN PHÒNG ▼



MÔ HÌNH SẢN PHẨM ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

NO NÊ

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trần Phú
Lớp:	D2101M
GV hướng dẫn:	Thầy Lê Xuân Hà
Thành viên:	Bạch Thu Thảo
	Nguyễn Quỳnh Hương
	Nguyễn Quang Nhật
	Lê Đức Lâm






LOGO

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

NONÊ là một thương hiệu giao đồ ăn dành cho thị trường Việt Nam. Được thành lập và phát triển từ đầu năm 2021, NONÊ tham vọng trở thành một trong những app giao đồ ăn chiếm thị phần lớn tại Việt Nam. Chúng tôi mong muốn mang đến cho bạn và gia đình những bữa ăn ngon và đảm bảo nhất, giúp bạn có nhiều thời gian hơn cho gia đình và những người bạn yêu thương.

TÍN HIỆU NHẬN DIỆN



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



BỘ SẢN PHẨM ▼







NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

GOODGAME

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trần Phú
Lớp:	D2006L
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Đặng Xuân Chiến
	Nguyễn Thành Vinh
	Đỗ Minh Đức

LOGO







THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Tôi là Mingo. Chào mừng bạn đến với Good Game - cánh cổng kết nối những game thủ đam mê nhiệt huyết với các tựa game online đình đám trên toàn thế giới.

Trong cuộc sống hiện đại, luôn phát triển không ngừng, nhu cầu chơi game giải trí không ngừng tăng, đòi hỏi công nghệ liên tục phát triển để bắt kịp xu hướng. Ngày nay, chúng ta đã không còn phải tụ tập ở một địa điểm mà có thể kết nối, tham gia các trò chơi online ở mọi lúc mọi nơi, bằng nhiều hình thức khác nhau. Tuy nhiên, những hạn chế về mặt giao tiếp vẫn còn là rào cản vô cùng lớn ảnh hưởng đến trải nghiệm của người chơi khi không được tiếp xúc "trực tiếp" với những người đồng đội của mình. Trên con đường đi tìm lời giải cho bài toán khó này, Chúng tôi đã phát triển

"Good Game", nền tảng mạng xã hội đa phương tiện dành riêng cho cộng đồng game thủ, mang đến giải pháp kết nối và giao tiếp thông minh và hiệu quả nhằm đảm bảo những trải nghiệm tốt nhất của người chơi cùng đồng đội trong mỗi trận đấu.

GIAO DIỆN SẢN PHẨM



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼









NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU:

ADELI

/ Graphic Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trần Phú
Lớp:	D2006L
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên:	Dương Thu Hà
	Bạch Nhật Minh
	Nguyễn Tú Uyên





LOGO

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Adeli là thương hiệu kem cho giới trẻ đến từ Việt Nam, chuyên sản xuất và cung cấp các sản phẩm kem cao cấp như kem que, kem ốc quế. Chúng tôi mang đến cho khách hàng một dòng sản phẩm với sự mới lạ, trẻ trung nhằm tạo cảm giác vui vẻ, thân thiện và ngon miệng thỏa mãn mọi giác quan của khách hàng ở bất cứ độ tuổi nào.

Chúng tôi mang cho mình sứ mệnh biến ADELI trở thành thương hiệu kem có chất lượng tốt nhất, mang lại sự vui vẻ qua từng sản phẩm, được khách hàng yêu thích và tin tưởng chọn lựa. Đồng thời chúng tôi cũng mong muốn là người đồng hành cùng bạn trải nghiệm thế giới mỗi ngày như một đứa trẻ.

MÔ HÌNH SẢN PHẨM



BỘ VĂN PHÒNG ▼



BỘ QUẢNG CÁO ▼



BỘ SẢN PHẨM ▼





NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Sem 2 /Web & Digital Design/

THIẾT KẾ UI/UX

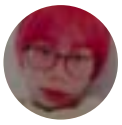
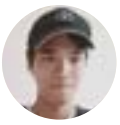
CLINX

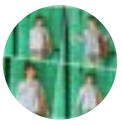
/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D2003H
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Quang Sơn
Thành viên:	Hà Thị Hằng
	Nguyễn Hữu Hoàng Dương
	Trần Thị Thảo
	Trần Thảo Nguyên



LOGO

THÔNG TIN CHI TIẾT

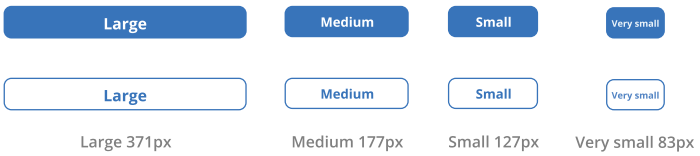
- **Giới thiệu chung**

Clinx là ứng dụng y tế thông minh, được sáng tạo ra với mục tiêu trở thành công cụ giúp đỡ người dùng theo dõi và chăm sóc sức khỏe bản thân, gia đình một cách nhanh chóng và hiệu quả nhất. Đặc biệt, trong bối cảnh xã hội có nhiều sự thay đổi khi Covid-19 xuất hiện, ứng dụng Clinx hướng tới việc đảm bảo sự an toàn sức khỏe của tất cả mọi người từ trong chính ngôi nhà của mình.

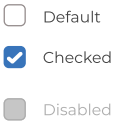
Đồ án mang đến bản thiết kế giao diện app đơn giản, dễ dàng sử dụng nhằm tối ưu hóa khả năng tiếp cận và tương tác của người dùng. Logo thương hiệu là sự kết hợp giữa "clinic" (phòng khám) và chữ "x" tượng trưng cho từ "connect" (kết nối). Clinx đặt trong biểu tượng viên thuốc mang ý nghĩa về một phòng khám thu nhỏ trên nền tảng công nghệ kết nối bệnh nhân mọi lúc mọi nơi.

UI KIT

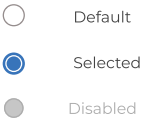
NÚT



CHECKBOX



RADIO BUTTON



GIAO DIỆN WEB ▼





MOCKUP ▼



THIẾT KẾ UI/UX

HONVIET GALERIE

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY ▶

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D2006L
GV hướng dẫn:	Cô Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Ngô Huy Thường
	Ngô Đức Trung
	Lê Hải Long





LOGO ▼

HONVIET GALERIE

THÔNG TIN CHI TIẾT ▼

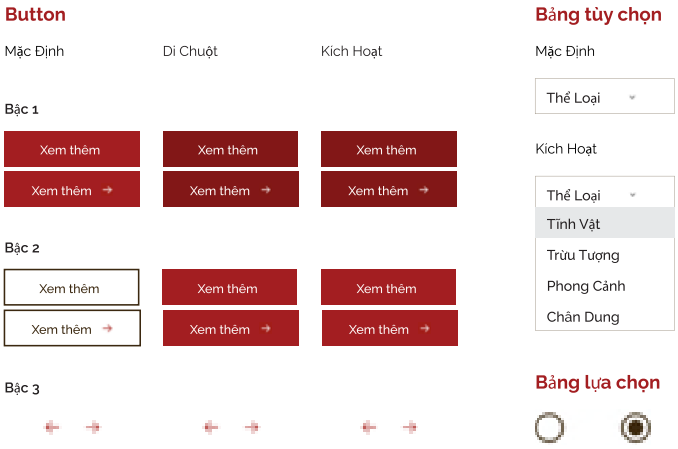
- **Giới thiệu chung**

Tuổi dậy thì và sau dậy thì là những bước phát triển quan trọng trong cuộc đời của mỗi người. Tuy nhiên, việc chia sẻ những vấn đề tế nhị chưa bao giờ là điều dễ dàng.

Vì vậy, Novent được xây dựng nhằm giải đáp thắc mắc cho các bạn trẻ đang trong quá trình tìm hiểu bản thân bằng những kiến thức cô đọng và dễ hiểu. Đồng thời, các bậc phụ huynh cũng có thể qua đây hiểu rõ con cái mình hơn để có một cái nhìn đồng cảm, thấu hiểu.

Với phương châm "Be the better you". Novent là ứng dụng được tạo ra để giúp bạn giải quyết các vấn đề liên quan đến tuổi dậy thì cũng như sinh lý một cách vui tươi, thân thiện và mới mẻ. Novent hy vọng những người sử dụng sẽ có một trải nghiệm tuyệt vời và thu thập nhiều kiến thức bổ ích cho bản thân.

UI KIT ▼



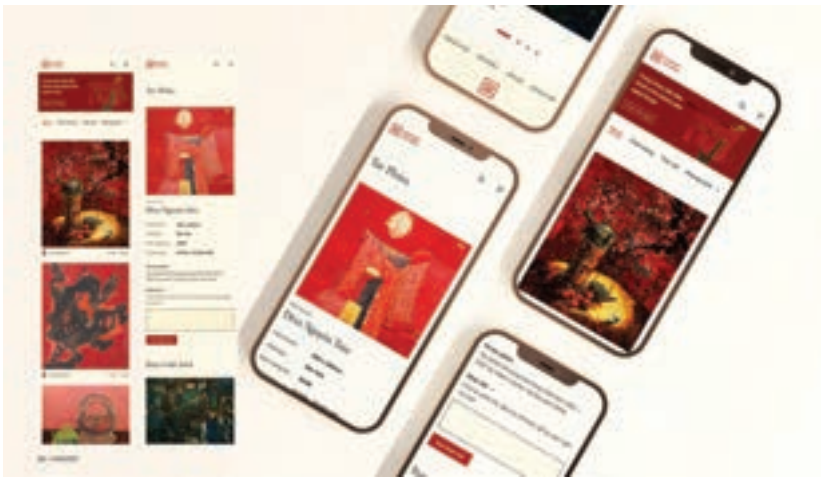
GIAO DIỆN WEB ▼



MOCKUP ▼







THIẾT KẾ UI/UX

NOVENT

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D1911M2
GV hướng dẫn:	Thầy Lê Trần Tuấn Anh
Thành viên:	A Nguyễn Thành Huy
	Hoàng Minh Chiến
	Lê Hoàng Thùy An
	Nguyễn Gia Quốc






LOGO



THÔNG TIN CHI TIẾT

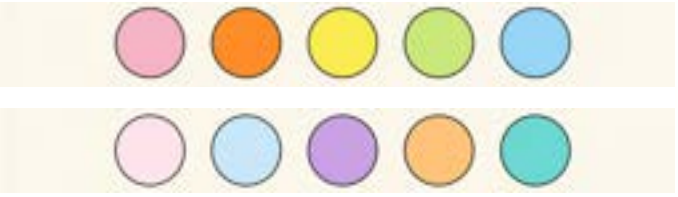
- **Giới thiệu chung**

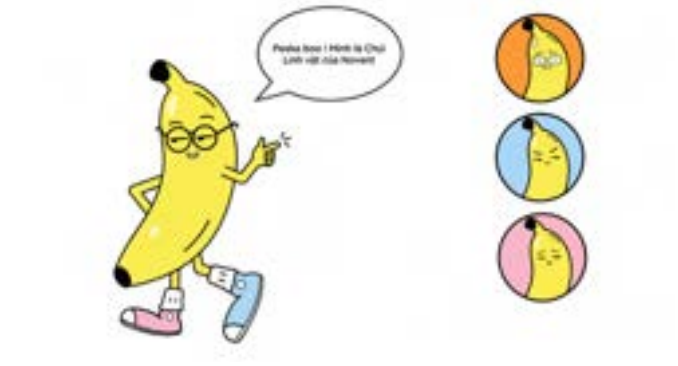
Tuổi dậy thì và sau dậy thì là những bước phát triển quan trọng của mỗi người. Tuy nhiên việc chia sẻ những vấn đề tế nhị chưa bao giờ là điều dễ dàng.

Vì vậy, Novent được xây dựng nhằm giải đáp thắc mắc cho các bạn trẻ đang trong quá trình tìm hiểu bản thân bằng những kiến thức cô đọng và dễ hiểu. Đồng thời, các bậc phụ huynh cũng có thể qua đây hiểu rõ con cái mình hơn để có một cái nhìn đồng cảm, thấu hiểu.

Với phương châm "Be the better you". Novent là ứng dụng được tạo ra để giúp bạn giải quyết các vấn đề liên quan đến tuổi dậy thì cũng như sinh lý một cách vui tươi, thân thiện và mới mẻ. Novent hy vọng những người sử dụng sẽ có một trải nghiệm tuyệt vời và thu thập nhiều kiến thức bổ ích cho bản thân.

DESIGN

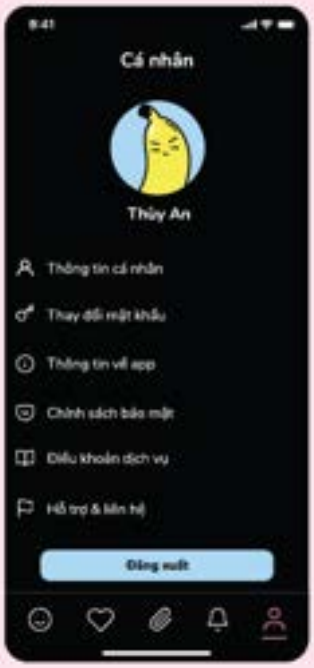




GIAO DIỆN WEB ▼









THIẾT KẾ UI/UX

GO FISH

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	D2007G1
GV hướng dẫn:	Thầy Lê Minh An
Thành viên:	Nguyễn Hồng Hà
	Nguyễn Đặng Việt Thái
	Lê Thanh Vy
	Võ Hoàng Phúc






THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

"GO FISH" là App chăn nuôi thuỷ sản được tạo ra bởi tâm huyết của các bạn trẻ có mong muốn góp phần giúp đỡ trực tiếp cho người sản xuất và làm việc trong lĩnh vực chăn nuôi nói riêng, ngành ngư nghiệp nói chung.Bên cạnh đó, đồ án cũng cho thấy sự nghiêm túc và cẩn trọng của các thành viên trong nhóm thông qua việc đầu tư thời gian nghiên cứu và tìm kiếm thông tin về ngành thủy, hải sản Việt Nam.

LOGO

UI KIT

- **Web icon**



- **Button & Access**

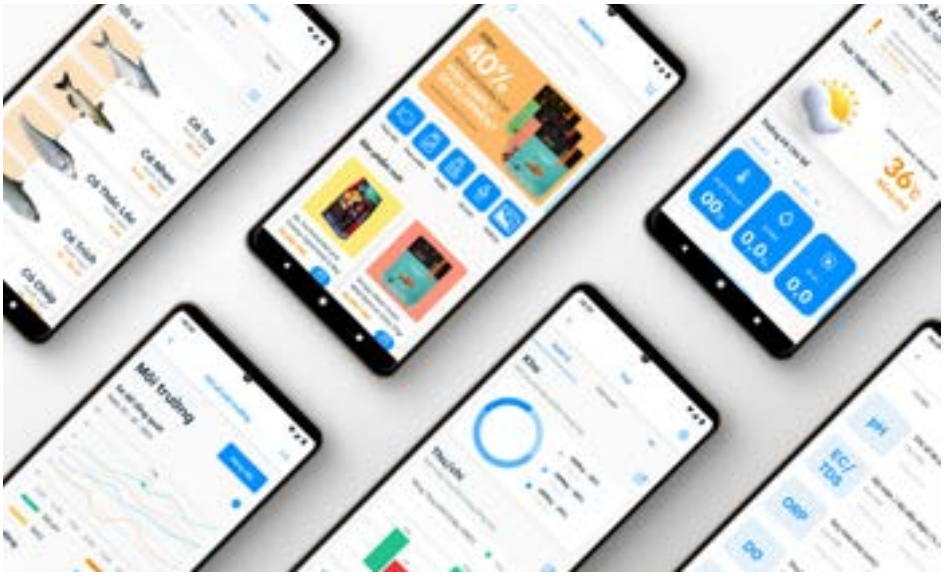


GIAO DIỆN APP ▼



GIAO DIỆN APP ▼





THIẾT KẾ UI/UX

FLANCE

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	D2007H1
GV hướng dẫn:	Thầy Phan Nhật Trung
Thành viên:	Bùi Hà Hải Đăng
	Huỳnh Hữu Lộc
	Nguyễn Hoàng Huy
	Trần Thái Tuấn






LOGO

FLANCE

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Xuất phát từ nhu cầu tìm kiếm việc làm Online tăng cao, Flance được hình thành với mong muốn làm cho quá trình tiếp cận công việc của mỗi người trở nên đơn giản và thuận tiện hơn. Đồ án thiết kế giao diện Website Tìm việc Online "Flance" cho thấy sự nghiêm túc và cẩn trọng của các thành viên thông qua các dữ liệu nghiên cứu về nhân khẩu học, tâm lý học và thói quen của người dùng trong quá trình tìm kiếm việc làm Online.

UI KIT

- **Web icon**



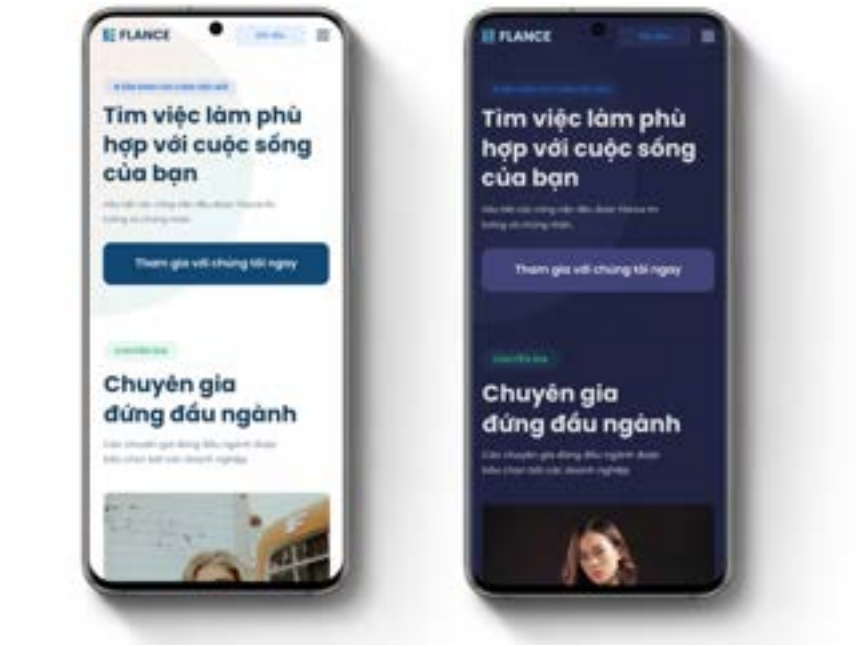
- **Button & Access**



GIAO DIỆN WEB ▼



GIAO DIỆN APP ▼



THIẾT KẾ UI/UX

INSIGNIA

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trần Phú
Lớp:	D2001K
GV hướng dẫn:	Cô Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Lê Thu Hiền
	Phạm Thị Oanh
	Phạm Đỗ Lan Anh
	Vũ Trần Minh Giang





LOGO

insignia

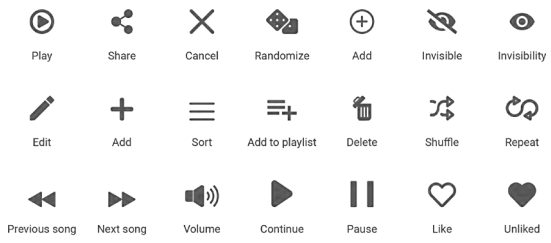
THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

Insignia là ứng dụng nghe nhạc trực tuyến tương thích trên nhiều thiết bị, hỗ trợ người dùng trải nghiệm âm nhạc chất lượng cao, nhanh chóng, tiết kiệm và hiệu quả. Xây dựng một nền tảng stream nhạc mạnh mẽ không chỉ trên thị trường quốc tế mà hơn cả là sân chơi nội địa đầy tiềm năng.

UI KIT

- **Web icon**



- **Button & Access**



GIAO DIỆN WEB ▼



GIAO DIỆN APP ▼



THIẾT KẾ UI/UX

THE CASTLE

/ Web & Digital Design /

XEM NGAY

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Trần Phú
Lớp:	D2001K
GV hướng dẫn:	Cô Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên:	Nguyễn Lê Việt Dũng
	Vũ Minh Duy
	Lê Phương Linh





LOGO

THE CASTLE

THÔNG TIN CHI TIẾT

- **Giới thiệu chung**

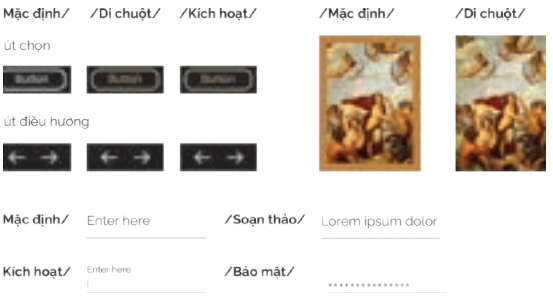
The Castle là bảo tàng mới của Việt Nam với mong muốn đưa nghệ thuật tiếp cận công chúng một cách rộng rãi, khơi gợi cảm hứng, góp phần mang đến một đời sống nghệ thuật sôi động và phát triển không ngừng. Bảo tàng có quy mô và phạm vi hoạt động đa dạng: trưng bày, triển lãm định kỳ tác phẩm của các nghệ sĩ danh tiếng trong nước và quốc tế, định hướng thẩm mỹ, hoạt động cộng đồng; phát hiện và nâng đỡ các tài năng nghệ thuật trẻ, đưa nghệ sĩ cũng như tác phẩm nghệ thuật Việt Nam ra thế giới, kết nối thị trường nghệ thuật Việt Nam hội nhập với thế giới.

UI KIT

- **Web icon**



- **Button & Access**



GIAO DIỆN WEB ▼



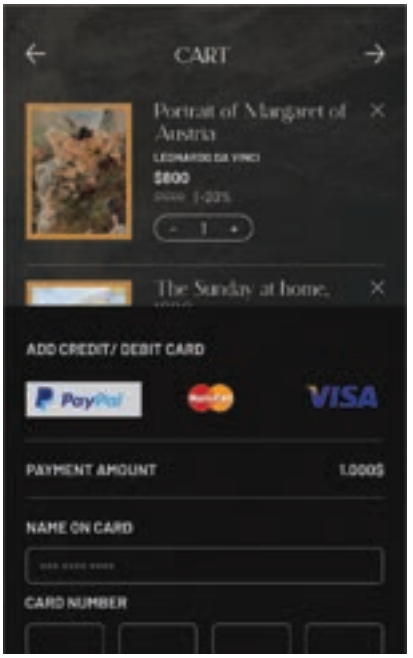




GIAO DIỆN APP ▼









NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Sem 3A /Filmmaking/

LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

HẠ DU

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Phim ngắn Hạ Du là câu chuyện cảm động về một tình yêu đẹp đẽ nhưng dang dở của Du và Hạ. Du là một chàng trai ấm áp, ôm ấp giấc mộng trở thành nhà văn lớn với niềm đam mê mãnh liệt dành cho ngôn từ. Cậu thầm đem lòng cảm mến Hạ, cô bạn từ thuở thơ bé. Hạ thích hoa hướng dương, mạnh mẽ, lạc quan và luôn rực cháy khao khát về niềm hạnh phúc. Tình yêu giữa họ bắt đầu đầy tự nhiên nhưng khi kết thúc lại mang đến những ẩn ức da diết....

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D1904M
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Trung Kiên
Thể loại:	Tình cảm
Thời lượng:	18 phút 57 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Nguyễn Đức Hiếu	Nguyễn Đình Đức Trí
Nguyễn Thị Phương Hiên	
Nguyễn Mạnh Hùng	
Nguyễn Lê Tú Anh	
Hoàng Thị Thu Hà	
Nguyễn Thành Trung	









POSTER ▼

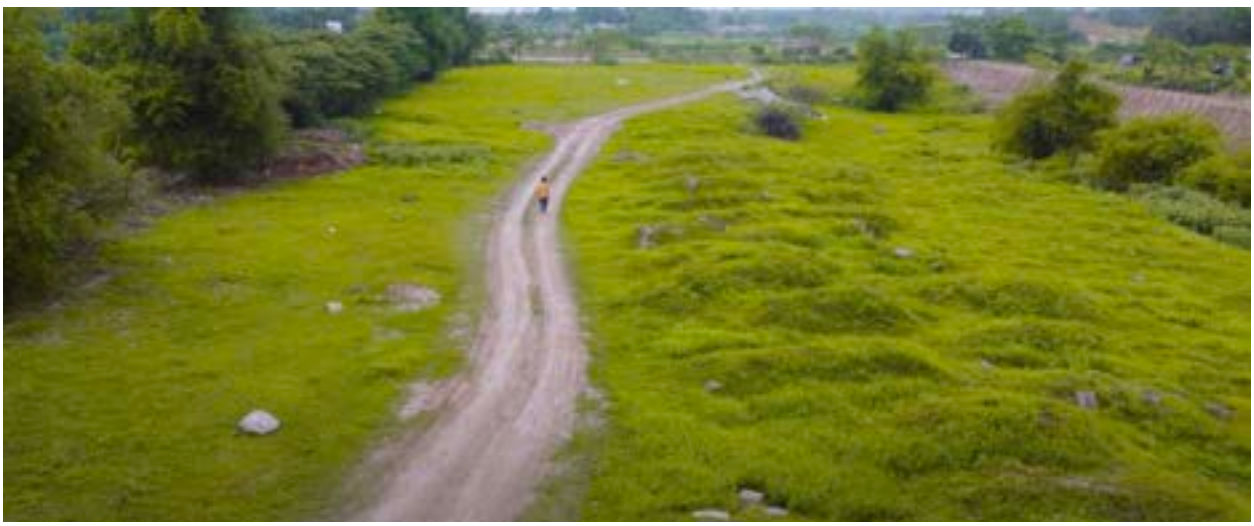


PHÂN CẢNH ▼









LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ

TRẬN ĐẤU CUỐI CÙNG

/ Filmmaking /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Trận đấu cuối cùng là câu chuyện về Long - Một tay đấu boxing chuyên nghiệp đi tìm lại giá trị đích thực của bản thân. Vì sự kìm kẹp của ông trùm Chiến - kẻ sừng sỏ trong giới đấm bốc, Long quyết định từ bỏ tiền đồ xán lạn phía trước. Cũng từ đây, cuộc sống anh chìm trong rượu chè, cờ bạc và cá độ.

Biến cố đột ngột ập đến khi Liên - vợ Long bị tai nạn xe. Để có tiền phẫu thuật, Long quyết định tìm đến ông trùm Chiến và thực hiện một cuộc giao dịch cuối cùng, là đầu tiên và cũng là lần duy nhất anh đứng trên sàn boxing chiến đấu không phải vì tiền, mà là vì người anh yêu thương.

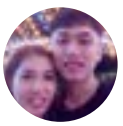
THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1910K
GV hướng dẫn:	Thầy Thiều Hà Quang Nghĩa
Thể loại:	Hành động
Thời lượng:	13 phút 23 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Nguyễn Đức Anh	Nguyễn Thị Thu
Phí Đức Long	Nguyễn Thị Mai
Nguyễn Hữu Phi Hùng	
Trần Sỹ Lương	
Nguyễn Quốc Tuấn	
Quách Văn Tuấn	







POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼











HẬU CẢNH ▼







NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Sem 3B /Game Design/

THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

MEWTWO

/ Game Design /

XEM NGAY ▶



CONCEPT NHÂN VẬT ▼

Mewtwo là Pokémon được tạo ra bởi công sức của một nhà khoa học sau nhiều năm thực hiện các thí nghiệm mã di truyền. Với những ưu thế vượt trội về DNA, Mewtwo trở thành thực thể có sức mạnh vô biên nhưng lại vô cùng hung ác. Nó được lập trình với một chế độ duy nhất: Tìm kiếm và hạ gục kẻ thù. Tồn tại trong thế giới Robot tân tiến, Mewtwo là một trong số những sản phẩm đại diện cho sự tiến bộ của khoa học công nghệ hàng nghìn năm về sau.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1806M
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Học viên:	Bùi Thu Huyền

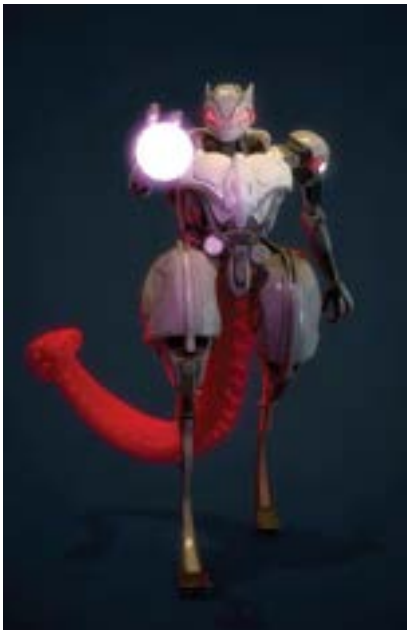
LOWPOLY ▼



WIREFRAME ▼



TEXTURE ▼



FINAL MODEL'S DETAILS ▼





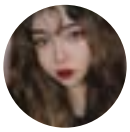


THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

MATILDA

/ Game Design /

XEM NGAY



CONCEPT NHÂN VẬT

Vào thế kỉ XVI, ở vùng đất Tunisia, có một tổ chức phù thủy hắc ám chuyên thao túng và đe dọa chống lại loài người. Chúng là những kẻ phản bội, bị khai trừ khỏi cộng đồng pháp thuật chân chính vì dám sử dụng ma thuật đen. Người đứng đầu tổ chức - Matilda là một phù thủy vô cùng độc ác, sở hữu quyền năng tối cao, bà ta mang lòng thù hận gieo rắc nỗi kinh hoàng lên toàn cõi Tunisia, khiến công chúng lầm than, ai oán. Cuộc chiến giữa hai phe chính nghĩa và hắc ám vì thế càng trở nên căng thẳng.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1810M
GV hướng dẫn:	Thầy Lê Quang Khải
Học viên:	Nguyễn Thị Thảo Vân

WIREFRAME



NORMAL MAP



TEXTURE



FINAL MODEL'S DETAILS ▼



THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

SCATHACH - SKADI

/ Game Design /

XEM NGAY




CONCEPT NHÂN VẬT

Scathach-Skadi là vị thần Bắc Âu sống sót từ Ragnarok, là một tồn tại hợp thể giữa nữ thần Skadi và Scathach của thần thoại Celtic. Đây là một Servant có nguồn gốc từ Scandinavian Lostbelt, một "người hoàn toàn khác" so với Scathach trong lịch sử chính thống của con người và được biết như là vị thần duy nhất trong Lostbelt.

Skadi là vị thần cuối cùng còn sống sót sau hoàng hôn của các chư thần Ragnarok ở Đai dị văn 2 (Lostbelt 2). Mục đích của Đai dị văn (Lostbelt) được tạo ra là để ghi đè lên phần lịch sử chính thống của con người thông qua việc tồn tại, duy trì, phát triển và sau đó là mở rộng quy mô. Nhiệm vụ của ta là phải tiêu diệt cả Đai dị văn đó.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	A2004M2
GV hướng dẫn:	Nguyễn Quang Uy
Thành viên:	Nguyễn Đặng Hoàng Chương
	Lê Ngọc Mỹ Nhi

LOWPOLY



TEXTURE



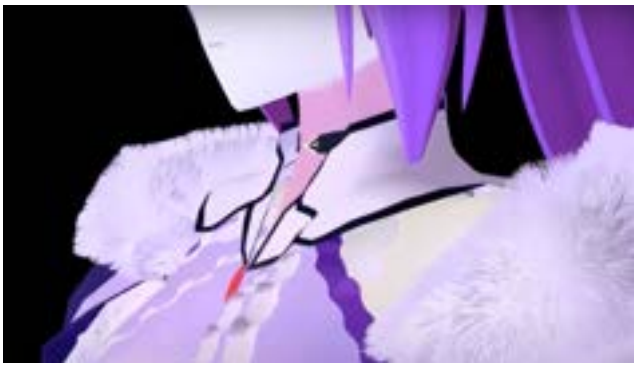
FINAL RENDER



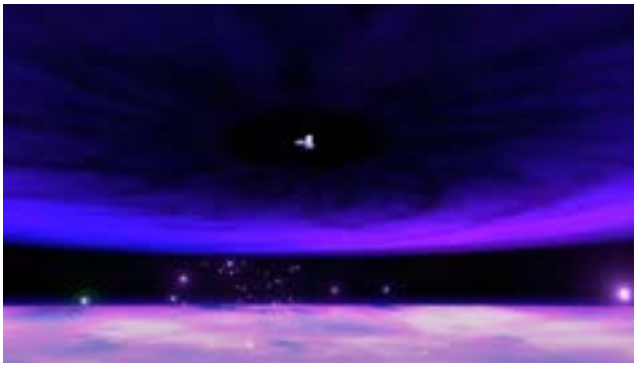
FINAL MODEL'S DETAILS ▼











THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

TOPAZ

/ Game Design /

XEM NGAY






CONCEPT NHÂN VẬT

Câu chuyện lấy bối cảnh là hòn đảo Topaz. Tại đây, viên ngọc Topaz tạo ra nước và duy trì sự sống cho cả hòn đảo. Topaz được chia thành 3 vùng đất đồng bằng, rừng và núi đen với 3 thủ lĩnh là Pride, Nakaari và Kakopire. Do có dã tâm muốn thống trị cả hòn đảo, tộc Kakopire bị đánh đuổi lên vùng núi. Tuy nhiên tranh chấp vẫn xảy ra giữa tộc Pride và tộc Nakaari. Cuộc chiến kéo dài nhiều năm, đến khi ngừng chiến, hai tộc kí giao ước không xâm phạm lãnh thổ nhưng vẫn dùng chung con sông.

Một ngày nọ con sông bỗng khô hạn. Thủ lĩnh Pride lên đường tìm hiểu nguyên nhân. Trên đường đi, Pride bị bọn Lunatic tấn công và được Nakaari cứu. Cả hai đến được nơi cất giấu viên ngọc và phát hiện hòn đá Topaz đã bị tộc Kakopire đánh cắp. Nakaari và Pride chiến đấu với Kakopire để dành lại viên Topaz.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	A2004M2
GV hướng dẫn:	Nguyễn Quang Uy
Thành viên:	Đỗ Đức Huy
	Lại Quốc Huy
	Giang Từ Nhựt Khang
	Phạm Tấn Thanh

LOWPOLY & WIREFRAME



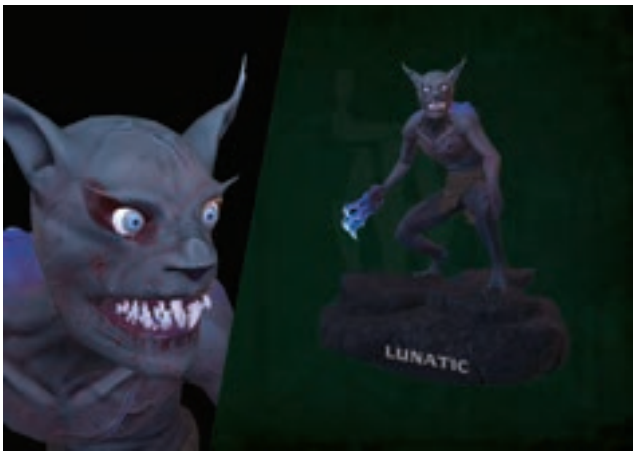


FINAL MODEL'S DETAILS ▼











THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

THẦN TÍCH SƠN THỦY

/ Game Design /

XEM NGAY






CONCEPT NHÂN VẬT

Game lấy cảm hứng từ câu chuyện Sơn Tinh - Thuỷ Tinh và trận chiến tranh lấy lễ vật để đem đến cho My Nương. Người chơi sẽ nhập vai nhân vật để chiến đấu cùng đối thủ với sự giúp sức của thần thú cùng các kỹ năng đặc biệt. Trong khoảng thời gian quy định, nếu không dứt điểm đối thủ và không bị đối thủ đánh bại thì kết quả là hoà.

Kết thúc game sẽ có phần mở ra một intro ẩn nếu người chơi hoà ở tất cả màn. Cụ thể là cảnh khi Sơn Tinh và Thuỷ Tinh thấm mệt sau trận chiến bất phân thắng bại. Lúc đó, họ sẽ nói ra những khúc mắc trong lòng và cùng nhau dẹp yên quân xâm lược. Đây chính là Good Ending mà nhóm muốn hướng đến.

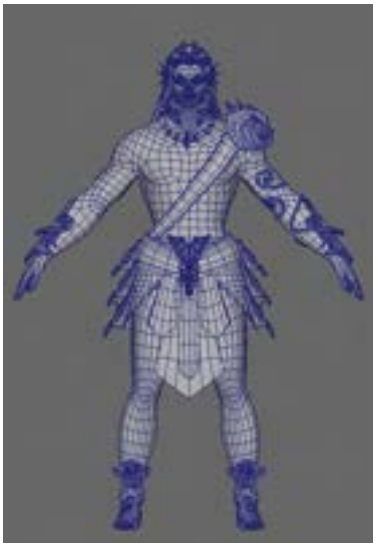
THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	A2003M1
GV hướng dẫn:	Cô Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên:	Hồ Ngọc Lam Nhi
	Nguyễn Khánh Linh
	Đinh Thị Mến
	Trịnh Hoàng Bảo Châu

NORMAL



WIREFRAME

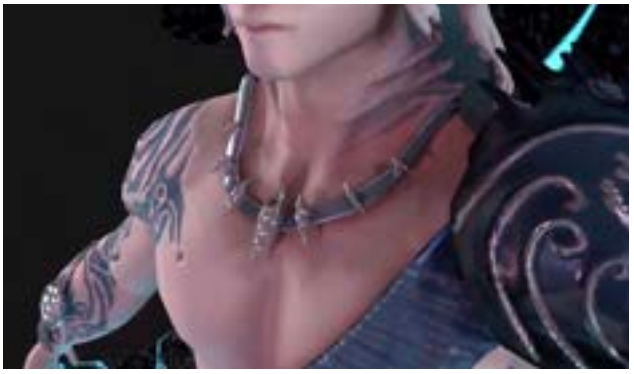


FINAL RENDER



FINAL MODEL'S DETAILS ▼











THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

THE BUTTERFLY

/ Game Design /

XEM NGAY ▶



CONCEPT NHÂN VẬT ▼

Đế chế Endless Green đã tìm kiếm chủ nhân xứng đáng cho thanh kiếm báu trong hàng ngàn thế kỷ. Người mà họ tin sẽ được thanh kiếm này truyền lại sức mạnh vĩnh cửu để bảo vệ cho đế chế Endless Green. Thế nhưng, chiến binh cuối cùng vượt qua các cuộc tuyển chọn lại không mang dòng máu của gia tộc mà là một kẻ ngoại đạo mang tên Grin. Chiến thần Grin cùng sức mạnh và lòng dũng cảm đã chứng minh mình thực sự là chủ nhân đích thực của thanh kiếm báu, dẫn dắt đế chế Endless Green đến với một kỷ nguyên tươi đẹp.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1810M
GV hướng dẫn:	Thầy Lê Quang Khải
Học viên:	Công An Khang

LOWPOLY ▼



WIREFRAME ▼



TEXTURE ▼



FINAL MODEL'S DETAILS ▼









THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

ITSUMADE

/ Game Design /

XEM NGAY ▶



CONCEPT NHÂN VẬT ▼

Itsumade là một thức thần có đôi cánh rộng lớn, sống ẩn sâu trong những dãy núi cao. Tương truyền rằng, mỗi năm Itsumade lại mọc thêm một chiếc lông vàng quý giá, khiến cho con người bất chấp mọi thủ đoạn để săn tìm được nó. Để trốn tránh sự truy đuổi, Itsumade luôn lang thang từ nơi này sang nơi khác, chưa từng có nơi nào được cô gọi là nhà.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1812M
GV hướng dẫn:	Thầy Đào Trọng Đô
Học viên:	Chu Huyền Trang

LOWPOLY ▼



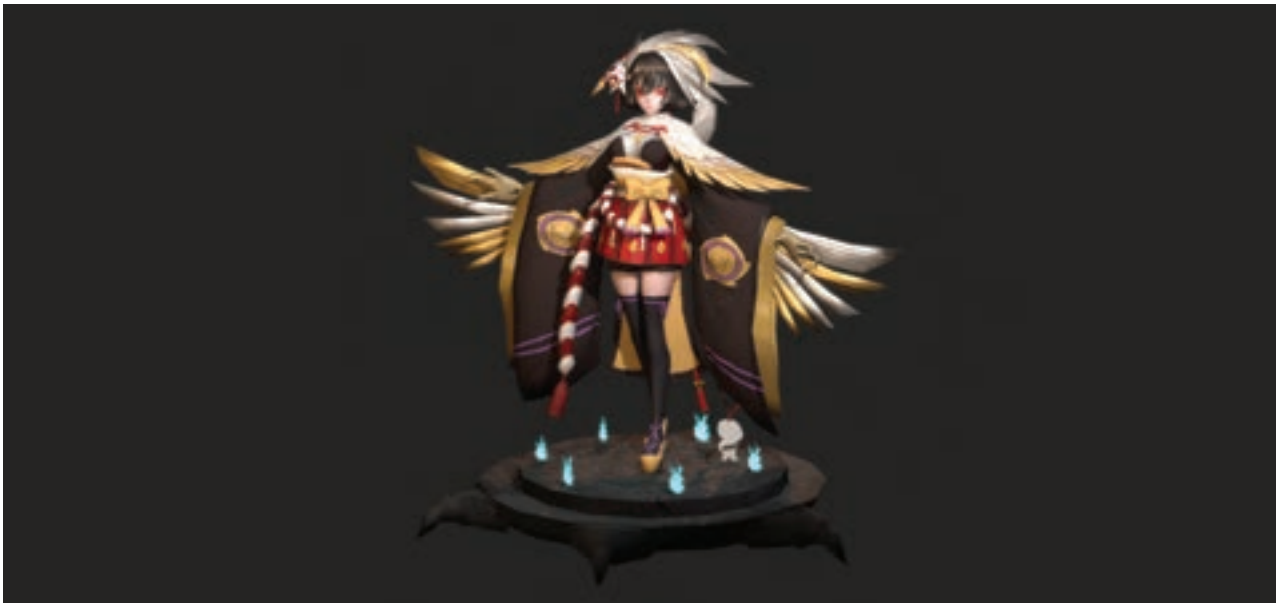
WIREFRAME ▼

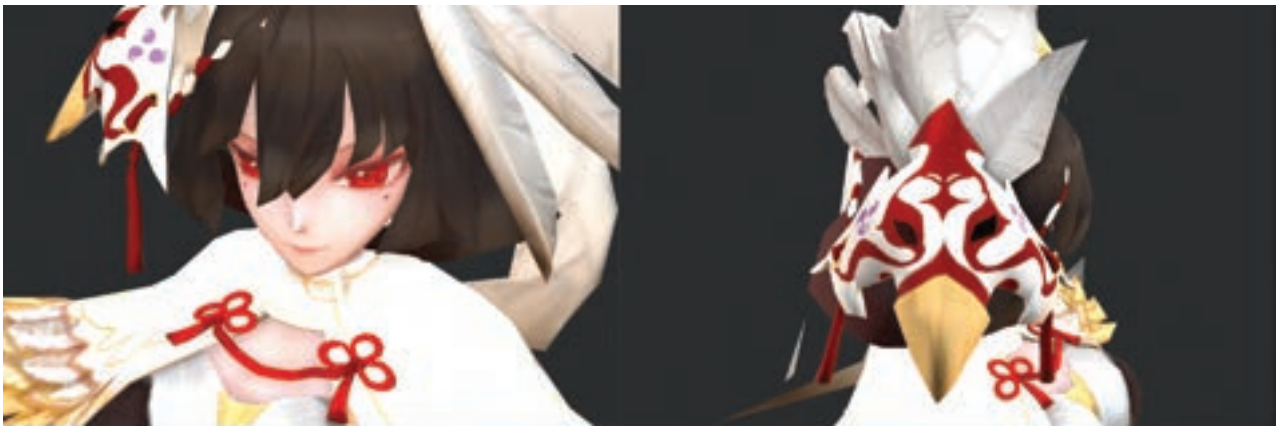


FINAL RENDER ▼

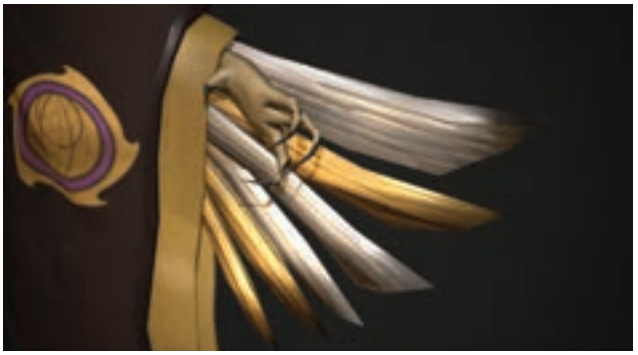


FINAL MODEL'S DETAILS ▼









THIẾT KẾ NHÂN VẬT 3D

KING OF ONI

/ Game Design /

XEM NGAY ▶



CONCEPT NHÂN VẬT ▼

King Of Oni là một nhân vật được lấy cảm hứng từ Art Game của Ghost Of Tsushima. Trước khi lựa chọn concept này, Hoàng Trung Dũng - chủ nhân đồ án đã thực hiện 2 concept khác nhưng cuối cùng lại quyết định đổi hướng để thể hiện được tối đa khả năng của bản thân. Nói về lý do lựa chọn King Of Oni, Dũng cho biết bản thân cậu khá thích các concept chiến binh truyền thống, và Dũng đã ấp ủ đến làm sao thành phẩm cuối cùng có chất lượng gần nhất với nguyên bản trong Art Game.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D1807H
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Học viên:	Hoàng Trung Dũng

LOWPOLY ▼



WIREFRAME ▼



FINAL RENDER ▼



FINAL MODEL'S DETAILS ▼











NHỮNG ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2021

Sem 4 /3D Animation/

LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

A BAD NEWS

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Lựa chọn một vấn đề xã hội gây nhức nhối bấy lâu nay: Nạn xâm hại tình dục, A Bad New là bộ phim hoạt hình 3D truyền tải nhiều thông điệp ý nghĩa đến với khán giả. Câu chuyện xoay quanh cô gái sống một mình. Vào ngày nọ, cô đã vô tình mở cửa cho kẻ sát nhân đang bị cảnh sát truy nã, và bị gã khống chế dở trò đồi bại. Trong giây phút cận kề cái chết, cô gái đã vạch ra một kế hoạch để đối đầu với tên tội phạm nguy hiểm này. Thông qua A Bad New, nhóm học viên thực hiển đồ án muốn gửi lời động viên đến những nạn nhân của nạn xâm hại tình dục, cổ vũ họ can đảm đối diện và mạnh mẽ đưa kẻ phạm tôi ra ánh sáng.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Phạm Văn Bạch
Lớp:	D1806M
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Thể loại:	Tâm lí
Thời lượng:	4 phút 03 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Bùi Thu Huyền	Đoàn Thị Thủy Trúc
Nguyễn Minh Trang	Phạm Tùng Dương
Lê Mai Thanh	Lê Thị Vân





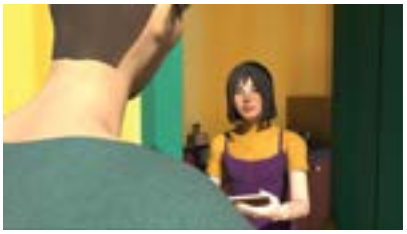



POSTER ▼

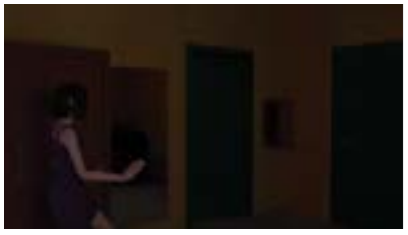


PHÂN CẢNH ▼



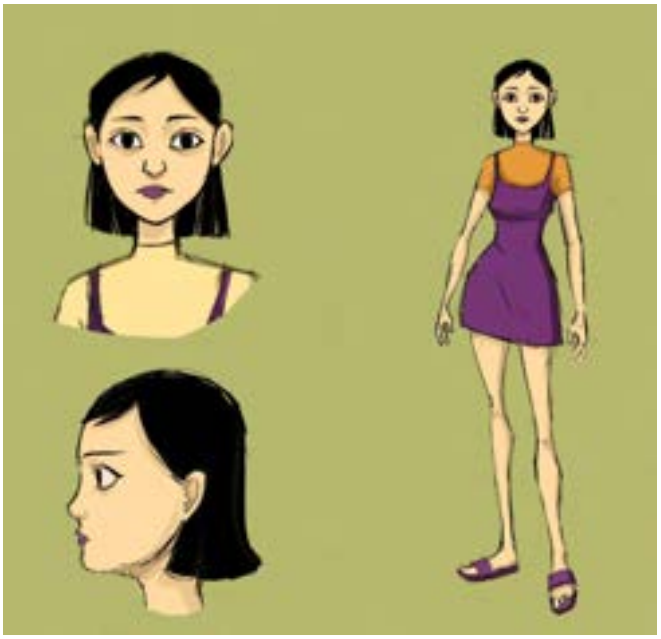








CONCEPT ▼




LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

REVENGEANCE

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Bộ phim Revengeance ra đời dựa trên nguồn cảm hứng từ những bộ phim hành động như Cyberpunk 2077, Deus Ex, SUPERHOT,... Đây là câu chuyện về The Mechanic một mình chống lại tập đoàn nắm giữ thành phố Uliberal năm 77 – Coliseum Media. Thông qua những hình ảnh 3D sống động kết hợp cùng ánh sáng rực rỡ, bộ phim sẽ dẫn dắt người xem đi tìm lời giải cho câu hỏi: Liệu The Mechanic có thể làm gì trước sự kháng cự của Coliseum Media?

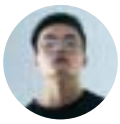
THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D1709M
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Thể loại:	Hành động
Thời lượng:	4 phút 40 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Cao Đức Anh	Nguyễn Minh Huy
Trần Đức Anh	Hoàng Việt Dũng
Đào Phương Anh	Lê Hoàng Cúc





POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼



HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

REM Z

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Sự trì hoãn của thế hệ trẻ, cụ thể là Gen Z trở thành chủ đề chính mà nhóm khai thác trong bộ phim Rem Z. Tình huống bộ phim đặt ra vô cùng gần gũi với hầu hết bạn trẻ ngày nay, đó là đặt hàng loạt báo thức nhưng vẫn mãi không chịu tỉnh giấc. Bối cảnh bộ phim xảy ra bên trong giấc mơ của nhân vật chính có tên là Orma, khi cậu đang chạy trốn nhạc công mà thực chất là hình ảnh ẩn dụ cho tiếng báo thức. Điều gì đang chờ Orma ở phía trước, hãy cùng đón xem nhé!

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D1806K
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Thể loại:	Tâm lí
Thời lượng:	4 phút 44 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Ninh Văn Quân	Nguyễn Văn Dương
Đặng Đình Hội	
Trần Trí Lực	






POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼



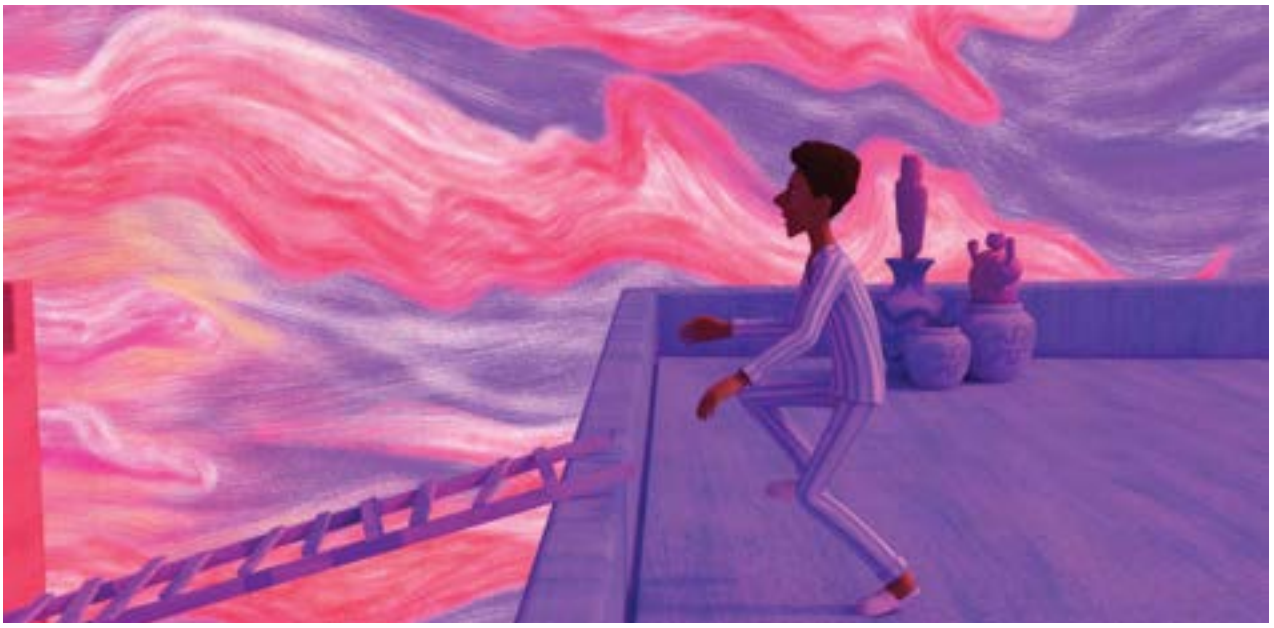








HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

DOOPY – PUPU

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

DOOPY - PUPU là bộ phim hoạt hình 3D dài 5 phút kể về hành trình khám phá vũ trụ của bộ đôi nhân vật chính DOOPY và PUPU. Chuyến đi này mang đến nhiều điều mới mẻ cho hai bạn nhỏ, đồng thời DOOPY và PUPU cũng tìm thấy một hành tinh mới đầy thú vị. Từng concept nghệ thuật, lên ý tưởng storyboard hay cách thức sắp đặt bố cục và thiết kế nhân vật đều được nhóm thể hiện trọn vẹn trong đồ án, cho thấy sự nghiêm túc và tâm huyết của những người trẻ đam mê 3D Animation.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	A1911K1
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Phạm Phi Vân
	Thầy Trần Thanh Long
	Thầy Vũ Mạnh Hùng
	Thầy Nguyễn Đăng Hải
	Thầy Vũ Mạnh Hùng
Thể loại:	Phiêu lưu
Thời lượng:	5 phút 01 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Thèn Đức Kiệt	Hoàng Tấn Phúc
Trần Quốc Duy	Trần Phương Nghi
Đoàn Văn Tiến	







POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼











HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

WHO DO YOU WANT TO BECOME?

/ 3D Animation /

XEM NGAY

GIỚI THIỆU PHIM

Câu chuyện kể về một người cha là viên cảnh sát có cậu con trai 6 tuổi. Ông cũng giống các bậc phụ huynh khác đều mong muốn con mình sau này lớn lên sẽ mạnh mẽ và có ích cho xã hội. Đó là lý do ông mua cho cậu bé những món đồ chơi như là bóng đá, bóng rổ hay những bộ đồ siêu nhân. Nhưng rồi ông nhận ra cậu bé có tính cách rất nhẹ nhàng và điệu đà khác hẳn so với những bé trai bình thường khác.

Cho đến một ngày ông bắt gặp cậu bé dùng một chiếc khăn quấn quanh eo làm thành chiếc váy và đứng "làm đỏm" trước gương. Chính lúc này, những nỗi lo sợ của ông càng trở nên rõ rệt. Nhưng rồi ông cũng quyết định đối mặt với điều đó, thay vì trách mắng hay tìm cách để uốn nắn cậu bé thì ông học cách chấp nhận và ủng hộ con trai mình.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN

Cơ sở:	Nguyễn Kiệm
Lớp:	A1907M1
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Đăng Hải
	Thầy Trần Thanh Long
	Thầy Nguyễn Thanh Lợi
	Thầy Nguyễn Phạm Phi Vân
Thể loại:	Tâm lí
Thời lượng:	2 phút 13 giây

THÀNH VIÊN NHÓM

Nguyễn Như Phong	Đỗ Đức Hải
Trương Hà Hương Uyên	
Nguyễn Thanh Sang	





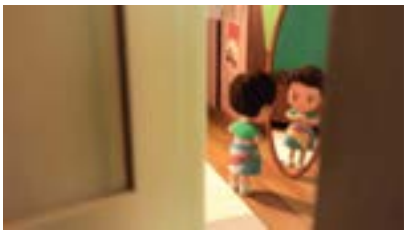

POSTER



PHÂN CẢNH ▼











HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

A CHRISTMAS LOOP

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

A Christmas Loop là câu chuyện thuộc thể loại kinh dị, bí ẩn được lấy ý tưởng từ ông già Noel – nhân vật yêu thích của hàng triệu bạn nhỏ trên khắp thế giới. Nhân vật chính của bộ phim là Marie, một cô gái yêu thích các câu chuyện huyền ảo, Marie luôn tin rằng chỉ cần trở thành đứa trẻ ngoan ngoãn thì sẽ có cơ hội gặp gỡ và nhận quà từ ông già Noel. Tuy nhiên, sự tin tưởng của Marie không được đền đáp, cô bé đã trở thành miếng mồi ngon cho kẻ giả mạo trong bữa tiệc Santa.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	A1907M1
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Phạm Phi Vân
	Thầy Trần Thanh Long
	Thầy Vũ Mạnh Hùng
	Thầy Nguyễn Đăng Hải
Thể loại:	KInh dị
Thời lượng:	2 phút 51

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Võ Hồng Hạnh	Hàng Thanh Thảo
Trần Phi Mỹ Kiều	
Đặng Tề Phát	






POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼











HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

HI LITTLE

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

Được lấy cảm hứng từ khoảng thời gian đầu của cuộc Cách mạng công nghiệp, Hi Little kể về tình bạn giữa một bé gái và cây táo trong khu rừng sâu. Thông qua câu chuyện, nhóm học viên mong muốn gửi gắm đến người xem góc nhìn mới mẻ về tình bạn cũng như phản ánh mối quan tâm về các vấn đề môi trường. Bên cạnh đó, bộ phim còn là bức tranh gần gũi và chân thật về mối quan hệ giữa sự sống và cái chết trong cuộc sống thường ngày.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Trúc Khê
Lớp:	D1807H
GV hướng dẫn:	Thầy Trần Anh Khoa
Thể loại:	Tình bạn
Thời lượng:	4 phút 26 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

Nguyễn Hà Trang	Bùi Tuấn Hiệp
Hoàng Trung Dũng	Lê Tuấn Minh
Đỗ Nguyên Phát	







POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼



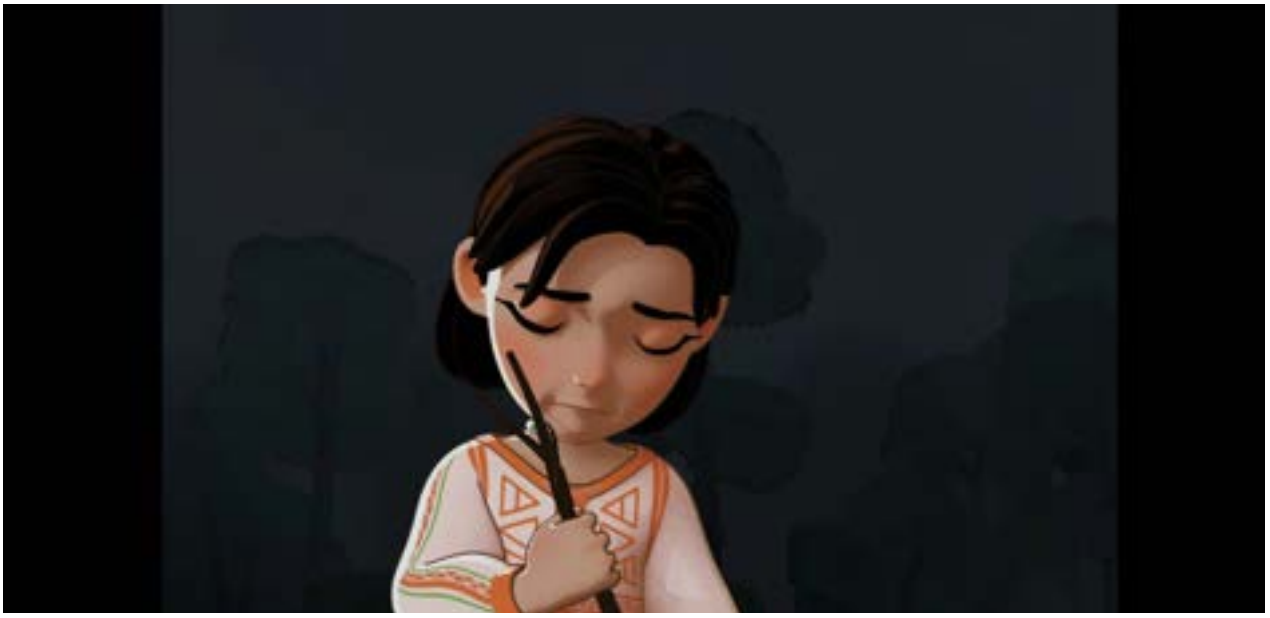








HÌNH THU NHỎ ▼



LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE OCEAN

/ 3D Animation /

XEM NGAY ▶

GIỚI THIỆU PHIM ▼

The Ocean - Câu chuyện kể về chú cá nóc nhỏ Oliver luôn cảm thấy chán nản và không hài lòng về những thứ mình đang có. Một ngày kia, cậu vô tình phát hiện ra một tấm bảng hiệu có nội dung làm cậu hứng thú về "ĐẠI DƯƠNG", cậu quyết định lên đường đi tìm Đại Dương ở đâu. Thế nhưng, cậu tìm mãi mà vẫn không thấy, sau đó cậu gặp được Frank - một ông lão cá đuối, ông cho cậu biết rằng thực ra cậu đang ở Đại Dương nhưng cậu không tin, cậu phớt lờ và tiếp tục đi tìm cho đến tận khi trưởng thành. Rồi một ngày, cậu lại gặp lại Frank, ông hỏi cậu những câu hỏi làm cậu ngạc nhiên và nhìn lại hành trình mà mình đã đi, những gì mình đã gặp và đã trải qua. Lúc này, Oliver chợt nhận ra được Đại Dương thực sự ở đâu.

THÔNG TIN ĐỒ ÁN ▼

Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
Lớp:	A1907M1
GV hướng dẫn:	Thầy Nguyễn Phạm Phi Vân
Thể loại:	Phiêu lưu
Thời lượng:	6 phút 05 giây

THÀNH VIÊN NHÓM ▼

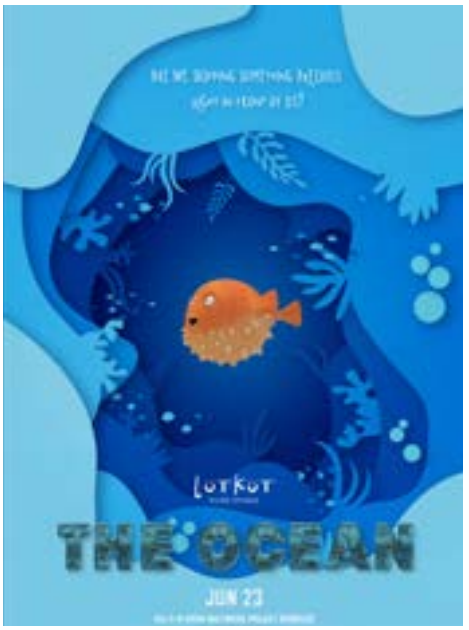
Đặng Hoàng Khuyết	Trần Hưng Long
Nguyễn Thanh Uyên	Lê Minh Thiện
Trần Thị Thanh Thảo	Hồ Hoàng Thanh Uyên








POSTER ▼



PHÂN CẢNH ▼

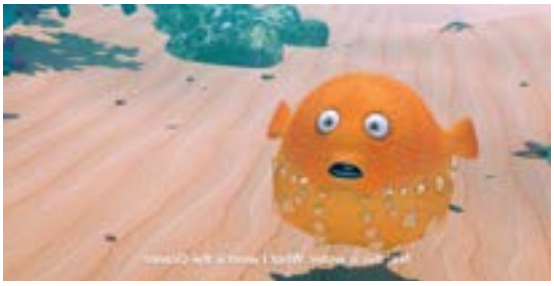




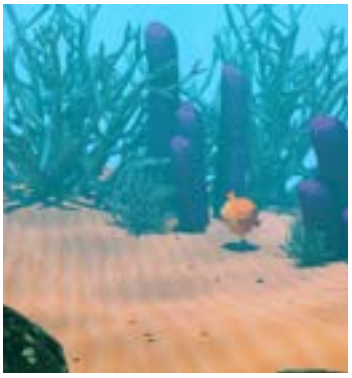














LỜI KẾT

Đối với Arena Multimedia, 2021 là một năm vô cùng đặc biệt. Nhìn lại hàng loạt đồ án xuất sắc ra đời trong mùa đại dịch, lễ khai trương cơ sở thứ 6 - Arena Tân Kỳ Tân Quý và một mùa Show It NOW 2021 cùng những thành tích bùng nổ nhất trong lịch sử, chúng tôi thấy mình mạnh mẽ hơn bao giờ hết, và cũng thật may mắn khi luôn nhận được sự ủng hộ và niềm tin từ những thế hệ đang sống hết mình cùng lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện. Khi cả thế giới chững lại trước ảnh hưởng của COVID-19, chúng ta đã không ngừng nỗ lực biến nguy thành cơ, tạo nên một năm 2021 đầy bứt phá của cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia.

Cảm ơn bạn đã theo dõi quyển sách này đến tận trang cuối cùng. Cảm xúc vốn là điều không thể diễn đạt hết bằng lời, nhưng kí ức về những tháng ngày còn dám ước mơ và thực hiện sẽ được gợi nhắc đầy đủ, sống động thông qua những bức ảnh, các cột mốc sự kiện đặc biệt quan trọng. Vậy nên, hành trình vươn lên và tỏa sáng đầy bứt phá của cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia trong năm 2021 đã được đội ngũ biên soạn ghi lại tất cả ở đây. Dù bạn là một trong số những nhân vật chính trong câu chuyện về thế hệ Arenaites năm 2021, hay là bất kì ai được trao gửi cuốn sách này thì hy vọng khi lướt qua từng trang sách chất chứa tư vị của hoài bão, khát vọng vươn mình, bạn sẽ cảm thấy hạnh phúc và tự hào về chặng đường đã đi qua, hoặc ít nhiều được truyền cảm hứng để hy vọng về một hành trình theo đuổi đam mê rực rỡ.

Kết lại cột mốc cuối cùng trong timeline Yearbook 2021 là thời điểm mở ra năm 2022. Mang theo nội lực mạnh mẽ và những thành tựu ở Arena tiến bước vào năm mới như một bước khởi đầu tốt đẹp nhất, hy vọng các bạn đi đến đâu cũng là những Happy Designer, luôn phấn đấu để sống đúng với đam mê của chính mình và thành công trên chặng đường thực hiện ước mơ.



TP. HỒ CHÍ MINH

- 212 - 214 Nguyễn Đình Chiểu, Quận 3
- 778/10 Nguyễn Kiệm, Quận Phú Nhuận
- 6 Tân Kỳ Tân Quý, Quận Tân Bình

Tel: 1800 1525 - 1800 6325 - 1800 2074

Email: arena@aprotrain.com

Website: www.arena-multimedia.vn

Facebook: www.facebook.com/arena.multimedia.vn

HÀ NỘI

- 80 Trúc Khê, Quận Đống Đa
- D29 Phạm Văn Bạch, Quận Cầu Giấy
- 110 Trần Phú, Quận Hà Đông

Tel: 1800 1542

Email: arena2@aprotrain.com

Instagram: www.instagram.com/arena.multimedia

Youtube: www.youtube.com/user/ArenaMultimediaVN