ARENA MULTIMEDIA

www.arena-multimedia.vn

YEARBOOK 2022

BE BRAVE, BE BOLD




YEARBOOK
2022
BE BRAVE, BE BOLD

CONTENTS

CREDITS

LỜI MỞ ĐẦU

MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ ARENA MULTIMEDIA

TOÀN CẢNH MỘT NĂM 2022 CỦA ARENA MULTIMEDIA

NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2022

GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2022

Graphic Design

Digital Product Design

Digital Filmmaking

Game Design

3D Animation

LỜI KẾT

006
007
008
010
012
066

104
118
132
146
160

174

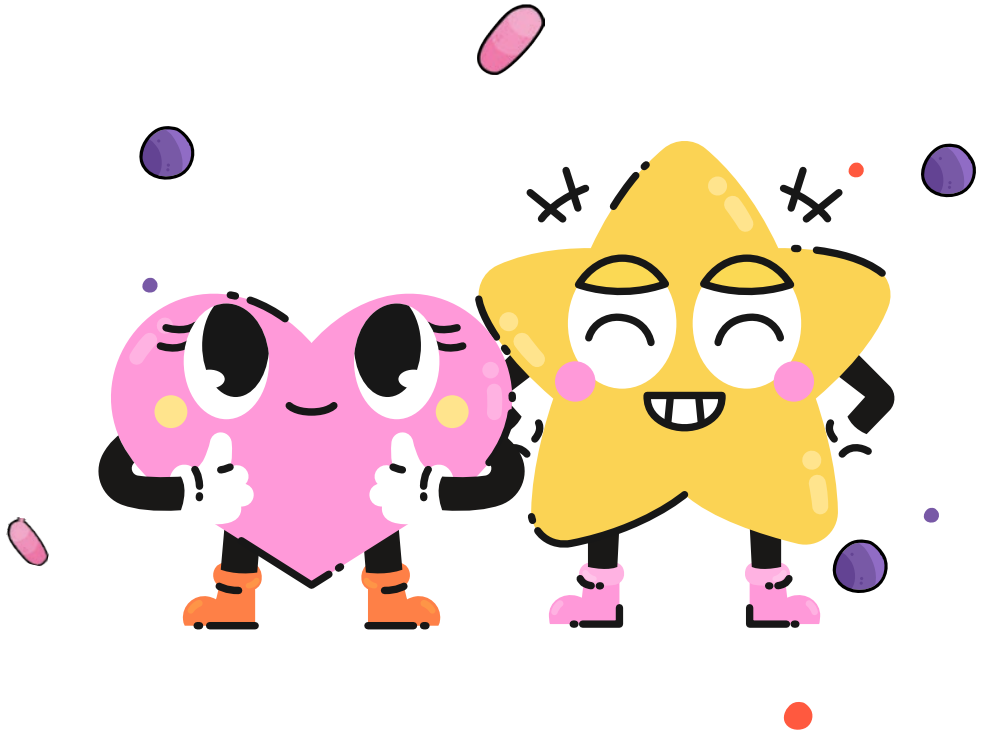
ARENA MULTIMEDIA®

www.arena-multimedia.vn

CREDITS

PROJECT MANAGERS	VŨ ANH ĐỨC, ĐINH TRÍ DŨNG
CHIEF DESIGNER & LAYOUT	TRẦN QUỐC LỢI
MANAGING EDITOR	TMT
EDITORS	TMT, LƯU LY, GIANG HOÀNG
DESIGN SUPPORTERS	OLIANJI, HỒ VĨ CẦM
CONTENT SUPPORTERS	PHẠM THỊ VÂN
	LÊ TRẦN THÚY HẰNG
	TRẦN THỊ NGỌC BÍCH
	PHẠM LAN HƯƠNG
	FASIROH
	TRẦN THỊ PHƯƠNG THẢO
	TRỊNH GIA HÂN
	NGUYỄN QUÁCH GIA LINH
	LƯƠNG QUỲNH ANH
	ĐÀO THỊ HỒNG VÂN
	LÊ THU HUYỀN
	NGUYỄN PHƯƠNG LINH
	TỐNG NGUYỄN THÚY AN
	ĐÀO NGUYÊN THU HƯƠNG
	NGÔ VÕ DUY DIỆU
	THỦY LÊ

LỜI MỞ ĐẦU



Dành tặng một tuổi trẻ can đảm và đam mê,

Khởi nguồn từ tinh thần dám nghĩ dám làm, Yearbook được xem là ấn phẩm cất giữ những giá trị sáng tạo của Arena Multimedia. Mỗi khi bắt tay thực hiện dự án, 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 sáng tạo này, để độc giả có dịp nhìn thấy toàn cảnh cuộc sống muôn màu của ngành Multimedia Design.

Lựa chọn chủ đề cho Yearbook 2022, chúng tôi nghĩ không có cụm từ nào phù hợp hơn "Be Brave, Be Bold" – Can đảm chấp nhận mọi thử thách bằng một tâm thế sẵn sàng. Được truyền cảm hứng từ chính hành trình của các bạn trẻ nhiệt huyết tại Arena, cuốn sách như một chương rực rỡ ghi lại trọn vẹn những sự kiện nổi bật, những đồ án xuất sắc, cùng với chân dung những con người nỗ lực không màng thất bại, dám theo đuổi điều mình tin là đúng đắn.

Hơn ba năm đầy cảm xúc trên hành trình tạo ra cuốn Yearbook dành riêng cho Arena Multimedia. Chúng tôi mong rằng, khi gấp lại trang cuối cùng của cuốn sách này cũng là lúc bạn sẵn sàng đặt những bước chân đầu tiên trên hành trình chinh phục ngành công nghiệp sáng tạo. Chúc bạn sẽ có trải nghiệm thú vị với Arena Yearbook 2022.

MỸ THUẬT
ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ
ARENA MULTIMEDIA

What is Arena Multimedia?

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.

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

A creative circle, attracting passionate young boys and girls and teaching industry experts.

It's pure fun and rewarding to be with.

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

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...

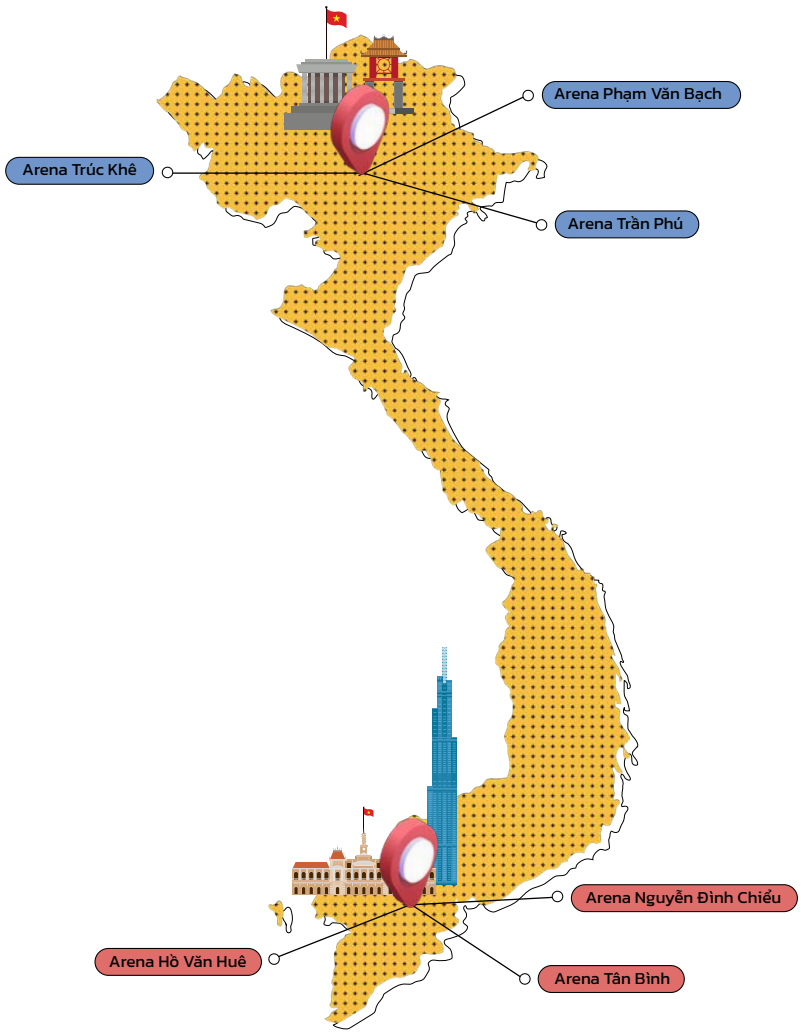
Và sự thật là sau gần hai thập kỷ hình thành và phát triển tại Việt Nam, Arena Multimedia đã phát triển thành một hệ thống các trung tâm đào tạo ngành thiết kế hàng đầu trong nước. Chỉ cần nhìn các thành quả mà thế hệ trẻ Việt Nam đạt được trong lĩnh vực Sáng tạo, người ta ắt có thể hiểu thương hiệu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

TOÀN CẢNH NĂM 2022 CỦA ARENA MULTIMEDIA

Khép lại năm 2022 bằng nhiều thành tích ấn tượng, Arena Multimedia mong muốn tiếp tục là ngôi nhà chắp cánh ước mơ theo đuổi sự nghiệp thiết kế đồ họa của nhiều bạn trẻ. Trải qua một năm với nhiều thử thách, các con số dưới đây không chỉ thể hiện chất lượng đào tạo mà còn là cách để chúng tôi khẳng định vị thế cùng sự ổn định. Cùng với các học viên, chúng tôi đã sẵn sàng viết tiếp câu chuyện về những người trẻ tài năng trưởng thành từ Arena và thành công định hình chỗ đứng trong làng sáng tạo Việt Nam.



207
LỚP HỌC

5000
TỔNG SỐ HỌC VIÊN
Ở THỜI ĐIỂM HIỆN TẠI

1452
SỐ ĐỒ ÁN
ĐƯỢC BẢO VỆ

197
SỐ ĐỒ ÁN ĐẠT DANH HIỆU
BEST PROJECT

2700
SỐ LƯỢNG HỌC VIÊN MỚI GIA
NHẬP ARENA TRONG NĂM 2022

772
SỐ HỌC VIÊN TỐT NGHIỆP
TRONG NĂM 2022

80%
HỌC VIÊN CÓ VIỆC LÀM
TRƯỚC KHI TỐT NGHIỆP

169
SỰ KIỆN WORKSHOP ĐƯỢC
TỔ CHỨC THÀNH CÔNG

GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU:



TRẦN NGUYỄN KHÁNH LINH
Thủ khoa Arena Nguyễn Kiệm



NGUYỄN THÚY DIỄM HẠNH
Thủ khoa Arena Nguyễn Đình Chiểu



HỒ NGỌC LAM NHI
Arena Face Nguyễn Kiệm



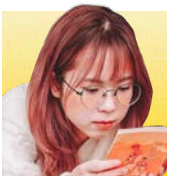
LÝ HÁN TƯỜNG
Arena Face Nguyễn Đình Chiểu



NGUYỄN THỊ KIM NGÂN
Arena Face Trúc Khê

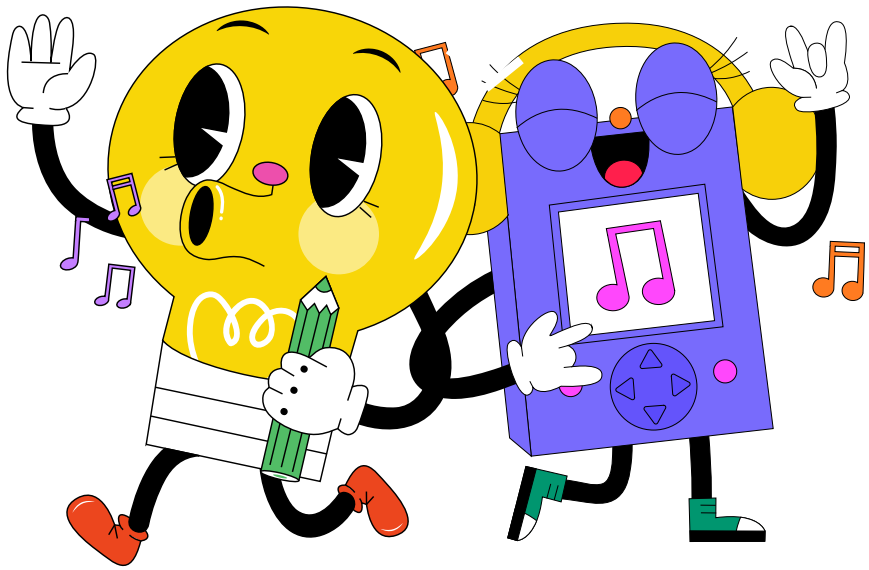


CÔNG AN KHANG
Arena Face Phạm Văn Bạch



NGUYỄN QUỲNH HƯƠNG
Arena Face Trần Phú

01



NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2022

SỰ KIỆN TRONG NĂM

THÁNG
01

- **Info Day Vietnam Young Lions 2022**
- **Tư vấn online:**
  Chọn nghề mùa dịch
  Vì sao Multimedia Design là xu thế?
- **Roundtable: Unlock Creativity 2022**

THÁNG
03

- **Talkshow:**
  Con gái và "bẫy ngọt ngào"
  mang tên ngành Sáng tạo
- **Online Workshop:**
  Khám phá 360 độ ngành
  Sáng tạo cùng ekip See Tình
- **Workshop:**
  Photography & Graphic Design
- **CV & Portfolio Design Contest 2022**
- **Workshop Skill Up:**
  Make up your CV & Portfolio



Là một năm đánh dấu nhiều sự kiện lớn được diễn ra, 2022 tiếp tục chứng kiến sự phát triển bền vững và uy tín tăng cao trong ngành Sáng tạo của Arena Multimedia. Chúng tôi không chỉ hướng đến những sự kiện dành riêng cho học viên, giúp các bạn cải thiện và nâng cao kỹ năng làm việc, Arena còn hướng đến cộng đồng những người trẻ, giúp các bạn tự do và mạnh dạn thể hiện đam mê và sở thích. Thông qua các cuộc thi, talkshow, workshop, lớp học trải nghiệm trải dài ở khắp các lĩnh vực Graphic Design, Digital Product Design, Digital Filmmaking, 3D Game Design và 3D Animation, chúng tôi hi vọng rằng mình đã có thể đem đến nguồn kiến thức thực tế nhất, cũng như truyền ngọn lửa động lực theo đuổi đam mê cho các bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện.

THÁNG 04

- **Arena Open Day 2022:** Trải nghiệm đa chiều ngành Multimedia Design
- **Arena Open Day 2022:** "NEW" MULTIMEDIA DESIGN Thiết kế thời đại mới
- **Lớp học miễn phí Magazine Design:** Thực hành Thiết kế Tạp chí với Typography
- **A-LEAGUE 2022**
- **Workshop:** Empower Designer Trao quyền cho Designer thế hệ mới
- **Workshop:** Vẽ minh họa cho sách
- **Kỳ thi lớn nhất cuộc đời**

THÁNG 05

- **Workshop:** Số hóa di sản
- **Summer Trip 2022:** Sea Tình Phan Thiết (HCM)
- **Du hè 2022:** Summer Return (HN)
- **Lễ trao giải Kỳ thi lớn nhất cuộc đời**

THÁNG 06

- **Company Visit Tour:** Plus Studio
- **Exhibition & Project Evaluation**
- **Workshop:** Cảm thụ màu sắc
- **Talkshow:** Be Your Colors: Me – Colors – Creativity
- **Master Class:** Thiết kế cho in ấn chuyên nghiệp
- **Workshop UX & Marketing:** Go Hand-in-Hand
- **Hội thảo: 3D Game Reveal**
- **Pro-Class:** Khóa học Modeling ngắn hạn độc quyền của Sparx* dành riêng cho MAACster và Arenaites

THÁNG 07

- **Open Day** Giải mã 8 phong cách Sáng tạo Định hình chất riêng
- **Chuỗi sự kiện trải nghiệm:** Mỹ thuật Đa phương tiện Học gì và làm gì?
- **Exhibition & Project Evaluation**
- **Creativity Tour:** Một thoáng Việt Nam
- **Lớp trải nghiệm:** Sản xuất TVC quảng cáo đa nền tảng

THÁNG 08

- **Acoustic Music:** Vi Show
- **Workshop:** VFX DAY
- **Workshop:** Lộ trình ngắn nhất để trở thành Designer
- **Show It NOW 2022**
- **Arena's Got Talent**

THÁNG 09

- **Thực tập:** Vẽ ước mơ 2022
- **Series Skill Up cùng Show It NOW 2022**
- **Ngày hội:** Chạm ngõ ngành Game Design
- **Online Seminar:** Painting With AI

THÁNG 10

- **Workshop:** Truyền thông Thị Giác
- **Khóa học miễn phí:** Làm phim ngắn với smartphone
- **Gala trao giải và triển lãm Show It NOW 2022 (HCM)**
- **Hội thảo online:** Liên thông du học Đại học Middlesex (Anh)
- **Lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 - 2022 (HCM)**
- **Triển lãm Show It NOW 2022 tại Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam và Viện Goethe (HN)**
- **Halloween 2022:** DOOM PARTY (HN)
- **Halloween 2022:** Zombies on the Loose (HCM)

THÁNG 11

- **Lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 – 2022 (HN)**
- **Creative Job Fair 2022** Ngày hội việc làm dành cho nhóm ngành Thiết kế, Truyền thông & Giải trí tại TP.HCM

THÁNG 12

- **Workshop:** Making of TVC
- **Arena Planet Tour:** Trải nghiệm trọn vẹn "vũ trụ" Sáng tạo tại Arena Hồ Văn Huê
- **Workshop:** Upgrade Yourself – Upgrade Your Career
- **Master Class:** Nghệ thuật thiết kế logo 3 "MỘT" – MỘT chạm, MỘT chặng, MỘT chốt
- **CHRISTMAS 2022:** XMAS CAMP
- **SEMINAR:** Tìm hiểu về ngành Game Anime – Manga

Đơn vị tổ chức

ARENA MULTIMEDIA www.arena-multimedia.vn X Halography creative & design festival vietnam

Đối tác đồng hành

RIO SAIGON AGENCY

UNLOCK 20 CREATIVITY 23

Unlock Creativity 2023

Thấu cảm, kiên trì là bí quyết khẳng định vị thế trong thời đại VUCA



Vào ngày 7/1/2023, sự kiện thường niên do Arena Multimedia và Vietnam Halography đồng tổ chức – Unlock Creativity mùa thứ ba đã diễn ra thành công với sự tham gia của Đạo diễn Charlie Nguyễn (Chánh Phương Films), anh Nguyễn Tiến Huy (Group CEO – Pencil Group), anh Tạ Mạnh Hoàng (Founder & CEO – Sconnect) và Th.S Vũ Anh Đức (Academic Head – Arena Multimedia).

Hào hứng, sôi nổi và xuất sắc là những cụm từ miêu tả sự kiện Unlock Creativity 2023. Không chỉ nhận được sự quan tâm của hơn 200 bạn trẻ mang trong mình giấc mơ theo đuổi sự nghiệp Sáng tạo, tham dự sự kiện Unlock Creativity 2023: Người trẻ làm Sáng tạo xây dựng vị thế trong thời đại VUCA là đạo diễn Võ Thanh Hòa, đại diện từ phía các doanh nghiệp hàng đầu trong ngành Sáng tạo như Sparx* – A Virtuos Studio, Spring Production,..., các giảng viên Arena Multimedia và đặc biệt hơn là các bạn cựu học viên ưu tú của Arena Multimedia, cũng chính là thế hệ trẻ trong ngành Sáng tạo, những người đang góp phần tạo ra sự đổi thay cho ngành Sáng tạo.

Trong không gian ấm cúng tại rạp Cinestar cùng với 4 vị diễn giả chất lượng, câu chuyện tổng quan về ngành Sáng tạo năm 2022 được tái hiện, xu hướng năm 2023 mở ra. Những cơ hội, thách thức nào đang chờ đón chúng ta? Giá trị bền vững nào nên theo đuổi, hệ sinh thái mới nào sẽ ngự trị, công nghệ nào sẽ duy trì được sức sống để tạo ra những giá trị mới và nâng cao hiệu suất sáng tạo, AI có vai trò gì trong hệ sinh thái sáng tạo,...? Những câu hỏi, những câu trả lời "đắt giá" liên tục xuất hiện giữa diễn giả và người tham dự đúng tinh thần buổi hội nghị bàn tròn giữa nhiều đại diện thế hệ trong ngành Sáng tạo.



NHÌN LẠI QUÁ TRÌNH "TẬP LÀM PHIM" CỦA ĐIỆN ẢNH VIỆT VÀ TÌM KIẾM KỲ VỌNG TRONG NĂM 2023 CÙNG ĐẠO DIỄN CHARLIE NGUYỄN

Bước sang năm mới, nhìn lại năm cũ, 2022 thật sự là một giai đoạn đầy khó khăn đối với điện ảnh Việt. Chia sẻ về vấn đề này, đạo diễn Charlie Nguyễn phân tích tình hình dựa trên quan điểm cá nhân, đồng thời mang đến những góc nhìn tươi sáng cho tình hình hiện tại:

"Trên thực tế, khi nói về điện ảnh trong năm 2022, phòng vé toàn thế giới chứ không riêng Việt Nam đều chịu ảnh hưởng nặng nề của đại dịch, nhưng nền điện ảnh Việt đã nằm trong số thiệt hại ít hơn và đang trên đà phục hồi. Thị trường Việt vẫn tương đối may mắn vì trong thời gian dịch bệnh số lượng phim được sản xuất vẫn không giảm, tuy nhiên doanh thu của nền điện ảnh Việt trước dịch là khoảng hơn 4000 tỷ, và đã sụt giảm xuống chỉ còn 500 tỷ doanh thu trong năm qua." Dẫu thế, đạo diễn tin rằng, sau khi xuống thì sẽ đến đoạn lên, sau hai năm chịu ảnh hưởng của đại dịch, chúng ta hiện đang ở giai đoạn phục hồi và đến khoảng 2024, thị trường điện ảnh Việt sẽ bắt đà trở lại và tiếp tục phát triển trên kỳ vọng trở thành một trong những thị trường top đầu thế giới.



Tiếp tục bàn luận về câu chuyện làm phim của điện ảnh nước nhà, đạo diễn Charlie cho rằng, xét một cách tổng thể, nền công nghiệp phim ảnh là một hệ thống rất đồ sộ và khốc liệt, đòi hỏi lượng lớn nhân sự chuyên nghiệp mà phim Việt thì vẫn còn thiếu một hệ thống đào tạo bài bản, có tính cạnh tranh cao thậm chí từ trong môi trường đại học. Khoảng thời gian học tập và làm việc trong môi trường quốc tế giúp đạo diễn Charlie Nguyễn nhìn nhận ra được những vấn đề còn thiếu sót của điện ảnh nước nhà. Theo đó, trong mắt anh, Việt Nam chỉ đang "tập làm phim" và khoảng cách của chúng ta vẫn còn ở rất xa so với họ. Tuy nhiên, nói đi cũng phải nói lại, đó là khi so với những nước đã có nền điện ảnh đã phát triển, còn Việt Nam là nước đang trên đà phát triển, với điện ảnh cũng vậy, chúng ta vẫn đang không ngừng tiếp thu, không ngừng cầu tiến và liên tục thay đổi. Chặng đường phía trước còn dài, khi chất lượng nguồn nhân lực được cải thiện, tư duy làm phim thay đổi, thành quả khả quan hơn sẽ đến ở thì tương lai gần.

ANH NGUYỄN TIẾN HUY – GROUP CEO CỦA PENCIL GROUP VÀ NHỮNG ĐỀ XUẤT BIẾN CÔNG NGHỆ THÀNH "NÔ LỆ"

Anh Nguyễn Tiến Huy đã đem đến buổi tọa đàm nghiên cứu của giáo sư John Maeda – người đã tìm ra được một pattern (vòng lặp) trong thiết kế và công nghệ. Dù công nghệ có phát triển như vũ bão, vẫn luôn tồn tại những nguyên lý mà nếu nắm vững chúng thì ta sẽ tự tin hơn rất nhiều trong thế giới biến động. Điện thoại di động, máy tính, trình duyệt, điện thoại thông minh thế hệ mới, tất cả đều đi theo một quy trình phát triển từ gõ chữ trên bàn phím, đến hiển thị hình ảnh, phát ra âm thanh và sau cùng là hình động. Nói cách khác, mỗi khi một đột phá công nghệ xuất hiện trong xã hội đều thường đi theo một vòng lặp giữa text – image – sound – movie (chữ – hình ảnh – âm thanh – phim).

Bổ sung thêm cho 4 yếu tố trong vòng lặp của John Maeda, ngày nay chúng ta có trải nghiệm thứ năm: Gaming, hay rộng hơn là nhập vai. Một loại trải nghiệm toàn diện, chìm đắm trong không gian ảo và có sự tham gia của máy tính và mang tính tương tác cao. Các bảo tàng nghệ thuật chào đón du khách bằng hình ảnh chuyển động theo cử động của con người, hay những tựa game

ngày càng tăng tiến về độ chân thật và kích thích suy luận, tất cả đều là ví dụ của nghệ thuật tương tác.

Như thế, không chỉ là tạo ra sản phẩm để giới thiệu đến khán giả, pattern của thời đại mới được nâng cấp lên thêm một bậc, nơi người dùng công nghệ được trải nghiệm không gian mới và các nhà sáng tạo nổi bật không còn đơn giản là người kể chuyện, mà phải là người tạo ra những câu chuyện nơi khán giả có thể sống trong đó và tương tác để tạo ra nội dung, trải nghiệm cá nhân.



TƯ DUY LÃNH ĐẠO TRONG SÁNG TẠO ĐỂ THẤU CẢM

Theo anh Huy, điều cốt lõi làm nên khác biệt giữa máy tính và con người là cảm xúc, khả năng tư duy để thấu cảm. Anh cho rằng đặc điểm chung của những nhà sáng tạo tiên phong là tư duy leadership (tư duy lãnh đạo). Họ luôn suy nghĩ về khả năng dùng công nghệ để hiện thực hóa những ý tưởng dù nghe có vẻ xa xời. Chính tư duy lãnh đạo trong sáng tạo – tức sự tò mò và chủ động trong việc tận dụng các công cụ – đã làm nên khác biệt giữa "công nhân sáng tạo" và "nhà sáng tạo".

Có 3 góc nhìn về thiết kế: Thiết kế để giải quyết một vấn đề trong đời sống, tạo ra giải pháp sau khi đặt mình vào vị trí khách hàng, và thiết kế điện toán – tức thiết kế ra các sản phẩm linh hoạt có thể được đông đảo khách hàng sử dụng. Thay vì lo lắng, nghĩ tích cực hơn thì các nhà sáng tạo trẻ đang sống trong một môi trường nơi các bạn có thể tận dụng công nghệ để số hoá các giá trị sáng tạo của mình. Trong thời đại cũ, chúng ta dùng công cụ như một nhạc trưởng điều khiển, nhưng với các công cụ mới thông minh hơn của thời đại mới, chúng ta có thể lãnh đạo sáng tạo bằng cách chơi cùng với các công cụ như cách một nhóm nhạc jazz chơi cùng nhau, với công nghệ là bạn đồng hành hữu ích.



TÌM HIỂU VỀ SCONNECT VÀ LÝ DO KIÊN TRÌ VỚI CON ĐƯỜNG SÁNG TẠO IP RIÊNG CÙNG FOUNDER & CEO TẠ MẠNH HOÀNG

Trong bối cảnh nhiều studio hoạt hình Việt Nam vẫn chủ yếu gia công cho các tác phẩm nước ngoài, Sconnect là một trong số ít cái tên vẫn luôn cố gắng tạo ra những sản phẩm "chính chủ". Chỉ trong 8 năm từ khi thành lập để Sconnect mở rộng thành công ty lên đến 1000 nhân sự và góp công lớn ghi tên Việt Nam lên bản đồ hoạt hình thế giới. Anh Tạ Mạnh Hoàng mong rằng câu chuyện của Sconnect và những thông tin trong buổi workshop hôm nay có thể trở thành một nguồn cảm hứng cho các bạn trẻ đang tiến bước trên con đường sáng tạo.

Với đội ngũ tay nghề cao hùng hậu, các studio Việt đã góp sức trong nhiều dự án lớn của thế giới, nhưng việc sáng tạo IP riêng (Intellectual Property – Sở hữu Trí tuệ) vẫn còn hạn chế. Sconnect là một trường hợp đặc biệt, dám lựa chọn và quyết tâm thành công bằng con đường này nhằm kiến tạo và khẳng định những giá trị riêng. Cho đến nay, những niềm tự hào của Sconnect có thể kể đến bộ nhân vật Wolfoo với 2 tỷ lượt xem hàng tháng, vũ trụ cổ tích WOA Fairy Tales, và hơn 10 IP khác. Sconnect muốn gửi gắm cả giá trị giải trí và giáo dục qua các video hoạt hình dành cho trẻ em, với kỳ vọng góp sức trong công cuộc giúp trẻ trưởng thành.



Dẫu có không ít thách thức, Sconnect vẫn kiên định với lựa chọn ghi dấu ấn bằng các IP riêng. Anh Tạ Mạnh Hoàng cho biết sở dĩ Sconnect cho rằng con đường này sẽ dẫn đến thành công xuất phát từ 3 yếu tố: Thứ nhất, tận dụng đòn bẩy của công nghệ, của Internet sẽ giúp ta rút ngắn thời gian để đạt đến thành công đột phá. Thêm nữa, đã có nhiều ví dụ thành công trước đây, tiêu biểu như các thị trường Nhật Bản, Hàn Quốc đều kiên trì với IP riêng của họ, với những giá trị sáng tạo độc nhất cũng đợi được đến ngày được công chúng đón nhận và thành công rực rỡ. Và cuối cùng, nguồn nhân lực đông đảo và khả năng sáng tạo của đội ngũ nhà sáng tạo Việt là động lực lớn nhất để Sconnect theo đuổi việc sáng tạo IP riêng.

Chia sẻ thêm về cách Sconnect vượt qua những "ups and downs" trong quá trình phát triển, anh Tạ Mạnh Hoàng nhấn mạnh 3 điều quan trọng trong nguyên tắc phát triển một tổ chức. Đầu tiên là tầm nhìn, kế hoạch chi tiết để ta dựa theo mà thực hiện. Quan trọng hơn là tư duy của người quản lý và lãnh đạo trong việc nhận diện thách thức, giải quyết vấn đề và kiểm soát rủi ro. Và cuối cùng là văn hoá doanh nghiệp, nơi mọi người đồng lòng hướng đến một mục tiêu và đồng lòng tìm kiếm giải pháp.

BỨC TRANH NGÀNH GIÁO DỤC SÁNG TẠO TRONG VÀ SAU ĐẠI DỊCH QUA LỜI KỂ CỦA TH.S VŨ ANH ĐỨC

Th.S Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia khẳng định ngành giáo dục sáng tạo có thể nói là không bị ảnh hưởng trong cả khoảng thời gian trước và trong dịch nhờ phụ huynh vẫn chú trọng đầu tư cho con em mình cũng như phương thức học tập linh hoạt, đây là một điều may mắn. Song những năm gần đây ngành thiết kế sáng tạo đang bước vào giai đoạn bão hoà, tức "thừa người trung bình, thiếu người chất lượng", dẫn đến việc ngành phim ảnh, thiết kế, sản xuất dù được cung cấp nhiều nhân viên mới từ các trường thiết kế thì vẫn thường xuyên trong tình trạng khát nhân lực.



Nhận xét về thế hệ sáng tạo trẻ, Th.S Vũ Anh Đức cho rằng không ít bạn trẻ ngày nay có lợi thế được sinh ra trong thời đại thông tin sẵn có và dễ tiếp cận, được tiếp xúc với công nghệ từ rất sớm nên thành thạo các công cụ rất nhanh, nhưng mặt trái là dễ dẫn đến sự lệ thuộc và giảm tính tò mò, ít nghiên cứu, tìm tòi để đi từ gốc vấn đề. Từ iPad, máy tính, phần mềm, tất cả đều sẵn có, các bạn chỉ cần sắp xếp chữ, hình ảnh, phông nền, thấy bắt mắt và nghĩ rằng nó hợp lý mà ít ai hiểu rõ chúng có phù hợp với nội dung hay không.

Việc thiếu nền tảng sống để nắm bắt và hiểu các vấn đề trong đời sống sẽ khiến các bạn trẻ khó đưa ra giải pháp phù hợp cho khách hàng, cũng như áp dụng công nghệ một cách rập khuôn sẽ khó rèn luyện năng lực tận dụng công nghệ để hiện thực hóa ý tưởng và giải pháp đột phá. Chính vì thế, bản thân anh Đức rất khuyến khích người trẻ mở rộng tri thức của mình về xã hội, đời sống. Đồng thời, những năm gần đây, Arena Multimedia cũng hướng đến đào tạo ra một hệ sinh thái, không chỉ chú trọng vào công cụ và công nghệ, mà quan trọng là phát triển kỹ năng sống, tư duy thiết kế, kỹ năng giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề cho các bạn học viên.

Đối với người làm giáo dục sáng tạo như Th.S Vũ Anh Đức, thị trường Việt luôn rất tiềm năng bởi ta có nguồn nhân lực rất trẻ trong mọi lĩnh vực sáng tạo. Nhưng tiềm năng ấy sẽ trôi qua rất nhanh nếu chúng ta cứ thế già đi mà không đóng góp được gì đáng kể. Xuất phát từ những trăn trở ấy, anh Đức vẫn luôn mong đợi vào những con đường phát triển, những sản phẩm mang đậm bản sắc riêng, hàm chứa giá trị dài hạn và đánh những mốc son mới trên chặng đường phát triển của ngành sáng tạo Việt.

NHỮNG TỪ KHÓA DÀNH CHO NGÀNH SÁNG TẠO 2023

Thấu cảm | Kiên trì | Vui chơi | Chuyên tâm đến cùng





KẾT

Kết lại buổi tọa đàm thường niên về ngành Sáng tạo mùa thứ ba, Arena Multimedia xin cảm ơn Vietnam Halography, RIO Agency cùng các vị diễn giả đã góp phần tạo nên một sự kiện vô cùng tuyệt vời. Arena Multimedia cũng không quên gửi lời cảm ơn chân thành đến người tham dự đã dành thời gian quý báu của mình để đến tham gia sự kiện Unlock Creativity 2023. Unlock Creativity sẽ còn tiếp tục đem đến cho các bạn những chủ đề thú vị, hãy cùng chờ đón sự kiện tiếp theo của chúng tôi nhé!

**Xem bài viết tổng quan sự kiện đầy đủ tại đây:*

ARENA OPEN DAY 2022

Chuỗi bốn ngày hội trải nghiệm và kết nối hàng trăm bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện tại TP.HCM



Trong năm 2022, Arena Multimedia đã tổ chức thành công 4 ngày hội Arena Open Day tại TP.HCM, thu hút gần 400 bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương đến tham quan cơ sở, cùng học tập, vui chơi kích thích tiềm năng sáng tạo sâu bên trong thế hệ trẻ.

Open Day - Sự kiện thường niên do Arena Multimedia tổ chức là ngày hội tìm hiểu về ngành Mỹ thuật Đa phương tiện dành cho các bạn trẻ cùng các bậc phụ huynh. Cùng với những nỗ lực nhằm mục đích mang đến những trải nghiệm mới mẻ và đa chiều nhất về Mỹ thuật Đa phương tiện, 4 ngày hội Arena Open Day được Arena Multimedia tổ chức theo 4 chủ đề riêng biệt với ý nghĩa và thông điệp riêng. Từ phong cách trang trí đến những hoạt động chi tiết của từng sự kiện đều mang đến những bất ngờ, cung cấp kiến thức bổ ích nhưng cũng không kém phần thú vị khiến người tham dự cảm thấy thích thú. Cùng nhìn lại 4 sự kiện Open Day đã diễn ra tại TP.HCM để nhớ về bầu không khí rộn ràng cùng những khoảnh khắc không thể quên ngày hôm ấy nhé.



ARENA OPEN DAY 2022: TRẢI NGHIỆM ĐA CHIỀU NGÀNH MULTIMEDIA DESIGN

Ngày hội Arena Open Day đầu tiên của năm 2022 diễn ra vào ngày 03/04 với chủ đề: Trải nghiệm đa chiều ngành Multimedia Design nhằm giúp các bạn Hiểu mình - Hiểu Mỹ thuật Đa phương tiện - Hiểu Arena. Đến tham dự sự kiện tại không gian sáng tạo hàng đầu: Arena Tân Bình (số 6 Tân Kỳ Tân Quý), hơn 200 bạn trẻ yêu thích Sáng tạo đã có cơ hội trải nghiệm các hoạt động hấp dẫn, thú vị nhằm hiểu thêm về cá tính nghệ thuật của mình, những cơ hội việc làm của ngành Mỹ thuật Đa phương tiện, đồng thời được xem diễn hoạt 3D, vẽ tranh kỹ thuật số và tham gia hai lớp học miễn phí về khai phá tư duy thiết kế và chụp ảnh thời trang cùng nhiếp ảnh gia Huy Nguyễn.



ARENA OPEN DAY 2022: GIẢI MÃ 8 PHONG CÁCH SÁNG TẠO – ĐỊNH HÌNH CHẤT RIÊNG

Phong cách nghệ thuật cá nhân là điều mà không phải Designer trẻ nào cũng định hình được trong những ngày đầu chập chững bước chân vào ngành. Để người trẻ có định nghĩa dễ hiểu nhất về các phong cách sáng tạo kinh điển, ngày 17/07, Arena Multimedia đã tổ chức ngày hội Open Day: Giải mã 8 phong cách sáng tạo – Định hình chất riêng nhằm mang đến cho các bạn trẻ một cái nhìn tổng quát về 8 phong cách thiết kế tiêu biểu. Theo đó, các bạn trẻ đã có cơ hội tiếp cận với 8 phong cách thiết kế qua từng thời kỳ với 8 trạm dừng mô phỏng, kèm theo đó là những hoạt động trải nghiệm thú vị có 1-0-2 tương ứng như vẽ ly giấy, thiết kế bookmark, sáng tác truyện tranh, làm tranh cổ động,... Những trải nghiệm dù ngắn ngủi nhưng Open Day đã giúp các bạn trẻ phần nào xác định đâu là phong cách nghệ thuật gần gũi nhất với chất riêng của mình.

Không chỉ cung cấp kiến thức chuyên môn, Arena Multimedia còn mang đến cách tiếp cận kiến thức gần gũi, mới mẻ thông qua việc thường xuyên tổ chức các buổi Talkshow, Workshop bổ ích, thú vị với sự tham gia của các chuyên gia và các KOLs trong ngành Sáng tạo.

Cũng nằm trong khuôn khổ ngày hội Arena Open Day 2022, Talkshow: Yêu cái đẹp, học và làm sáng tạo với sự tham gia của đạo diễn Quản Phương Thanh, Creative Director Sơn Tùng, Art Director/Digital Artist Anh Khôi Lê đã giúp các bạn trẻ tham dự có cơ hội tìm hiểu thêm về ngành Sáng tạo, cùng khám phá tất tần tật các phong cách thiết kế, trả lời cho câu hỏi: Liệu rằng yêu cái đẹp có phải là dấu hiệu cho thấy bạn thích hợp với ngành sáng tạo? Và có thêm góc nhìn để tìm ra một phong cách nghệ thuật phù hợp với cá tính của bản thân.





NGÀY HỘI: CHẠM NGÕ NGÀNH GAME DESIGN, KHÁM PHÁ CƠ HỘI CHẠM NGÕ NGÀNH CÔNG NGHIỆP ĐẦY TIỀM NĂNG

Game - từ một thuật ngữ gắn liền với tính giải trí nay đã trở thành địa hạt màu mỡ cho các bạn trẻ đam mê công nghệ và đồ hoạ thỏa đam mê sáng tạo. Nắm được xu thế này, Arena Multimedia tổ chức Ngày hội: Chạm ngõ ngành Game Design kết hợp Talkshow Thiết kế game 3D: Làm sao để bắt đầu? vào ngày 18/09 với sự tham gia của 3 diễn giả: Cô Hồng Ngọc Minh Trâm – Giảng viên kỳ Game Design tại Arena Multimedia, chị Đỗ Lê Như Quỳnh – Senior Recruiter, anh Nguyễn Minh Nhật – Art Director đến từ Sparx* – A Virtuos Studio; và Demo Class: Diễn hoạt nhân vật 3D do thầy Vũ Mạnh Hùng – Giảng viên kỳ 3D Animation dẫn dắt. Sự kiện này nhằm mục đích mang đến những cơ hội trải nghiệm thực tế quy trình thiết kế nhân vật game, đồng thời, truyền cảm hứng theo đuổi đam mê cho các bạn trẻ yêu thích và quan tâm đến ngành Game.









ARENA PLANET TOUR: THEO CHÂN 200 BẠN TRẺ KHÁM PHÁ VŨ TRỤ SÁNG TẠO TẠI CƠ SỞ MỚI TOANH CỦA ARENA MULTIMEDIA

Vào ngày 11/12, Arena Multimedia tổ chức Arena Planet Tour với sự tham gia của gần 200 bạn trẻ yêu thích sáng tạo. Đây là một trong những hoạt động nổi bật thuộc khuôn khổ tuần lễ khai trương cơ sở mới Arena Hồ Văn Huê – 43R/12 Hồ Văn Huê, Phú Nhuận, TP.HCM, cũng là tour Sáng tạo kết lại chuỗi Arena Open Day ở khu vực TP.HCM trong năm 2022.

Tham dự sự kiện, các bạn trẻ yêu thích sáng tạo đã được trải nghiệm chương trình đào tạo chuyên gia Mỹ thuật Đa phương tiện tại Arena Multimedia thông qua 3 lớp học demo: Khám phá kỳ Graphic Design cùng mentor Châu Đức Vũ, khám phá kỳ Digital Product Design của mentor Minh An, diễn hoạt nhân vật và sáng tạo kịch bản phim hoạt hình cùng cựu học viên Đỗ Đức Huy.

Arena Planet Tour không chỉ mang đến cho các bạn trẻ đam mê nghệ thuật những kiến thức mới mẻ về ngành Sáng tạo nói chung và Mỹ thuật Đa phương tiện nói riêng, sự kiện còn mang đến cho các bạn những hoạt động vui chơi, giải trí thú vị đầy ắp những tiếng cười. Món quà bùng nổ nhất được Arena giấu trọn ở cuối chương trình chính là minigame Kahoot với phần thưởng là 2 chiếc Wacom được tài trợ bởi nhà tài trợ Huion. Tất cả những hoạt động này đã ghi dấu một ngày hội thành công, đồng thời đánh dấu cột mốc khai trương Arena Hồ Văn Huê không thể nào rộn ràng hơn.

KẾT

Chuỗi Arena Open Day của năm 2022 tại khu vực TP.HCM khép lại với những hình ảnh đẹp và mở ra những điều mới mẻ, những góc nhìn mới, những trải nghiệm mới cho những gương mặt mới chạm ngõ ngành sáng tạo. Các bạn trẻ ngày nay sẽ có rất nhiều cách để theo đuổi đam mê của mình. Tuy nhiên, dù là cách nào, chúng tôi cũng đều hy vọng bạn sẽ tìm thấy bến đỗ vững vàng để định hình chính xác con đường tương lai. Xin chào và hẹn gặp lại tất cả các bạn ở những ngày hội Open Day tiếp theo tại Arena Multimedia.








ARENA
MAKE A MOVE
OPEN DAY
GIẢI MÃ 8 PHONG CÁCH SÁNG TẠO
ART
OPEN DAY

3 góc nhìn về "New" Multimedia Design được đúc kết từ

ARENA OPEN DAY 2022





Vào ngày 17/04, Open Day – sự kiện thường niên do Arena Multimedia tổ chức đã được diễn ra tại Trung tâm văn hóa Pháp – L'Espace, 24 Tràng Tiền, Hoàn Kiếm, Hà Nội.

Arena Open Day là sự kiện trải nghiệm ngành Multimedia Design thường niên do Arena Multimedia tổ chức. Được xem là điểm hẹn lý tưởng để gặp gỡ, trao đổi, và cất cánh cho những giấc mơ gia nhập ngành công nghiệp sáng tạo trở thành hiện thực, chương trình đã giúp rất nhiều bạn trẻ tìm thấy hướng đi đúng đắn trên hành trình lựa chọn nghề nghiệp tương lai.

Nhân sự kiện này, ba vị chuyên gia hàng đầu trong lĩnh vực truyền thông và thiết kế, gồm: Ông Lê Quốc Vinh – Chủ tịch Tập đoàn truyền thông Lê, Kiến trúc sư Đinh Việt Phương – Giám đốc 3D Art, Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia đã có dịp ngồi xuống và chia sẻ các góc nhìn thú vị về "New" Multimedia Design – Sự chuyển biến của Mỹ thuật Đa phương tiện trong thời kỳ chuyển đổi số.

"NEW" MULTIMEDIA CÓ MỐI LIÊN KẾT CHẶT CHẼ VỚI "NEW" MEDIA

Theo ông Lê Quốc Vinh, việc ứng dụng sự phát triển của công nghệ thông tin vào hoạt động truyền thông luôn là ưu tiên hàng đầu trong bất kỳ giai đoạn nào. Multimedia Design và truyền thông quảng cáo vì thế mà tương tác, gắn bó mật thiết với nhau để đạt được mục tiêu quan trọng nhất: Nâng cao giá trị nội dung đưa đến công chúng.

Quảng cáo giờ đây không đơn giản chỉ dùng hình ảnh tĩnh, thay vào đó là các màn hình 3D sống động xuất hiện dày đặc ở trung tâm thương mại, sân bay, rạp chiếu phim, v.v... Nếu thực tế ảo (VR) dẫn chúng ta bước vào một thế giới siêu thực thì thực tế ảo tăng cường (AR) lại cho phép chúng ta tương tác trong chính môi trường ấy. Khai thác sức mạnh từ hai công nghệ này, các hoạt động truyền thông – marketing giờ đây được nâng cấp lên một phiên bản mới. Chỉ cần đeo kính vào, bạn sẽ lập tức được ghé thăm một triển lãm, một buổi ra mắt xe hơi, hay chơi game nhập vai kể cả khi đang đứng một chỗ. Và còn rất nhiều nền tảng giải trí, xem phim, nghe nhạc, mạng xã hội mà các bạn được trải nghiệm từ trong giai đoạn lockdown vì Covid-19, tất cả đều là sản phẩm của ngành Multimedia Design.

Công nghệ càng phát triển bao nhiêu càng nâng cao khả năng ứng dụng vào truyền thông bấy nhiêu. Nói cách khác, "New" Multimedia Design chính là bước đệm cho sự phát triển của "New" Media. Vì vậy, để tiếp tục tạo ra những sản phẩm hấp dẫn thì rất cần có sự tham gia thực hiện của đội ngũ Designer thực thụ.



"NEW" MULTIMEDIA DESIGN SẼ CÓ NHIỀU CƠ HỘI VẪY VÙNG TRONG VŨ TRỤ ẢO METAVERSE

Metaverse là một vũ trụ kỹ thuật số kết hợp các khía cạnh của truyền thông xã hội, trò chơi trực tuyến, thực tế tăng cường (AR), thực tế ảo (VR), Internet và tiền điện tử. Cho phép người dùng sử dụng công nghệ thực tế ảo để tương tác; khi Metaverse phát triển, nó sẽ mở ra không gian trực tuyến tương tác của người dùng đa chiều hơn so với các công nghệ hiện tại.



Từ góc nhìn của kiến trúc sư Đinh Việt Phương, đây vừa là cơ hội, vừa là thử thách cho đội ngũ Multimedia Design, khi hiện nay các doanh nghiệp đang có tham vọng tạo ra những Metaverse của riêng họ nhưng lại không có đủ nguồn lực thực hiện, đồng thời cũng chưa có một môi trường nào đảm bảo đầy đủ công cụ và kỹ năng năng để đào tạo nó. Anh nhận định rằng, chỉ 3 đến 5 năm nữa, việc phát triển những không gian ảo mang tính chuyên môn sâu sẽ rất cần thiết. Còn đối tượng tiếp cận trực tiếp và sâu sắc nhất trong việc tạo ra các sản phẩm có khái niệm về Metaverse không ai khác chính là người làm Multimedia Design. Các bạn trẻ hiện nay được tạo điều kiện để tìm hiểu và định hướng tương lai đúng vào thời điểm cả thế giới đang chuyển mình với các xu thế mang tính cách mạng.

Việc nghiên cứu và khai thác tiềm năng vô hạn từ vũ trụ ảo Metaverse là một phần không thể thiếu trong các thiết kế cho tương lai, đáp ứng nhu cầu của con người và bắt nhịp với xu hướng chuyển đổi số. Tinh thần này đã luôn được kiến trúc sư Đinh Việt Phương nhấn mạnh trong Arena Open Day 2022.

"NEW" MULTIMEDIA DESIGN ĐÒI HỎI NGƯỜI TRẺ CẦN PHẢI BIẾT CHỦ ĐỘNG NẮM BẮT CƠ HỘI

Một trong những câu hỏi được thảo luận sôi nổi trong sự kiện là: "Các bạn trẻ cần phải chuẩn bị những gì để bắt nhịp với ngành Multimedia Design trong bối cảnh mới?"

Thạc sĩ Vũ Anh Đức, giám đốc Đào tạo Arena Multimedia cho rằng, tố chất đầu tiên để trở thành một "New" Multimedia Designer là ham học hỏi. Năng lực sáng tạo không phải tự nhiên sinh ra mà cần một quá trình tìm tòi, khám phá, trải nghiệm. Thiết kế không giống nghệ thuật, thiết kế là mỹ thuật ứng dụng. Đã là mỹ thuật ứng dụng thì phải có tính thực tế cao, đào sâu nghiên cứu trải nghiệm từ công chúng để đưa ra phương án cụ thể.



Hiện nay, tất cả các quốc gia trên thế giới đều đang bước vào vòng quay chuyển đổi số, vì vậy Multimedia Design mở ra rất nhiều cơ hội lớn, còn nắm bắt nó ra sao còn tùy thuộc rất nhiều vào bản thân các bạn. Chia sẻ thêm về điều này, thạc sĩ Vũ Anh Đức đưa ra lời khuyên: "Hoàn thiện kỹ năng sống, kinh nghiệm và kiến thức chuyên môn là điều quan trọng để quyết định các bạn có theo kịp ngành nghề thay đổi nhanh trong thời đại mới này hay không. "New" Multimedia Design mở ra nhiều ngõ ngách để tạo nguồn thu nhập, nhưng phải xây dựng một nền tảng vững vàng thì ta mới có thể kiếm tiền lâu dài và bền vững được."

Tinh thần này vẫn tiếp tục được lan tỏa trong quan điểm giáo dục của Arena Multimedia dành cho học viên: đó là sự đam mê, tính sáng tạo, thể hiện cá tính và luôn đổi mới để bắt nhịp cùng tiến trình chuyển đổi số.



Chuyển đổi số trong thiết kế – truyền thông được các chuyên gia nhận định là "một điều tất yếu với sự phát triển của xã hội". Nó mở ra tiềm năng lớn để các bạn trẻ đang đứng trước ngưỡng cửa lựa chọn nghề nghiệp có thêm động lực để chạm vào "New" Multimedia Design, "New" Media. Không ai đoán trước được biến động sắp tới, nhưng có thể chắc chắn một điều rằng: công nghệ sẽ luôn hiện diện trong mọi sự đổi thay của cuộc sống con người. Vì vậy, người trẻ cần phải biết nắm bắt để không trễ nhịp với ngành công nghiệp sáng tạo đầy mới mẻ đang chờ ở phía trước.






OPEN DAY
OPEN DAY


OPEN DAY
OPEN DAY


OPEN DAY


#MultimediaDesign
OPEN DAY





Summer trip 2022

Sea Tình Phan Thiết

Tình tang tang tính tại Phan Thiết cùng học viên Arena Multimedia



Vào tháng 5/2022, Arena Multimedia đã kết hợp với Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC tổ chức buổi giao lưu dã ngoại cho học viên tại bờ biển Đồi Dương - Phan Thiết.

Với tinh thần đem lại một chuyến vui chơi "tẹt ga" cho học viên để giải tỏa mọi căng thẳng, chuyến du hè Phan Thiết kéo dài 2 ngày 1 đêm được triển khai nhiều hoạt động lý thú, nổi bật như: Cùng nhau chinh phục các thử thách, trò chơi tại team building ở biển với chủ đề "KEEP THE OCEAN BLUE" đầy nhân văn; "quẩy" cuồng nhiệt với các tiết mục văn nghệ, ảo thuật, câu đố đêm Gala; tham quan núi Tà Cú linh thiêng có tượng Phật nằm dài nhất châu Á,...

Dù khởi hành từ rất sớm: 5h30 sáng, thế nhưng điều này không thể làm Arenaites và MAACster "bớt nhiệt". Có mặt tại điểm khởi hành, bầu không khí nơi đây cực kỳ náo nhiệt, rộn rã tiếng cười nói. Gác lại những khoảnh khắc "bung nắp não" khi học tập, thực hiện đồ án hay chạy deadline, đây sẽ là thời điểm để Arenaites và MAACster sạc đầy năng lượng, khơi nguồn cảm hứng và tận hưởng thanh xuân.

TEAM BUILDING: KHÔNG CHƠI HẾT MÌNH ĐỜI KHÔNG NỂ

Chuỗi hoạt động team building mở đầu chuyến dã ngoại là nơi tinh thần đoàn kết và nhiệt huyết trong từng trái tim trẻ "bùng cháy" dữ dội hơn bao giờ hết. Tại bãi biển Phan Thiết, gần 200 học viên cùng các giảng viên chia thành 5 đội chơi, chỉ cần được xếp thành một đội, tất cả các thành viên đều nỗ lực hết sức mình, sẵn sàng "lăn xả" để giành lấy lợi thế về cho đội.

Nếu thường ngày các Arenaites hay MAACster chỉ thấy nhau với phong cách riêng biệt của mỗi người, thì ở Team building lần này, tất cả đều "cosplay" những chiến binh mạnh mẽ, có thể lăn lê, bò trườn, vật lộn hết mình dưới cái nắng 2h chiều để thực hiện mọi thử thách, trò chơi mà ban tổ chức đưa ra.





KEEP THE OCEAN BLUE: KHÔNG ĐƠN GIẢN LÀ THỬ THÁCH, MÀ CÒN LÀ KHOẢNH KHẮC "SEA TÌNH" GIỮA ARENAITES VÀ MAACSTER

Tiết mục cuối cùng của team building biển chính là "KEEP THE OCEAN BLUE". Trái ngược hoàn toàn với các trò chơi cần sự khéo léo, suy luận trí óc, KEEP THE OCEAN BLUE là một thử thách mang thông điệp cực kỳ nhân văn, đúng với tên gọi của chương trình là "Giữ cho đại dương luôn được trong xanh". Theo đó, đội chơi nào chiến thắng nhiều thử thách trước sẽ được ưu tiên lựa chọn vật phẩm có lợi cho đội của mình. Trong vòng 15 phút, tất cả các đội phải nhanh chóng thu gom từng phế phẩm, rác thải biển để sáng tạo ra một tác phẩm nghệ thuật mang thông điệp ý nghĩa.

Không những phát huy tính sáng tạo của từng cá nhân, đúng với tính chất ngành mà các bạn đang theo đuổi, hoạt động này còn như một lời cảnh tỉnh, nhắc nhở cho thế hệ trẻ rằng: Bảo vệ môi trường biển chính là bảo vệ sự sống cho chúng ta hiện nay và cả về sau.

Hào hứng với chuỗi hoạt động team building đầy bổ ích, một Arenaites chia sẻ: "Với em, mọi trò chơi giải trí trong chương trình team building đều cực kỳ vui và thú vị. Trước khi chia đội, em còn hơi ngại vì có nhiều người không quen. Dù vậy, cả em, một số bạn Arenaites và MAACster đã cùng nhau trở thành những người đồng đội rất thân thiết và hiểu ý trong suốt quá trình thực hiện trò chơi. Ngoài ra, phần sáng tạo tác phẩm từ rác thải cũng mang lại thông điệp gìn giữ môi trường vô cùng ý nghĩa.

Dù không hề quen biết nhau từ trước, thế nhưng ai nấy cũng đều vui tươi để có thể nâng cao hiệu quả hoạt động nhóm, vừa giúp các bạn giành lấy lợi thế trước "đối thủ", vừa mở rộng mối quan hệ sau trò chơi.









GALA NIGHT: LỘ DIỆN CÁC "IDOL GIỚI TRẺ" ẨN MÌNH SAU VỎ BỌC CỦA ARENAITES VÀ MAACSTER

Khác hẳn với phong cách năng động khi tham gia team building, đến với đêm gala, tất cả các bạn học viên đã biến hóa thành các cô nàng, anh chàng với diện mạo cực lung linh với nhiều sắc màu cá tính khác biệt. Tham dự buổi tiệc đêm và từ đây, nhiều tài năng nghệ thuật "ẩn mình trong bóng tối" đã được lộ diện.





TẠM KẾT

Tuy chỉ với 2 ngày 1 đêm, thế nhưng các hoạt động diễn ra trong suốt chuyến đi không những giúp các bạn có được thời gian giải trí đầy thú vị, mà còn có thể kết bạn, mở rộng nhiều mối quan hệ thân thiết. Kết thúc chuyến dã ngoại với nhiều kỷ niệm đáng nhớ, Arena Multimedia chúc các bạn luôn có thật nhiều sức khỏe và vững tin trên con đường theo đuổi đam mê.

Tạm biệt và hẹn gặp lại tất cả các bạn trong những sự kiện tiếp theo của Arena Multimedia.













Arena trip 2022

SUMMER RETURN

Đăng nhập mùa hè cực cool
cùng Arenaites!

Tháng 5, đầu hạ, Arenaites đã có một chuyến du hí 2 ngày 1 đêm trên hòn đảo Cô Tô đầy thơ mộng. Biển xanh, cát vàng, trời trong, đoán xem chúng mình còn có gì trong chuyến đi đầy những bất ngờ này nào?

ĐIỂM ĐẾN ĐÁNG MONG ĐỢI

Trở lại sau một năm vắng bóng, "Summer Trip 2022: Summer Return" là hoạt động dã ngoại đầu tiên sau khi Arenaites được quay lại trường. Không khí háo hức và mong chờ tràn ngập những giờ học, ai ai cũng chuẩn bị cho mình một tâm hồn thật đẹp để sẵn sàng hòa vào cái nắng đầu hạ giòn tan. Chuyến du lịch 2 ngày 1 đêm đã mang Arenaites đến với hòn đảo được mệnh danh là "Hòn ngọc xanh" nguyên sơ và đầy quyến rũ – Đảo Cô Tô, Quảng Ninh. Được thiên nhiên ưu ái và kiến tạo, Cô Tô còn nổi tiếng với những địa điểm check in độc đáo như cầu Mỵ, bãi đá Móng Rồng, ngọn hải đăng hay những bãi tắm ngút ngàn tuyệt đẹp hứa hẹn sẽ đem về những bức ảnh sống ảo có 1-0-2.

NHẬP VAI HẾT MÌNH TRONG TRẬN CHIẾN VÔ CỰC

Với concept "Cuộc chiến vô cực", hơn 200 Arenaites đã nhập vai vào cuộc tranh tài và tìm ra những viên đá vô cực bị thất lạc trong những trò team building đầy vui nhộn. 4 đội đại diện cho 4 sức mạnh cùng 4 captain cực xịn nhà Arena đã đem đến một trận đấu vừa gay cấn vừa hài hước.

GALA DINNER – BỮA TIỆC BBQ BÊN BỜ BIỂN VÀ BỮA TIỆC CẢM XÚC KHÔNG HỒI KẾT

Bỏ lại buổi chiều với những trò chơi team building vui nhộn cùng chuyển cảnh qua buổi tối để thưởng thức bữa tiệc BBQ cùng Arenaites bên bờ biển sóng vỗ rì rào mang theo hương vị biển cả. Sau khi thưởng bữa tiệc nướng ngon miệng chúng mình lại được thưởng thức bữa tiệc âm nhạc với những tiết mục văn nghệ cực cháy tới từ Ampony – CLB âm nhạc của Arena Multimedia và cả những trò chơi gắn kết. Thế mới thấy được rằng Arenaites không chỉ giỏi thiết kế thôi đâu mà hát và nhảy cũng cực ngầu nữa đó!





"Đã lâu lắm rồi em mới lại được đứng trên sân khấu và hòa mình vào âm nhạc như thế này. Được gặp các bạn và hát cho mọi người nghe khiến em cảm thấy rất vui và ấm áp, chúng em đã có một đêm Gala dinner trọn vẹn và đáng nhớ. Hi vọng trong thời gian tới trường sẽ tổ chức thật nhiều hoạt động ngoại khóa như thế này nữa để chúng em có cơ hội giao lưu, kết bạn và vui chơi." – Linh Chi – thành viên Ampony chia sẻ.



ĐI MỘT VỀ... BA MƯƠI?

Điều thú vị nhất sau khi tham gia chuyến du hè 2 ngày 1 đêm là những "lời mời kết bạn" trên facebook và chiếc noti nhảy ting ting mỗi phút vài lần vì những bình luận và tag nhau vào ảnh của Arenaites nhà mình đó.

"Sau khi vừa đặt chân về đất liền thôi là danh sách bạn bè trên facebook của em tăng hơn hẳn 30 bạn và đó toàn là những người bạn cùng trường khác trung tâm nhưng chung đội team building thôi. Quá trời là kỷ niệm đáng nhớ trong chuyến đi lần này, mong rằng sớm có những chuyến đi tiếp theo để tụi em lại có dịp giao lưu như vậy." – Minh Đạt – học viên cơ sở Trúc Khê chia sẻ.

Đối với Arenaites không quan trọng là đi đâu, chỉ cần chúng mình đi cùng nhau thì nơi đâu cũng đều vui vẻ và rộn rã tiếng cười. Mong rằng qua những chương trình ngoại khóa của trường, các bạn học viên sẽ có thêm thật nhiều cơ hội để mở rộng vòng tròn bạn bè và có thật nhiều kỷ niệm đẹp trong quãng thời quan học tập tại trường. Cùng chờ đón những chương trình tiếp theo của Arena Multimedia nữa nhé.

















hoa học trò

ARENA MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn

MAAC
MAYA ACADEMY OF ADVANCED CINEMATICS
Animation | VFX | Broadcast | Gaming



Trong một thế giới đầy sáng tạo và luôn chuyển biến, việc khám phá bản thân, thấu hiểu chính mình à điều vô cùng quan trọng đối với người trẻ. Trên hành trình đầy rực rỡ ấy, cuộc thi "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" chính là "sân khấu" giúp các bạn trẻ có cơ hội bày tỏ những ước mơ, đam mê, định hướng tương lai của bản thân.

Thấu hiểu rằng sở thích là kim chỉ nam trong định hướng ngành nghề, báo Hoa Học Trò phối hợp với Hệ thống Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia và Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC tổ chức cuộc thi "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" để các bạn học sinh, sinh viên trong độ tuổi từ 15 – 22 tuổi chia sẻ về đam mê của bản thân qua hình thức viết lách hoặc thu podcast.

Tham gia "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" với vai trò ban giám khảo là Đạo diễn Đinh Hà Uyên Thư, chị Lê Nguyễn Thùy Trang – Thư ký tòa soạn báo Hoa Học Trò và anh Đinh Trí Dũng – Giám đốc Hệ thống Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia và Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC.

Trải qua hành trình 25 ngày truyền cảm hứng, cuộc thi "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" đã khép lại với những dấu ấn khó phai, những bài viết xúc động và những podcast đầy ý tưởng sáng tạo, thú vị. Hãy cùng điểm qua những thành tích nổi trội của cuộc thi mùa đầu tiên.



GẦN 600 CÂU CHUYỆN VỀ "KỲ THI LỚN NHẤT CUỘC ĐỜI" CỦA CÁC BẠN TRẺ ĐÃ ĐƯỢC CHẮP CÁNH

Chính thức bắt đầu từ ngày 15/04, "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" thu về gần 600 tác phẩm chỉ sau một tháng phát động. Đây là minh chứng rõ ràng cho thấy sức hút mạnh mẽ của cuộc thi đối với Gen Z khi tạo ra cơ hội để các bạn trẻ được dịp bày tỏ quan điểm, chia sẻ ước mơ, và cởi mở với định hướng tương lai của mình. Thí sinh của cuộc thi ở nhiều độ tuổi khác nhau, trải đều từ 15–28 tuổi. Đặc biệt, số lượng thí sinh nằm trong độ tuổi 16–19 chiếm tỷ lệ cao nhất, lên đến 60%. Tuy là đối tượng nhỏ tuổi nhất nhưng các thí sinh Gen Z đã mang đến những câu chuyện vô cùng ý nghĩa, cảm động về kỳ thi cuộc đời của chính các bạn.



HÀNG LOẠT NGHỆ SĨ, KOLS ĐÌNH ĐÁM TÂM ĐẮC VỀ "KỲ THI LỚN NHẤT CUỘC ĐỜI"

Bên cạnh sự ủng hộ của các bạn trẻ, cuộc thi cũng nhận được sự quan tâm của các KOLs như: MC Thanh Thanh Huyền, Trang Hý, Hà Kiara, Đạo diễn Kawaii Tuấn Anh, Lê Thụy (hot Tiktoker), tác giả Fuyu, diễn viên Trịnh Thảo, Phát Loa Phường (Podcaster), The Jasmine Guy (Podcaster),...



GIẢI THƯỞNG "KHỦNG" VỚI TỔNG GIÁ TRỊ 400 TRIỆU ĐỒNG

"Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" có tổng giá trị giải thưởng lên đến hơn 400 triệu đồng bao gồm tiền mặt và học bổng cho hai hạng mục Bài viết, Podcast. Đặc biệt, học bổng đến từ Hệ thống Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia và Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC sẽ giúp các bạn trẻ có cơ hội tiếp cận đến chương trình giáo dục toàn diện về Mỹ thuật Đa phương tiện, Kỹ xảo Điện ảnh, Hoạt hình 3D và Thiết kế Games, góp phần phát triển các tài năng tương lai trong lĩnh vực sáng tạo – nghệ thuật.



HIỆU ỨNG TRUYỀN THÔNG "BÙNG NỔ" ĐÁNH DẤU MỘT MÙA "KỲ THI LỚN NHẤT CUỘC ĐỜI" THÀNH CÔNG RỰC RỠ

Chỉ trong vòng 25 ngày cuộc thi diễn ra, fanpage chính thức của Kỳ thi lớn nhất cuộc đời đã cán mốc 1,3 triệu người tiếp cận, thu hút hơn 56.000 lượt tương tác và hơn 1.000 bình luận.

Hơn 50 fanpage, group cộng đồng của giới trẻ đã đăng tải thông tin về cuộc thi như Cộng đồng UI/UX Design Việt Nam, Chia sẻ cùng Gen Z, Trà sữa cho tâm hồn, Cộng đồng "chơi" podcast ở Việt Nam,...





KẾT

Như anh Đinh Trí Dũng đã chia sẻ: "Thế giới của chúng ta rất đa dạng, vì thế không phải kỳ thi nào cũng phù hợp và hoàn hảo với tất cả mọi người. Chỉ có kỳ thi của chính chúng ta mới là kỳ thi quan trọng nhất cần phải vượt qua", vì thế câu hỏi về "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" đã chạm đến những áp lực vô hình, những bức bối khó chịu, cùng những nỗi mặc cảm trong mỗi một bạn trẻ đang chênh vênh trên hành trình tìm kiếm giá trị bản thân. Nó cũng mở ra không gian đa chiều, để ở đó, các cô cậu học trò hằng ngày phải chạy đua với điểm số được phép bước chậm lại, đánh thức giấc mơ lâu nay bị khóa lấp bởi sự kỳ vọng và áp đặt vô lý từ người lớn.

"Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" mùa đầu tiên khép lại thành công tốt đẹp với những thành tích ấn tượng. Bên cạnh đó, những thông điệp tích cực, lạc quan về cuộc thi đã được lan tỏa rộng rãi, tiếp thêm năng lượng và sức mạnh để các bạn trẻ tự tin chinh phục đam mê tiếp theo của mình. Hãy luôn giữ lửa đam mê và vững vàng vượt qua những kỳ thi cuộc đời, bạn nhé!


LỚN NHẤT
29/05/2022


29/05/2022


KỲ THI
LỚN NHẤT
CUỘC ĐỜI


hoa học trò


KỲ THI
LỚN NHẤT



SHOW IT NOW 2022

Hành trình lan tỏa

hương-vị-sắc

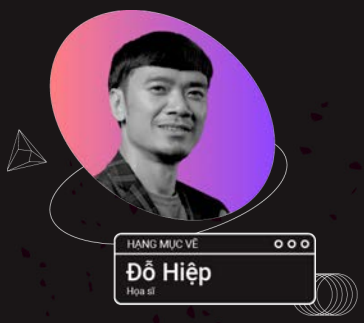
của Việt Nam và những dấu ấn không thể quên

Show It NOW 2022 chính thức trở lại cùng chủ đề Việt Nam: Hương-Vị-Sắc với tổng giá trị giải thưởng lên đến 1 tỷ đồng. Mùa giải thứ 5 này có sự tham gia của dàn ban giám khảo là những KOLs trong ngành: Th.S Vũ Anh Đức (Giám đốc Đào tạo @ Arena Multimedia), Họa sĩ Đỗ Hiệp, Họa sĩ Phạm Rồng, Nhiếp ảnh gia Khánh Phan, Giám đốc Sáng tạo Lê Đức Hiệp, Đạo diễn Võ Thanh Hòa.

Trong tháng 8/2022, Show It NOW – cuộc thi thường niên lớn nhất của Arena Multimedia chính thức trở lại với chủ đề "Việt Nam: Hương-Vị-Sắc". Ở mùa giải thứ 5 này, thông qua các bức ảnh, tác phẩm thiết kế, tranh vẽ và video, cuộc thi thường niên lớn nhất của Arena Multimedia mong rằng có thể đem đến những trải nghiệm chân thật nhất về một Việt Nam xinh đẹp và gần gũi, một Việt Nam dẫu giản dị và chân phương nhưng luôn làm nức lòng những người từng ghé đến. Bên cạnh đó, thông qua những tác phẩm được gửi về, Show It NOW 2022 hi vọng sẽ trở thành một "gallery" triển lãm những gì đẹp đẽ nhất về quê hương đất nước, về những giá trị tinh thần, những bản sắc văn hóa xứng đáng được gìn giữ và phát huy.

Đi hết một chặng hành trình tái hiện một Việt Nam gấm hoa, vậy ở chương thứ năm của Show It NOW có gì để ta ghi nhớ và tự hào? Mời các bạn cùng chúng tôi điểm lại những điều đã làm nên thành công của mùa giải năm nay.

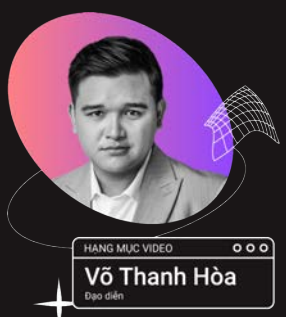












SỐ LƯỢNG BÀI THI TẠO NÊN CON SỐ KỶ LỤC MỚI

Được chính thức khởi động từ ngày 15/08, Show It NOW 2022 đã tạo ra sức hút mạnh mẽ với các bạn trẻ trên mọi miền tổ quốc. 45 ngày không quá dài nhưng đủ để Show It NOW 2022 tạo ra một hành trình rực rỡ, cuộc thi khép lại cùng những con số kỷ lục mới:

- **771 thí sinh** tham dự
- **898 bài dự thi** ở bốn hạng mục: **Vẽ – Nhiếp ảnh – Thiết kế – Video**
- **Hạng mục nhiếp ảnh** dẫn đầu về số lượng với **389 bài thi**

Sự đổ bộ của hàng loạt bạn trẻ tài năng ở cả hai bảng Arenaites và Cộng đồng trong giai đoạn cuối càng chứng minh sức nóng mà cuộc thi mang lại. Chia sẻ cảm nhận chung về mùa thi năm nay, thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia đồng thời cũng là trưởng Ban giám khảo cuộc thi cho rằng chủ đề Việt Nam: Hương – Vị – Sắc đã thành công tạo nên một sân chơi cho các góc nhìn trẻ, sáng kiến trẻ thoải mái "bung xõa", đồng thời góp phần tích cực giúp các bạn trẻ thêm quan tâm đến văn hoá nước nhà.

"Điểm đáng mừng là số lượng bài thi ngày càng tăng. Điều tôi ấn tượng nhất với các tác phẩm năm nay là các bạn thí sinh đã cho thấy những góc nhìn mới về vấn đề văn hoá di sản, khác biệt với thế hệ trước. Đặc biệt, năm nay các tác phẩm đẹp đều mang đến cảm xúc đặc biệt vì đằng sau mỗi sản phẩm đều có những câu chuyện và thông điệp, thành công truyền đạt hương vị, nét đẹp của Việt Nam, chạm đến cảm xúc của người xem."

SỰ BẮT TAY ĐỒNG HÀNH VỚI CÁC ĐỐI TÁC DANH TIẾNG ĐANG HOẠT ĐỘNG TẠI THỊ TRƯỜNG SÁNG TẠO VIỆT NAM

Show It NOW 2022 hân hạnh nhận được sự quan tâm từ 21 nhà tài trợ và bảo trợ truyền thông đang hoạt động tích cực trong thị trường sáng tạo Việt Nam. Sự tin tưởng và đồng hành của các quý đối tác chính là sức mạnh để chúng tôi tạo thêm nhiều cơ hội cho các bạn trẻ và nhân rộng giá trị cuộc thi, lan tỏa những điều tích cực xa hơn nữa đến với cộng đồng. Cùng với sự ủng hộ và quan tâm của các quý doanh nghiệp, các đơn vị bảo trợ truyền thông, Show It NOW 2022 đã đạt được thành tích ấn tượng về số lượng bài thi, thí sinh, trao tặng 16 suất học bổng có tổng giá trị 600 triệu đồng, 58 triệu tiền mặt cùng với rất nhiều giải thưởng hiện kim khác như: Màn hình vi tính, bảng vẽ điện tử, sách, loa nghe nhạc, headphone... lên tới 500 triệu đồng cho những "hạt giống" tiềm năng của ngành Multimedia Design.

CHUỖI SỰ KIỆN ĐỒNG HÀNH NỐI DÀI SỢI DÂY LIÊN KẾT CỦA SHOW IT NOW VỚI CÁC BẠN TRẺ

Sẽ thật thiếu sót nếu như không nhắc đến chuỗi sự kiện chuyên môn diễn ra xuyên suốt cuộc thi bao gồm: "Inspiration Day: Từ ý tưởng đến thực thi chủ đề Việt Nam: Hương – Vị – Sắc" và "Series Skill Up cùng Show It NOW 2022". Tiếp nối tinh thần và sự thành công của mùa trước, các sự kiện xây dựng những nội dung riêng biệt có chủ đề bao quát bốn hạng mục: Vẽ – Nhiếp ảnh – Thiết kế – Video. Không những được lắng nghe kiến thức chuyên môn bổ ích, tích lũy kinh nghiệm và trang bị kỹ năng để chinh phục đội ngũ ban giám khảo cuộc thi, tham gia các chương trình này cũng đồng nghĩa với việc bạn đang mở ra cơ hội khám phá ngành Sáng tạo nhiệm màu. Đúc kết từ chính những trải nghiệm cá nhân, các khách mời dày dặn kinh nghiệm đã mang đến nhiều góc nhìn đặc biệt, chia sẻ câu chuyện về cơ hội, thách thức và cách để bắt đầu theo đuổi đam mê.



HIỆU ỨNG TÍCH CỰC VÀ LAN TỎA VỀ MỘT VIỆT NAM NGẬP TRÀN HƯƠNG – VỊ – SẮC

Những con số "biết nói" đã chứng minh một mùa giải thành công của Show It NOW. Hơn 210 nghìn người truy cập Website, gần 3 triệu người tiếp cận trang Fanpage. Tin tức về cuộc thi phủ sóng trên 56 trang báo và 15 kênh thông tin dành cho giới trẻ. Đồng thời, chính ban giám khảo cuộc thi và các thí sinh tham gia cũng luôn theo sát và chia sẻ những thông tin mới nhất của cuộc thi lên trang cá nhân.

Với tổng giải thưởng lên tới 1 tỷ đồng, cơ hội ghi danh bảng vàng và nhận về những phần quà giá trị được chia đều cho tất cả các thí sinh. Đặc biệt, bên cạnh những hạng mục đã công bố từ trước, đêm Gala gây bất ngờ với Women Game Challengers – giải thưởng do Sparx* – A Virtuos Studio tài trợ cho bốn thí sinh tiềm năng ở bốn hạng mục với mong muốn khuyến khích những bạn nữ cá tính, dám nghĩ dám làm có thêm động lực để theo đuổi và phát triển trong ngành sáng tạo.



GALA TRAO GIẢI, TRIỂN LÃM VÀ GIỚI THIỆU TÁC PHẨM: NHỮNG SỰ KIỆN QUY MÔ KHÉP LẠI HÀNH TRÌNH RỰC RỠ CỦA SHOW IT NOW 2022

Sau một chặng đường 3 tháng thật ý nghĩa, buổi Gala tổng kết và trao giải diễn ra sáng 16/10 tại khách sạn Royal SaiGon, TP.HCM và hai buổi triển lãm các tác phẩm xuất sắc tại Hà Nội ở Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam và viện Goethe Hà Nội với sự tham gia của đông đảo thí sinh, ban giám khảo, đại diện Arena Multimedia cùng các đối tác cũng như nhà tài trợ, đã đặt một dấu chấm tròn trịa cho mùa thứ 5 thành công của cuộc thi thường niên lớn nhất do Arena Multimedia tổ chức.

Nói thêm về tinh thần của hoạt động triển lãm tại Hà Nội, Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Trưởng ban giám khảo cho rằng đây là cơ hội để công chúng có thể tiếp cận rõ hơn với suy nghĩ và góc nhìn của Gen Z: "Văn hóa di sản Việt Nam qua góc nhìn người trẻ trở nên vô cùng sống động. Họ tự tìm hiểu, khám phá để hoàn thiện bài dự thi. Chúng ta vẫn nghĩ thế hệ ngày nay bị chi phối quá nhiều bởi công nghệ nhưng không hề biết rằng chính tư duy hiện đại của họ đã thổi hồn cho văn hóa nước nhà trở nên đa dạng, rực rỡ."

Show It NOW 2022 với chủ đề Việt Nam: Hương – Vị – Sắc đã chính thức khép lại với đêm Gala tổng kết và trao giải đầy màu sắc. Đi đến mùa thứ 5, cuộc thi giữ vững sứ mệnh thúc đẩy tinh thần học hỏi, sáng tạo và không ngại thử thách ở các bạn trẻ, mở ra một sân chơi thường niên uy tín nơi chắp cánh cho những ý tưởng độc đáo nhất. Hãy cùng ngắm nhìn lần nữa những tác phẩm đoạt giải năm nay và hẹn gặp lại ở một mùa Show It NOW 2023 càng thú vị và bùng nổ hơn nữa.







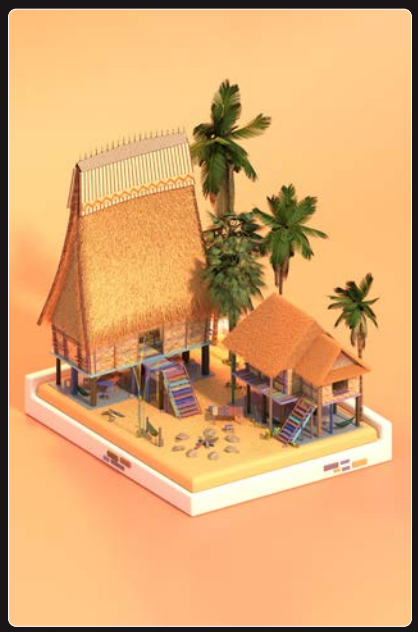
BÀI THI ĐOẠT GIẢI VẼ



SỨC SỐNG ĐỒ CHƠI DÂN GIAN
Phạm Quỳnh Anh



NHẬT BÌNH LIÊN NỮ
Hồ Thiên Nga



VIETNAMESE HOUSE
Nguyễn Minh Hoàng



HÍT HÀ
Lê Trần Thiên Nga



RỀNH RỀNH RÀNG RÀNG
Nguyễn Thành Huy

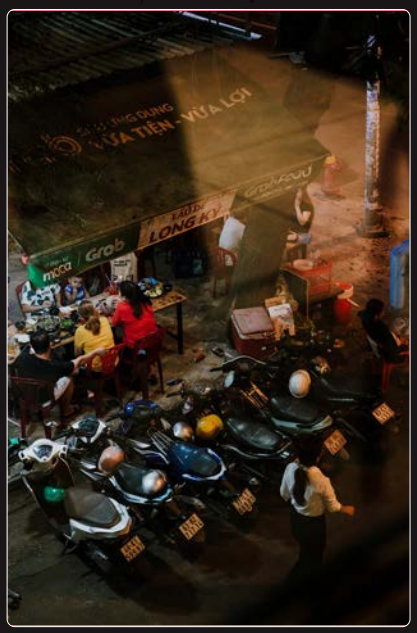
BÀI THI ĐOẠT GIẢI NHIẾP ẢNH



HÀ NỘI TRONG TÔI
Phạm Đức Anh



NGŨ QUẢ
Nguyễn Quang Huy



SÀI GÒN NHÁ NHEM TỐI
Vũ Thiên Thảo



SĂN MÂY
Trần Thị Hương Quỳnh



MANG HƠI THỞ SÀI GÒN
Trần Thanh Hùng

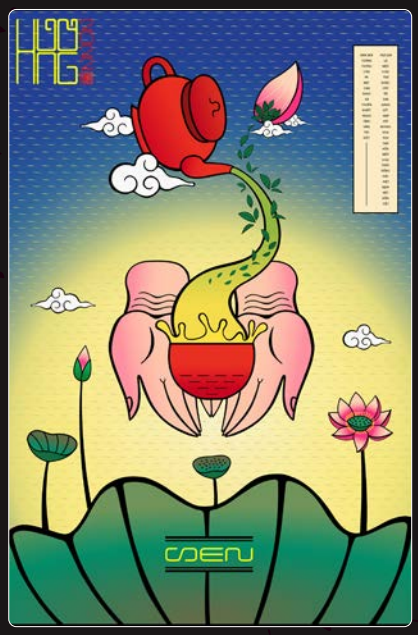


VẺ ĐẸP TRÊN CAO
Nguyễn Hữu Minh Thành

BÀI THI ĐOẠT GIẢI THIẾT KẾ



HỒI ỨC
Đặng Thị Phượng



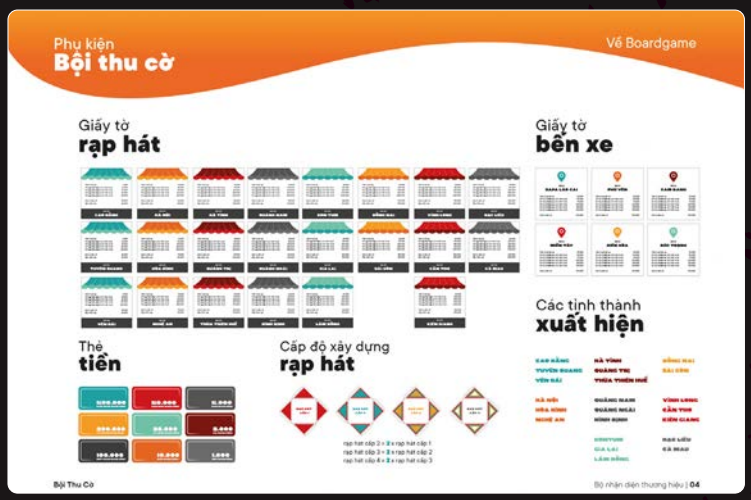
HƯƠNG SEN
Nguyễn Bình Minh



CÀ PHÊ TUÔI
Lê Thành Luân



SHIPPER TUỔI THƠ
Trần Việt Hưng



BỘI THU CỜ
Trần Long Phụng

BÀI THI ĐOẠT GIẢI VIDEO



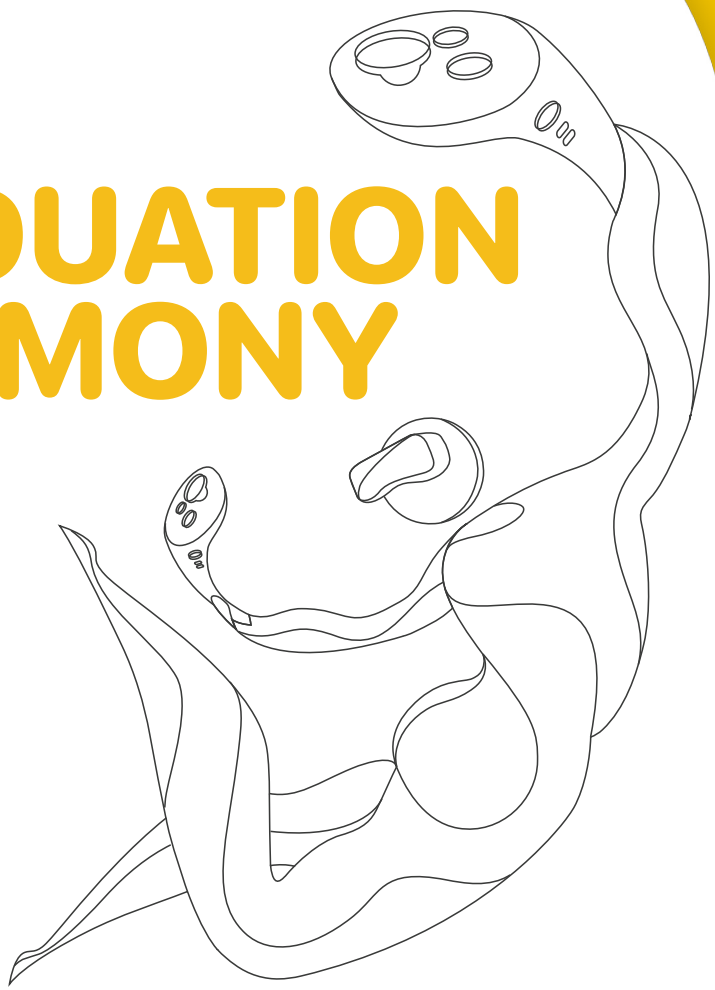
STAY
Vũ Đức Hưng



HƯƠNG LÀNG CỔ
Mai Ngọc Ẩn

TP.HCM

GRADUATION CEREMONY



Lễ tốt nghiệp Arena Multimedia 2019-2022: Cùng nhìn lại hành trình đầy can đảm của một thế hệ Arenaites đa nhiệm



Tại lễ tốt nghiệp được tổ chức vào ngày 30/10, Arena Multimedia đã chính thức trao bằng cho thế hệ tân khoa mới với niềm hân hoan và kỳ vọng lớn lao rằng các bạn sẽ sớm trở thành những cá thể tỏa sáng rạng rỡ trên hành trình của chính mình.

Dám lựa chọn và hoàn thành chặng đường mình chọn đã là rất can đảm, đó là châm ngôn mà Arena Multimedia vẫn luôn muốn học viên của mình ghi nhớ. Đối mặt với đại dịch khiến việc học xáo trộn cũng như sự thay đổi nhanh chóng của xu hướng ngành nghề đã khiến thế hệ học viên 2019-2022 gặp không ít thách thức nhưng chừng ấy vẫn không thể làm vơi đi nhiệt huyết của các bạn. Tại lễ tốt nghiệp ngày 30/10 vừa qua, 414 học viên đã chính thức hoàn thành hành trình đầy can đảm của mình tại Arena, và sẵn sàng dấn thân vào những địa hạt rộng lớn hơn. Buổi lễ tốt nghiệp và vinh danh là cơ hội để nhìn lại một hành trình đầy cảm xúc, và để chính thức đón chào thêm hàng trăm nhà sáng tạo đầy tiềm năng cho tương lai.

LỜI CHÚC MỪNG ĐẾN MỘT THẾ HỆ ARENAITES MỚI ĐÃ CHÍNH THỨC TUNG CÁNH VÀO BẦU TRỜI SÁNG TẠO RỘNG LỚN

Mở đầu buổi lễ tốt nghiệp, anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager @ Arena Multimedia gửi lời cảm ơn chân thành đến quý phụ huynh đã ủng hộ đam mê của con em mình, các thầy cô đã dìu dắt học viên với tấm lòng nhiệt thành nhất, cũng như các đối tác đã tin tưởng và đồng hành cùng Arena ươm mầm những thế hệ sáng tạo mới. Đặc biệt, anh gửi đến các bạn Arenaites tốt nghiệp năm nay những lời chúc mừng đầy tự hào.

"Sau khi vượt qua 5 đồ án, các bạn ngồi đây đã được trang bị hành trang vững chắc, hãy chuẩn bị tinh thần để sẵn sàng tiếp nhận những thách thức mới. Chúc các bạn một hành trình thật đẹp trước mắt. Cảm ơn các bạn đã tin tưởng và lựa chọn Arena. Tin rằng những thành quả đã tạo dựng ở nơi này sẽ trở thành bệ phóng vững vàng cho tương lai của các bạn."

NHÌN LẠI NHỮNG ĐIỂM NỔI BẬT CỦA ARENAITES 2019-2022 - MỘT THẾ HỆ ĐẦY TIỀM NĂNG

Theo thống kê của bộ phận hỗ trợ việc làm, trong niên khóa này, trong số 414 học viên hoàn tất chương trình đào tạo có hơn 80% có việc làm trước khi chính thức nhận bằng tốt nghiệp, mức lương khởi điểm dao động trong khoảng 8-18 triệu đồng, hầu hết làm việc đúng ngành học. Trong đó, tỉ lệ công việc liên quan đến lĩnh vực Graphic Design chiếm 47%, Digital Product Design chiếm 15%; Digital Filmmaking số 5%; 3D Game Design 7%; 3D Animation chiếm 7%, Multimedia Design chiếm 2%; một số công việc ở lĩnh vực khác chiếm 18%.

So với số liệu việc làm năm 2021 số lượng học viên làm công việc về mảng Digital Product Design đã tăng lên đáng kể để cho thấy sự nhanh nhạy nắm bắt xu hướng phát triển thị trường công việc này của học viên nhà Arena. Thành tích này chính là những con số biết nói ấn tượng về lứa học viên 2019-2022 của Arena Multimedia.

Không chỉ thế, các thế hệ học viên Arena Multimedia nói chung và niên khóa 2019-2022 nói riêng đều gây ấn tượng tốt với nhiều công ty trong ngành sáng tạo. Chị Mỹ Duyên - Đại diện bộ phận tuyển dụng Sparx* - A Virtuous Studio khi được hỏi về những điều nổi bật của học viên Arena đã chia sẻ: "Trong quá trình làm việc tại Sparx*, mình có cơ hội tiếp xúc với rất nhiều học viên tài năng đến từ Arena. Phải nói là các bạn có niềm đam mê rất lớn với ngành sáng tạo và hơn hết là được trang bị đầy đủ kiến thức về kỹ thuật lẫn kỹ năng mềm, rất ham học hỏi và trở thành những cá nhân nổi bật tại Sparx*. Mình rất cảm kích Arena Multimedia đã đào tạo ra một thế hệ sáng tạo rất tiềm năng."

NHỮNG CHIA SẺ CHÂN THÀNH ĐẦY CẢM XÚC CỦA CÁC HỌC VIÊN TIÊU BIỂU NHẤT

Với điểm số tích luỹ 90.4, Nguyễn Thúy Diễm Hạnh đã xuất sắc trở thành thủ khoa Arena Nguyễn Đình Chiểu năm nay. Trên bục vinh danh, Diễm Hạnh gửi lời tri ân đến các thầy cô, các anh chị đã luôn hỗ trợ bạn hết mình cũng như những người bạn đã đồng hành trên con đường khám phá bản thân và chinh phục đam mê tại Arena Multimedia. Chia sẻ về cơ duyên đến với Arena, Hạnh tâm sự: "Trước đây khi còn học cấp 2, cấp 3 em chưa từng nghĩ mình sẽ theo nghề mỹ thuật hay sáng tạo. Lúc đó các bạn xung quanh đều có định hướng đi theo một lộ trình chính thống giống nhau. Khi đó em cũng nghĩ mình sẽ theo con đường tương tự. Nhưng rồi có những khoảng thời gian bị căng thẳng vì việc học, một cách tự nhiên em tìm đến việc vẽ vời thì vô tình lại cho em những cảm xúc mà em chưa từng có với các môn học ở trường, từ đó giúp em nhận ra có vẻ mình đã thuộc về ngành này rồi. Sau khi tìm hiểu em cảm thấy chương trình của Arena Multimedia rất phù hợp với định hướng của mình nên đã quyết định theo học."



Diễm Hạnh cũng cho biết từ khi chọn Arena làm bến đỗ đến ngày hôm nay, bạn chưa từng muốn từ bỏ, vì cảm giác chính của Hạnh vẫn là được tận hưởng quá trình nhiều thách thức mà cũng thật thú vị này. Đạt được sự công nhận xứng đáng ngày hôm nay, Hạnh không kiềm được nước mắt khi gửi lời cảm ơn đến người quan trọng đã ủng hộ và đồng hành cùng bạn trên suốt quãng đường: "Hôm nay, con muốn gửi lời cảm ơn đến mẹ vì đã đồng ý cho con đi con đường này, con đường khác với mọi người. Bây giờ đứng ở đây, con thấy mình đã có đáp án rồi, rằng quyết định ngày đó của mình không sai."



Thủ khoa Arena Nguyễn Kiệm gọi tên cô bạn Trần Nguyễn Khánh Linh với điểm tích lũy 87.4. Chia sẻ về những điều đáng nhớ đã học được trong hành trình 3 năm nhiều thách thức, Linh cười: "Trong khoảng thời gian học tại Arena, bọn em đã trải qua rất nhiều học kỳ, từ Graphic Design đến Digital Filmmaking rồi Animation. Làm phim kỹ thuật số có lẽ là kỉ niệm đáng nhớ nhất với em, vì bọn em được tiếp xúc với những kiến thức hoàn toàn mới như làm phim, viết kịch bản, biên tập âm thanh, hậu kỳ, là thời gian bọn em được trải nghiệm thực tế nhất khi tự bản thân cùng các bạn tìm địa điểm quay và đạo cụ để tạo ra những thước phim đẹp nhất."

Bên cạnh 2 thủ khoa, buổi lễ đồng thời vinh danh 2 Arena Face – danh hiệu trao cho những gương mặt nổi bật truyền cảm hứng, lan tỏa nguồn năng lượng tích cực thông qua học tập cũng như các hoạt động ngoại khoá.



Danh hiệu Arena Face của Arena Nguyễn Đình Chiểu gọi tên chàng trai đam mê văn hoá Việt Lý Hán Tường. Bày tỏ về mong muốn trong tương lai, Tường nghiêm túc: "Em hy vọng mình và các bạn có thể phát huy hết khả năng của mình, và mong các bậc tiền bối hãy đón chờ những phong cách thiết kế mới từ các thế hệ trẻ nhưng vẫn giữ vững những chuẩn mực, chờ chúng em mang những văn hoá truyền thống Việt Nam ra thị trường quốc tế và tạo ra những sản phẩm chất lượng hơn."

Trong khi đó, xuất hiện với vẻ tươi tắn có phần tinh nghịch, Hồ Ngọc Lam Nhi – Arena Face 2022 của Arena Nguyễn Kiệm – khiến cả hội trường cười oà trước năng lượng tích cực của cô bạn. Lam Nhi không giấu nổi sự xúc động lẫn phấn khích khi chia sẻ về hành trình lấp lánh của mình: "Thật sự em rất xúc động khi được đứng ở đây với tư cách Arena Face. Khoảng thời gian học tập tại Arena thật sự rất ý nghĩa, rất đáng trải nghiệm. Những điều em được học ở đây không chỉ là kiến thức mà còn là những trải nghiệm vô cùng quý giá, được làm việc cùng nhiều bạn tài giỏi, được tiếp cận với nhiều đàn anh đàn chị trong nghề. Đó thật sự là khoảng thời gian đáng nhớ với em."



Buổi lễ tổng kết và vinh danh với nhiều khoảnh khắc đáng nhớ khép lại bằng nghi thức tung nón rộn ràng. Với một chương trình được sắp xếp khoa học và mang tính thực tiễn cao cùng với đội ngũ giảng viên chuyên nghiệp, cũng như cung cấp một môi trường nghệ thuật năng động, Arena Multimedia đã ươm nở thật nhiều hạt mầm sáng tạo, và thế hệ Arenaites 2022 chắc chắn sẽ tiếp tục mang những mầm non sáng tạo đi khắp các địa hạt, tiếp tục vun đắp cho đến ngày thành cây, ra hoa rồi trĩu quả, cho đến ngày các bạn tỏa sáng một cách rực rỡ trên hành trình của chính mình.

Gửi đến các tân khoa 2022 thay lời kết, hãy xem như đây là thành quả đầu tiên trên con đường trở thành nhà sáng tạo chuyên nghiệp, chúc cho các bạn luôn giữ được một trái tim đầy háo hức, một tinh thần dấn thân thật nhiệt thành và một tâm hồn hết mực cởi mở để vững bước trên chặng thành công sắp tới!



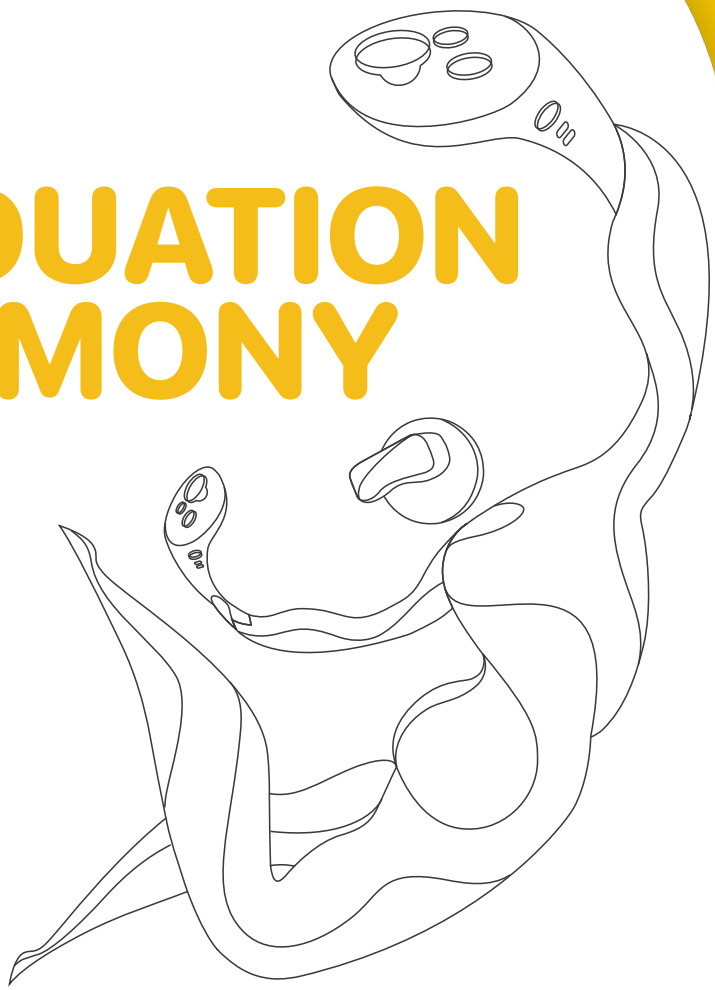






HÀ NỘI

GRADUATION CEREMONY



Lễ tốt nghiệp của niên khóa 2019 – 2022:
Cảm ơn các bạn đã lựa chọn
Arena Multimedia



"Hy vọng các bạn sẽ luôn vững vàng trên hành trình phía trước và đừng quên rằng chúng tôi vẫn ở phía sau, sẵn sàng hỗ trợ mỗi khi các bạn cần" – Chia sẻ đầy cảm xúc của Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia trong buổi lễ tốt nghiệp vừa qua như lời kết cho hành trình đáng nhớ của hơn 350 cử nhân ngành Mỹ thuật Đa phương tiện.

Là sự kiện thường niên được mong chờ nhất trong năm của các học viên Arena, vào ngày 27/11 vừa qua, lễ tốt nghiệp niên khóa 2019 – 2022 đã được diễn ra trong không khí trang trọng. Sự kiện có sự góp mặt của: Đại diện ban giám hiệu nhà trường, đại diện Arena Multimedia toàn cầu tại Việt Nam, các giảng viên, đối tác, doanh nghiệp tuyển dụng cùng với toàn thể quý phụ huynh và hơn 350 cử nhân ngành Mỹ thuật Đa phương tiện.

Hơn hai năm đại dịch, không dưới một lần phải đột ngột thay đổi phương thức học tập có lẽ là thách thức lớn nhất mà niên khóa 2019 – 2022 phải đối mặt. Thế nhưng, các học viên đã chứng minh khả năng thích nghi nhanh chóng khi liên tục ghi dấu ấn bằng những sản phẩm đồ án chất lượng. Ngày hôm nay, trong khán phòng tràn ngập hoa và quà, họ cùng nhau ngồi xuống để nhìn lại hành trình vừa qua bằng tất cả sự tự hào. Còn đối với Arena Multimedia, mặc dù đã thân quen với những gương mặt này từ lâu cũng không khỏi bịn rịn trong giờ phút phải nói lời tạm biệt.



LỜI NHẮN NHỦ DÀNH RIÊNG CHO NHỮNG HỌC VIÊN CỦA ARENA MULTIMEDIA

Mở đầu chương trình, Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia gửi lời chúc mừng đến tất cả học viên. Đứng trên cương vị của một giảng viên đã đồng hành cùng các bạn từ những ngày đầu tiên làm quen với ngành Mỹ thuật Đa phương tiện, anh nhấn mạnh: "Thế hệ các em là thế hệ phải đương đầu với nhiều biến động và thay đổi của thời cuộc. Vậy nên trong bài phát biểu này, tôi muốn nhắc lại một định nghĩa mà tôi đã từng dạy các em: "Negative Space" (không gian âm). Trong thiết kế, không gian âm chỉ đơn giản là không chứa bất kỳ nội dung nào, nghe thì có vẻ vô dụng nhưng nó lại là một yếu tố cực kỳ quan trọng để tạo nên sự hài hòa cho bố cục. Cuộc sống chúng ta đôi khi cũng cần những khoảng âm như thế, hay nói đúng ra là cần những sở thích, niềm vui để cân bằng giữa công việc và cuộc sống. Chính những giá trị tinh thần đó sẽ giúp các em phát triển hơn cả về suy nghĩ, nhận thức lẫn kỹ năng."



Dành lời nhắn nhủ cuối cùng đến các học viên sắp sửa rời khỏi Arena Multimedia, thầy Vũ Anh Đức bộc bạch: "Chúng ta không cần là siêu sao nhưng phải biết giá trị của mình nằm ở đâu để

không ngừng cố gắng. Sẽ có những lúc các em cảm thấy chán nản, hãy xem đó như một quãng nghỉ, tái tạo năng lượng để làm mọi thứ tốt hơn. Thầy hy vọng các em sẽ luôn vững vàng và đừng bao giờ quên rằng không có thất bại thì sẽ không có thành công. Một lần nữa cảm ơn các em đã chọn Arena."

Tự hào là cái nôi cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cho ngành sáng tạo Việt Nam, nhiều năm qua, bộ phận hỗ trợ việc làm tại Arena đã kết nối cho hàng trăm học viên tìm thấy bến đỗ phù hợp. Vinh dự đón tiếp các đối tác tuyển dụng tại lễ tốt nghiệp, nhân đây, các bạn trẻ đã có dịp gặp gỡ, trò chuyện với đại diện những đơn vị danh tiếng. Chị Lê Thu Hằng – Trưởng phòng tuyển dụng công ty Sconnect (Doanh nghiệp hàng đầu Việt Nam trong lĩnh vực sản xuất phim hoạt hình quốc tế) chia sẻ: "Sau hôm nay, các bạn sẽ chính thức bước vào một chương mới với nhiều thử thách và áp lực hơn. Nhưng tôi tin rằng có sức trẻ, sự nhiệt huyết cùng năng lượng tích cực, học viên Arena vẫn sẽ duy trì tốt phong độ để ghi thêm nhiều dấu ấn mới."



Tiếp lời, chị Phạm Hoàng Anh – Quản lý nhân sự tại Ambition Việt Nam cho biết, hiện tại công ty với 7 năm kinh nghiệm sản xuất Game đã và đang có cơ hội làm việc cùng một số bạn học viên tốt nghiệp tại Arena Multimedia: "Tôi nhận thấy họ không chỉ tài năng mà còn luôn nỗ lực làm mới mình hằng ngày. Trưởng thành từ nơi đây, tôi tin rằng các bạn ấy sẽ tìm thấy bến đỗ phù hợp và Ambition Việt Nam sẽ là một trong số đó. Sau hôm nay, tôi đang rất mong chờ được tiếp nhận CV đến từ học viên Arena đấy."

Có mặt và chứng kiến sự trưởng thành của lứa học viên niên khóa 2019 – 2022 là các thầy cô giáo – Một đội ngũ tận tụy với mong muốn biến giấc mơ của những bạn trẻ yêu sáng tạo trở thành hiện thực. Cô Chu Ánh Nguyệt – Giảng viên học kỳ Digital Filmmaking nhắn nhủ: "Hôm nay đánh dấu một ngày rất quan trọng đối với các bạn. Ngày các bạn bắt đầu một chặng đường mới, không còn sự đồng hành của các thầy cô, nhưng tôi tin với những gì mà các bạn học được trong trường thì các bạn sẽ có đầy đủ kỹ năng, sự tự tin để bước tới tương lai rộng mở hơn. Tôi nghĩ rằng thứ tuyệt vời nhất mà các bạn học được ở đây không chỉ là kỹ năng mà còn có tinh thần và kinh nghiệm mà thầy cô đã truyền cho học viên. Tôi hy vọng với tất cả những điều đó, các bạn sẽ tự tin phát huy được khả năng đồng thời tin tưởng vào những gì mình có. Tôi biết chặng đường phía trước sẽ rất khó khăn, nhưng dù cuộc sống có áp lực đến đâu thì ở Arena luôn có thầy cô yêu thương các bạn."



CHÚNG TA ĐÃ CÓ MỘT TUỔI TRẺ RỰC RỠ Ở CỘNG ĐỒNG SÁNG TẠO NÀY!

Nếu được kể về một kỷ niệm đáng nhớ nhất ở Arena Multimedia, bạn sẽ chọn điều gì? Với Lê Hoàng Ái Phương – Một trong số những học viên tiêu biểu của niên khóa 2019 – 2022 thì đó là khoảng thời gian đối diện với nhiều lựa chọn khó khăn: "Vừa làm đồ án kỳ 3D Game tại Arena, vừa lo cho bài bảo vệ ở trường Đại học Kinh tế Quốc dân đã khiến mình phải đi đến một quyết định là tạm thời bảo lưu kết quả tại Arena để tập trung tốt nhất cho cái còn lại. Sau khi ra trường và đi làm, những áp lực công việc khiến mình quên mất lời hứa quay trở lại Arena. Mãi đến sau này khi chị Vân phòng Đào tạo liên hệ và mắng mình về sự bỏ bê này, mình mới thực sự quyết tâm hoàn thành nốt chương trình học. Đó là khoảnh khắc mà mình sẽ không bao giờ quên."



Xuất sắc giành lấy danh hiệu Arena Face, hành trình của Nguyễn Quỳnh Hương tại cộng đồng sáng tạo này qua lời chia sẻ của cô bạn này là một hành trình đáng nhớ: "Ở đây mình được tiếp xúc với rất nhiều bạn bè, thầy cô, đồng nghiệp. Đây là một cột mốc quan trọng trong cuộc đời mà mình nghĩ ở tương lai, nó sẽ trở thành điểm tựa để mình tiếp tục phát triển. Cuối cùng, mình muốn dành đôi lời đến tất cả các bạn học viên: Đoạn đường nào cũng đầy rẫy khó khăn, việc của chúng ta là cần phải cố gắng, chỉ có không ngừng học tập mới có thể trở thành phiên bản tốt hơn của chính mình."

Có cùng danh hiệu học viên tiêu biểu, bạn Nguyễn Thị Kim Ngân đã dành lời cảm ơn đặc biệt đến gia đình, bạn bè, thầy cô – Những người đã luôn ủng hộ và sát cánh suốt quãng thời gian học tập tại Arena: "Nơi đây đã giúp mình thay đổi cách nhìn nhận và đánh giá mọi việc. Những điều tốt đẹp sẽ đến nếu chúng ta nỗ lực hết sức, đó là điều mà mình muốn nhắn nhủ đến tất cả mọi người."



Bước vào Arena, các bạn trẻ có niềm khao khát khám phá một lĩnh vực nghề nghiệp mới mẻ. Rời khỏi Arena, họ mang theo kiến thức vững vàng, tự tin tiến vào ngành công nghiệp sáng tạo. Gần hai thập kỷ xuất hiện và phát triển tại Việt Nam, chúng tôi vẫn đang đồng hành cùng các bạn trẻ khám phá bản thân cùng những tiềm năng chưa được khai mở bên trong họ. Và thật tuyệt vời khi chứng kiến sự trưởng thành, phát triển của những lứa học viên tài năng.

Nếu tuổi trẻ chỉ đến một lần, tại sao không mạnh dạn lựa chọn cho mình con đường sẽ đem đến nhiều bài học. Arena Multimedia mong rằng, các bạn đều đã có một tuổi trẻ đáng để nhớ, tin tưởng vào bản thân và không ngừng tiến về phía trước như tinh thần mà mỗi Arenaites đã tôi luyện tại cộng đồng sáng tạo này.





ARENA MULTIMEDIA
ww.arena-multimedia.vn

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG

MAAC
MAYA ACADEMY OF ADVANCED CINEMATICS
Animation | VFX | Broadcast | Gaming

Creative JOB FAIR

Ngày hội việc làm dành cho nhóm ngành Thiết kế, Truyền thông & Giải trí tại TP.HCM



Thu hút gần 2.000 người trẻ cùng hơn 30 doanh nghiệp lớn nhỏ đang hoạt động ở lĩnh vực Sáng tạo và Nghệ thuật, ngày hội việc làm dành cho nhóm ngành Thiết kế, Truyền thông và Giải trí đã diễn ra trọn vẹn vào ngày 06/11 vừa qua tại Nhà thi đấu Hồ Xuân Hương.

Có không ít ngày hội việc làm dành chung cho các ngành nghề truyền thống như Kinh tế, Kinh doanh, Xã hội, Tài chính, Marketing, v.v... diễn ra xuyên suốt trong năm. Tuy nhiên, khi nhắc đến nhóm ngành Sáng tạo & Nghệ thuật, Truyền thông & Giải trí, hiếm có sự kiện nào dành cho doanh nghiệp và sinh viên của nhóm ngành đặc thù này. Nhận thấy được tiềm năng của ngành ở thời điểm này, cũng như sự gia tăng và cơn khát của nguồn nhân lực trong lĩnh vực Sáng tạo, ngày hội việc làm dành cho nhóm ngành Thiết kế, Truyền thông & Giải trí chính thức được đồng tổ chức bởi Arena Multimedia, Học viện Kỹ xảo Điện ảnh & Hoạt hình MAAC và Đại học Văn Lang vào ngày 06/11 tại Nhà thi đấu Hồ Xuân Hương (Quận 3, TP.HCM).

Lần đầu tiên được tổ chức tại TP.HCM, Ngày hội việc làm dành cho nhóm ngành Thiết kế, Truyền thông & Giải trí có sự tham gia tài trợ và từ các đơn vị doanh nghiệp hàng đầu trong nước:

NHÀ TÀI TRỢ VÀNG

blank Negatives · SPARX A VIRTUOS STUDIO · SKY MAVIS · GEEK UP · topebox

NHÀ TÀI TRỢ BẠC

ONEUNIVERSE VN · GLASSEGG A VIRTUOS STUDIO · ViewSonic · ĐIỀN QUÂN GROUP · GiHot ONE TEAM - ONE DREAM · aioi

NHÀ TÀI TRỢ ĐỒNG

SPRING Production · VGAMES · YAHO! Find Trusted Playtutors for Your Children · FASSKER VN · LẠC VIỆT · GLOBAL STUDY PARTNERS

TÀI TRỢ F&B

EZ Tec

ĐỐI TÁC BẢO TRỢ TRUYỀN THÔNG

YAN · DESIGNS.VN Design and Art Magazine · META HUB · Vietnam HALOGRAPHY · VIETGUYS Mobile Marketing Solutions

ĐỐI TÁC ĐỒNG HÀNH

HOA SEN UNIVERSITY WORLD CLASS EDUCATION · SAIGON TECHNOLOGY UNIVERSITY STU

CREATIVE JOB FAIR – SỢI DÂY GẮN KẾT GIỮA NHÀ TUYỂN DỤNG VÀ ỨNG VIÊN NGÀNH SÁNG TẠO

Ngoài các Studio trong ngành cùng các bạn trẻ đam mê ngành Sáng tạo, Creative Job Fair còn hân hạnh đón chào các vị khách quý là đại diện các nhà tài trợ chương trình cũng như đại diện các trường học tại Việt Nam. Anh Đinh Trí Dũng – Trưởng Ban tổ chức Creative Job Fair, Giám đốc Arena Multimedia và Học viện MAAC có đôi lời phát biểu khai mạc:

"Ngành Sáng tạo nói chung cũng như ngành Thiết kế, Truyền thông & Giải trí nói riêng ngày càng có chỗ đứng nhất định tại thị trường Việt Nam. Nhu cầu về nguồn nhân lực giỏi lại càng cần thiết hơn bao giờ hết. Vì vậy, Creative Job Fair được sinh ra với sứ mệnh giúp các bạn sinh viên có cơ hội được gặp gỡ nhà tuyển dụng và tìm kiếm được cho mình một công việc đáng mơ ước.



Hy vọng rằng Creative Job Fair sẽ có mùa khởi đầu thành công tốt đẹp, tạo tiền đề để những năm tiếp theo diễn ra trọn vẹn và chỉn chu hơn. Nhân tiện đây, tôi xin được gửi lời cảm ơn sâu sắc nhất đến các đơn vị đồng hành, nhà tài trợ, các vị khách quý cũng như tất cả các doanh nghiệp góp mặt tại Creative Job Fair 2022. Sự xuất hiện của các vị tựa như một lời động viên để những bạn trẻ đang theo đuổi ngành Sáng tạo có thêm sự tự tin để ngày càng nỗ lực phát triển trong ngành."



Bên cạnh đó, Creative Job Fair 2022 vinh dự khi có sự hiện diện của ông Kallol Mukherjee – Đại diện của Tập đoàn Aptech Ấn Độ. Tại đây, ông đã có những lời tâm sự truyền cảm hứng đến thế hệ trẻ Việt Nam: "20 năm trước, thời điểm Arena Multimedia bắt đầu, không ai tin được Media, Design, Entertainment sẽ trở thành nhóm ngành trọng điểm như hiện nay, mở ra cơ hội để các bạn trẻ thể hiện tài năng của mình và gặt hái thành tựu.

Khác với các thế hệ trước, các bạn trẻ ngày nay đã mạnh dạn bày tỏ nguyện vọng với gia đình rằng: "Con muốn trở thành nhà thiết kế, nghệ sĩ làm game, hoạt hình hay VFX". Và các ông bố, bà mẹ đều rất tự hào để cho con đi theo tiếng gọi đam mê. Để rồi, bằng sự tin tưởng đó, các thế hệ học viên Arena Multimedia và MAAC đã và đang nỗ lực để tạo nên những thành quả xứng đáng, đóng góp vào ngành công nghiệp hậu kỳ, truyền thông và giải trí Việt Nam."



Đại diện trường Đại học Văn Lang, thầy Ngô Cao Hoài Linh – Giám đốc phát triển năng lực sinh viên cũng chia sẻ: "Có thể nói một điều rằng, dưới góc độ của những người làm giáo dục như Đại học Văn Lang, Creative Job Fair không đơn thuần chỉ là ngày hội tạo ra cơ hội việc làm, tạo ra cầu nối giữa doanh nghiệp với sinh viên. Và chúng tôi luôn ý thức một điều rằng, thông qua chuỗi hoạt động ý nghĩa ngày hôm nay, chúng tôi có cơ hội nhìn nhận, đánh giá lại hoạt động đào tạo của chính mình để từ đó có những sáng kiến nhằm nâng cao chất lượng đào tạo, tạo ra các thế hệ người Việt đủ năng lực đáp ứng cho thị trường lao động."

Là cầu nối giữa nhà tuyển dụng và giới trẻ ngành Sáng tạo có thể tìm thấy nhau, vậy nên Creative Job Fair cũng được thiết kế vô cùng chuẩn chỉnh để mang lại đa dạng các hoạt động, giúp các bạn sinh viên vừa được giao lưu với nhà tuyển dụng, vừa được "bỏ túi" nhiều kiến thức ngành bổ ích mà lại không thể thiếu những khoảnh khắc giải trí lý thú.



Đi theo dòng chảy của ngày hội, gần 2000 bạn trẻ đã được "hấp thụ" các nguồn năng lượng tích cực thông qua nhiều hoạt động thú vị, gồm:

LẮNG NGHE CÁC CHUYÊN GIA "BÀN" CHUYỆN LÀM NGÀNH

Hoạt động đầu tiên diễn ra trong Creative Job Fair và cũng được xem là hoạt động được yêu thích nhất chính là màn chia sẻ từ các diễn giả giàu kinh nghiệm trong ngành qua Talkshow: Design, Media & Entertainment: Career Paths. Nhằm mang lại những thông tin chuẩn xác nhất về tình hình nhân sự thực tế tại các Studio cũng như con đường phát triển nhanh nhất trong ngành Sáng tạo, talkshow vinh dự có sự góp mặt của các khách mời gồm: Chị Đỗ Lê Như Quỳnh (Senior Recruiter tại Sparx* – A Virtuos Studio), anh Dy Lê (Founder/Artist tại blankNegatives), anh Hoàng Nguyễn (Head of Product Design tại GEEK Up), anh Nguyễn Như Thiên Ý (3D Art Director tại Topebox) và được dẫn dắt trực tiếp bởi MC Minh Chính (Founder & CEO tại 9soul Branding).

Sáng tạo là một lĩnh vực rộng lớn chứa bên trong là các ngành nghề hiện đại, nổi bật như Thiết kế, Kỹ xảo, Hoạt hình, Thiết kế Games,... Xoay quanh chủ đề như tiềm năng của ngành, bộ kỹ năng cần có để trở thành một người làm Sáng tạo thành công, cũng như nhu cầu tuyển dụng nhân sự của các doanh nghiệp, studio hiện nay như thế nào, các vị diễn giả giàu kinh nghiệm đã đem đến cho các bạn trẻ tham dự Creative Job Fair những kiến thức quý giá, giúp từng người biết được mình cần phải làm gì và làm như thế nào để phát triển tốt trong ngành Sáng tạo.





VUI CHƠI NHƯNG KHÔNG QUÊN TÌM JOB "KHỦNG" TẠI CÁC GIAN HÀNG DOANH NGHIỆP



Ngoài khu vực sân khấu, xung quanh hội trường không chỗ nào là không náo nhiệt bởi các gian hàng Studio đều hoạt động hết năng suất. Hai bên dọc đường đi được bày trí nhiều gian hàng đến từ các Studio lớn nhỏ trong nhóm ngành Sáng tạo như: Sparx* – A Virtuos Studio, blankNegatives, Sky Mavis, GEEK Up, Topebox, Glass Egg – A Virtuos Studio, One Universe VN, GIHOT, AIOI, Điền Quân Group, View Sonic, Lạc Việt, YAHO Lab, Fassker, SPRING Production, VGames, Global Study Partners, EZ Tiệc,... Thêm vào đó là sự xuất hiện của các đơn vị đào tạo ngành Sáng tạo như: Học viện MAAC, Arena Multimedia, Đại học Văn Lang, Đại học Công nghệ Sài Gòn và Đại học Hoa Sen.

Bằng những "tuyệt chiêu" riêng của mình, các gian hàng từng bước thu hút các bạn trẻ ghé thăm, vừa tham quan khám phá và trò chuyện với nhà tuyển dụng để cả đôi bên tìm kiếm được sự hợp tác phù hợp.





SÂN KHẤU CREATIVE JOB FAIR CHƯA BAO GIỜ "NGUỘI"

Vận hành song song cùng gian hàng doanh nghiệp, sân khấu Creative Job Fair cũng diễn ra nhiều hoạt động đầy thú vị gồm: Quay số trúng thưởng và Phá đảo Kahoot với phần thưởng là những món quà công nghệ cực hot đến từ nhà tài trợ Viewsonic: Màn hình máy tính trị giá 4 triệu đồng và màn hình thiết kế đồ họa trị giá 6 triệu đồng. Bên cạnh đó, trong các hoạt động này, rất nhiều phần quà thú vị như: Túi tote, sổ tay sáng tạo, bình nước giữ nhiệt, sách chuyên ngành,... đã được trao đến các bạn may mắn.



Âm nhạc là yếu tố không thể thiếu góp phần làm bầu không khí ngày hội việc làm thêm sôi động. Những màn Acoustic đến từ ban nhạc Hub Music và phần trình diễn từ ca sĩ Phạm Đình Thái Ngân đã mang lại không khí náo nhiệt khắp nhà thi đấu Hồ Xuân Hương.



GIỚI TRẺ NÓI VỀ CREATIVE JOB FAIR: MỚI MẺ, THÚ VỊ VÀ BỔ ÍCH

Tham gia Creative Job Fair, bạn Nguyễn Đăng đến từ Hà Nội và hiện đang theo đuổi ngành Visual Effects chia sẻ: "Creative Job Fair hôm nay vô cùng thú vị với em, em được tiếp xúc và gặp gỡ với rất nhiều người có cùng niềm đam mê và sở thích. Nếu được dùng từ để nói về Job Fair, em sẽ dành tặng từ Năng động, vì em nghĩ không chỉ riêng em mà hầu như tất cả các bạn tham dự đều sẽ được trải qua rất nhiều hoạt động thú vị và tích lũy được một số kiến thức chuyên môn về ngành. Sau khi tham quan các gian hàng, em thấy ấn tượng vì các Studio đều tạo cơ hội để các bạn trẻ được apply vào đa dạng các vị trí công việc mà mình yêu thích, hy vọng rằng em sẽ tìm được một công việc phù hợp với bản thân."



Bạn Quỳnh Chi – sinh viên tại trường Đại học Văn Lang hào hứng: "Vì theo đuổi ngành sáng tạo nên em cảm thấy ngày hội Creative Job Fair ngày hôm nay vô cùng thú vị. Trải qua trọn vẹn các hoạt động, không khí luôn được duy trì một cách náo nhiệt, từng gian hàng doanh nghiệp đều rất đa dạng, mang lại sự đổi mới và sự sáng tạo đúng với tính chất ngành. Hiện em đang quan tâm đến lĩnh vực Animation nên cũng đang tham quan các gian hàng liên quan đến ngành này để học hỏi thêm kiến thức cũng như tìm kiếm vị trí việc làm phù hợp. Cảm ơn ngày hội Creative Job Fair đã mang lại cho em một buổi trải nghiệm thú vị."

TẠM KẾT

Creative Job Fair khép lại để mở ra những cơ hội tuyệt vời dành cho các bạn trẻ, chúc các bạn thỏa ước mơ sáng tạo và tìm được công việc đúng với đam mê của mình. Hẹn gặp lại tất cả vào ngày hội năm sau.






JOB FAIR
FASSKER VN


JOB FAIR


3VLU





KHAI TRƯƠNG

Arena Hồ Văn Huê

Viết tiếp hành trình đồng hành cùng thế hệ mới trong ngành Sáng tạo



Arena Multimedia khai trương cơ sở mới: Arena Hồ Văn Huê tại 43R/12 Hồ Văn Huê, phường 9, quận Phú Nhuận, TP.HCM, tiếp tục mở rộng cánh cửa chào đón các thế hệ tiềm năng trong ngành Sáng tạo.

Một cơ sở mới rộng rãi lên đến 800m2, khang trang, "chất như nước cất" với 7 phòng Lab, Studio, không gian hội thảo & tự học, 2 phòng lý thuyết cũng các phòng chức năng khác đang chờ đón các bạn trẻ TP.HCM đến khám phá và trải nghiệm. Chưa hết, điểm nhấn của toàn bộ chuỗi không gian sáng tạo này chính là Rooftop Coffee rộng 160m2 trên tầng thượng bao gồm khu vực ngoài trời và phòng máy lạnh, là nơi cực chill cho những sự kiện lớn nhỏ của học viên, là nơi các ý tưởng sáng tạo được trao đổi, nơi tình bạn được gieo mầm và vun đắp, hay ít nhất cũng là nơi thư giãn trước và sau giờ học. Đặc biệt, với chiếc thang máy được trang bị những vách kính trong suốt đưa ta di chuyển từ tầng hầm lên thẳng rooftop, chuyến du hành khám phá thế giới sáng tạo mỗi ngày của bạn tại đây sẽ còn trở nên thú vị hơn nữa.

Chúng ta đang nói về cơ sở mới nhất của Hệ thống Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia tại số 43R/12 Hồ Văn Huê, phường 9, quận Phú Nhuận, TP.HCM. Địa điểm nằm ở khu vực trung tâm thành phố, thuận tiện toả đi và tụ lại từ các hướng. Cơ sở mới là kết tinh sự tin yêu của các bạn trẻ yêu thích sáng tạo dành cho Arena Multimedia trong suốt những năm vừa qua. Các học viên mới tại đây sẽ gia nhập vào cộng đồng sáng tạo với 5.000 học viên và hàng trăm giảng viên của Hệ thống 6 cơ sở Arena trên toàn quốc. Song song với chất lượng đào tạo giảng dạy không ngừng cải tiến và cập nhật, Arena Multimedia đặt ưu tiên hàng đầu cho mong muốn đem đến một không gian học tập đầy nghệ thuật với cơ sở vật chất tuyệt vời, máy móc, trang thiết bị hiện đại, tạo nên nguồn cảm hứng bất tận cho các thế hệ học viên.







THÊM KHÔNG GIAN SÁNG TẠO, THÊM CẢM HỨNG, ARENA HỒ VĂN HUÊ TRUYỀN LỬA ĐAM MÊ CHO CÁC THẾ HỆ YÊU THÍCH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN

Arena Hồ Văn Huê chính thức chào đón các thế hệ tương lai của ngành Mỹ thuật Đa phương tiện đến trao gửi và thực hiện ước mơ từ ngày 11/12/2022. Cùng với cơ sở mới, Arena kỳ vọng nơi đây sẽ là nơi khai sinh ra những thế hệ Happy Designer mới trong ngành Sáng tạo, tiếp nối những tên tuổi "đàn anh, đàn

chị" bước ra từ cộng đồng Sáng tạo Arena Multimedia, những tên tuổi đã và đang đạt được những thành tựu nhất định trong ngành như: Nguyễn Minh Nhật – Art Director tại SPARX*; Trần Đức Viễn – Đạo diễn tại FAPTV; Meo Thuỳ Dương – Food Stylist; Nguyễn Thị Minh Châu – Biên kịch; Võ Hoàng Hiếu – Head of Creative Department tại Biz Eyes (Square Group),...

Như lời Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo @ Arena Multimedia từng chia sẻ: "Chúng tôi tạo ra môi trường chuyên nghiệp giúp các bạn có cơ hội gặp gỡ, giao lưu cùng thầy cô, đồng nghiệp, bạn bè. Người học tại Arena Multimedia sẽ được trang bị đầy đủ về mặt kỹ năng, kiến thức chuyên môn, công cụ kỹ thuật, trải nghiệm thực tế, cũng như những kỹ năng sống khác. Sau khi tốt nghiệp, học viên Arena có thể tự tin, vững vàng để sống và làm việc một cách tử tế với nghề." Vì lẽ đó, Arena Hồ Văn Huê ra đời là lúc các bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện có thêm địa điểm để đến học tập, vui chơi, giao lưu và được truyền cảm hứng về một tương lai rực rỡ theo đuổi đam mê trong ngành Sáng tạo.





CHUỖI 3 SỰ KIỆN NẰM TRONG KHUÔN KHỔ KHAI TRƯƠNG ARENA HỒ VĂN HUÊ: TƯNG BỪNG HỨNG KHỞI, CUNG CẤP KIẾN THỨC BỔ ÍCH VÀ TRUYỀN CẢM HỨNG THEO ĐUỔI ĐAM MÊ RỰC RỠ

Nằm trong tuần lễ khai trương, Arena Hồ Văn Huê đã chính thức tổ chức thành công buổi Triển lãm và bảo vệ đồ án tập trung với sự tham gia của 21 nhóm học viên, Workshop: Upgrade Yourself – Upgrade Your Career cập nhật xu hướng thời cuộc, cung cấp kiến thức bổ ích và Arena Planet Tour chào đón gần 100 bạn trẻ đến trải nghiệm chương trình đào tạo, vui chơi giải trí, kích thích tiềm năng sáng tạo sâu bên trong. Ba sự kiện này như một bước đánh dấu sự khởi đầu đầy hân hoan của Arena Hồ Văn Huê. Đồng thời cũng cho thấy nỗ lực hoàn thành lời hứa của Arena Multimedia: "Luôn đồng hành và sát cánh cùng thế hệ trẻ chinh phục giấc mơ tiến vào ngành Sáng tạo".

Bạn yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện và mong muốn có thể phát triển thành những ngôi sao làm sáng tạo hạnh phúc nhất, tự do nhất? Hãy đến Arena Multimedia "để CẢM – để VUI – để YÊU" nhé!








ARENA

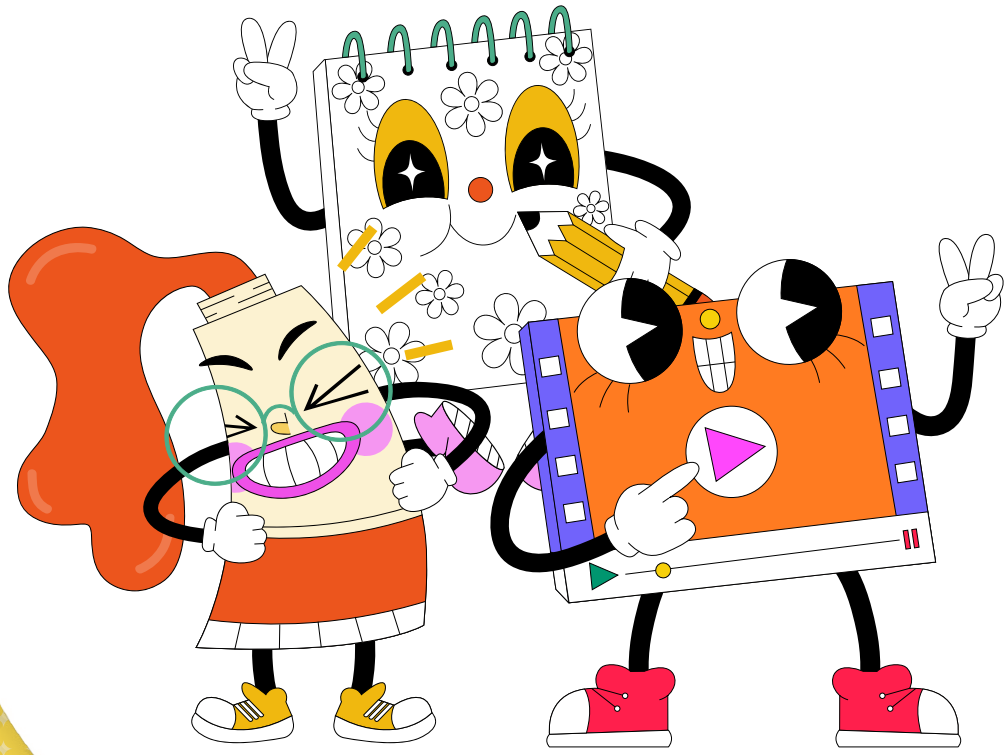

UPGRADE YOURSELF
UPGRADE YOUR CAREER


www.arena-multimedia.vn
ARENA


ARENA
PLANET TOUR
Arena



02



GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU

Arena Face 2022
LÝ HÁN TƯỜNG

Thủ Khoa 2022
NGUYỄN THÚY DIỄM HẠNH

TRẢI QUA TUỔI TRẺ CÙNG ĐAM MÊ LÀ ĐIỀU TUYỆT VỜI NHẤT



Điều tuyệt vời nhất của năm tháng thanh xuân là được "cháy hết mình" cùng niềm đam mê mà bản thân hằng theo đuổi. Bộ đôi Arena Face - Thủ khoa của niên khóa 2019-2022 - Lý Hán Tường và Nguyễn Thúy Diễm Hạnh đã sở hữu những giây phút tuyệt vời như thế dưới mái nhà Arena Multimedia.

May mắn nhận được sự đồng hành và ủng hộ từ phía gia đình ngay từ khoảng thời gian đầu tiên, Hán Tường và Diễm Hạnh đã không ngừng nỗ lực học tập và rèn luyện nhằm phát triển bản thân một cách chuyên nghiệp với đầy đủ kỹ năng, tri thức và thái độ, sẵn sàng chinh phục nấc thang mới trong tương lai. Cùng nhìn lại chặng đường quý giá và đầy ắp trải nghiệm mà bộ đôi bạn trẻ tài năng này sưu tầm được dưới mái nhà chung Arena Multimedia trong suốt gần 3 năm qua.

Cơ duyên nào đã giúp hai bạn biết đến và gắn bó cùng Arena Multimedia?

Hán Tường: Trước khi biết đến Arena Multimedia, mình là người luôn yêu thích sáng tạo và mong muốn làm những sản phẩm chỉn chu nhất trong quá trình học tập. Đồng thời, mình cũng thường xuyên thực hiện những món quà handmade dành tặng cho bạn bè, người thân vào các dịp đặc biệt. Từ đó, mọi người dần chú ý và biết được mối quan tâm, cũng như hứng thú của mình dành cho lĩnh vực này. Nhờ vậy, mọi người định hướng cho Tường đến với Arena Multimedia, đó cũng là cơ duyên giúp mình trở thành học viên tại đây.



CUNG NHIÊN | *Đồ án học kỳ 1*

Diễm Hạnh: Mình chưa bao giờ nghĩ rằng sẽ theo đuổi con đường nghệ thuật - sáng tạo. Ngay từ nhỏ, mình cũng như các bạn đồng trang lứa, đều tuân thủ lộ trình học tập làm sao để có được bảng điểm thật tốt nhằm xét tuyển học bạ vào Đại học, tham gia thi đánh giá năng lực hoặc thi tuyển vào Đại học.

Cho đến thời điểm cuối năm lớp 11, mình gặp phải một số khó khăn trong học tập và cuộc sống, không biết làm cách nào để giải tỏa áp lực và căng thẳng. Theo vô thức, mình bắt đầu vẽ linh tinh, điều này bỗng nhiên mang lại cho bản thân sự say mê, hứng thú mà mình không thể tìm thấy được với những môn học trên trường. Từ đây, mình dần hồi tưởng rằng bản thân dường như đã có sở thích này rất lâu. Trong quá trình tìm hiểu, mình nhận thấy số lượng ngành học liên quan đến Mỹ thuật khá hạn chế, bao gồm một số ngành như: Thiết kế đồ họa, hội họa, phê bình Mỹ thuật, v.v... Sau khi tìm hiểu, mình khá bất ngờ về sự rộng lớn của ngành Mỹ thuật đa phương tiện, bao gồm: thiết kế đồ hoạ, làm phim, hoạt hình, thiết kế game, thiết kế web, v.v... Đồng thời, tại Arena, mình chỉ cần 2,5 năm đã có thể khám phá bản thân ở rất nhiều lĩnh vực khác nhau. Điều này rất phù hợp với mong muốn tìm hiểu về ngành của mình. Vì thế, cuối cùng mình quyết định theo học tại Arena Multimedia.

Quan điểm của các bạn về sáng tạo như thế nào? Hai bạn đã thay đổi ra sao khi theo học tại Arena Multimedia?

Diễm Hạnh: Trước đây, mình luôn cho rằng nghệ thuật phải là những thứ bay bổng, không theo bất kỳ quy chuẩn hay nguyên tắc nào cả. Tuy nhiên, khi được đào tạo bài bản tại Arena, mình phát hiện để Mỹ thuật Đa phương tiện có thể ứng dụng vào cuộc sống thì đều cần những quy trình rõ ràng. Điều này không làm hạn chế sự sáng tạo mà thậm chí còn hỗ trợ sự sáng tạo trở nên chuyên nghiệp hơn.

Hán Tường: Mình nghĩ bản thân không phải là người có năng khiếu nghệ thuật cho lắm. Tại Arena, mình có cơ hội gặp gỡ các bạn học viên, anh chị rất giỏi và tài năng ở lĩnh vực này. Trong quá trình học tập, mình góp nhặt được nhiều kinh nghiệm, kiến thức từ các giảng viên, cũng như thái độ và tác phong làm nghề của thầy cô. Tại đây, mình đã tiến bộ hơn rất nhiều, kỹ năng thiết kế cũng được nâng lên rõ rệt.

Nguồn cảm hứng giúp các bạn cho ra đời những đồ án xuất sắc xuất phát từ đâu?

Diễm Hạnh: Mình rất yêu thích những yếu tố liên quan đến văn hóa dân tộc, đây cũng là nguồn cảm hứng chính xuyên suốt các đồ án của nhóm. Trong quá trình làm việc, may mắn là mình và Tường đều chung suy nghĩ, vì thế mỗi khi trao đổi hay thảo luận về ý tưởng, hai đứa đều sở hữu nhiều nét tương đồng, dễ dàng đi đến sự thống nhất cuối cùng.

Vậy kỷ niệm đáng nhớ nhất trong quá trình thực hiện đồ án của các bạn là gì?

Hán Tường: Đối với mình, mỗi đồ án đều để lại những kỷ niệm đáng nhớ. Chẳng hạn, lúc bắt đầu làm đồ án học kỳ đầu tiên, nhóm mình nghĩ chỉ cần mua xà phòng thiên nhiên là được rồi. Nhưng không ngờ rằng phải tự mình tìm kiếm, nghiên cứu, dành thời gian setup, chụp ảnh và làm những phần nhận diện thương hiệu khác nữa. Do đó, cả nhóm đã học tập và phát triển rất nhiều thông qua các lần làm đồ án như thế. Bước sang kỳ 2, đặc biệt là kỳ 3 - khi hoạt động vừa trở lại bình thường sau dịch bệnh thì hầu như cả nhóm đều dành thời gian ở lại Arena từ sáng sớm đến chiều tối để hoàn thành đồ án.



MIỀN ĐẤT HỨA | *Đồ án học kỳ 2*



Nhắc đến dịch bệnh, các bạn hãy mô tả đôi chút về học kỳ online tại Arena Multimedia nhé. Trải nghiệm này mang đến cho các bạn sự khác biệt và bài học thế nào?

Diễm Hạnh: Thời điểm chuyển sang học online cũng là lúc mình bước vào học kỳ 3D, đây là một lĩnh vực hoàn toàn xa lạ với mình. Ban đầu, mình cảm thấy vô cùng khó khăn khi phải tiếp cận kiến thức khó nhằn thế này trong một bối cảnh "khác thường". Khoảng thời gian thích nghi với những môn học đầu tiên, các công cụ, khái niệm 3D, mình thật sự không biết gì cả. Nhưng may mắn thay, mình nhận được sự hỗ trợ rất nhiệt tình từ thầy cô tại Arena Multimedia và những người bạn cùng lớp, bất cứ khó khăn nào thì các bạn cũng liên hệ và hỗ trợ lẫn nhau.



THỰC MỘNG | *Đồ án học kỳ 3B*

Xuyên suốt khoảng thời gian đấy, mình dần nhận ra tính tự giác và tinh thần tự học của bản thân được đẩy lên rất cao. Mình ý thức rằng nếu "sẩy chân" một chút thì mình sẽ trượt dài cả đoạn đường phía sau, cũng như phí hoài nỗ lực của khoảng thời gian trước đó, vì thế mình phải cố gắng gấp nhiều lần.

Vào thời điểm dịch bệnh, khi thời gian ở nhà nhiều hơn bình thường khiến mình cảm giác bản thân thụt lùi vì quá rảnh rỗi. Do đó, mình phải tự thúc đẩy tinh thần tự học bằng cách tự đọc sách, tìm hiểu, nghiên cứu và tham gia các buổi workshop chuyên đề do Arena Multimedia tổ chức để nâng cao năng lực.

Có cảm nghĩ và ấn tượng sâu sắc nào của các bạn dành cho đội ngũ giảng viên tại Arena Multimedia hay không?

Diễm Hạnh: Mình đã nhận được rất nhiều sự hỗ trợ từ thầy cô xuyên suốt thời gian học tập tại Arena Multimedia. Thậm chí, có những giảng viên chưa bao giờ dạy mình bất kỳ môn học nào nhưng chỉ cần sự giúp đỡ thì thầy cô luôn xuất hiện kịp thời. Đặc biệt, mình khá cảm động với cách quan tâm của thầy Vũ Mạnh Hùng dành cho nhóm. Mặc dù thầy không phải là người trực tiếp hướng dẫn đồ án nhưng vấn đề khó khăn mà nhóm gặp phải lại thuộc lĩnh vực chuyên môn của thầy, và thầy sẵn sàng theo dõi, gọi điện hỗ trợ cả nhóm nhiều lần.



PHỐ LỒNG ĐÈN **|** *Đồ án học kỳ 4*

Trên hành trình của bản thân, đã bao giờ hai bạn rơi vào trạng thái mất phương hướng hay chưa?

Diễm Hạnh: Trong quá trình làm đồ án, có thời điểm cả nhóm không tìm thấy lối ra vì mọi thứ hoàn toàn khác biệt so với những gì mà mọi người suy nghĩ lúc ban đầu. Tuy nhiên, mình nghĩ rằng mỗi công việc hay đồ án mình thực hiện đều sẽ có những lúc khó khăn nhất định. Đấy là khoảnh khắc mình phát hiện bản thân cần phải thay đổi, nếu không chấp nhận thay đổi thì mọi thứ vẫn "dậm chân tại chỗ". Mặc dù cảm thấy mệt mỏi và áp lực nhưng mình hiểu rõ nhờ có những giai đoạn như thế thì bản thân sẽ tiến bộ hơn rất nhiều, vì thế mình không bao giờ bỏ cuộc.

Hán Tường: Mình cũng tương tự Hạnh, đôi lúc cũng cảm thấy mệt mỏi hay bế tắc với những ý tưởng và đồ án. Tuy nhiên, mình không muốn từ bỏ những gì mà bản thân đã lựa chọn và theo đuổi, mình nghĩ cần phải tiếp tục học tập và nỗ lực để ngày càng phát triển hơn nữa.



"Thành công phải gắn liền với đam mê", hai bạn có suy nghĩ thế nào về sự liên kết giữa việc theo đuổi sở thích của bản thân với sự thành công?

Hán Tường: Mình có một số người bạn trung học phổ thông, vì không theo đuổi đúng chuyên ngành yêu thích nên họ đã không hết mình với những gì mà bản thân đã lựa chọn trong quá trình 4 năm Đại học. Một số khác thì nản chí và dẫn đến từ bỏ, không thể tiếp tục hết quãng đường Đại học. Vì thế, mình nghĩ rằng đam mê vẫn là yếu tố khá quan trọng đối với sự thành công của mỗi người.

Diễm Hạnh: Theo mình quan sát, vẫn có khá nhiều người không nhất thiết phải cần đến đam mê để đạt được thành công. Bên cạnh đó, cũng có một số bạn theo đuổi đam mê nhưng chưa hẳn đã có được sự thành công như ý muốn. Nhưng trong quá trình ấy, họ đã nỗ lực hết mình và tận hưởng những gì họ làm, mình nghĩ điều này khá quan trọng và đây cũng là một dạng của hạnh phúc.

> **Nỗ lực hết mình và tận hưởng những gì mình đã làm, đây cũng là một dạng của hạnh phúc.**

Hạnh và Tường có thể bật mí đôi chút về những dự định của cả hai trong tương lai gần hay không?

Diễm Hạnh: Mình có định hướng phát triển theo con đường 3D, do đó sau khi tốt nghiệp từ Arena Multimedia mình sẽ tìm kiếm cơ hội trong lĩnh vực này. Gần nhất, mình sẽ thi tuyển và làm bài kiểm tra đầu vào để trở thành một phần của SPARX* – A Virtuos Studio. Ngoài ra, mình còn ấp ủ mong muốn theo học chương trình liên kết quốc tế để trang bị hành trang tiến xa hơn nữa trong tương lai.

Hán Tường: Mình thuộc kiểu người thích khám phá và trải nghiệm, mọi người cũng nhận xét rằng mình có khả năng ở

nhiều mảng, có thể làm được nhiều thứ. Do đó, trong tương lai gần mình sẽ tiếp tục học tập, gia tăng trải nghiệm cho bản thân, cũng như tìm kiếm công việc liên quan đến làm phim, đặc biệt ở mảng hậu kỳ.

> **Dù bắt đầu ở độ tuổi nào, nếu cảm thấy có điều gì đấy không đúng hoặc tìm thấy đam mê nào khác thì hãy dũng cảm theo đuổi.**

Cuối cùng, hai bạn hãy dành đôi lời nhắn nhủ đến các thế hệ học viên tiếp theo của Arena Multimedia hoặc những bạn trẻ đang ấp ủ ước mơ chinh phục thế giới Mỹ thuật đa phương tiện nhé!

Diễm Hạnh: Dù bắt đầu ở độ tuổi nào, nếu cảm thấy có điều gì đấy không đúng hoặc tìm thấy đam mê nào khác thì hãy dũng cảm theo đuổi. Nếu bắt đầu trễ, bạn cần phải cố gắng nhiều hơn nhưng kết quả cuối cùng vẫn sẽ đến. Nếu còn trẻ, con đường của các bạn cũng phải trải qua những giai đoạn khó khăn tương tự hai đứa mình, hành trình này sẽ không vì các bạn còn trẻ mà trở nên dễ dàng hơn. Điều may mắn và quý giá nhất mà người trẻ sở hữu, đó là các bạn có cơ hội trải qua thanh xuân của mình cùng với đam mê – kỷ niệm vô cùng tuyệt vời đối với mỗi người.

Cảm ơn Hán Tường và Diễm Hạnh vì những lời tự sự và chia sẻ đầy chân thành, chúc cho ngọn lửa đam mê bên trong hai bạn sẽ luôn bùng cháy và đạt được thật nhiều đỉnh cao trong sự nghiệp của mình!







Arena Face 2022
NGUYỄN NGỌC LAM NHI

Thủ Khoa 2022
TRẦN NGUYỄN KHÁNH LINH

TUỔI TRẺ TRỌN VẸN CÙNG HÀNH TRÌNH LẤP LÁNH HẠNH PHÚC TẠI ARENA MULTIMEDIA



Ngập tràn năng lượng, ôm ấp nhiều hoài bão, sở hữu năng lực đa nhiệm xuất sắc là những điều thường thấy ở các thế hệ học viên Arena Multimedia và trong niên khóa 2019 – 2022, thủ khoa Arena Trần Nguyễn Khánh Linh và Arena Face Nguyễn Ngọc Lam Nhi chính là những gương mặt tiêu biểu nhất.

Hãy cùng tìm hiểu câu chuyện của Lam Nhi ngập tràn năng lượng và Khánh Linh điềm tĩnh, quyết liệt để xem hành trình lấp lánh hạnh phúc khi theo đuổi đam mê tại Arena Multimedia của hai bạn có gì thú vị nhé!

Hành trình "bén duyên" với Mỹ thuật Đa phương tiện của hai bạn đã diễn ra như thế nào?

Khánh Linh: Thật ra trước khi đến với Arena, mình đã là sinh viên ở một trường đại học khác. Thời còn học THPT, mình không có định hướng rõ ràng cho bản thân, dẫn đến việc học đại học cảm thấy không hợp và mình đã gap year 1 năm. Trong thời gian ấy, mình tham gia một số sự kiện truyền thông và giữ vai trò làm marketing, nhờ đó mà có cơ hội tiếp xúc và quan biết với một số bạn Designer. Chính những việc viết content, marketing, hiểu thêm về thiết kế ấy đã dần dần nuôi dưỡng trong mình một ý nghĩ: "À, thì ra mình cũng thích ngành này đấy, hay là thử nghiêm túc học xem sao?".

Lam Nhi: Khoảnh khắc mình nhận ra ngôi trường này chính là "my destiny" bản thân đang tìm kiếm là lúc mình trực tiếp đến thăm Arena và được dẫn đi tham quan khu đồ án. Cảm xúc khi ấy là "Quao! Sao mọi người có thể thực hiện những sản phẩm ấn tượng đến thế?" Và mình nghĩ, mình cũng muốn thế, mình cũng muốn làm ra được những sản phẩm đẹp như vậy. Có lẽ đó chính là thời điểm đánh dấu bước khởi đầu cho hành trình ở Arena của mình.

> **Nhận ra được đam mê từ sớm không có nghĩa là ngồi yên và một ngày nào đó đam mê chợt đến.**

Việc nhận ra được đam mê và sở thích của mình đã giúp ích được gì và đóng vai trò quan trọng thế nào trên con đường các bạn theo đuổi?

Khánh Linh: Linh nhận ra đam mê của bản thân không quá sớm, nhưng may là cũng chưa quá muộn. Việc xác định bản thân thích gì giúp mình dũng cảm hơn nhiều, đủ can đảm để gạt bỏ những mối lo như "mình bỏ trường đại học này có sao không?", hay "mình học ngành này có tương lai không?". Mình nghĩ mấu chốt nằm ở ta có yêu thích và quyết tâm theo đuổi nó hay không thôi. Tất nhiên là trong quá trình học tập và theo đuổi ngành nghề nào cũng sẽ có lúc đối mặt với khó khăn, nhưng vì mình thích mà, nên thay vì nhanh chóng nghĩ đến việc bỏ cuộc thì mình sẽ cố gắng tìm giải pháp tốt nhất cho các vấn đề. Thế nên mình nghĩ thật sự yêu thích một điều gì đó sẽ cho ta động lực lớn lao để vượt qua các thách thức, và đây chính là lợi thế trên hành trình chinh phục ước mơ.

Lam Nhi: Đối với mình, việc nhận ra được đam mê từ sớm không có nghĩa là ngồi yên và một ngày nào đó đam mê chợt đến. Thật ra mình cũng đã thử rất nhiều thứ, từ vẽ đến đàn ca múa nhạc, chung lại là những lĩnh vực liên quan đến năng khiếu nghệ thuật. Và may mắn là mình phát hiện bản thân thích vẽ vời, có thể vẽ không quá đẹp nhưng một khi vẽ liền có thể đắm chìm vào nó mà quên cả thời gian, như thể mình có thể làm hoài làm hoài việc ấy. Thế nên mình nghĩ phải thử nhiều thứ thì mới biết được đam mê thật sự của ta là gì.

Gia đình đã nghĩ như thế nào về quyết định theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện của các bạn?

Lam Nhi: Quả thật đối với các bậc phụ huynh mà nói, Mỹ thuật Đa phương tiện là một ngành không có nhiều thông tin dễ tiếp cận. Nhiều phụ huynh không rõ con mình học ngành này ra sẽ làm việc ở vị trí nào, tương lai có rộng mở không. Vì thế thời gian đầu, mình đã lập một lời hứa với gia đình rằng sẽ học Đại học và chọn Arena như một ngôi trường để học thêm "nghề tay trái". Học thứ gì đó yêu thích và học thứ gì đó kiếm ra tiền, như thế vừa có thể phần nào đáp ứng kỳ vọng của gia đình lại vừa giúp mình tiếp tục theo đuổi đam mê của bản thân, đó là cách mình đã thuyết phục gia đình cho phép học ngành này.



Khánh Linh: Ban đầu gia đình mình cũng không thật sự ủng hộ, không hẳn là phản đối đâu, mà chỉ là phụ huynh vẫn chưa hiểu Mỹ thuật Đa phương tiện là gì, học xong thì con mình có thể làm những công việc gì. Hiểu được những băn khoăn của người lớn nên mình đã chủ động hỏi các chị tư vấn viên rất nhiều về hành trình dự kiến tại Arena. Mình được khuyên rằng nếu vẫn chưa biết bản thân thật sự thích gì, muốn làm gì thì hãy cứ học thử trước, thử và chọn được mảng yêu thích rồi thì sẽ có thể phát triển sự nghiệp sáng tạo theo hướng mình quan tâm. Chúng ta sẽ thường hay hối hận vì những gì mình không thử mà, nên mình nghĩ tốt nhất nên cho bản thân cơ hội thử thách. Hạ quyết tâm rồi thì mình tìm cách giải thích cho gia đình hiểu, và may mắn là nhận được sự đồng ý của ba mẹ.

Tin tưởng lựa chọn Arena và vẫn giữ được sự yêu thích với cộng đồng Sáng tạo này cho đến hiện tại, hẳn các bạn có không ít kỉ niệm đáng nhớ với bạn bè và thầy cô, hãy kể về những ký ức đẹp đẽ ấy nhé!

Khánh Linh: Mình thích Arena bởi vì chương trình đào tạo của Arena rất chi tiết, khiến mình cực kỳ ấn tượng. Khi tìm hiểu về Arena, bạn sẽ biết mình được học những gì, đồ án cho ra những thành phẩm nào, những giá trị bạn gặt hái được sau mỗi kỳ học. Đây là môi trường có định hướng tốt cho học viên, là nơi mà nếu bạn muốn đạt được điều gì thì sẽ được dìu dắt để chạm đến mục tiêu cuối cùng. Kỷ niệm cũng như khoảng thời gian đáng nhớ đối với mình thì chắc chắn là khi làm đồ án. Với mình, đồ án là điểm đặc biệt đắt giá trong mỗi kỳ học, bởi đồ án là một cơ hội thử thách khả năng bản thân và kỹ năng làm việc nhóm – những yếu tố rất cần thiết cho công việc sau này. Trong số tất cả các đồ án mình từng làm, đồ án mình tâm đắc nhất, cũng chính là kỉ niệm đáng nhớ nhất nằm ở kỳ Làm phim. Quá khó! Bọn mình trước đó không nghĩ làm phim lại khó đến vậy nên ở khâu viết kịch bản đã vẽ ra rất nhiều thứ, để rồi đi xem xét thực tế mới thấy khó hơn tưởng tượng rất nhiều và phải cắt giảm nhiều chỗ để có thể hiện thực hoá nó dễ dàng hơn.

Lam Nhi: Sự kết nối mạnh mẽ giữa mình và Arena chính là nhờ bạn bè và thầy cô. Các thầy cô là những người dẫn dắt đầu tiên, dạy dỗ và cho phép bọn mình thoả sức sáng tạo với những ý tưởng bất kể cao xa thế nào đi chăng nữa. "Thoả sức" ở đây không có nghĩa là thực hiện những điều bất khả thi, mà là cố gắng làm những điều vừa khả thi vừa thỏa mãn mong muốn của bản thân. Điều khiến mình yêu quý các giảng viên tại Arena là sự tâm huyết, dù 2 giờ sáng vẫn sẽ sẵn sàng nhắn tin, giảng giải, trả lời các thắc mắc hay khó khăn mà bọn mình gặp phải. Và sự nhiệt huyết ấy chẳng bao giờ suy giảm cả, các thầy cô đã cho mình niềm tin vào một nghề giáo thật tốt đẹp và vĩ đại, khiến mình cũng suy nghĩ nếu sau này có cơ hội và đủ khả năng sẽ quay trở lại Arena làm giảng viên để truyền lửa cho các thế hệ học viên tiếp theo.

Quá trình làm đồ án tại Arena nói riêng và hành trình nghiêm túc theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện đã giúp các bạn rèn luyện được những kỹ năng gì?

Khánh Linh: Trước tiên là thói quen tìm tòi. Mình của trước đây là kiểu biết đến một mức cơ bản là đủ, mình không muốn biết thêm nữa. Nhưng trong quá trình làm đồ án, mình thường cảm thấy bấy nhiêu là chưa đủ, chưa sâu, chưa thể đạt điểm tốt, và thế là phải liên tục tìm tòi, hỏi han nhiều người để tạo nên những điểm khác biệt cho dự án của mình. Thứ hai là khả năng làm việc nhóm. Hợp tác với các bạn ở Arena đã giúp mình ngộ ra nhiều vấn đề trong quá trình làm việc nhóm và hướng giải quyết hiệu quả là thỏa thuận với bản thân mình trước rồi mới thoả thuận với người khác.



THẦN TÍCH SƠN THỦY
Đồ án học kỳ 4

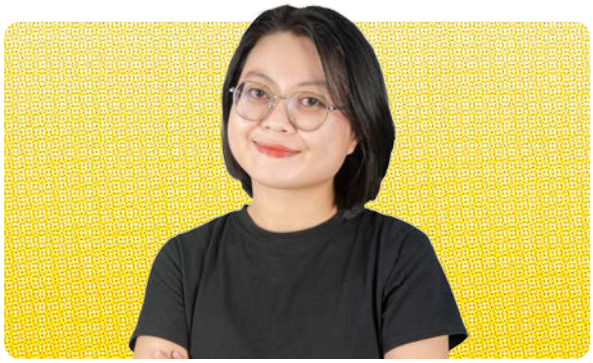
Lam Nhi: Trong quá trình học, nói đồ án đáng sợ thì cũng đúng, nhưng thật ra với mình đồ án là cơ hội để được học thêm rất nhiều điều. Mỗi lần thực hiện đồ án không chỉ yêu cầu bọn mình phải thể hiện hết toàn bộ kỹ năng thu thập được trong học kỳ đó, mà còn buộc mình học cách giao tiếp với mọi người, cách quản lý thời gian, sắp xếp công việc, và cả quản lý chi tiêu vì mỗi đồ án đều có sự tốn kém nhất định. Đây đều là những kỹ năng không phải lúc nào cũng có cơ hội thực hành, và chính đồ án đã cho bọn mình cơ hội học tất cả mọi thứ để trưởng thành từ nó. Vì thế đây là kỉ niệm rất quý giá với bản thân mình, đến mức nếu có bạn hỏi vì sao mình học trường này, mình sẽ bảo rằng vì mình thích làm đồ án ở đây.

Sau một chặng đường nhiều thử thách, "tôi" của hiện tại có thay đổi gì so với 3 năm trước không và đâu là khoảng thời gian ý nghĩa nhất?

Khánh Linh: Dù thuộc kiểu tính cách hướng ngoại và thích nói chuyện nhưng trước đây mình là một người khá khép kín, khó hòa nhập với môi trường mới. Lúc trước khi nghe người ta nói vào làm ở môi trường sáng tạo con người sẽ thay đổi, mình không tin đâu. Chỉ sau khi vào Arena rồi mình mới tin thật sự. Từ thầy cô đến học viên, ai cũng cởi mở cả, sự cởi mở ấy khiến mình dần dần thay đổi và trở nên thoải mái hơn, góc nhìn về ngành học nói riêng và cuộc sống nói chung cũng được mở rộng đáng kể.

Thêm một điều nữa là học ngành sáng tạo làm mình cảm thấy yêu đời hơn. Chính là cái cảm giác đi đâu cũng có thể nhìn thấy cái đẹp, trong từng khung hình, từng cảnh vật. Mình cũng biết thưởng thức nghệ thuật hơn và thường xuyên tìm đến các triển lãm, nhờ thế mà cuộc sống cũng đầy màu sắc và năng động hẳn lên.

> **Học ngành Sáng tạo làm mình cảm thấy yêu đời hơn, đi đâu cũng nhìn thấy cái đẹp.**



Lam Nhi: Khoảng thời gian ý nghĩa nhất đối với mình chính là học kỳ đầu tiên. Vì kỳ đầu tiên, vừa bước vào trường thì điều gì cũng mới mẻ, bọn mình được tiếp xúc với thế nào là thiết kế, thế nào là nghệ thuật, và làm thế nào để tạo ra một sản phẩm. Những bước đầu tiên đầy ý nghĩa ấy đã đặt nền tảng cho các bước trưởng thành về sau của mình. Từ cách làm việc nhóm đến cách học tập, cách tự rèn luyện để nắm vững các kỹ năng đủ cho việc thực hiện đồ án, cách giao tiếp sao cho hiệu quả, tất cả mình đều được trải nghiệm trong học kỳ đầu tiên này.

Theo đuổi sáng tạo, hẳn bạn cũng là người yêu thích cái đẹp. Vậy các bạn có tiêu chuẩn nào để đánh giá một tác phẩm nghệ thuật không?

Khánh Linh: Là một người thiên về kỹ thuật, nên mình sẽ có khuynh hướng đánh giá mặt kỹ thuật của tác phẩm. Ví như một chiếc poster, mình sẽ xem xét màu sắc, bố cục, tiểu tiết rồi mới đến phong cách thiết kế. Điều này hoàn toàn ngược lại với trước đây, vì trước khi tiếp thu các kiến thức mỹ thuật thì mình chỉ đơn giản cảm thụ phong cách của tác giả thôi. Cả hai góc nhìn đều hay cả, chỉ là việc biết về kỹ thuật thiết kế đã thay đổi góc nhìn của mình mà thôi.

Lam Nhi: Thật ra bản thân mình không có tiêu chuẩn nhất định để đánh giá cái đẹp, vì mỗi sản phẩm được tạo ra đều mang vẻ đẹp của riêng nó. Nhưng nếu phải chọn một tiêu chuẩn, thì mình nghĩ là "đúng trước đẹp sau". "Đúng" ở đây là đúng với các kiến thức mỹ thuật, với các lý thuyết cơ bản trong sáng tạo nghệ thuật. Từ một sản phẩm đúng, ta mới tô điểm thêm, sáng tạo thêm để biến nó thành một sản phẩm tuyệt vời.



EGYPT: CLASH OF MYTHS | *Đồ án học kỳ 4*

Chặng đường theo đuổi đam mê thú vị là thế, nhưng không thể tránh khỏi những lúc cảm thấy mệt mỏi, khi đó, các bạn làm thế nào để lấy lại năng lượng?

Khánh Linh: Thường mình sẽ nghe nhạc. Thời gian áp lực nhất chắc là những ngày cuối trước hạn nộp đồ án. Những lúc như thế mình đều sẽ nghe nhạc, rồi cho bản thân được nghỉ ngơi một chút, vì mình không thể làm việc hiệu quả trong tình trạng bị căng thẳng. Có thể nói âm nhạc chính là vùng an toàn giúp mình giải tỏa căng thẳng và lấy lại sự tập trung. Kể từ khi theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện cho đến nay, mình chưa từng có ý định muốn dừng lại kể cả khi mệt mỏi đến mấy. Mình đã xác định mục tiêu là sẽ đi trên con đường này, và cứ như thế, mình đi về phía trước.

Lam Nhi: Thật ra mỗi kỳ đều có những khoảnh khắc mình muốn từ bỏ. Đó là những khi mình nhận ra bản thân cũng yếu kém, cũng thiếu năng lực, thiếu kỹ năng, chẳng đủ giỏi để tiếp tục như các bạn có đam mê lớn hơn mình. Còn động lực lớn nhất để mình kiên trì cũng đến từ chính những người quanh mình. Bạn bè, thầy cô, họ cho mình một nguồn cảm hứng để vực dậy. Khi nhìn thấy những người bạn của mình vẫn miệt mài theo đuổi đam mê, cần cù làm việc, mình cũng cảm thấy được truyền động lực và lại tiếp tục cố gắng.

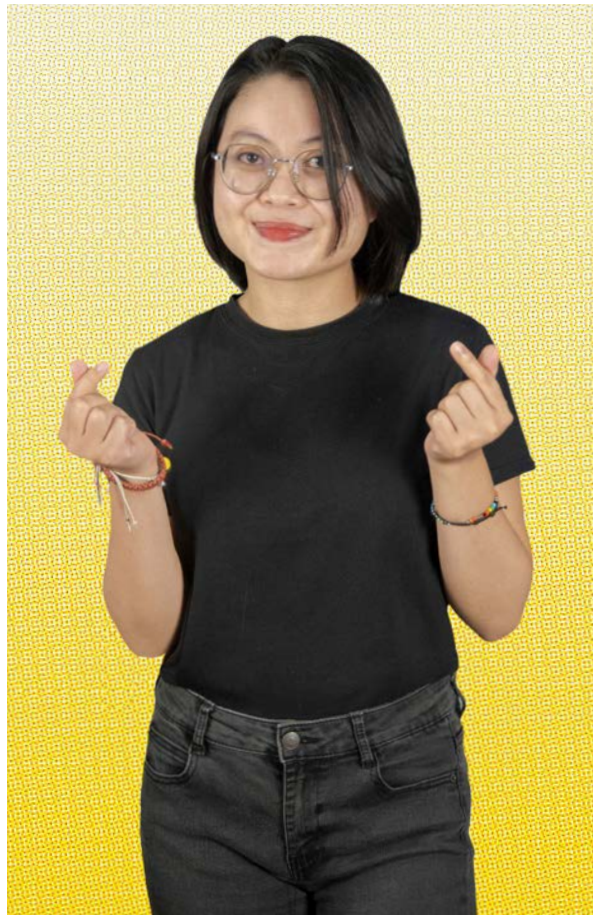
Nhi và Linh hãy chia sẻ một lời khuyên dành cho các bạn đã và đang có ý định theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện nhé!

Khánh Linh: Mình chỉ hy vọng là các bạn hãy tin vào bản thân. Và nếu thích điều gì thì nên thử, biết đâu bạn sẽ tìm được đam mê và định hướng tốt cho tương lai. Trong quá trình học hãy cố gắng tận dụng thời gian để tiếp thu kiến thức, đặc biệt thử thách bản thân qua các bài tập và đồ án vì đây là những cơ hội hoàn toàn miễn phí để thể hiện bản thân. Và, cố lên!

Lam Nhi: Đầu tiên là phải dám làm. Như các học viên Arena có nhiều người rất táo bạo, làm được rất nhiều thứ và có khả năng hiện thực hóa các ý tưởng. Đã dám làm thì cũng sẽ dễ chấp nhận và đối mặt khi có vấn đề phát sinh hơn. Thứ hai là phải thật sự yêu thích, vì phải thích thì mọi người mới dồn hết sức để theo đuổi nó được, nếu không sẽ rất dễ cảm thấy mệt mỏi và muốn từ bỏ ngay mỗi lần gặp khó khăn.

Một lần nữa chúc mừng thủ khoa Arena 2022 – Trần Nguyễn Khánh Linh và Arena Face 2022 – Hồ Ngọc Lam Nhi. Chúc các bạn luôn hạnh phúc và thành công trên con đường đã chọn.





Arena Face 2022
Công An Khang

"NĂM ĐÓ 17 TUỔI, EM QUYẾT ĐỊNH BƯỚC VÀO ARENA"

"17 tuổi, em quyết định không học đại học. 17 tuổi, em bước vào Arena. Em không biết phải nói thế nào nhưng đó là một quyết định đã thay đổi cuộc đời em."

Công An Khang là một trong số những cái tên nổi bật trong lễ tốt nghiệp của niên khóa 2019 – 2022. Ở Khang có một nguồn năng lượng tích cực khiến người đối diện cảm thấy vui vẻ. Gia nhập vào Arena Multimedia khi vẫn đang học cấp ba, hành trình của Khang tại cộng đồng sáng tạo Arena bắt đầu từ một quyết định táo bạo.

Trong cuộc trò chuyện này, cả chúng tôi và An Khang đều đồng ý rằng, không có mẫu số chung nào cho sự thành công của một con người, nhưng mọi sự thành công chắc chắn đều phải bắt nguồn từ đam mê và sự nỗ lực không ngừng nghỉ. Có lẽ, các bạn sẽ nhìn thấy mình trong câu chuyện của Công An Khang để có thêm động lực cho chặng đường phía trước.

Chào Khang, chúc mừng bạn đã thành công tốt nghiệp Arena, ngày tốt nghiệp khá là gay cấn nhỉ, mọi người đã lo lắng vì sợ Khang không kịp đến nhận bằng.

Chuyện là em có một chuyến du lịch mà ngày về trùng với thời điểm diễn ra lễ tốt nghiệp, nên đáp xuống sân bay là em đã tức tốc chạy đến ngay. Lúc đó em vẫn chưa biết mình đạt được danh hiệu tân khoa xuất sắc đâu, mãi cho tới khi nhà trường đọc tên và trao hoa em mới thực sự bất ngờ. Em cảm thấy rất vinh dự, mặc dù có hơi lóng ngóng nhưng đối với em đó vẫn là một buổi lễ tốt nghiệp trọn vẹn.



> **Giữa rất nhiều sự cân nhắc, cơ duyên đưa em tìm thấy Arena Multimedia.**



Được biết bạn đăng ký học ở Arena trong lúc còn chưa cả tốt nghiệp cấp ba, tại sao bạn lại có quyết định đó? Gia đình ủng hộ bạn chứ?

Em đã chờ cuộc phỏng vấn này từ rất lâu chỉ vì muốn kể cho các bạn nghe câu chuyện của mình và truyền động lực đến những ai gặp khó khăn trong vấn đề hướng nghiệp. Bố mẹ em thật sự là những phụ huynh rất tâm lý, bố mẹ luôn mong muốn rằng con mình được sống và được làm những thứ mà con yêu thích. Vậy nên từ năm 15 tuổi, em cùng bố mẹ đã bắt đầu thảo luận về tương lai. Ý em là, mọi quyết định em đưa ra không phải nhất thời bộc phát mà được nung nấu và chuẩn bị trong khoảng thời gian dài.

Em là kiểu người thích cái gì sẽ học cái đó. Năm lớp 10 em mạnh những môn tự nhiên. Nghe có vẻ khó tin nhưng em từng ước mơ trở thành một nhà nghiên cứu sinh học. Tuy nhiên càng lớn, em càng nhận ra mình không còn hứng thú với nó nữa. Suốt khoảng thời gian cấp ba, em luôn trò chuyện cùng mẹ để xem mình thực sự muốn gì. Với một đứa trẻ mà cái gì cũng thích như em thì thật khó định hướng.

Lớn hơn chút nữa, em cảm thấy mình khá hoạt ngôn và có khả năng thuyết trình trước đám đông, vì vậy những trường em nhắm tới đều có khoa Truyền thông đa phương tiện, và em tin chắc là cái thời ấy chưa có ngành nào ở trường đại học tên là Mỹ thuật Đa phương tiện, bởi nếu có thì em đã đăng ký. Các trường chỉ dừng lại ở khoa Thiết kế đồ họa, em chưa từng tự

tin về năng khiếu nghệ thuật của bản thân. Em muốn một bệ phóng chắc chắn thay vì chọn đại một nơi và rồi mất thời gian ở đó. Giữa rất nhiều sự cân nhắc, cơ duyên đưa em tìm thấy Arena Multimedia.

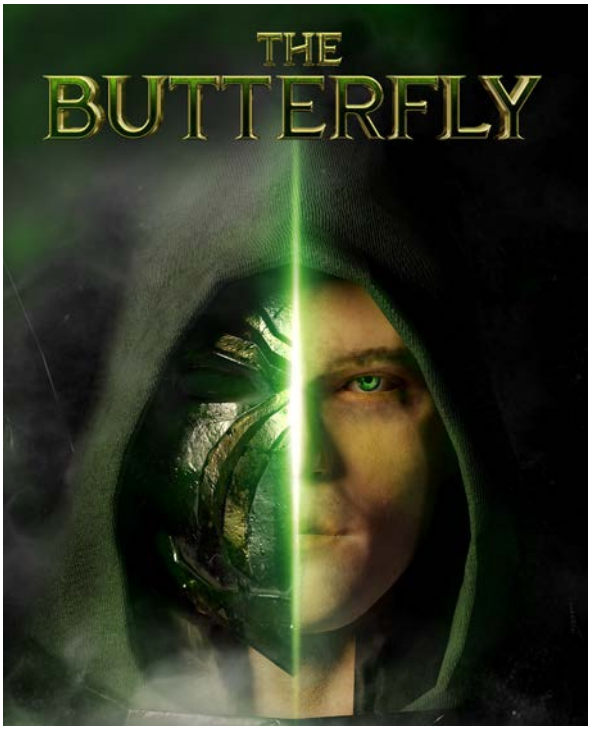
Vậy diễn biến tiếp theo ra sao?

Nhờ sự giới thiệu của một người chị đang học tập ở nơi đây, lần đầu tiên em biết đến cái tên Arena. Chị ấy kể rằng, một người bạn khác của chị cũng học Arena một kỳ thôi, nhưng sau đó anh ấy tiếp tục phát triển và trở thành nhà thiết kế thời trang, nơi đây giống như điểm khởi đầu cho mọi người phát triển theo hướng mà người ta mong muốn.

Mẹ em bảo hãy cứ thử xem sao. Khi đến tham quan và làm bài kiểm tra năng khiếu, em thực sự bị thuyết phục và mường tượng ra tương lai sau này của mình.

Điều khiến em thích nhất ở Arena chắc chắn là chương trình học. Cứ sau mỗi học kỳ trung bình 6 tháng sẽ có một đồ án lớn. Em cực kỳ phấn khích với điều đó, bởi em là một đứa thích rất nhiều thứ, em không biết chính xác mình muốn gì, còn Arena thì cho phép em quyền học tập tất cả rồi tìm câu trả lời. Dự định ban đầu của em là sẽ học Arena song song với một trường đại học khác, nhưng sau đó em tự hỏi "Nếu đã chọn nơi đây thì phải chọn thêm để làm gì".

Em không biết tại sao mọi người luôn mặc định con đường tốt nhất cho mọi đứa trẻ khi chúng tốt nghiệp phổ thông là vào đại học. Nhưng quyết định táo bạo của em vào mùa hè năm 2018 đã khiến thầy cô và bạn bè rất bất ngờ. 17 tuổi, em quyết định không học đại học. 17 tuổi, em bước vào Arena. Em không biết phải nói thế nào nhưng đó là một quyết định đã thay đổi cuộc đời em.



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

Em vừa tâm đắc nhưng cũng vừa tiếc nuối đồ án kỳ 3D Game. Nhân vật của em có tên là Butterfly. Ngay từ khi còn bé, em đã luôn là fan của những câu chuyện fantasy, về những vùng đất huyền bí, về rồng, về phép thuật và đặc biệt là hình tượng những người anh hùng giấu mặt "ngầu đét". Và Butterfly đã luôn trong tâm trí em từ hồi em 12 tuổi, nó luôn là một cái mục tiêu và ước mơ của em để bằng mọi giá hình tượng hóa lên nhân vật này từ trí tưởng tượng của mình cách này hay cách khác.

Nói qua một chút về đồ án này. Đó là đồ án mà em dành trọn vẹn 8 tháng tập trung cao độ. Em tự học ở nhà kết hợp với học trên lớp cùng thầy Khải – Người đã hướng dẫn, chỉ bảo cho em những kiến thức có ích. Mặc dù nó đạt điểm khá cao và giúp em được mọi người biết đến nhưng bây giờ nhìn lại em phát hiện ra nhiều lỗi lắm. Em luôn ước mình có thêm thời gian để trau chuốt nó.



Không chỉ kỳ 3D Game, tất cả các học kỳ em đều hy vọng mình sẽ làm tốt hơn. Vì đối với em, 5 đồ án ở Arena vô cùng quan trọng. Em biết rất nhiều người sau khi ra trường bị rơi vào cái guồng làm việc không ngừng nghỉ, đến năm 30 – 40 tuổi, họ thậm chí còn không có nổi một dự án cá nhân nào. Cho nên, thời gian ở Arena chính là thời điểm lý tưởng để em tập trung xây dựng sản phẩm thật sự của riêng mình và được trường lớp công nhận, bởi em nghĩ sau này mình sẽ không còn có nhiều cơ hội như vậy nữa.

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

Nếu nói về kỷ niệm đáng nhớ nhất thì chắc chắn sẽ là quãng thời gian làm đồ án kỳ phim. Trước hết, em ấn tượng với năng lượng và nhiệt huyết mà các thầy cô ở học kỳ này lan tỏa đến học viên. Thời gian đó rất vui vì em được trải nghiệm viết kịch bản, chịu trách nhiệm phần bối cảnh và shoot quay. Đây là một kỳ rất "bonding". Nếu phần lớn thời gian của những những học kỳ khác là thao tác trên máy tính, thì kỳ này yêu cầu mọi người phải gặp nhau, cùng cố gắng hoàn thành tốt công việc ở trường quay. Đó là một trải nghiệm thực sự đáng nhớ.

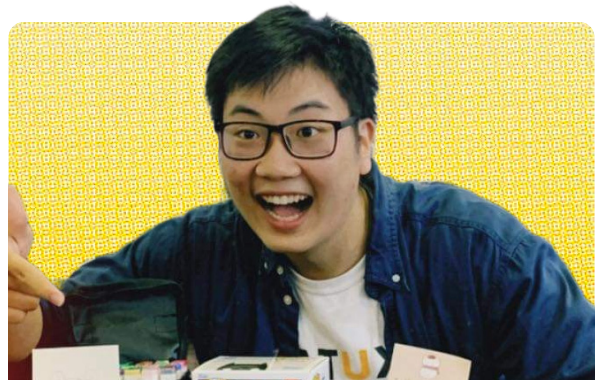
Sau kỳ học này, em cũng phát hiện ra mình và "khao khát làm phim thời non dại" của mình không thuộc về nhau. Nghề này đòi hỏi niềm đam mê, môi trường làm phim chuyên nghiệp thực sự khắc nghiệt với những đứa trẻ hướng nội như em.

Bạn có những người bạn rất tuyệt vời đúng chứ, hãy kể thêm nhiều kỷ niệm về họ nhé!

Ồ, quyết định chuyển lớp để được học cùng một tập thể nhiệt huyết có thể xem là một trong số những quyết định đúng đắn nhất của em ở Arena. So với lớp cũ, lớp mới khiến em khá shock vì mọi người rất giỏi, đặc biệt là nhóm của anh Lâm Đức, từ bài tập lớn đến đồ án các anh chị đều thực hiện vô cùng tuyệt vời. Em cảm giác, đó là nhóm mà em muốn vào. Mãi sau này tới kỳ phim em mới có cơ hội đồng hành cùng mọi người. Mặc dù điểm số kỳ này không như mong đợi nhưng cả nhóm đã có một khoảng thời gian đoàn kết và hiểu nhau hơn. Kỳ 3D Game thì... em phải nói là em tỏa sáng luôn (cười). Thật sự em đã nghiên cứu rất nhiều cho mảng này. Em còn nhớ giáo trình của Arena lúc đó tập trung vào ba phần mềm là 3Ds Max, Maya và ZBrush, nhưng được sự cho phép và ủng hộ của thầy Khải, em có tìm hiểu thêm về Blender, khiến mọi người vô cùng hứng thú. Em tin chắc lớp em là lớp có những đồ án 3D Game Blender đầu tiên ở Arena. Đến đây em mới cảm nhận mình thực sự được mọi người công nhận rằng "À thằng bé này cũng ổn đấy", còn trước đó lúc nào em cũng gặp phải rất nhiều khó khăn trong việc hòa nhập vì luôn là đứa nhỏ tuổi nhất lớp.







3D Animation là kỳ cuối cùng và cũng là kỳ đặc biệt nhất vì em được làm việc nghiêm túc với nhóm anh Lâm Đức. Từ đầu kỳ chúng em đã rục rịch chuẩn bị cho đồ án rồi. Em phụ trách chính về phần dựng hình nhân vật, thiết kế môi trường và cảnh quay, còn các anh chị khác cover những phần còn lại. Tất cả mọi người em gặp ở Arena có ảnh hưởng rất lớn đối với em, đặc biệt là những người bạn. Nếu có ai tạo động lực để em có cơ hội trở thành Arena Face 2022 thì đó là anh Lâm Đức. Em rất muốn dành một dòng cho người bạn của em: Anh ấy là người truyền cảm hứng trong những năm tháng em học tập ở Arena Multimedia.

Tôi định hỏi bạn về thời điểm đánh dấu sự chuyển biến rõ rệt của bản thân nhưng có lẽ là không cần thiết nữa. Bạn đã chia sẻ rất tâm huyết rồi. Vậy ở thời điểm hiện tại, Khang muốn mọi người biết đến mình với vị trí công việc nào nhất?

Em luôn muốn trở thành 3D Artist và được mọi người công nhận ở vị trí đó. Tất nhiên em chỉ mới bắt đầu với thế mạnh về dựng hình nhân vật, một mảng mà theo em là dễ nhất. Hiện tại em đang theo đuổi những dự án cá nhân về đồ họa chuyển động, một khía cạnh cá nhân em cho rằng là cực kỳ tiềm năng để phát triển. Tương lai xa hơn, em muốn thử sức ở nhiều lĩnh vực khác trong thị trường 3D nói riêng và ngành công nghiệp CG nói chung để xác định thực sự mình phù hợp với công việc nào nhất.,

> **Ai cũng có thể trở thành phiên bản tốt hơn của mình chỉ là họ có muốn hay không.**

Bạn có thần tượng ai trong giới sáng tạo không?

Thật ra em không thần tượng một ai cụ thể trong giới sáng tạo. Bởi tài năng của tất cả mọi người đều đáng được trân trọng. Em biết rất nhiều 3D Artist, họa sĩ nhưng với em sự tận hiến của họ trong công việc mới là thứ truyền cảm hứng mạnh mẽ. Em nhìn vào những sản phẩm của họ, thích thú và ao ước mình cũng có thể làm được như thế.

Kim Jung Gi – Một họa sĩ nổi tiếng người Hàn Quốc đã từng trả lời phỏng vấn với báo chí rằng: Tôi không phải thiên tài, tôi chỉ vẽ 16 tiếng một ngày thôi. Có nghĩa ai cũng có thể trở thành phiên bản tốt hơn của mình chỉ là họ có muốn hay không. Em luôn tin vào điều này.

Bạn có thể chia sẻ về phương pháp học tập của bản thân không? Đâu là những yếu tố cần thiết của một bạn trẻ muốn theo đuổi ngành Multimedia Design?

Em không tự hào về phương pháp học tập của mình đâu, vì em tự thấy mình còn lười lắm. Nhưng em nghĩ niềm yêu thích với một lĩnh vực nào đó sẽ giúp bạn có hứng thú đào sâu tìm hiểu.

Nếu bạn còn đang chần chừ thì hãy cứ thử đi bởi nếu bạn đang không chắc vì một điều gì đó thì cách duy nhất bạn có thể biết được câu trả lời là hãy cho suy nghĩ đó một cơ hội. Điều quan trọng hơn cả là hãy chấp nhận rủi ro, đừng sợ thay đổi, chưa bao giờ quá muộn để bắt đầu lại từ đầu, hãy thực hiện những bước đầu tiên của bạn ra khỏi vùng an toàn và đừng sợ thất bại. Hãy tin vào trực giác của mình và theo đuổi thứ bản thân thực sự thích. Thời điểm em vào Arena, bạn cùng lớp có người hơn em 12 tuổi, và em tin trong lịch sử nơi đây có những học viên lớn tuổi hơn. Ngành này rất đáng để thử và một lần nữa em muốn nhắc lại, nếu bạn có quá nhiều sở thích và chưa biết mình muốn gì, Arena có thể định hướng để bạn tìm thấy câu trả lời đấy.

Cảm ơn Khang vì cuộc trò chuyện, tôi tin rất nhiều bạn trẻ sẽ nhìn thấy mình trong câu chuyện của bạn. Chúc Khang tiếp tục gặt hái được nhiều thành công với đam mê của mình.





Đồ án xuất sắc Kỳ 1 – Graphic Design
Kereaved Care Organization

KEREAVED CARE ORGANIZATION VÀ HÀNH TRÌNH ĐẦY CẢM XÚC TỪ CHÍNH CÂU CHUYỆN CÁ NHÂN

Cùng gặp gỡ nhóm Xoài Creative và lắng nghe câu chuyện đằng sau Kereaved Care Organization – một đồ án độc nhất vô nhị trong lịch sử Arena Multimedia.

Dạo quanh danh mục Đồ án nổi bật Học kỳ I trên website Arena Multimedia, chúng ta sẽ được chào đón bằng hàng loạt đồ án phong phú, chất lượng. Đối với kỳ I, mỗi năm, các Arenaites liên tục cho ra đời các Bộ nhận diện thương hiệu sáng tạo, chỉn chu đạt đến tầm của những marketer thực thụ nhờ trí tưởng tượng không giới hạn song hành cùng năng lực ứng dụng thuần thục kỹ năng và kiến thức nền tảng trong thiết kế.

Năm nay, cộng đồng sáng tạo tại Arena Multimedia được dịp bất ngờ với một đồ án có-một-không-hai mang tên Kereaved Care Organization – Tổ chức gắn kết những người có thân nhân mất vì bệnh ung thư. Bên cạnh sự chỉn chu về chất lượng thiết kế và nội dung ấn tượng, xuất sắc lọt top các đồ án học kỳ I đạt điểm cao nhất tại Arena Multimedia, các bạn trẻ đã thông qua Kereaved Care Organization để truyền tải câu chuyện và thông điệp khó quên về mất mát và sẻ chia. Hơn cả một đồ án thiết kế thông thường, đó là câu chuyện của cảm xúc, lòng kiên trì và sự chữa lành được chính các thành viên chăm chút, tỉ mẩn đến từng chi tiết để cho ra thành phẩm đầy tính nhân văn sâu sắc.

Xin chào, các bạn hãy giới thiệu một chút về đồ án của mình nhé!

Xin chào, chúng mình là Xoài Creative!

An Như: Về ý nghĩa cái tên đồ án của nhóm, Kereaved là sự kết hợp giữa 2 vế: K và ereaved. Trong đó K là tên viết tắt của bệnh ung thư, kết hợp với phần sau của từ "bereaved" – sự mất mát người thân trong tiếng Anh, tạo nên một cái tên mang nghĩa sự mất mát người thân do bệnh ung thư.





Minh Trung: Với cá nhân mình, Kereaved Care Organization là một đồ án giúp truyền tải câu chuyện về những băn khoăn của mình khi mẹ mất vì ung thư. Mình muốn có một tổ chức nơi những người có người thân mất vì ung thư có thể gặp nhau, chuyện trò và cố gắng chữa lành tâm hồn. Sau khi nghe mình chia sẻ, thật mắn là hai đồng đội đã thấu hiểu và cùng nhau thực hiện đồ án này.

Mất bao lâu để các bạn hoàn thành đồ án này và đâu là giai đoạn khó khăn nhất?

Thúy Kiều: Bọn mình mất khoảng 5 tuần để hoàn thành. Và giai đoạn khó khăn nhất là lúc marketing và chụp hình. Vì đấy là hai phần cuối của quá trình thực hiện đồ án nên có chút gấp rút.

An Như: Nhóm bọn mình đã quyết định là với các sản phẩm đều sẽ chụp ảnh thật để đưa vào cuốn guideline. Bọn mình đã tự thuê studio tự chụp để tiết kiệm chi phí, nhưng thành quả không như mong đợi vì không có bạn nào trong nhóm thật sự giỏi chụp ảnh cả, chụp ra hình khá xấu, tối và ánh sáng chưa được chỉn chu. Vì thế hình ảnh phải được đưa lên Photoshop để chỉnh sửa thêm lần nữa, chú ý từng nét một để hình ra đẹp nhất.

Nhóm các bạn đã phân chia công việc như thế nào?

Minh Trung: Về cơ bản, mình sẽ là "Art director" của các sản phẩm, là người quyết định về mặt hình ảnh. Như phụ trách mảng content và Kiều xử lý phần packaging. Phân chia ban đầu là thế, còn khi vào đến những mục chủ chốt như tên, hình ảnh, concept logo thì mọi vấn đề đều phải có sự thống nhất của cả ba.







Trong quá trình làm việc có lúc nào các bạn mâu thuẫn chăng? Và mọi người đã giải quyết bất đồng như thế nào?

Thúy Kiều: Thật ra ban đầu mình phản đối ý tưởng đồ án này vì cảm thấy nó quá mới, và vì chưa có ai làm nên không có nguồn tham khảo nào để lấy ý tưởng. Thế nên thường mình hay phản bác khi anh Trung hay chị Như đưa ra ý kiến, nhưng rồi sau đó hai anh chị thuyết phục được mình, và mọi chuyện thuận lợi hơn.



Minh Trung: Mình thuyết phục Kiều bằng những dẫn chứng cụ thể. Chẳng hạn như khi mình đề nghị màu xanh và Kiều không ưng ý, mình sẽ đưa ra dẫn chứng về những case study, những dự án đi trước đã từng sử dụng màu sắc tương tự, và cả những bài viết nghiên cứu về màu này nữa để giải thích vì sao chúng ta nên chọn màu như vậy. Sau khi tích cực thảo luận như thế thì cũng đạt được sự đồng thuận.

Cảm giác của các bạn như thế nào khi biết đồ án nhóm mình được vào top đồ án xuất sắc?

An Như: Cảm xúc đầu tiên là rất vui, rất vinh dự. Và nữa là tự hào về hành trình cả 3 đã đi qua để có được thành quả hôm nay, tự hào vì chúng mình nhận được kết quả xứng đáng cho những nỗ lực của cả nhóm.

Minh Trung: Khi biết được đồ án của nhóm lọt top đồ án xuất sắc, một trong những cảm xúc đầu tiên của mình là tiếc nuối, tiếc vì mình lẽ ra đã có thể làm tốt hơn nữa. Mình luôn mong muốn rằng bản thân có thể tạo ra những sản phẩm tốt hơn.

Thúy Kiều: Ban đầu mình chỉ mong đồ án sẽ đạt được kết quả tốt nhất trong lớp thôi. Khi được thông báo nhóm vào top Đồ án xuất sắc, mình cảm thấy vui mừng vì công sức của chúng mình đã được đền đáp xứng đáng.

Nhân tiện đang nhắc đến cảm xúc tự hào khi đồ án được đánh giá cao, hãy kể 3 điều khiến các bạn hãnh diện nhất về đồ án của nhóm mình nhé!

Thúy Kiều: Thứ nhất, đây là một đồ án rất khác với những đồ án trước, một chủ đề mà học viên trường chưa ai từng thực hiện cả.

Minh Trung: Mục đích ban đầu của mình khi thúc đẩy đồ án này rất cá nhân, nên có lẽ đây là đồ án mang tính cá nhân nhất của trường, xuất phát từ một câu chuyện có thật và cụ thể.

An Như: Khi mới bắt đầu, điều mình sợ nhất là không thể làm đến nơi đến chốn vì đây là một đề tài rất khó. Giáo viên hướng

dẫn cũng khuyên nhóm là nếu đã quyết định chọn đề tài này thì phải làm đến nơi, nếu không mọi người sẽ chẳng hiểu rằng nhóm muốn làm gì với một tổ chức như thế. Và đó đã trở thành điều làm mình hãnh diện nhất, vì sau cùng, mọi người đã hiểu được Kereaved Care Organization là một tổ chức phi lợi nhuận nhằm giúp đỡ những người có thân nhân mất vì ung thư. Đồ án nhóm làm ra đã lột tả được tất cả những điều ban đầu chúng mình mong muốn.

Để hoàn thiện một dự án rất khó như thế chắc chắn không dễ dàng, các bạn có thể chia sẻ vài kỉ niệm đáng nhớ trong lúc thực hiện đồ án?

Thúy Kiều: Đầu tiên, kỉ niệm đáng nhớ nhất của mình là ở giai đoạn gần cuối. Bắt đầu từ tuần thứ tư ngày nào bọn mình cũng lên phòng in. Vì đặt niềm tin quá nhiều vào dự án này nên nhóm mình muốn chọn chất liệu giấy phải khác với các đồ án trước. Suốt 6 ngày 6 đêm, mình và anh Trung cứ liên tục lên phòng in, cho đến tận sát giờ bảo vệ đồ án bọn mình mới có thành phẩm ưng ý để đem vào bảo vệ.

An Như: Kỉ niệm đáng nhớ nhất của mình với mọi người là theo như lời gợi ý của giáo viên hướng dẫn, để việc thuyết trình chạm đến người nghe hơn, bọn mình đã chuẩn bị một video để dẫn chuyện. Bọn mình bật nhạc buồn cho có tâm trạng, và để anh Trung tự nói ra những gì sâu trong lòng mình. Đến cuối cùng clip ấy không dùng được do vấn đề âm thanh, nên thật sự là khá đáng tiếc.



Minh Trung: Đồ án này có rất nhiều ý nghĩa với mình, nên mọi khoảnh khắc được cùng làm việc với hai bạn đều là kỉ niệm đẹp. Có những lúc mình cảm thấy mình như một người bạn, người anh thậm chí là "người cha" của hai cô bé này, vì trong quá trình thực hiện đồ án lúc nào hai người có mâu thuẫn mình cũng sẽ là người đứng ra hoà giải. Và cũng như khi các em gặp khó khăn trong việc thực hiện phần việc được giao thì mình sẽ sẵn sàng trợ giúp. Đơn cử như hôm đã đặt studio chụp hình nhưng bản in lại bị lỗi. Lúc ấy mình đã bỏ dở công việc đang làm và chạy lên studio để sửa sang cũng như in lại sản phẩm cho hai em chụp. Và vì mải loay hoay nên mình quên mất cả công việc chính đang làm luôn. Vâng, đó là một kỉ niệm vui tiêu biểu.

Sau đồ án này, có bài học đắt giá nào được rút ra không?

Thúy Kiều: Vẫn là câu chuyện nhà in ạ. Không may là phần in ấn bọn mình học online, thế nên lý thuyết thì có như thực hành thì không được suôn sẻ. Đồ án chính là lần đầu tiên bọn mình thực hành in ấn, vì thế cứ thử và sai, sai và thử rất nhiều lần. Và mỗi lần sai thì khá tốn kém.

Minh Trung: Mình cảm thấy đội mình làm việc rất hoà thuận. Tuy nhiên khi nhìn sang các nhóm khác thì mình cũng nhận thấy là vấn đề lớn nhất trong làm việc nhóm là những người trẻ như bọn mình ai cũng có cá tính và màu sắc riêng, ai cũng muốn được nổi trội nên nếu không có người trung hoà thì làm việc sẽ rất chật vật. Bài học lớn nhất mình rút ra là cố gắng trung hoà mọi người với nhau để đạt được thành quả tốt nhất.

An Như: Mình rút ra được bài học là hãy làm tốt phần việc việc của mình, làm tốt những gì mình giỏi. Mình cho rằng đây là một trong những yếu tố giúp nhóm mình thành công trong cả 2 kỳ đồ án: mỗi thành viên làm việc bản thân giỏi và tập trung làm nó tốt nhất có thể, để cuối cùng khi gộp lại sẽ có một kết quả chung tốt nhất.



Được biết giáo viên hướng dẫn cũng đã giúp đỡ và kỳ vọng nhiều vào đồ án của các bạn, Xoài Creative có điều gì muốn nhắn gửi đến cô chăng?

An Như: Là "đại diện truyền thông" kết nối giữa nhóm với giáo viên hướng dẫn – cô Kim Lan, mình xin phép thay mặt nhóm cảm ơn cô. Ngay từ lúc đầu khi nhóm đưa ra ý tưởng, dù biết rằng là một đề tài rất mới, rất khó, cô vẫn luôn đặt niềm tin vào tụi mình. Cô luôn khẳng định "Cứ làm đi, cô sẽ ở đây hướng dẫn và hỗ trợ các em hết sức mình." Đồ án này có những nội dung sâu sắc không thể không nhắc đến công sức chỉ đường dẫn hướng của cô Kim Lan, để chúng mình có được thành phẩm tốt nhất. Cô cũng vô cùng tâm lý, dù bọn mình có nhắn tin lúc 2-3 giờ sáng vẫn trả lời, không hề trách cứ bất cứ điều gì. Cảm ơn thì nhóm đã nói với cô nhiều lần rồi, nhưng em vẫn muốn được cảm ơn cô lần nữa, cảm ơn cô vì đã tin tưởng chúng em!

> **Hãy làm như ngày mai sẽ không tới, sống cho trọn vẹn tuổi trẻ của mình.**

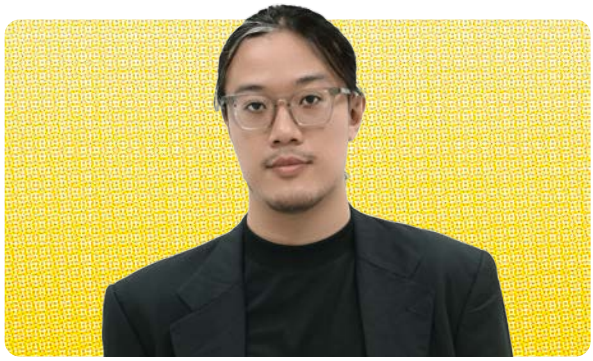
Vậy còn giữa các thành viên trong nhóm, ba bạn có gì muốn nói với nhau không?

Thúy Kiều: Em và chị Như đã làm chung với nhau 2 đồ án, và lúc nào cũng là hai chị em "kèn cựa" nhau cả. Chị Như thì có khi không cập nhật tiến độ, em cũng lại có đôi lúc không suy nghĩ nhiều trước khi nó. Thế nên là, em xin lỗi vì những lúc ấy.

An Như: Anh Trung hoàn hảo quá nên cũng không biết nói gì hơn. Em thì đã kết thúc 2 học kỳ của mình ở Arena rồi, nên không còn học cùng mọi người nữa. Em chỉ muốn nói với cả anh Trung và Kiều rằng cảm ơn mọi người đã cùng "gồng gánh" lẫn nhau qua bao mùa deadline. Và cuối cùng, chúng ta vẫn làm tốt. Em cũng muốn nói lời xin lỗi cả hai, vì có đôi lúc do bận bịu với công việc mà khiến mọi người phải lo lắng.

Minh Trung: Gửi đến Như trước, em là người đầu tiên làm việc với anh, từ lúc bắt đầu đến khi kết thúc đồ án kỳ II, nên chúng ta cũng đã trải qua nhiều chuyện. Như là một người giỏi, vừa giỏi vừa đẹp! Anh tin rằng cuộc sống của em sẽ luôn thành công.

Về Kiều, em và anh sẽ còn làm việc với nhau ở kỳ III và IV, anh mong mình cứ vững tinh thần nhiệt huyết như ban đầu. Anh thì rất thích kiểu làm như ngày mai sẽ không tới, sống cho trọn vẹn tuổi trẻ của mình.



Đi qua các đồ án nhiều thách thức, nhìn lại hành trình theo đuổi Multimedia Design, các bạn có thể chia sẻ điều mình yêu thích khi học ở Arena không?

An Như: Mình thích nhất là bạn bè. Mình cảm thấy bản thân thật sự may mắn khi được học lớp D2107L1, được gặp nhiều bạn bè, gặp anh Trung và Kiều rồi chung nhóm, và được làm việc trong một môi trường rất văn minh.

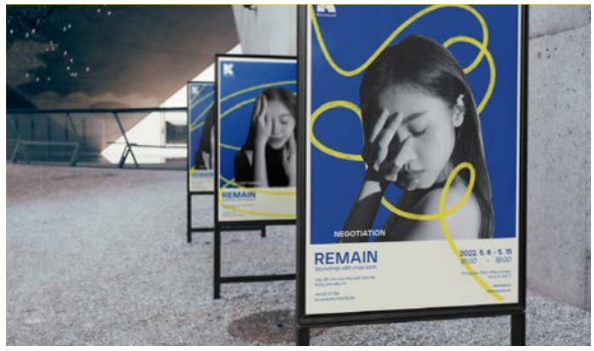
Thúy Kiều: Mình thì thích được học dự thính nên hay "làm phiền" các chị phòng đào tạo, hay nhờ các chị lúc nào có lớp Photoshop hay AI chẳng hạn thì cho mình dự thính với. Có một giai đoạn 3 tháng đợi lớp Photoshop mình rất thường nhắn tin cho các chị để hỏi thăm và các chị đều rất nhiệt tình chứ chẳng than phiền gì cả.

Minh Trung: Trường có chiến thuật marketing cho học viên rất tốt. Sau khi đồ án nhóm mình lọt top đồ án xuất sắc trường đã có chiến dịch giới thiệu trên Behance, Facebook, và giúp đồ án được nhiều người quan tâm hơn. Ở đây mỗi môn đều có giảng viên kinh nghiệm đúng chuyên môn giảng dạy thay vì một người dạy nhiều môn, mình cảm thấy đây là điều khác biệt của Arena.

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

An Như: Hiện tại mình đang phát triển trong mảng marketing. Ở vị trí Lead Marketing, mình phải làm việc với cả Content và Designer. Với thế mạnh content và còn học thêm cả Multimedia Design, mình có thể áp dụng vào công việc của mình, đánh giá được các sản phẩm các bạn làm ra, vì thế kiến thức thu thập được ở Arena vẫn hữu ích. Mình mong có thể hoàn thành nhiều dự án và phát triển tốt trên con đường mình theo đuổi.

Minh Trung: Tình cờ là proposal của nhóm được thầy Đoàn Ngọc Minh để mắt đến. Thầy vừa là giảng viên Concept Film Design cũng là nhà đầu tư. Thầy có mong muốn hợp tác với nhóm để dựng thành một phim ngắn. Vì thế trong tương lai gần bọn mình sẽ cố gắng cùng thầy làm ra một phim ngắn thực thụ.



Thúy Kiều: Sau thành công của đồ án đầu tiên, mình có mong ước là các đồ án về sau tất cả đều sẽ được điểm cao. Hai học kỳ sắp tới tuy không phải thế mạnh nhưng mình sẽ cố gắng hết sức!

Lời cuối cùng, hãy dành một lời nhắn gửi đến các bạn chuẩn bị bước chân vào ngành Multimedia Design nhé!

> **Be humble, be respectful.**

Thúy Kiều: Khi mới vào trường, mình vướng tính ngại hỏi thầy cô, ngại làm phiền người khác, vì thế nên có chút... ngu ngơ. Thế nên mình mong các bạn mới vào cứ cởi mở lên, hỏi chuyện thầy cô nhiều hơn, vì chẳng phải ở đâu cũng có thầy cô sẵn sàng để học sinh nhắn tin mọi lúc như ở Arena.

Minh Trung: Đầu tiên, mình mong các bạn có thể chọn mục tiêu thật tốt cho bản thân, làm việc nhóm thật tốt trong quá trình thực hiện đồ án. Thứ hai, với các bạn chuẩn bị vào ngành Mỹ thuật Đa phương tiện, mình mong rằng dù cho các bạn đã từng học ở đâu đó hay có lợi thế hơn so với người khác, hãy hạ cái tôi của mình xuống một chút. Be humble, be respectful. Chỉ thế thôi.

An Như: Mình muốn gửi lời đến các bạn đã đang hay sẽ dấn thân vào ngành này, hãy cứ tin vào những gì mình đã chọn. Hãy trân trọng tất cả những gì mình học được ở đây, vì bất cứ kiến thức nào cũng có thể áp dụng vào cuộc sống và công việc của mình.

Cảm ơn Xoài Creative và chúc các bạn luôn mạnh khỏe và thành công trên con đường phía trước.

Đồ án xuất sắc Kỳ 2 – Digital Product Design
HELPY

HELPY – ỨNG DỤNG CHĂM SÓC DÀNH CHO TRẺ TỰ KỶ ĐƯỢC KHAI SINH TỪ NHỮNG CÚ "QUAY XE" PHÚT CHÓT VỚI TINH THẦN "CÒN THỞ LÀ CÒN SỬA"



Là sự kết hợp từ tình yêu và sự nhẫn nại, ứng dụng chăm sóc thông minh cho trẻ tự kỷ Helpy của nhóm học viên này đã xuất sắc trở thành đồ án ấn tượng nhất kỳ Digital Product Design tại Arena Multimedia trong năm 2022.

Chứng kiến thực trạng ngày càng nhiều trẻ em mắc chứng rối loạn tự kỷ, trong khi số lượng cũng như chất lượng của các cơ sở điều trị lại không tương xứng, nhóm học viên Arena Multimedia bao gồm 4 bạn trẻ: Huyền Trang, Thiên Sơn, Ngọc Hà và Thu Trang đã nung nấu ý định tạo ra "Helpy" – một ứng dụng chăm sóc thông minh cho trẻ tự kỷ, đặc biệt là các trẻ em khó khăn.

Tìm được đề tài ưng ý đã khó, quá trình hiện thực hóa đề tài ấy còn khó hơn gấp bội. Từ lúc "cả nhóm không có gì trong đầu" cho đến điểm số không tưởng vào ngày bảo vệ là một chặng đường dài đánh đổi bằng rất nhiều nỗ lực. Ngay bây giờ, hãy nghe bốn người bạn ấy kể lại câu chuyện về Helpy để hiểu thêm về ứng dụng đặc biệt này và những trải nghiệm đáng nhớ chỉ có trong học kỳ 2 tại Arena Multimedia.

Xin chào cả nhóm, đầu tiên các bạn có thể giới thiệu qua về đồ án Helpy và ý tưởng phát triển của nó được không?

Huyền Trang: Helpy là một ứng dụng chăm sóc thông minh cho trẻ tự kỷ, có tính năng tìm kiếm chuyên gia và trung tâm can thiệp. Ngoài ra, ứng dụng còn cung cấp những bài test sàng lọc cho trẻ. Ý tưởng của đồ án này đến với chúng mình khá tình cờ. Đó là trong lúc lướt Facebook, chúng mình đã bắt gặp bài báo viết về một trường hợp bố mẹ đã chi 200 triệu/tháng để gửi con đi chữa bệnh tự kỷ, nhưng cuối cùng lại nhận về hũ tro cốt. Khi ấy, nhóm nhận ra sự thật là trẻ tự kỷ ở tỉnh lẻ không được chăm sóc tử tế như các em ở thành phố lớn.

Chúng mình cũng tham khảo những hội nhóm của phụ huynh có con mắc chứng chậm phát triển hay tự kỷ trên Facebook và nghĩ rằng cần có một không gian riêng, nơi mà các phụ huynh có thể giao lưu và trao đổi với nhau. Chính vì vậy, cả nhóm quyết định xây dựng một ứng dụng chăm sóc sức khỏe để phần nào giúp đỡ phụ huynh cũng như các bé bị tự kỷ.



Tại sao lại là Helpy chứ không phải một cái tên nào khác?

Thu Trang: Thật ra, tên gốc của đồ án này không phải Helpy mà là Childlike, sau đó còn được đổi thành Childly nữa. Tuy nhiên, nhóm cảm thấy cái tên Childly chưa thể hiện hết ý nghĩa của dự án. Sau một thời gian nghiên cứu, chúng mình quyết định đặt tên bằng cách ghép các chữ cái với nhau. H là viết tắt của Heart, E là Evolution, L là Love, P trong Patience và Y trong Yourself.

Thiên Sơn: Có thể thấy, nếu bóc tách từng chữ cái thì Helpy có rất nhiều ý nghĩa. Bản thân từ Helpy đã là "có ích", cách phát âm lại gần giống Happy (vui vẻ). Chúng mình thấy khá thú vị nên quyết định giữ cái tên này.

Các bạn có bao nhiêu thời gian để hoàn thành đồ án? Cả nhóm đã phân chia công việc ra sao và theo các bạn công đoạn nào là khó nhất?

Huyền Trang: Chúng mình thực hiện đồ án này trong khoảng một tháng rưỡi, vừa khít thời gian mà Arena quy định. Trước đó, cả nhóm đã mất hai tuần để nghiên cứu đề tài. Vậy nên, tổng thời gian thực tế nhóm dành cho Helpy là gần hai tháng.

Ngọc Hà: Trong nhóm, bạn Huyền Trang vừa là Leader, vừa phụ trách phần thiết kế UI cùng mình. Thiên Sơn và Thu Trang chịu trách nhiệm thiết kế UX. Ngoài ra mình cũng là người vẽ minh họa cho Helpy. Phân chia nhiệm vụ là vậy nhưng trong quá trình làm, chúng mình vẫn giám sát, theo dõi và làm việc song song với nhau. Nếu đoạn nào chưa ổn, nhóm sẽ xử lý dứt điểm luôn thay vì đợi xong hết rồi mới sửa.

Thiên Sơn: Vốn dĩ có rất nhiều ý kiến khi xây dựng đồ án, bởi vậy chúng mình muốn làm đến đâu, bàn đến đó, phát hiện luôn vấn đề nảy sinh, tránh trường hợp đến cuối phải sửa đi sửa lại nhiều lần.



Huyền Trang: Bước đầu làm đồ án, nhóm cần thông qua giáo viên hướng dẫn để xác định chủ đề. Chúng mình đề xuất với cô một vài ý tưởng xoay quanh trẻ em. Lúc đầu, bốn đứa định làm về trầm cảm nhưng cô đánh giá đề tài này khá rộng. Chúng mình cũng đề xuất ý tưởng xây dựng ứng dụng học tiếng Anh cho trẻ em nữa. Cuối cùng, cô nhất trí với phương án làm về trẻ tự kỷ. Chúng mình tự nhận thấy đây là một đề tài hay, song lại có nhiều thách thức, khối lượng công việc cũng rất nhiều.

Xác định được đề tài, chúng mình bắt đầu vào hội nhóm của những phụ huynh có con chậm phát triển, tự kỷ trên Facebook để làm khảo sát.

Sau khi hoàn thành bước khảo sát, nhóm vẽ được Sitemap và Userflow. Chúng mình chia thành hai nhóm nhỏ, một bên xây dựng logo và màu sắc, bên còn lại phụ trách phần tính năng. Cuối cùng, chúng mình lên khung màn của ứng dụng, dần dần đi sâu vào chi tiết rồi chạy prototype.

Với cá nhân mình, công đoạn khó nhất là tìm màu, logo và các tính năng của ứng dụng. Nhóm đã phải tham khảo rất nhiều.

Thiên Sơn: Chủ đề này là thử thách lớn đối với cả nhóm. Khi mới bắt tay vào làm, cả bốn đứa chẳng có gì trong đầu. Vậy nên để ra được sản phẩm cuối cùng, chúng mình phải trải qua rất nhiều công đoạn. Nhóm đã mất rất nhiều thời gian, thay đổi biết bao cái tên cũng như màu sắc.

Thu Trang: Phần tìm hiểu tính năng ứng dụng là rào cản khá lớn. Nhóm phải tìm hiểu từ người quen trước vì không nhận được nhiều câu trả lời từ form khảo sát trên các hội nhóm nên đối với mình, cách làm này thật ra chưa cho kết quả ưng ý nhất.



Huyền Trang: Chúng mình còn một khó khăn nữa. Ban đầu nhóm dự tính sau khi hoàn thiện ứng dụng sẽ dành thời gian làm thêm giao diện cho bác sĩ. Tuy nhiên, giảng viên hướng dẫn đồ án của nhóm yêu cầu nếu đã có giao diện cho phụ huynh, phải có giao diện cho cả bác sĩ.

Là những người chưa bao giờ nhận đơn, chúng mình không biết phải bắt đầu từ đâu với khâu thiết kế giao diện cho bác sĩ. Cuối cùng, cả nhóm quyết định tìm hiểu qua những ứng dụng không liên quan lắm, chẳng hạn như Shopee. Mình phải nhờ những người bạn chạy đơn bên Shopee chụp cho giao diện để tham khảo.

Hãy chia sẻ về một vài kỷ niệm mà nhóm nhớ mãi trong lúc thực hiện đồ án nhé?

Huyền Trang: Nghe có vẻ phi lý nhưng cả nhóm đã hoàn thành cuốn Guideline chỉ trong hai ngày một đêm. Cả nhóm đã thức trắng đêm để kịp gửi nó cho phòng đào tạo vào ngày hôm sau.

Một kỷ niệm nữa thì xoay quanh cô Hà – Giảng viên hướng dẫn đồ án của chúng mình. Vào một hôm trong lúc cả nhóm đang làm bài, cô Hà đã nhắn tin bảo rằng có một nhóm khác khẳng định chúng mình không thể bằng các bạn ấy, kiểu gì đồ án của họ cũng tốt hơn. Thế là 12h đêm, bốn đứa hừng hực khí thế làm bài.

Trước hôm bảo vệ, chúng mình xem được video quảng bá ứng dụng của một nhóm. Video chỉ rơi vào tầm 45s thôi nhưng lại khiến mình thấy rất áp lực. Lúc đó, mình mới bảo mọi người: "Chết rồi! Nhóm người ta có video, kiểu gì cũng hơn điểm mình. Ước gì nhóm mình cũng có video". Thế là Sơn đã thức nguyên đêm để làm video cho cả nhóm. Mình nghĩ video ấy chính là màn cứu thua ngoạn mục giúp Helpy dành điểm cao.

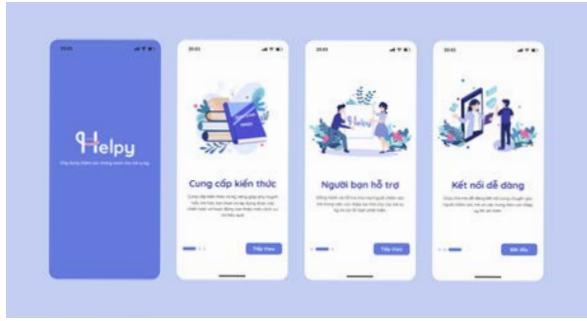
Thiên Sơn: Mình thấy đồ án lần này mang lại nhiều trải nghiệm đáng nhớ cho cả nhóm. Riêng mình và nhóm trưởng có nhiều kỷ niệm làm bài chung với nhau lắm. Vì có những ý tưởng khác nhau cho nên thỉnh thoảng, mình làm gì là bạn ý lại sửa lại.

Khi biết nhóm khác có video intro, nhóm mình cũng tham vọng. Đêm hôm ấy, nhóm trưởng nhắn tin nói rằng hy vọng Helpy cũng có video. Gần 4h sáng, mình bảo Trang hãy đi ngủ đi, thế mà bạn ấy vẫn thức làm video cùng mình, động viên nếu không được thì thôi. Nghe thế, mình cố đến sáng để làm nốt video. May là thành quả được các thầy đón nhận. Thấy nhóm được điểm số cao, mình cũng rất vui.

Huyền Trang: Mình cảm thấy tự hào vì teamwork khá tốt. Các bạn hiền lành, vui tính nên chưa cãi nhau to trận nào. Ngoài ra, gần cuối nhóm còn đổi style thiết kế. Lúc đầu, nhóm tính thiết kế theo hướng 3D. Tuy nhiên, khi chỉ còn khoảng 4 buổi cuối, bọn mình mới nghĩ: "Ôi style này không ổn rồi!". Vậy nên tất cả chuyển sang làm 2D. May mắn là cú "quay xe" này của chúng mình trót lọt.

Nhân đây các bạn có điều gì muốn nhắn nhủ đến cô Khúc Thị Ngọc Hà – Giảng viên hướng dẫn đồ án này không?

Cô Hà là một giáo viên rất nhiệt tình và thân thiện với học viên. Mỗi khi nhóm nản lòng, cô luôn giúp chúng mình xốc lại tinh thần. Đối với chúng mình, cô Hà là một giảng viên tận tâm và vô cùng tuyệt vời. Chúng mình cũng muốn gửi lời xin lỗi tới cô vì thường xuyên í ới gọi cô dậy lúc nửa đêm để hỏi bài nhưng cô vẫn luôn kiên nhẫn chỉ bảo.



Các bạn có điều gì nuối tiếc ở Helpy vì chưa thể làm được không?

Thu Trang: Chúng mình tiếc nhiều lắm bởi nhóm vẫn còn nhiều dự định muốn thực hiện, thế nhưng lại không đủ thời gian. Có những tính năng chúng mình chưa kịp hoàn thành, chẳng hạn như ở phần giao diện của bác sĩ. Về màu sắc, mình nhận thấy chỉ dừng ở mức ổn chứ chưa thật sự ưng ý. Tuy nhiên, với số điểm này, chúng mình vẫn rất tâm đắc với đồ án.

Thiên Sơn: Nếu có thêm thời gian, nhóm sẽ có cơ hội chạy sâu hơn vào ứng dụng. Một tuần cuối chúng mình cực kỳ gấp rút trong vấn đề giao diện cũng như những chi tiết chưa hoàn thiện của ứng dụng. Mình thấy hơi tiếc nuối một chút.



Ngọc Hà: Thực ra, ban đầu ứng dụng Helpy hướng đến ba đối tượng là phụ huynh, bác sĩ và một người chăm sóc. Song đến cuối nhóm mới làm phần bác sĩ, không kịp thiết kế giao diện của người chăm sóc. Bởi vậy, nhóm buộc phải bỏ phần đấy. Đối với mình, đây là điều tiếc nuối nhất.

> **Chúng mình không chỉ tham vọng đạt danh hiệu ở mỗi kỳ này mà còn tham vọng ở ba kỳ còn lại nữa cơ.**

Còn những điều khiến các bạn hãnh diện nhất về đồ án này thì sao?

Thu Trang: Hãnh diện đầu tiên của mình đó là tìm được một nhóm làm việc rất ăn ý. Các bạn đều chăm chỉ làm bài và có mục đích chung. Chúng mình không cãi vã hay xung đột, đây là điều ít nhóm có thể làm được.

Niềm tự hào thứ hai là chúng mình đã đạt danh hiệu đồ án nổi bật, thậm chí còn được "ghi danh" trong cuốn Yearbook của năm nay nữa. Chúng mình cũng hãnh diện vì là học sinh cô Hà. Nếu có bên mua lại ứng dụng này chắc nhóm sẽ còn hãnh diện hơn nữa. (Cười)

Và cảm xúc của các bạn ra sao khi biết Helpy đạt điểm số cao? Tôi khá tò mò rằng trước khi bắt tay vào thực hiện đồ án này, các bạn có đặt mục tiêu về danh hiệu best project kỳ hai không?

Thiên Sơn: Theo mình biết, leader của nhóm mình đã đặt mục tiêu về danh hiệu đồ án xuất sắc từ cuối kì 1 rồi. (Cười)

Huyền Trang: Chúng mình không chỉ tham vọng đạt danh hiệu ở mỗi kỳ này mà còn tham vọng ở ba kỳ còn lại nữa cơ.

Hãy dành vài lời khuyên đến những bạn sắp bước vào kỳ 2 tại Arena nhé

Huyền Trang: Bí quyết thứ nhất mà mình muốn gửi tới các bạn là đừng bao giờ đặt tên nhóm theo số điểm mà mình mong muốn, bởi nói trước bước không qua ấy mà.

Thứ hai, các bạn hãy cố gắng chọn cho mình những người đồng hành thật tốt và chủ động hỏi giáo viên càng nhiều càng tốt. Các thầy cô sẽ không ngại trả lời học viên đâu, bất cứ kỳ học nào cũng vậy. Mình nghĩ nếu các bạn tương tác nhiều với giáo viên, bài của mọi người sẽ được giáo viên chú ý và sửa kỹ hơn khi làm đồ án.

Chúng mình gọi kỳ 2 là "kỳ còn thở là còn sửa bài". Nếu học kỳ 1 kết thúc ngay sau khi in sản phẩm, thì kỳ 2 làm về app nên phải sửa liên tục. Các bạn tốt nhất đừng đặt tên file là "final". Sau đó chắc chắn vẫn còn rất nhiều "final" đấy.

Thu Trang: Một điều nữa chúng mình muốn nhắn nhủ với các bạn là hãy sống hướng nội và tham vọng. Như vậy thì lúc đánh giá kiểu gì cũng gây bất ngờ cho mọi người.

Thiên Sơn: Lời khuyên đầu tiên của mình đó chính là chọn một team cẩn thận. Không nhất thiết là một team toàn bạn thân, toàn người lạ cũng được vì trước lạ rồi sau sẽ quen. Sau khi ở cùng nhóm với 3 bạn nữ chăm đều thì mình tự khắc bỏ được những cuộc vui để tập trung làm bài luôn đấy.

Lời khuyên tiếp theo là các bạn đừng nghĩ làm bài chỉ để qua môn. Ở kỳ 1, mình có suy nghĩ không trượt môn là được. Thế nhưng sang kỳ 2, mình mới nhận ra sức mạnh của tham vọng.

Ngọc Hà: Mình chỉ có một lời khuyên cho mọi người, đó chính là hãy làm việc một cách đơn giản. Trong kỳ 1, mình bỏ rất nhiều công sức làm bài, song kết quả lại không như mong đợi. Vậy nên, mình rút ra bài học là không nên nghĩ nhiều. Mình làm một cái thật chất lượng còn hơn làm nhiều nhưng cái nào cũng chỉ tàm tạm. Nghĩ ít đi cũng sẽ đỡ cãi nhau nữa.



> **Hãy làm một cái thật chất lượng còn hơn làm nhiều nhưng cái nào cũng chỉ tàm tạm.**

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

Huyền Trang: Trong tương lai gần, chúng mình vẫn sẽ cố gắng đồng hành cùng nhau để cho ra nhiều đồ án nổi bật. Trong tương lai xa, nếu được thì mình mong muốn phát triển ở mảng 3D.

Thiên Sơn: Bản thân mình cũng sẽ cố gắng phát triển ở mảng 3D và chỉnh sửa video.

Thu Trang: Trước mắt, mình muốn theo đuổi mảng UI/UX. Sau đó, nếu cảm thấy phù hợp với 3D, mình cũng muốn phát triển ở mảng đó.

Ngọc Hà: Mình sẽ tiếp tục vẽ minh họa và củng cố thêm cả 3D nữa.

Cảm ơn cả nhóm vì một buổi trò chuyện tràn ngập tiếng cười. Với ý nghĩa nhân văn, hy vọng Helpy sẽ có cơ hội được ứng dụng ra thực tế và hẹn gặp lại các bạn tại những học kỳ tiếp theo với những đồ án đột phá. Hãy tiếp tục giữ vững sự tham vọng của mình nhé!

Đồ án xuất sắc Kỳ 3 – Digital Filmmaking
PHIÊU LINH

GIẢI MÃ PHIÊU LINH: LÀM THẾ NÀO MÀ NHỮNG BẠN TRẺ CHƯA TỪNG LÀM PHIM CÓ THỂ TẠO RA MỘT TÁC PHẨM ẤN TƯỢNG NHƯ VẬY?



Trong phòng trà, cô ca sĩ đang đuổi theo kẻ sắp sửa cướp mất ánh hào quang của mình. Tiếng nhạc vang lên, bầu không khí ngột ngạt đến khó thở, một giọng nữ phá tan khoảng không im lặng: "Chị nghĩ xem, nếu không có tôi thì ai sẽ cứu lấy cái sân khấu thảm bại đấy"

Đó là một phân cảnh của Phiêu Linh – Bộ phim trở thành đại diện xuất sắc nhất cho đồ án kỳ Digital Filmmaking tại Arena Multimedia trong năm 2022. Với một chủ đề tưởng chừng quá sức với với những bạn trẻ chưa từng có kinh nghiệm, bộ phim đã khiến người xem phải ngạc nhiên bởi diễn biến tâm lý phức tạp cùng những cú plot twist ngoạn mục. Nhân đây, mời các bạn cùng chúng tôi gặp gỡ nhóm học viên đứng sau Phiêu Linh, nhâm nhi câu chuyện về những người trẻ mới tập tành làm phim nhưng luôn quyết liệt trong mỗi một quyết định.



Xin chào cả nhóm và chúc mừng các bạn đã vượt qua kỳ Filmmaking với một đồ án vô cùng xuất sắc. Trước tiên, hãy giới thiệu đôi chút về vai trò của từng thành viên trong ekip và nội dung của bộ phim "Phiêu Linh" nhé.

Xin chào, nhóm làm phim của chúng mình bao gồm 8 thành viên: Thành Hưng – Đạo diễn kiêm biên kịch, Phương Linh – Chịu trách nhiệm thiết kế và quản lý phục trang, Yến Nhi – Đảm nhận vai trò trang trí bối cảnh trong quá trình sản xuất, Thanh Chúc – Phụ trách đạo cụ, người mà chúng mình vẫn hay gọi vui là "Thần đèn" vì một mình bạn ấy có thể cân tất cả các loại đèn ở trường quay, Lương Thị Lụa – Trợ lý sản xuất, Minh Hiếu – Quay phim, Nhật Long – Dựng phim, và cuối cùng là Producer Minh Anh – "Bầu show" của phim, theo sát mọi công đoạn từ lúc phát triển ý tưởng, xây dựng kịch bản cho đến khi hoàn thiện.

Ngoài ra, bộ phim này còn có sự đóng góp và hỗ trợ của cả một đội ngũ hùng hậu đứng cả trước lẫn sau ống kính, điều đó khiến chúng mình cảm thấy vô cùng may mắn và biết ơn.

Phiêu Linh thuộc thể loại Tâm lý – Giật gân, có nội dung xoay quanh câu chuyện của một cô ca sĩ phòng trà đang đứng trên đỉnh cao nổi tiếng, nhưng đây cũng chính là khởi nguồn cho bi kịch mà cô phải hứng chịu về sau. Tham vọng, tình yêu, thù hận, khiến nhân vật chính trượt dài vào những ảo ảnh tối tăm. Còn tiếp theo ra sao, chúng mình xin mời các bạn đón xem bộ phim để biết kết cục cuối cùng nhé.

Vậy thì ý tưởng và cảm hứng của bộ phim này được bắt đầu như thế nào?

Thành Hưng: Mình thường hay đi nghe những show ca nhạc diễn ra trong các phòng trà nhỏ, cái không khí ở đó lúc nào cũng khiến mình bị thu hút. Đó chính là cảm hứng đầu tiên thôi thúc mình xây dựng ý tưởng về một bộ phim liên quan đến ca sĩ phòng trà, nơi câu chuyện của từng cá nhân được đan xen với nhau trong những giai điệu du dương nhưng không kém phần bí ẩn.



Tình yêu độc hại tồn tại trong mối quan hệ phức tạp giữa các nhân vật là điều mà khán giả có thể nhìn thấy rõ nhất trong Phiêu Linh. Trong rất nhiều hình thái của tình yêu, tại sao nhóm lại lựa chọn khai thác một khía cạnh gai góc như vậy? Các bạn có nghĩ nó quá sức với mình không?

Nhóm cũng từng nghĩ về điều đó. Thế nhưng cô Chu Ánh Nguyệt – Giảng viên hướng dẫn đồ án của chúng mình đã nói rằng, thay vì cứ lựa chọn làm những thứ nhẹ nhàng đơn giản, hãy thử liều lĩnh lựa chọn một đề tài nằm ngoài vòng an toàn để sau này khi gặp phải kịch bản tương tự sẽ không phải bỡ ngỡ. Chúng mình nghĩ, tình yêu trong sáng và đẹp đẽ thì đã có rất nhiều người làm rồi, nhưng tình yêu mù quáng theo kiểu "Phiêu Linh" thì lại ít ai khai thác. Ở thời điểm hiện tại, nhan nhản trên các mặt báo là thông tin về những vụ án vì tình, con người vì không được đáp lại mà sẵn sàng ra tay với người mà họ đã từng rất yêu thương. Vì vậy, chúng mình quyết định phải làm tới cùng chủ đề này.





Bộ phim được thực hiện trong bao lâu và đâu là những thử thách lớn nhất mà cả ekip phải vượt qua?

Bộ phim được thực hiện trong khoảng ba tháng, tính từ lúc bắt đầu cho tới khi kết thúc. Khó khăn lớn nhất là ngày quay. Áp

lực về thời gian cộng với việc chưa có kinh nghiệm xử lý hiện trường là một trong những cửa ải lớn nhất mà chúng mình phải đối diện. Trong khi cả nhóm chỉ có 25 tiếng (2 ngày) để quay bộ phim này thì liên tục gặp phải các vấn đề như trễ timeline, thiết bị hỏng, mất điện, v.v..., đó là những điều mà chúng mình không thể kiểm soát được trong lúc quay nhưng phải xử lý ngay để chạy đua với thời gian nhằm có đủ cảnh dựng.

Có kỷ niệm vui nào khiến các bạn nhớ mãi không?

Kỷ niệm của nhóm với bộ phim này thì nhiều lắm.

Còn nhớ chúng mình đã tìm hàng chục bối cảnh tiền kỳ để phù hợp với bộ phim. Ban đầu thì Minh Anh (Sản xuất kiêm quản lý tài chính) không định chi quá nhiều tiền thuê bối cảnh nên Hưng (Đạo diễn) phải cố gắng thuyết phục rất nhiều. Chúng mình đội mưa đội nắng khảo sát địa điểm, vô số phòng trà khi nhóm đến xem thấy không thích lại phải đổi phương án, tới lúc ưng ý được một phòng trà thì giá thuê lại khá cao. Xét cho cùng, mọi nỗ lực của chúng mình đều chỉ vì một mục đích: Làm cho hình ảnh bộ phim phải thật tốt, thật đẹp.





Một kỷ niệm vui khác là hôm quay trùng với ngày 2/9, không có ai đóng vai quần chúng vì lúc đó mọi người đều bận về quê nghỉ lễ. Thuê được cái phòng trà rộng mà không có khán giả thì cũng công cốc nên "bầu show" Minh Anh lại phải ra tay vận động cả gia đình đến quay. Vậy là 90% nhân vật quần chúng ngày hôm đó đều là cô dì chú bác, bố mẹ, bạn bè của bố mẹ bạn ấy. Chúng mình còn yêu cầu mọi người mặc dresscode cho khách mời vậy mà mọi người vẫn vui vẻ và giúp đỡ nhiệt tình lắm. Cả tám đứa chúng mình cũng nhập vai đủ mọi thể loại, nào là Fan cuồng, bartender, nhân viên làm nail, rồi phóng viên, giáo viên Yoga.



Chiếc váy đỏ được may trong một buổi tối cũng là kỷ niệm rất khó quên đối với chúng mình. Trong phim có một cảnh nữ chính nhìn thấy chính bản thân ở phòng trà, điều đó đồng nghĩa là phải có một diễn viên đóng thế mặc bộ đồ y chang. Ngày quay khá sát, ý tưởng về người đóng thế mới nảy ra, phục trang đã fit với layout, nữ chính mặc màu đỏ, nữ phụ mặc màu xanh và hai chất liệu đó phải na ná nhau. Trớ trêu thay, chiếc váy đỏ mà nữ chính mặc là đồ 2hand nên chỉ có một chiếc duy nhất. Vậy là chúng mình tức tốc lên đường đến chợ Ninh Hiệp mua một tấm vải y hệt như thế về cắt may ngay trước ngày quay đúng một buổi rồi. Người cắt, người khâu tay, người khâu cổ rồi sau đó ghép lại.



Và còn một câu chuyện trùng hợp đến khó tin đó là trong quá trình làm phục trang cho nhân vật bác sĩ, chúng mình đã thuê một chiếc áo blue trắng có in dòng chữ Hoàn Mỹ. Nhưng mọi người biết điều thú vị là gì không, tấm card visit mà chúng mình thiết kế cho phóng viên cũng chọn đúng cái tên Hoàn Mỹ, trong khi không ai bàn với ai câu nào.

> **Teamwork là yếu tố quan trọng nhất quyết định sự thành công của một đồ án kỳ Filmmaking.**

Theo các bạn, điều gì tạo nên sự thành công của một đồ án kỳ Digital Filmmaking?

Minh Anh: Chịu trách nhiệm tổ chức sản xuất của bộ phim này, mình nghĩ Teamwork là yếu tố quan trọng nhất quyết định sự thành công của một đồ án kỳ Digital Filmmaking. Nói về tần suất "combat" với cả nhóm thì chắc chắn không ai nhiều bằng mình, vì mình là người phân công công việc nên phải quán xuyến toàn bộ, chẳng hạn như nhắc nhở đúng deadline, trao đổi về chất lượng công việc. Đôi khi điều này sẽ khiến mọi người cảm thấy không vui vẻ lắm nhưng nếu không giao tiếp thẳng thắn thì sẽ không bao giờ hiệu quả. Mình nghĩ vai trò của mình trong bộ phim này giúp mọi người điều tiết nhịp làm việc, cùng nhau cố gắng một cách công bằng thay vì người làm người chơi. Rất may nhóm mình ai cũng hoàn thành tốt công việc được giao.

Bộ phim được đánh giá cao về mặt hậu kỳ, các bạn có bí quyết gì khi dựng phim để giữ chân khán giả không?

Nhật Long: Trước khi nói về bí quyết, mình muốn chia sẻ vài kỷ niệm trong giai đoạn đó. Hiện tại, công việc chính của mình là

editor kiêm quản lý một vài kênh social, vì vậy toàn bộ quá trình dựng bộ phim này được mình thực hiện vào ban đêm. Ngặt nỗi, bản dựng hôm trước làm cảm thấy ưng ý, hôm sau kiểm tra thì y rằng phát hiện ra vấn đề, thế nên mình cứ sửa đi sửa lại, đến gần sáng thì đi làm luôn nên thời gian đó sức khỏe của mình rất đi xuống. Như có chia sẻ, mình dựng phim vào ban đêm, mà còn dựng bằng loa ngoài, ở nhà mình có một cái loa bass rất ù, mỗi lần bật nhạc lên là tiếng nhạc cụ làm rung cả sàn. Nhiều lần, hàng xóm phàn nàn với mình vì cứ phải nghe đi nghe lại một đoạn nhạc mà toàn nghe vào lúc hai, ba giờ sáng.





Quay trở lại câu hỏi, mình cũng không có bí quyết gì đặc biệt đâu. Các bạn chỉ cần nhớ hai điều. Muốn tạo ra nhịp điệu lôi cuốn thì nhạc phim là yếu tố quan trọng nhất, nhóm mình đã đầu tư mua nhạc bên ngoài và đặt nhạc sĩ viết riêng bài hát chủ đề cho Phiêu Linh. Còn muốn lột tả được tinh thần thì màu sắc là điều cần chú tâm. Đạo diễn và sản xuất yêu cầu mình làm một tông màu tối và ấm, bởi vì bộ phim lấy bối cảnh của những năm cũ. Tuy nhiên, mình cũng khá chật vật vì phim được quay bằng hai hãng máy khác nhau nên đã xóa đi làm lại rất nhiều lần.

Được biết cô Chu Ánh Nguyệt là người đồng hành cùng các bạn trong đồ án này. Vậy nếu mỗi người được dùng 1 từ để miêu tả về cô thì đó sẽ là những từ gì?

Đối với chúng mình, cô Chu Ánh Nguyệt là một giảng viên...

Thành Hưng: Xuất sắc

Phương Linh: Tâm huyết

Nhật Long: Thẳng thắn

Lụa: Truyền cảm hứng

Yến Nhi: Tinh tế

Minh Hiếu: Đỉnh

Minh Anh: Đáng yêu

Thanh Chúc: Quan tâm học sinh

Các bạn có tiếc nuối điều gì ở đồ án phim này không? Nếu có, nhóm muốn thay đổi điều gì nhất ở "Phiêu Linh"?

Chúng mình tiếc nuối khá nhiều, dẫu sao đây cũng là bộ phim đầu tay nên chúng mình muốn nó chỉn chu hơn nữa. Vì một số yếu tố nên nó ảnh hưởng đến phần đầu ra của bộ phim. Vì vậy nếu có thêm thời gian, thêm kinh phí thì sẽ tốt hơn.

Kinh nghiệm vượt qua học kỳ Digital Filmmaking là gì?

Hãy làm những thứ mà các khóa trước chưa từng làm, khó hơn, mới mẻ hơn.



> **Hãy làm những thứ mà các khóa trước chưa từng làm, khó hơn, mới mẻ hơn.**

Hãy chia sẻ về dự định của các bạn trong tương lai nhé!

Thành Hưng và Nhất Long: Chúng mình vẫn muốn theo đuổi mảng làm phim này.

Phương Linh: Mình thì muốn tập trung sáng tạo nội dung trên tiktok .

Thanh Chúc: Mình đang rất háo hức với kỳ 3D sắp tới.

Yến Nhi: Còn mình thì vẫn đang đi tìm khía cạnh mà bản thân muốn phát triển.

Minh Hiếu: Mình đã và đang làm quay phim, chụp ảnh vì vậy tương lai xa mình vẫn muốn cầm máy ảnh đi khắp nơi.

Lụa: Mình thích phát triển sâu hơn ở mảng UI/UX.

Minh Anh: Hiện tại mình muốn hoàn thiện hết chương trình học ở Arena Multimedia để biết nhiều nhất có thể.





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 Kỳ 4 – 3D Game Design
DR. SPHYNX

NỖI ÁM ẢNH LỚN NHẤT TRONG HỌC KỲ 3D GAME DESIGN VÀ HÀNH TRÌNH TẠO RA ĐỒ ÁN XUẤT SẮC CỦA KIỀU ĐỨC LÂM

"Hãy từ từ khám phá nếu chưa thực sự biết thế mạnh bản thân là gì".

Đó là điều mà Kiều Đức Lâm – Chủ nhân của Dr. Sphynx (Đồ án 3D Game Design xuất sắc nhất năm 2022) chia sẻ về hành trình học tập tại Arena Multimedia. Liều lĩnh ứng tuyển vào một công ty đồ họa danh tiếng khi trong tay chỉ có Dr. Sphynx, chính cậu bạn này cũng không thể ngờ đó là điểm khởi đầu của một cơ hội, cho phép Đức Lâm được tiến sâu hơn vào thế giới của 3D với những khát vọng chinh phục to lớn.

Bí quyết học tập, khó khăn trong quá trình thực hiện đồ án cũng như nguồn cảm hứng cho ra đời sản phẩm cuối cùng, tất cả sẽ được cậu bạn tiết lộ trong bài phỏng vấn dưới đây.

Chào Đức Lâm, nhân vật Dr. Sphynx là một mô hình 3D rất thú vị, bạn có thể chia sẻ đôi chút về ý tưởng xây dựng và thực hiện đồ án được bắt nguồn từ đâu?

Hình ảnh của các vị thần Ai Cập là nguồn cảm hứng để mình xây dựng nhân vật. Mình rất thích phong cách kể chuyện lồng ghép hình ảnh giữa con người với các loài vật khác, chúng vô cùng độc đáo và thú vị. Trong quá trình tham khảo những concept nghệ thuật trên ArtStation và Pinterest, mình có phát hiện concept này từ chị họa sĩ người Nga và quyết định chọn nó làm nền tảng cho đồ án 3D của mình.

Với những điều Lâm chia sẻ, có phải bạn đã hình thành ý tưởng concept ngay từ lúc nhận đề bài của kỳ 3D hay không?

Ban đầu mình cũng tìm hiểu và xem qua một số concept khác có liên quan đến sự kết hợp giữa con người với một yếu tố nào đó. Ví dụ như giữa con người với máy móc, người với con vật. Sau khoảng thời gian nghiên cứu, mình cảm thấy hình ảnh kết hợp giữa người với con vật mang đến cho bản thân nguồn cảm hứng lớn hơn nên đã quyết định phát triển concept nhân vật này.

Vậy thì bạn thật sự bị thu hút bởi những tạo hình, phong cách nghệ thuật như thế nào? Và có câu chuyện cụ thể đằng sau nhân vật Dr. Sphynx hay không?

Mình yêu thích sự khiếm khuyết của con người và mong muốn tạo ra những hình ảnh để khỏa lấp khuyết điểm ấy, đây là điều khiến mình bị thu hút. Nhân vật Dr. Sphynx không hoàn toàn do mình sáng tạo ra mà dựa vào hình mẫu concept có sẵn của



một họa sĩ trên ArtStation nên chắc chắn là không có bất kỳ câu chuyện cụ thể nào về Dr. Sphynx cả, người ban đầu vẽ ra nhân vật mới là người sở hữu câu chuyện.

Còn cái tên Dr. Sphynx, liệu rằng đây cũng là nguyên mẫu tên nhân vật từ ban đầu?

Dr. Sphynx là cái tên do mình nghĩ ra vì trên concept ban đầu chị họa sĩ không ghi tên cho các nhân vật. Theo nguyên mẫu concept, đây là nhân vật có khả năng sử dụng công cụ hóa học nên mình đoán có thể là một bác sĩ hoặc một nhà hóa học và chọn chữ "Dr" thêm vào tên nhân vật. Ngoài ra, Sphynx cũng là tên của loài mèo không lông. Từ đây, mình đã kết hợp chúng với nhau để tạo ra cái tên Dr. Sphynx.



Đây là đồ án đạt số điểm rất cao, vậy khi bắt đầu thực hiện bạn có tiêu chuẩn nào về một đồ án "đẹp và hoàn hảo" hay không?

Thời điểm bắt đầu thực hiện đồ án thì mình cũng chưa thật sự tìm hiểu quá kỹ lưỡng về lĩnh vực 3D, nguồn tham khảo gần nhất của mình là các sản phẩm ở học kỳ trước đã được đăng trên website của Arena Multimedia. Trong đó, mình đặc biệt chú ý đến đồ án "King of Oni" của anh Trung Dũng và cũng tham khảo một số chi tiết từ đây. Đồng thời, xuyên suốt quá trình thực hiện, mình cũng dần dần tìm hiểu và học hỏi thêm trên ArtStation, xem các hình ảnh do những họa sĩ khác sáng tạo để học tập từng chút.

Mặc dù không có tiêu chuẩn nào ngay từ khi bắt đầu nhưng bạn có kỳ vọng đồ án sẽ đạt được điểm cao và giành lấy học bổng từ Arena hay không?

Thật ra là có đấy (cười). Bởi lẽ sau khoảng thời gian học tập và bắt đầu thực hiện đồ án, mình cảm thấy yêu thích và quan tâm đến lĩnh vực 3D nên mình cũng rất kỳ vọng đồ án lần này có khả năng giành được điểm cao, nhờ đó có thể sử dụng để ứng tuyển vào vị trí công việc mà bản thân mong muốn.

Lâm phát hiện bản thân yêu thích lĩnh vực 3D từ khi nào?

Sau khi học và tìm hiểu thì mình dần bắt đầu cảm thấy yêu thích, bởi lẽ những điều mà mình thích và mong muốn làm đều dựa trên khả năng mà bản thân sở hữu. Tức là, trong quá trình học tập nếu người hướng dẫn của Lâm có thể chỉ ra, cũng như giúp mình nhận thấy khả năng của bản thân trong lĩnh vực nào đó thì mình sẽ nỗ lực rèn luyện và theo đuổi.

Vậy điều gì từ lĩnh vực 3D khiến bạn cảm thấy bị thu hút và lựa chọn phát triển?

Thông thường, một bức tranh 2D chỉ có thể nhìn thấy từ một góc độ nhưng với 3D thì khác, mình có thể quan sát đa chiều. Bên cạnh đó, cách làm vật liệu High Poly cũng khiến mình thích hơn so với 2D. Mình yêu thích sự sinh động mà 3D mang đến.



Chia sẻ nhiều hơn về đồ án lần này, quá trình hoàn thiện thành phẩm cuối cùng cần trải qua những giai đoạn nào?

Điều cần làm trước tiên là phải tìm ra concept mà bản thân mong muốn thực hiện. Việc tìm concept nên dựa trên khả năng, cân nhắc những yếu tố mình có thể làm được để điều chỉnh phù hợp với năng lực bản thân. Sau khi lựa chọn concept thì đến công đoạn làm High Poly, đây là giai đoạn gồm nhiều bước thực hiện. Trước hết, mình cần blocking để tạo ra tỉ lệ của con nhân vật, sau đó tiến hành bước làm High Poly cho các chi tiết, tiếp đó sẽ chuyển sang thực hiện Low Poly và cuối cùng là giai đoạn xử lý map để làm Texture, Render và Rigging để tạo dáng cho nhân vật.

Xuyên suốt quy trình đấy, đâu là công đoạn mà bạn cảm thấy khó khăn nhất?

Từ lúc bắt đầu thì bước xử lý map là công đoạn khó khăn nhất đối với mình. Đến hiện nay, khi đã đi làm thực tế thì bước này vẫn còn như nỗi ám ảnh của mình vì đây là công đoạn rất thường xuyên xảy ra lỗi. Tuy nhiên, sau khoảng thời gian học tập và làm việc thì mình cũng dần thích nghi và biết cách xử lý những trường hợp mắc lỗi.



Bạn có thể chia sẻ đôi chút về kỉ niệm đáng nhớ nào đó trong khoảng thời gian thực hiện đồ án hay không?

Về kỷ niệm đáng nhớ nhất, có lẽ là khi mình thực hiện bước High Poly, vì file quá nặng và mình không thể kiểm soát tốt các mức độ lưới, đồng thời mình cũng không lưu file backup khi gặp lỗi. Tuy nhiên, may mắn lúc đó chỉ mới bắt đầu tả chi tiết nhân vật nên mình vẫn còn thời gian làm lại mặc dù khá tiếc nuối. Bởi lẽ, file trước mình làm đẹp hơn, và làm lại lần thứ hai cũng mất thời gian hơn rất nhiều.

Còn điều gì ở đồ án Dr. Sphynx khiến Lâm cảm thấy nuối tiếc không?

Về tổng thể, mình cảm thấy đồ án khá ổn. Nhưng nếu có cơ hội sửa chữa thì mình hy vọng sẽ thực hiện công đoạn Low Poly tốt hơn. Đến thời điểm hiện tại, Low Poly của mình dường như không thể sử dụng lại được nữa và không có khả năng áp dụng vào công việc vì một số chỗ quá nhiều lưới thừa, một số khác lại thiếu lưới. Hiện tại thì mình đã biết cách xử lý hơn so với trước đây, do đó nếu được sửa chữa thì mình chắc chắn sẽ làm tốt hơn.



Còn niềm tự hào thì sao? Điều gì làm bạn cảm thấy tự hào nhất với đồ án này?

Điều khiến mình cảm thấy tự hào nhất đó là đồ án này đã giúp mình có được công việc chính thức đầu tiên. Có thể mọi người chưa biết, trong Portfolio mình chỉ sử dụng duy nhất Dr. Sphynx để ứng tuyển vào vị trí Trainee tại OneUniverse Vietnam. Đến hiện nay, mọi người trong công ty vẫn hay bảo rằng phải cần đến hai đồ án khi ứng tuyển thì công ty mới có thể đánh giá toàn diện hơn năng lực của ứng viên. Nhưng lần đó một phần mình cũng đánh liều thử apply và đã may mắn trúng tuyển.

> **Dr. Sphynx đã giúp mình có được công việc chính thức đầu tiên.**

Thầy Lê Quang Khải là người đã hướng dẫn bạn, nếu được nhắn nhủ điều gì với thầy thì bạn muốn nói điều gì?

Mình rất cảm ơn thầy vì xuyên suốt quá trình giảng dạy, bên cạnh việc hướng dẫn về kỹ năng 3D, thầy còn kể cho chúng mình những câu chuyện làm việc thực tế mà thầy đã trải qua. Điều này giúp mình hiểu hơn về ngành, khiến mình cảm thấy ngày càng yêu thích lĩnh vực 3D hơn. Đồng thời, điều mình ấn tượng nhất về thầy là sự kiên nhẫn, lớp mình khá trầm tính vậy mà thầy vẫn luôn cố gắng giúp mọi người chia sẻ và trao đổi, giúp bọn mình hiểu thêm các vấn đề về 3D.

Cùng với thầy Khải, bạn còn tìm thêm sự đóng góp ý kiến nào từ những anh chị khác hay không?

Mình có quen biết một số anh chị tại Arena Multimedia nên trong quá trình thực hiện đồ án mình cũng tham khảo, hỏi thăm ý kiến từ mọi người. Ngoài ra, mình còn học tập từ những nguồn tư liệu khác, các hướng dẫn trên Youtube, đây cũng như người hướng dẫn, hỗ trợ mình rất nhiều.



Không giống những kỳ học khác ở Arena, 3D Game là học kỳ thử thách khả năng làm việc cá nhân của mỗi học viên. Bạn có thể chia sẻ một vài phương pháp học tập mà bản thân áp dụng để vượt qua kỳ học này không?

Vì làm việc cá nhân nên chính bản thân phải là người xây dựng thời gian cụ thể, rõ ràng từng bước. Đồng thời, trước khi bắt đầu thực hiện các thao tác thì cũng nên tham khảo hướng dẫn trên Youtube nhằm hiểu rõ hơn về công cụ, kỹ năng, hỗ trợ quá trình học trở nên tốt hơn. Ngoài ra, khi gặp phải bất kỳ vấn đề khó khăn nào thì hãy mạnh dạn hỏi thầy cô hoặc những người quen biết để khắc phục chúng nhanh nhất có thể. Bởi lẽ, mình không thể nào chỉ dựa vào việc tìm kiếm thông tin trên Internet vì điều này rất tốn thời gian, để đáp ứng tiến độ thì bản thân có thể lựa chọn việc trao đổi cùng những người có chuyên môn, có thể hỗ trợ mình trong đồ án đó.

Đối với giai đoạn tìm kiếm concept, mình lưu ý lựa chọn các concept phù hợp năng lực bản thân. Việc lựa chọn concept quá khó cũng là điểm mấu chốt ảnh hưởng đến chất lượng sản phẩm cuối cùng, vì khi vượt quá khả năng thì mình sẽ không đủ thời gian để hoàn thiện dù concept có đẹp đến như thế nào.

Bí quyết giúp Lâm xây dựng kỷ luật bản thân xuyên suốt quá trình thực hiện đồ án?

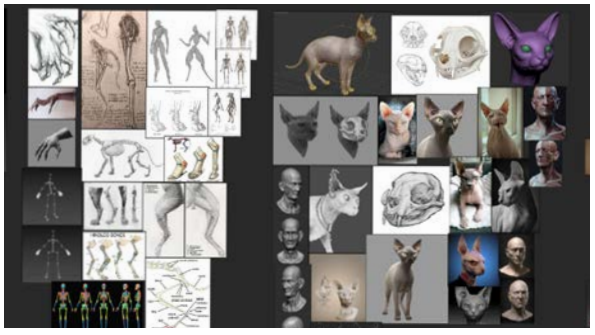
Trong khoảng thời gian thực hiện đồ án, mình luôn cố gắng cân bằng giữa công việc và nghỉ ngơi. Mình sẽ đặt ra mốc thời gian cụ thể cho bản thân, dù đã hoàn tất công việc hay không mình vẫn sẽ nghỉ ngơi. Nên để cho đầu óc của mình thư giãn và thoải mái, đừng luôn trong trạng thái căng thẳng để tránh bị áp lực.

Bên cạnh việc học tại Arena Multimedia, đâu là những nguồn tư liệu bạn thường sử dụng để tự bổ sung kiến thức cho bản thân?

Mình thường tự bổ sung thêm kỹ năng từ hai kênh Youtube có tên 3D Easy và Tu Hoc 3D, đây là hai kênh chia sẻ kiến thức do người Việt lập ra. Mình đã xem hầu hết tất cả video của kênh 3D Easy và không bỏ qua bất kỳ video nào. Đây là hai nguồn tự học giúp mình trang bị thêm hiểu biết về những công cụ như ZBrush, Maya, 3Ds Max để hoàn thành tốt đồ án. Bên cạnh đó, mình còn tham khảo hình ảnh, nhân vật, concept trên ArtStation để nâng cao tư duy thẩm mỹ của bản thân.

Liệu rằng trong quá trình làm đồ án bạn có cảm thấy bị ám ảnh bởi điều gì đó hay không?

Thật sự là có. Một phần lý do quan trọng khiến mình quyết tâm lựa chọn hình ảnh con mèo này để thực hiện đồ án bởi vì nhân vật này không có lông. Đối với 3D, làm lông và tóc là hai điều rất khó. Đặc biệt, đối với mình vào thời điểm thực hiện đồ án thì cực kỳ khó nhưng đến hiện tại thì bản thân cũng giảm bớt sự ám ảnh và cảm thấy tự tin hơn trước đây. Mặc dù bây giờ mình làm vẫn chưa tốt nhưng đã nắm bắt được cách thức nên cũng cảm thấy thoải mái hơn phần nào.





Với kinh nghiệm từ bản thân, Lâm nghĩ điều gì quyết định sự thành công của một đồ án 3D Game?

Mình nghĩ yếu tố đầu tiên nằm ở việc lựa chọn concept, mình chọn concept phù hợp với khả năng bản thân thì cũng đã đảm bảo có thể hoàn thành tốt đồ án. Tiếp theo, ở công đoạn làm Texture, mình nghĩ mọi người nên sử dụng phần mềm Substance. Mặc dù trên trường mình được dạy về Photoshop nhưng đây là dạng Texture khá cũ, do đó nếu làm Texture bằng Substance thì hiệu ứng tương tác với môi trường sẽ đẹp hơn rất nhiều.

Bạn hãy dành một vài lời khuyên đến các bạn sắp bước vào kỳ học 3D Game nhé!

Trong quá trình học tập cũng như thực hiện đồ án, các bạn nên hỏi giáo viên hướng dẫn của mình về thời gian hoàn thành từng công đoạn. Từ đó, bạn có thể nắm bắt được khoảng thời gian gửi file cho các thầy để kiểm tra tiến độ, điều này tốt hơn việc tự bản thân bạn ước lượng thời gian vì sẽ có những trường hợp mình cho rằng cần rất nhiều thời gian để thực hiện nhưng thực tế thì không phải và ngược lại.



Cùng chia sẻ một chút về môi trường học nhé! Điều gì khiến bạn cảm thấy yêu thích nhất khi học tập tại Arena Multimedia?

Khi theo học tại Arena, điều khiến mình thích nhất là việc được làm chính bản thân mình. Chúng mình được thoải mái thực hiện những gì bản thân mong muốn, các thầy cô và mọi người đều rất tôn trọng ý kiến của học viên. Đồng thời, thầy cô luôn truyền đạt và đưa ra những câu chuyện thực tế về công việc và ngành nghề, giúp mình thêm thấu hiểu về lĩnh vực mà bản thân đang theo học. Đặc biệt, môi trường tại Arena luôn cởi mở và hỗ trợ hết mình cho học viên.

Có quan điểm cho rằng Arena Multimedia chỉ giảng dạy chủ yếu về công cụ mà không tập trung vào tư duy sáng tạo và thiết kế, suy nghĩ của Lâm về vấn đề này như thế nào?

Mình cho rằng điều này không đúng vì để sử dụng công cụ và sáng tạo nên sản phẩm thì vẫn phải biết tư duy thiết kế, khả năng cảm nhận về hình khối cùng tư duy về cái đẹp. Trong quá trình học, thầy cô luôn chỉ dẫn cho chúng mình về những yếu tố này, hướng dẫn chúng mình biết xấu đẹp thế nào, thiếu sót chỗ nào, vì sao cần phải sửa chữa như vậy. Ngoài ra, thầy cô cũng định hướng cho học viên nhiều nguồn tài liệu tham khảo để tự trau dồi, nâng cao kiến thức và kỹ năng của bản thân.

Khép lại bài phỏng vấn, bạn có thể bật mí những dự định sắp tới của bản thân hay không?

Về dự định gần thì mình nghĩ trước hết là phải tốt nghiệp đúng hạn. Dự định xa hơn, mình hy vọng bản thân sẽ luôn cố gắng, nỗ lực làm việc để duy trì vị trí ở công ty hiện tại. Trong tương lai 3-4 năm tiếp theo, mình đặt mục tiêu sẽ thăng tiến lên cấp bậc Senior ở mảng 3D.

Cảm ơn Đức Lâm vì buổi trò chuyện hôm nay. Chúc cho những kế hoạch tương lai của bạn sẽ sớm thành hiện thực!

Đồ án xuất sắc Kỳ 5 – 3D Animation
A DAY OF FATHER

KHÁM PHÁ A DAY OF FATHER: MÀN "COMEBACK" RỰC RỠ CỦA ĐÔI BẠN TRẺ TÀI NĂNG

Khai thác chủ đề tình cảm gia đình quen thuộc, 3D Short Film "A Day of Father" đã nhận về sự đánh giá rất cao từ đội ngũ giảng viên Arena Multimedia. Trong bài phỏng vấn dưới đây, hãy cùng khám phá hành trình từ lúc xây dựng ý tưởng đến khi hoàn thành của đồ án này nhé!

Từng trải qua khoảng thời gian bảo lưu đồ án tại Arena Multimedia vì một số lý do cá nhân, bộ đôi Nguyễn Xuân Vũ & Cao Minh Hằng đã có sự trở lại vô cùng xuất sắc cùng sản phẩm 3D Short Film "A Day of Father". Tất tần tật câu chuyện đầy thú vị nhưng cũng không kém phần chân thành từ đôi bạn trẻ xuyên suốt thời gian thực hiện đồ án sẽ được bật mí qua những chia sẻ dưới đây!

Đầu tiên, các bạn có thể chia sẻ về ý tưởng cho ra đời đồ án này được không?

Ban đầu chúng mình khá loay hoay tìm kiếm nội dung cho đồ án và cũng có hỏi thăm ý kiến của một người anh đang làm đạo diễn, đồng thời cũng là họa sĩ. Sau khi xem xét thì anh hỏi hai đứa quan trọng nhất điều gì và mong muốn truyền tải thông điệp, ý tưởng như thế nào? Thời điểm đó chúng mình chỉ dự định sẽ làm một điều gì đấy liên quan đến tình thương vì khi quan sát xung quanh, chúng mình phát hiện dường như xã hội hiện nay đang thiếu vắng sự yêu thương, nên quyết định sẽ làm đồ án chứa đựng một thông điệp nhân văn.

Từ gợi ý của người anh mà nhóm tìm đến bộ truyện tranh mang tên "Một ngày của bố" do họa sĩ Thái Mỹ Phương vẽ minh họa. Chúng mình khá thích thú và ấn tượng với nét vẽ của người họa sĩ này, điều đó đã khơi gợi nguồn cảm hứng cho hai đứa thực hiện đồ án. Sau đấy, cả hai bắt liền bắt tay vào việc xây dựng ý tưởng sơ bộ của đồ án và cuối cùng quyết định lựa chọn nội dung xoay quanh tình phụ tử.

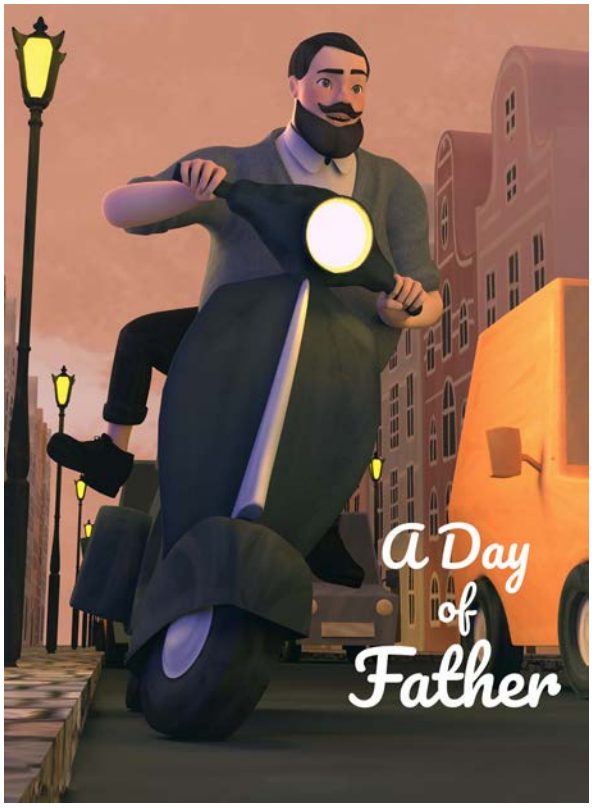
Vậy thông điệp cụ thể mà hai bạn muốn truyền tải qua sản phẩm lần này là gì?

Thông qua "A Day of Father", nhóm chúng mình mong muốn truyền tải góc nhìn khác hơn về tấm lòng và tình yêu thương của các bậc phụ huynh dành cho con trẻ. Nhóm hy vọng những người con sẽ nhìn nhận về tình cảm của bố mẹ một cách chân thành và khách quan hơn.

Bộ phim xoay quanh câu chuyện của hai bố con, mặc dù phải đối diện với sự tác động từ nhiều yếu tố bên ngoài nhưng người bố vẫn luôn cố gắng kịp giờ đón con tan học. Tuy nhiên, cô bé không thật sự thấu hiểu cho nỗi vất vả này mà chỉ nghĩ đến bản thân và tỏ ra giận dỗi. Trong cuộc sống, đôi khi chỉ những hành động nhỏ nhặt ấy cũng có thể khiến bố mẹ đau lòng nhưng vì tình cảm thiêng liêng dành cho con trẻ mà bố mẹ đã bỏ qua tất cả.



> **Thông qua bộ phim, nhóm chúng mình mong muốn truyền tải góc nhìn khác hơn về tấm lòng và tình yêu thương của các bậc phụ huynh dành cho con trẻ.**



Ngoài ra, nhóm cũng muốn thể hiện một góc nhìn khác qua bộ phim này. Khi nhìn lại thời gian từ năm 2020 – 2022, thế giới đã trải qua biến động với nhiều sự việc đau lòng khiến chúng ta cần phải nhìn nhận lại về những giá trị nhân văn. Hai đứa mình cảm thấy có lẽ chúng ta đang thiếu thốn tình yêu thương nên quyết tâm thực hiện đồ án này để truyền tải thông điệp về một thứ tình cảm bền chặt hơn, đó là tình cảm gia đình, tình phụ tử, tình yêu thương giữa người với người.

Quá trình thực hiện đồ án chắc hẳn hai bạn đã đối diện với nhiều trở ngại, vậy thì công đoạn nào là khó khăn nhất đối với nhóm?

Nhóm có gần 2 tháng để hoàn thiện đồ án và chúng mình nghĩ công đoạn khó khăn nhất là vượt qua sự lười biếng khi mới bắt đầu. Nhóm phải mất rất nhiều thời gian với hơn hơn 3 tuần để tìm kiếm động lực bắt tay thực hiện đồ án. Thực tế thì trong 3 tuần đấy, chúng mình cũng suy nghĩ, băn khoăn về việc hoàn thành kịch bản và vẽ storyboard. Tuy nhiên, để chính thức bắt đầu khởi động đồ án trên phần mềm 3D thì phải cần đến hơn 3 tuần để hiện thực hóa, trước đấy mọi thứ chỉ dừng lại ở mức ý tưởng, kịch bản giấy mà thôi.

Về quy trình kỹ thuật, giai đoạn Rigging là phần việc nhóm cảm thấy phức tạp và tốn nhiều thời gian nhất. Chúng mình phải Rigging đến tận 10 – 12 lần con nhân vật vì phát sinh nhiều lỗi trong quá trình thực hiện, đồng thời bản thân kỹ năng Rigging của nhóm cũng chưa thật sự tốt. Công đoạn Rigging đã khiến hai đứa mất hơn 5 ngày để hoàn thành và chỉ còn lại hơn 1 tuần cho tất cả quy trình khác như Animation, Render và hậu kỳ.

Các bạn đã phân chia công việc như thế nào để đảm bảo chất lượng và tiến độ đồ án trong khi nhóm chỉ có 2 thành viên?

Thật ra đây cũng là điểm đặc biệt của nhóm chúng mình, bởi lẽ cả hai đứa đều đang đi làm và bận nhiều việc bên ngoài nên không có nhiều thời gian dành cho đồ án. Đồng thời, chúng mình cũng gặp trở ngại trong quá trình chờ đợi xếp lớp và tìm nhóm thực hiện đồ án vì từng có khoảng thời gian bảo lưu của kỳ cuối cùng này. Tuy nhiên, cả hai cũng đi đến quyết định cuối cùng là không tham gia nhóm mới mà vẫn thực hiện sản phẩm dựa trên nền tảng kịch bản và ý tưởng đã có.

Trong lúc phân chia công việc, chúng mình có 2 thành viên nhưng một bạn không định hướng chuyên về 3D nên hai đứa đã thống nhất để một người chăm lo về phần kịch bản, bao gồm kịch bản văn học và kịch bản phân cảnh, cũng như giai đoạn hậu kỳ, người còn lại sẽ kiểm soát các công đoạn của quy trình 3D như Rigging, Modeling, Animation và Render.

Theo hai bạn, điều gì làm nên sự đặc biệt của A Day of Father?

Trên thực tế thì sản phẩm của nhóm chúng mình cũng còn nhiều thiếu sót. Tuy nhiên, về cơ bản đây là một phim ngắn dễ tiếp cận và tạo được tình cảm cho người xem mặc dù không sở hữu bất kỳ cao trào nào cả. Ngoài ra, sự đồng bộ về mặt hình ảnh cũng trở thành điểm nhấn khiến người xem không cảm thấy khó chịu khi thưởng thức sản phẩm.

Mặc dù còn nhiều thiếu sót, thậm chí cả hai đứa mình đều tiếc nuối và không tự tin vào khả năng Animation nhưng trên bình diện tổng quan với hạn chế về mặt thời gian và nhân lực thì phần Animation của nhóm vẫn khá ổn. Có lẽ vì thế mà sản phẩm được hội đồng chuyên môn đánh giá khá tích cực.

Hai bạn có kỷ niệm đáng nhớ nào trong quá trình thực hiện đồ án hay không?

Xuân Vũ: Kỷ niệm đáng nhớ nhất trong quá trình làm đồ án là ở công đoạn Rigging, đặc biệt là phần vẽ lại da và xương cho nó khớp với nhau. Nhóm phải mất nhiều thời gian.

Trong Rigging gồm 2 phần là Facial Rigging và Body Rigging, đến phần Facial Rigging thì file của nhóm gặp lỗi và phải làm đi làm lại nhiều lần nhưng vẫn chưa hiểu được sai ở đâu. Chúng mình còn tham khảo tư liệu trên mạng, các bài hướng dẫn từ nước ngoài và làm giống hệt những gì trong video hướng dẫn nhưng vẫn sai. Cuối cùng, chúng mình mất khoảng 5 ngày với 12 lần Rigging cho 2 nhân vật.

Lúc đấy, thay vì Rigging toàn bộ khối nhân vật, nhóm quyết định tách riêng phần thân và phần mặt ra để làm thì mọi thứ



hoạt động bình thường trở lại. Tuy nhiên, sau này hai đứa phát hiện đây chỉ là cách thức "chữa cháy" tạm thời chứ không phải vấn đề thực sự của đồ án. Do đó, chúng mình càng có động lực để tìm hiểu, học hỏi thêm nhằm tìm ra lỗi sai thật sự trong quy trình.

Minh Hằng: Thật ra thời điểm lúc bấy giờ chỉ còn 2 tuần nữa đến hạn hoàn thành đồ án nhưng chúng mình phải mất đến hơn 5 ngày dành riêng cho phần Rigging. Điều này đồng nghĩa rằng nhóm chỉ còn hơn 1 tuần cho tất cả quy trình còn lại, mình thật sự cảm thấy lo lắng. Trong khi đó, bạn Vũ vẫn rất bình tĩnh và tự tin là sẽ hoàn thành kịp tiến độ.

Xuân Vũ: Khoảng thời gian còn lại dành cho giai đoạn Render cực kỳ ít, lúc thực hiện ở nhà chỉ có một máy nên nhóm quyết định lên Arena dùng máy. Tuy nhiên, chúng mình phát hiện file của nhóm không tương thích với máy trường. Chúng mình lại mất thời gian loay hoay nhưng mãi không Render được và bằng cách nào đấy, hai đứa quyết định mang file về nhà làm và bắt máy phải làm việc hết công suất có thể.

Đặc biệt, lúc Render thì thời tiết rơi vào mùa hè nên thật sự không khí xung quanh rất nóng, máy nóng và cả mình cũng nóng. Do đó, nhóm lựa chọn cách hạ chất lượng file Render và đến bây giờ cả hai tự nhìn nhận sản phẩm không thật sự tốt lắm. Nhưng may mắn, cũng chẳng hiểu vì sao khi công chiếu ở buổi bảo vệ đồ án thì hình ảnh vẫn khá ổn; tuy nhiên; nếu đây là một dự án công việc thật sự thì bản thân nhóm cảm thấy không thích lắm vì chất lượng không tốt.



Còn về người hướng dẫn thì sao, điều gì khiến bạn ấn tượng nhất về thầy Trần Anh Khoa?

Có nhiều điều mà nhóm ấn tượng về thầy Khoa, thầy không chỉ truyền tải bằng lời nói mà còn sử dụng cả ngôn ngữ cơ thể, điều này giúp cho sinh viên cảm thấy khá thoải mái và thú vị. Đồng thời, thầy rất nhiệt tình giải đáp bất kỳ thắc mắc hay băn khoăn nào của chúng mình.

Ngoài ra, nhóm mình cũng khá có duyên với thầy Khoa. Bởi lẽ cả hai đã từng bảo lưu đồ án ở học kỳ cuối, cho đến lần trở lại này thì thầy vẫn là người hướng dẫn của nhóm. Trước khi bắt đầu thực hiện "A Day of Father", thầy đã tận tình hỏi thăm nhóm về nhiều vấn đề như số lượng thành viên, ý tưởng và định hướng phát triển của đồ án.

Nhân cơ hội này, chúng mình cũng mong muốn gửi lời xin lỗi đến thầy do xuyên suốt quá trình thực hiện đồ án thì cả hai chưa lần nào gửi file tổng thể của sản phẩm cho thầy xem qua. Nhóm mình chỉ gửi những file liên quan đến phân cảnh hoặc nhân vật chứa đựng vấn đề mà nhóm đang gặp phải. Vì thế, cho đến lúc trước lúc công chiếu bảo vệ đồ án thì sản phẩm hoàn thiện cuối cùng vẫn là một ẩn số bí mật với thầy.



Khoảnh khắc hoặc điều gì khiến hai bạn nhớ nhất trong lúc bảo vệ đồ án?

Khoảnh khắc phần Credit của đồ án hiện lên là thời điểm chúng mình được chứng kiến thái độ phấn khích của cả khán phòng. Lúc đấy, nhóm cảm thấy sản phẩm của cả hai đến giai đoạn này đạt được thành quả thật sự rồi, đồ án đã mang đến một sự thú vị và giá trị nhất định cho người xem nên mới nhận được phản ứng như thế. Về phần nhận xét của giảng viên, nhóm mình đều cảm ơn và trân trọng từng lời góp ý từ thầy cô. Và tất nhiên, chúng mình cũng có quan điểm và cảm nhận riêng của nhóm. Nhờ những sự đóng góp này mà cả hai sẽ cải thiện hơn trong tương lai cả về nội dung và kỹ thuật.

Còn gì ở "A Day of Father" khiến nhóm cảm thấy nuối tiếc hay không?

Thật sự thì chúng mình vẫn còn khá tiếc phần Animation vì kết quả chưa đạt đến sự mong đợi của cả hai đứa. Thông thường, con người ta cảm thấy tiếc nuối về điều gì đấy thật ra là vì điều đó chưa đạt đến như sự mong đợi của bản thân. Và nhóm chúng mình cũng không ngoại lệ.

Nhóm khá tiếc về phần di chuyển và biểu cảm gương mặt. Khi xét ở bình diện rộng hơn thì hoạt hình Việt Nam vẫn còn khoảng cách quá xa so với thế giới, đặc biệt là về công nghệ sao chép biểu cảm gương mặt. Điều này cũng khiến hai đứa cảm thấy băn khoăn khi không thể xây dựng thành công những chi tiết, hình ảnh cường điệu hóa về người cha như trong tưởng tượng. Mặt khác, mình còn tiếc nuối vì thời gian và kỹ năng mà nhóm mình dành cho phần Animation chưa thật sự tốt. Lúc đầu, cả hai mong muốn gương mặt của cô bé trong phim phải tinh nghịch và bướng bỉnh hơn nữa nhưng do thời gian và năng lực hạn chế mà cả hai vẫn chưa làm toát ra được thần thái, nét mặt của nhân vật.

Ngoài ra, những người đảm nhận phần Animation trong 3D thường sở hữu khả năng quan sát, diễn hoạt, tưởng tượng về bối cảnh và biểu cảm nhân vật rất tốt nhằm cho ra đời các thước phim chân thật và sinh động nhất có thể. Trong lúc thực hiện đồ án, nhóm cũng tham khảo các nguồn tài liệu trên Internet để học cách diễn hoạt sao cho giống đời thật. Đây là điều khiến chúng mình cảm thấy thú vị nhất đối với Animation

nhưng cũng trở thành sự nuối tiếc lớn của nhóm. Bởi lẽ nhóm chưa có được sự quan sát tinh tế một cách trọn vẹn để có thể hoàn thành nhân vật theo cách ấn tượng, gây sự thú vị cho người xem về tính cách nhân vật.



Hai bạn hãy dành một số lời khuyên cho các học viên sắp bước vào kỳ học 3D?

Xuân Vũ: Theo mình quan sát thì phần đông các thế hệ học viên tại Arena Multimedia đều cho rằng đây là một học kỳ rất thú vị nhưng cũng rất khó và căng thẳng. Riêng mình thấy cũng không căng thẳng lắm đâu, các bạn cứ nghĩ rằng người khác làm được thì mình cũng làm được. Càng về sau, các bạn sẽ càng mạnh dạn, dù bất cứ vấn đề gì xảy ra thì vẫn nên cố gắng hoàn thiện bài làm của bản thân.

Đối với từng quy trình thì mình sẽ có những bí quyết như sau:

- Giai đoạn kịch bản và ý tưởng: lời khuyên của mình là không nên xây dựng kịch bản quá dài, hãy ngồi lại và cùng nhau thống nhất kịch bản sao cho phù hợp với thời gian và năng lực giải quyết vấn đề của nhóm.

- Sau đó, chuyển đến phân đoạn vẽ kịch bản phân cảnh storyboard, đây là lúc bạn bắt đầu tạo ra những đường nét và hình ảnh đầu tiên về nhân vật. Một số nhóm có thành viên thường thực hiện các sản phẩm làm phim nên họ đã lược bỏ phần storyboard. Tuy nhiên storyboard là công đoạn vô cùng quan trọng trong 3D và nên được ưu tiên thực hiện sau khi hoàn thành kịch bản. Nếu storyboard chặt chẽ ngay từ đầu thì sẽ tránh trường hợp thừa hoặc thiếu phân cảnh, điều này giúp tiết kiệm thời gian cho giai đoạn Render về sau.

- Tiếp đến là công đoạn Modeling, đối với phần này các bạn nên nắm chắc kiến thức liên quan đến giải phẫu học và tỉ lệ cơ thể. Khi sở hữu nền tảng về những yếu tố liên quan như vậy, con nhật vật mình làm ra sẽ trở nên cân đối.

- Về phần Rigging, mình nghĩ nếu các bạn tự tin thì hãy làm công đoạn này thật trọn vẹn. Nếu các bạn không cảm thấy tự tin thì cũng hãy dành nhiều thời gian để hoàn thiện nhất có thể vì nó sẽ ảnh hưởng đến giai đoạn Animation. Đôi khi, chỉ cần một số lỗi nhỏ ở phần Rigging cũng có thể khiến quy trình Animation tiếp theo của bạn gặp vấn đề.

- Sau bước Rigging sẽ chuyển sang công đoạn Animation, mình nên đầu tư nhiều thời gian dành cho bước này. Hãy cố gắng tham khảo các nguồn tư liệu liên quan đến biểu cảm của nhân vật, xem nhiều hoạt hình thêm để hiểu được cái "chất" của nó, cũng như sự khác biệt giữa 3D và làm phim thông thường.

- Riêng đối với phần Render thì tùy thuộc vào phần mềm mà mỗi nhóm sử dụng thì sẽ có các lựa chọn chất lượng khác nhau. Nhóm mình thì sử dụng Octane, do đó cần chú ý đến những chất liệu như kim loại, thủy tinh hoặc các vật liệu có tính chất phản sáng cao. Bởi vì trong bối cảnh môi trường chứa đựng các chất liệu như vậy, phần mềm cần tính toán sự va đập của ánh sáng hay phần ánh sáng xuyên qua vật thể, giai đoạn này tốn khá nhiều thời gian nếu phân cảnh Render của bạn quá dài. Do đó, cần chú ý hơn đến những phân cảnh sử dụng chất liệu có chứa yếu tố sáng cao như thế, hãy chuẩn bị tinh thần và thời gian sao cho hợp lý nhất.

Minh Hằng: Đôi lúc, mình thấy nhiều người quá tập trung vào những yếu tố 3D mà quên mất các kiến thức đã được học ở kỳ phim như khung hình, phân cảnh và cỡ cảnh. Khi mới tiếp xúc với 3D, mình tin rằng phần lớn các bạn chưa thật sự giỏi về Animation do đó làm tốt phần hậu kỳ sẽ có thể giúp bạn vừa đảm bảo nội dung, vừa khỏa lấp khuyết điểm liên quan đến Animation. Trong kỳ này, mặc dù trọng tâm vẫn là 3D nhưng nếu vận dụng tốt kiến thức và kỹ năng ở học kỳ phim sẽ giúp đồ án của bạn trông hấp dẫn và thú vị hơn.

> **Hai đứa mình có ước mơ sẽ làm một bộ phim hoạt hình chiếu rạp.**



Các bạn có dự định gì cho sự nghiệp sắp tới của bản thân?

Xuân Vũ: Hiện tại, mình đang làm việc liên quan đến Modeling và Animation và có lẽ về sau mình sẽ phát triển chuyên sâu hơn về 3D. Với mong muốn làm điều gì đấy cho 3D nước nhà, mơ ước của mình là có thể tạo ra một bộ phim hoạt hình 3D chiếu rạp của Việt Nam, mình sẽ cố gắng để tạo ra câu chuyện có nội dung, cao trào, thắt nút và mở nút.

Minh Hằng: Mình thì vẫn lựa chọn hướng phát triển ở lĩnh vực truyền thông và làm phim, hai đứa cũng có ước mơ làm phim hoạt hình chiếu rạp. Đây sẽ trở thành mục tiêu để mình cố gắng nhiều hơn nữa trong công việc.

Cảm ơn nhóm đã dành thời gian cho buổi phỏng vấn hôm nay. Chúc các bạn sớm thực hiện hóa được giấc mơ của mình!

DẤU ẤN GIÁO DỤC CỦA ARENA MULTIMEDIA TRONG NĂM 2022 QUA GÓC NHÌN CỦA GIÁM ĐỐC ĐÀO TẠO VŨ ANH ĐỨC



Khép lại năm 2022 bằng nhiều thành tích ấn tượng, Arena Multimedia mong muốn tiếp tục là ngôi nhà chắp cánh ước mơ theo đuổi sự nghiệp thiết kế đồ họa của nhiều bạn trẻ.

Cuộc phỏng vấn với Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia diễn ra trong những ngày cuối cùng của 2022. Suốt một giờ trò chuyện, Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo của Arena Multimedia đã cho thấy, sự bứt phá của Arena ở thời điểm hiện tại không phải tự nhiên, mà là cả một quá trình xây dựng và định hình những giá trị bền vững từ nhiều năm về trước. Như cách để nhìn nhận về một năm "bình thường mới" tại cộng đồng sáng tạo này, anh đã chia sẻ rất nhiều khoảnh khắc và câu chuyện đặc biệt để ghi dấu chặng đường giáo dục của Arena trong năm qua.

3 ĐIỂM SÁNG TRONG BỨC TRANH GIÁO DỤC TẠI ARENA MULTIMEDIA

Nhìn lại 2022, nếu chỉ dùng một từ để miêu tả về hành trình giáo dục của Arena Multimedia trong năm nay thì với anh đó sẽ là từ gì?

Tôi sẽ chọn từ: Ổn định.

Vì sao anh lại chọn từ đó?

Trong chu trình giáo dục được xây dựng hơn 10 năm nay, điều làm tôi cảm thấy hài lòng nhất khi Arena Multimedia đã mở rộng được quy mô lẫn số lượng học viên chính là sự ổn định của hoạt động đào tạo. Sự ổn định đó đến từ chất lượng tuyển sinh đầu vào, chất lượng sản phẩm đầu ra, mà để làm được điều đó thì đội ngũ nhân sự tại mỗi trung tâm là một mắt xích quan trọng. Họ kịp thời hỗ trợ học viên và theo sát giảng viên để đảm bảo chất lượng mỗi giờ lên lớp. Với việc quản lý hàng nghìn học sinh thì khó có thể đáp ứng được hết các nguyện vọng, vừa lòng hết mọi người được, nhưng với một sự kiên trì, kiên định và có hệ thống hỗ trợ tốt thì tôi biết phòng đào tạo đã cố làm tốt nhất những gì họ có thể làm.

Arena Multimedia đã có một năm với nhiều dấu ấn giáo dục, nếu có thể chọn ra ba điểm nổi bật nhất thì đó sẽ là?

Trở lại sau một năm bị ảnh hưởng bởi dịch bệnh, 2022 là thời điểm các hoạt động đào tạo của Arena được triển khai đều đặn và chất lượng hơn. Nếu để chọn ra ba điểm nổi bật nhất trong số đó thì...

Đầu tiên sẽ là hai đêm nhạc: "Vì show" tại Hà Nội và "Trọn Acoustic" tại TP.HCM, do học viên thuộc câu lạc bộ âm nhạc của Arena Multimedia biểu diễn nhằm gây quỹ từ thiện cho những người gặp hoàn cảnh khó khăn. Đối với chúng tôi, hai đêm nhạc này là cơ hội để các bạn trẻ cởi mở giao lưu và thể hiện tài năng, đồng thời có trách nhiệm hơn đối với xã hội. Rất may mắn khi học viên Arena đều tham gia nhiệt tình và được công chúng đón nhận. Đây cũng là tiền đề để hy vọng về một thế hệ trẻ làm sáng tạo không những có khả năng chuyên môn tốt mà còn đề cao tinh thần nhân văn vì cộng đồng.



Điểm nổi bật thứ hai là những hoạ động ngoại khóa, du hè, thực tập... của Arena tạo được hứng thú để học viên tham gia đông đảo. Tôi nghĩ rằng, niềm tin và sự ủng hộ hết mình của các bạn trẻ chính là động lực để đội ngũ đào tạo tại Arena tiếp tục cho ra đời nhiều sự kiện ý nghĩa, từ đó kết nối và lan tỏa những giá trị tích cực của cộng đồng sáng tạo này.



Điểm nổi bật cuối cùng là trong năm 2022, Arena Multimedia ở cả hai miền đã tổ chức thành công sự kiện Trưng bày và Bảo vệ đồ án tập trung. Đây không phải là lần đầu tiên Arena tổ chức bảo vệ tập trung nhưng với năm nay chúng tôi yêu cầu các bạn làm nhiều hơn, trình bày tốt hơn, trách nhiệm với sản phẩm của mình hơn. Vì vậy, chương trình ra đời như một cách để các bạn trẻ thể hiện tài năng nghệ thuật, vừa tạo ra không gian mở cho những ai có niềm hứng thú với Mỹ thuật Đa phương tiện có dịp gặp gỡ, trao đổi và học hỏi thêm nhiều kiến thức bổ ích. Đối với những ngành học liên quan đến Nghệ thuật và Thiết kế, hoạt động trưng bày và triển lãm như vậy là điều bắt buộc phải có. Vì vậy chúng tôi kỳ vọng mỗi năm có thể tổ chức một lần với quy mô lớn hơn, chất lượng hơn.



NHỮNG THAY ĐỔI VỀ CHƯƠNG TRÌNH HỌC MANG ĐẾN NHIỀU KẾT QUẢ ĐÁNG KỲ VỌNG

Anh đánh giá ra sao về chất các lượng đồ án của học viên Arena năm 2022? Đâu là học kỳ mà anh cho là có nhiều sản phẩm bứt phá nhất trong năm nay?

Đồ án năm nay theo tôi đánh giá chất lượng hơn những năm trước. Chất lượng ở đây là sự đồng đều của các sản phẩm, thay vì chỉ có vài bài vượt trội thì mặt bằng chung giờ đây đều từ trung bình khá trở lên. Có hai lý do:

Thứ nhất, học viên đã quay trở lại học ổn định sau thời gian Lockdown vì Covid-19. Dĩ nhiên, với sự điều chỉnh kịp thời trong giai đoạn đó, chương trình đào tạo của Arena không bị ảnh hưởng quá nhiều, nhưng lại hạn chế sự kết nối, học hỏi và cạnh tranh giữa các bạn.

Thứ hai, học viên có định hướng rõ ràng, kiên trì và nghiêm túc. Trước đây, Mỹ thuật Đa phương tiện là một ngành học mới mẻ, các bạn trẻ dẫu hứng thú với nó nhưng vẫn còn mông lung trong việc định hướng nghề nghiệp. Ở thời điểm hiện tại thì khác, sự bùng nổ của công nghệ thông tin và những lĩnh vực thuộc về sáng tạo giúp họ có nhiều lựa chọn hơn cho tương lai. Qua những buổi bảo vệ đồ án, tôi nhận thấy các bạn trẻ rất tập trung và chịu khó học tập. Họ có nhiều ý tưởng tốt, cách thể hiện mới mẻ, liều lĩnh nhưng tỉnh táo. Vì vậy, nhiệm vụ của Arena là tạo ra một môi trường giúp các bạn khai phá tiềm năng và tự tin thể hiện chính mình.

Digital Product Design là kỳ học có nhiều sản phẩm bứt phá nhất trong năm nay. Điều này là kết quả của sự điều chỉnh chương trình và tư tưởng cho học viên. Thay vì chật vật với phần code như trước, hiện tại Arena đã bổ sung nhiều phần mềm để hỗ trợ học viên trong phần giả lập và tương tác. Các bạn sẽ có nhiều thời gian để quan tâm đến phần thiết kế giao diện website. Mục tiêu của Arena là có thể giúp học viên biết cách ứng dụng những tư duy về thẩm mỹ được lĩnh hội từ học kỳ 1 vào các sản phẩm thiết kế ở đa dạng nền tảng như app, website, v.v... một cách hợp lý, logic và thân thiện với người dùng.



Các nghề nghiệp liên quan đến lĩnh vực này cũng đang mở ra nhiều cơ hội phát triển cho người làm. Đó là lý do vì sao học viên có hứng thú nghiên cứu hơn, giải tỏa được gánh nặng tâm lý phải học những thứ khô khan, cứng nhắc.

NỖ LỰC TẠO DỰNG MỘT MÔI TRƯỜNG LÝ TƯỞNG CHO SỰ PHÁT TRIỂN CỦA HỌC VIÊN

Anh nghĩ điều gì trong phương pháp đào tạo giúp Arena trở nên khác biệt?

Có cơ hội tiếp xúc với nhiều phương pháp đào tạo cả trong lẫn ngoài nước, tôi nhận thấy nếu chúng ta cứ áp dụng cách dạy lý thuyết khô khan, nhồi nhét hay cầm tay chỉ việc thì đều không phù hợp với tính chất phát triển của ngành thiết kế.

Đó là lý do Arena Multimedia tạo ra một "hệ sinh thái" với môi trường lý tưởng để vừa trang bị kỹ năng mềm, vừa cung cấp kiến thức chuyên môn cho học viên. Chúng tôi có đội ngũ giảng viên chất lượng, chương trình học thay đổi phù hợp theo từng giai đoạn, kết hợp cùng các hoạt động đào tạo khác như: Hỗ

trợ việc làm, giao lưu doanh nghiệp, sự kiện và cuộc thi chuyên môn. Với mục tiêu mỗi bạn trẻ khi tốt nghiệp Arena đều phải tự đứng được trên đôi chân của mình, độc lập, tự chủ thay vì dựa dẫm vào người khác, hy vọng học viên có thể hiểu được giá trị mà chúng tôi muốn xây dựng. Đó cũng chính là sự khác biệt trong phương pháp đào tạo của Arena Multimedia.

> **Mỗi bạn trẻ khi tốt nghiệp Arena đều phải tự đứng được trên đôi chân của mình, độc lập và tự chủ.**

Hãy chia sẻ về một kỷ niệm mà anh và đội ngũ đào tạo đã trải qua trong năm nay?

Kỷ niệm thì nhiều lắm, nhưng vui nhất là lúc các bạn học viên khoe trúng tuyển tại các công ty lớn hay được tham gia vào những dự án quan trọng. Đó là nguồn động viên tinh thần rất lớn đối với đội ngũ đào tạo.

Tôi còn nhớ trong buổi lễ khai giảng diễn ra vào tháng 9 năm nay, One Universe – Đối tác tuyển dụng chiến lược của Arena Multimedia đã ngỏ lời muốn trao tặng một phần quà khen thưởng cho bạn học viên có thành tích học tập xuất sắc. Trùng hợp thay, học viên mà chúng tôi chọn ra lại đang làm việc ở mảng 3D tại chính doanh nghiệp này. Ông Kim Hang Kyong – Giám đốc One Universe đã vô cùng bất ngờ và dành rất nhiều lời khen về thái độ và khả năng chuyên môn của học viên Arena. Tuy chỉ là sự trùng hợp ngẫu nhiên nhưng chúng tôi lại vừa vui vừa xúc động vì kết quả đào tạo được các học viên của mình thể hiện rất xuất sắc. Thành quả mà các em đạt được chính là sự khích lệ lớn nhất để Arena Multimedia tiếp tục kiên trì với mục tiêu giáo dục của mình.



Arena khi mới có mặt tại Việt Nam và năm 2022 chắc chắn có rất nhiều thay đổi. Để chọn một năm mang tính bước ngoặt nhất trên hành trình giáo dục các bạn trẻ yêu sáng tạo, thì đó sẽ là năm nào?

Tôi sẽ chọn năm 2015, sau một chu trình vận hành, chúng tôi quyết định phải ngồi xuống nghiên cứu và điều chỉnh lại chương trình học sao cho phù hợp nhất với các bạn trẻ Việt Nam. Các môn học cần được thay đổi, bổ sung thêm những môn mới. Chương trình giảng dạy về Game Design và 3D Animation được tách thành hai mảng riêng cứ không gộp chung như trước. Bước qua giai đoạn khó khăn đó, học viên đã có một lộ trình học tập tốt hơn, cứ thế những sản phẩm đồ án chất lượng lần lượt ra đời và lên sóng đều đặn. Ngẫm lại mới thấy, để xây dựng được một quy trình đào tạo cùng đội ngũ làm đào tạo ổn định như hôm nay là một hành trình rất dài, mà đối với tôi, năm 2015 như một tấm bản lề để Arena bắt đầu bước vào hành trình xây dựng thương hiệu và định hình những giá trị vững bền.

2022 là năm "bình thường mới" đầu tiên Arena Multimedia bước ra khỏi đại dịch. Nhìn lại quá trình vận hành bộ phận đào tạo trong 2 năm Covid-19, anh thấy Arena làm được điều gì để khi chuyển sang giai đoạn mới có thể tự tin đã làm đúng và không bị lung lay trong thời gian đó?

Có ba điều mà chúng tôi đã làm trong giai đoạn căng thẳng đó:

- Nhanh chóng thay đổi chương trình học từ offline sang online.
- Cổ vũ học viên thay vì ngần ngại thì tại sao không thử một hình thức học tập mới.
- Kiên trì theo sát để không ai bị bỏ lại phía sau.

Kết quả là sau khi dịch bệnh được kiểm soát, có nhiều lớp vẫn yêu cầu được học online vì nhận ra những ưu điểm mà hình thức này mang lại. Điều đó chứng minh phương án và lộ trình học tập mà Arena thiết kế trong mùa dịch được vận hành tốt. Niên khóa 2019 – 2022 vừa mới làm lễ tốt nghiệp, đó là lứa học viên gần như phải gặp nhau qua Google Meet trong những kỳ học cuối cùng tại Arena, cũng là những kỳ có khối lượng kiến thức và công việc đồ sộ, nhưng hơn cả sự mong đợi của chúng tôi, họ đã vượt qua một cách xuất sắc.

> **Đối với tôi, năm 2015 như một tấm bản lề để Arena bắt đầu bước vào hành trình xây dựng thương hiệu và định hình những giá trị vững bền.**

Tại sao chúng tôi vẫn quyết tâm triển khai học online mặc cho rất nhiều phản đối?

Thứ nhất, chúng tôi không muốn phí hoài thời gian của học viên. Chờ đợi là điều quá xa xỉ trong thời điểm ấy bởi không biết dịch bệnh đến lúc nào mới chấm dứt.

Thứ hai, hình thức Virtual Learning không còn mới mẻ trên thế giới nhưng vẫn còn khá xa lạ tại Việt Nam. Đây chính là cơ hội để học viên tiếp cận với hình thức này để học tập mọi lúc, mọi nơi, vào bất kỳ thời gian nào chỉ với một chiếc máy tính được kết nối Internet.

Thứ ba, trong thời đại bùng nổ thông tin, kỹ năng giao tiếp và làm việc từ xa là vô cùng quan trọng.

Covid-19 dạy con người bài học về sự thích ứng. Chúng tôi có thể tự tin mà nói rằng, cả trong giai đoạn khó khăn nhất, Arena vẫn không dừng lại mà tiếp tục tiến về phía trước, đúng với điều mà chúng tôi vẫn dạy cho học viên của mình: Kiên trì và đừng bao giờ từ bỏ.

ĐỊNH HÌNH NHỮNG GIÁ TRỊ BỀN VỮNG

"Happy Designer" đã trở thành cụm từ gắn liền với phương châm giáo dục của Arena Multimedia trong những năm gần đây. Vậy thì tại sao lại là Happy Designer và sau chừng đó thời gian, anh có muốn thay đổi hay bổ sung gì cho cụm từ này không?

Tôi sẽ không bổ sung gì thêm cho cụm từ này vì nó đã gói gọn đầy đủ tinh thần mà tôi muốn truyền tải rồi.

Happy Designer là điều mà tôi đã nói với học viên của mình trong ngày các em tốt nghiệp. Tôi nghĩ, hạnh phúc là đích đến của mỗi con người, và đạt đến một trạng thái độc lập, có được sự tự do cá nhân, đó là lúc các em tìm thấy được hạnh phúc. Chỉ có lao động mới có độc lập, độc lập rồi ta lại mưu cầu tự do, và tri thức sẽ là chìa khóa để thực hiện hóa điều đó. Tôi hy vọng các bạn học viên đều sẽ là một "Happy Designer", tìm thấy niềm hạnh phúc trong công việc, làm điều mình thích và đóng góp giá trị cho gia đình và xã hội.

Có một câu mà anh vẫn thường nói với các học viên trong ngày tốt nghiệp, rằng: "Hành trình ở Arena khép lại chính là điểm bắt đầu cho những cơ hội mới". Theo anh, "cơ hội mới" với các học viên là gì, khi nhìn vào triển vọng ngành Multimedia Design hiện nay?

Đối với Arena Multimedia, hành trình đồng hành cùng các em bước vào ngành Mỹ thuật Đa phương tiện không chỉ dừng lại ở ngày tốt nghiệp mà sẽ còn được nối tiếp cho tới khi học viên tìm thấy bến đỗ phù hợp trên con đường phát triển sự nghiệp.

Chúng ta cần hoàn thiện bản thân hằng ngày. Sự hoàn thiện mà tôi đề cập đến ở đây là nhân cách, kinh nghiệm, kỹ năng sống và kiến thức chuyên môn. Còn cơ hội hay mức thu nhập lý tưởng thì luôn rộng mở để chúng ta có thể sống với nghề này. Tôi lấy ví dụ: Ngoài những hình thức kinh doanh truyền thống, giờ đây muốn tiếp cận khách hàng, các doanh nghiệp cần đưa nội dung lên đa dạng các nền tảng như Youtube, Facebook, Tik Tok, Instagram. Điều đó cần đến sự hỗ trợ của những người làm về Graphic Design, UI/UX, Website, 3D Game, 3D Animation. Đây chính là cơ hội của Multimedia Designer trong thời đại mới.

> **Nhiệm vụ của Arena là tạo ra một môi trường giúp các bạn khai phá tiềm năng và tự tin thể hiện chính mình.**

Ngoài những chia sẻ ở trên, thì vào năm sau, kế hoạch và phương pháp đào tạo của Arena Multimedia sẽ có những điểm gì đáng chú ý, thưa anh?

Năm sau, kỳ vọng của chúng tôi là chiêu mộ thêm nhiều giảng viên giỏi, nhiệt huyết và trẻ trung. Nâng cao kỹ năng nghiệp vụ của đội ngũ đào tạo. Tổ chức thêm nhiều sự kiện và nhận được sự đón nhận của học viên. Thật ra giáo dục là một hành trình lâu dài mà không thể muốn thay đổi là ngay lập tức có thể làm được. Mỗi năm cải thiện một chút, không cần đi nhanh, chỉ cần chậm mà chắc, đó là điều mà Arena Multimedia hướng đến.

Xin hỏi anh câu cuối cùng, một năm sắp qua với rất nhiều sự nỗ lực, thử thách và cơ hội bứt phá. Anh muốn nói điều gì với các cộng sự đào tạo tại Arena Multimedia lẫn các bạn học viên của mình hay không?

Một năm đồng hành với các bạn học viên cũng như đội ngũ làm giáo dục tại Arena Multimedia, điều tôi vui nhất là năm nay được gặp gỡ, trò chuyện với nhau nhiều hơn mà không còn phải giữ khoảng cách như trước (cười).

Nói đùa vậy thôi chứ tôi muốn dành lời cảm ơn đến tất cả các cộng sự và các học viên Arena đã cùng nhau đồng hành và tạo ra một năm với nhiều thành tựu và dấu ấn. Tuy vẫn còn rất nhiều thử thách ở phía trước nhưng đừng quá áp lực, việc của chúng ta là tập trung làm thật tốt mục tiêu mình đề ra, và dần dần tìm thêm nhiều niềm vui trong cuộc sống, hoàn thiện bản thân qua từng ngày.

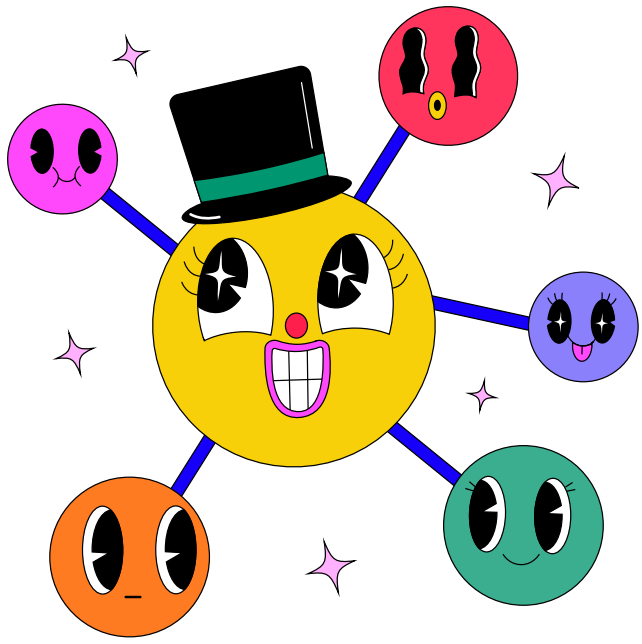
Hy vọng những chia sẻ của tôi có thể giúp các bạn tìm thấy phương hướng để phát triển đúng đắn. Nhìn lại năm cũ, hướng về năm mới, chúc các bạn sớm thành công với những dự định sắp tới.

Cảm ơn anh về buổi trò chuyện và chúc Arena Multimedia bước sang năm 2023 với thật nhiều dấu ấn mới.





03



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC HỌC KỲ 1

GRAPHIC DESIGN

BỘ NHẬN DIỆN:

BÁNH TA

| Graphic Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Ngược dòng thời gian, xu hướng tìm về những sản phẩm mang hơi thở cội nguồn dân tộc có lẽ chưa bao giờ là lỗi thời. Nếu để ý, trong vài năm trở lại đây, xu hướng tìm về tuổi thơ, trân trọng những giá trị truyền thống đang mai một mỗi ngày đang trở thành một chủ đề được nhiều người tìm kiếm. Ngoài trân trọng những nét đẹp của văn hoá dân tộc, họ còn là những người trân trọng ký ức của mình. Bánh Ta ra đời là để mọi người tìm về những hương vị quen thuộc đó bằng những chiếc bánh thân thuộc có từ dân gian.

THÔNG TIN:

Lớp	D2110H2
Cơ sở	Tân Bình
GVHD	Phan Nhật Trung
Thành viên	Lê Nguyễn Tường Vy
	Trần Ngọc Vân Anh
	Cái Tuyết Như

ẢNH THÀNH VIÊN:



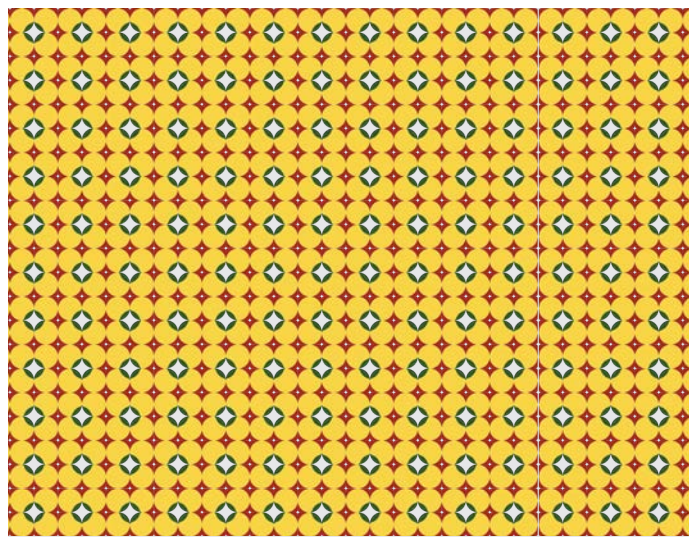
LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:


Đính
BÁNH CỐM SỮA
BÁNH CHUỐI ÉP NƯỚNG
BÁNH GIÒ
BÁNH DẺO
BÁNH ÍT LÁ GAI


MENU
MỚI
Bánh dày gio
Bánh pía
Bánh ống gạo
Bánh ít lá gai
Bánh tiêu
Bánh bò
Bánh cốm sữa
Bánh chuối nếp nướng
Bánh giò
ĐẶC BIỆT


Đính
Lê Nguyễn Tường Vy


Đính



BỘ NHẬN DIỆN:

KEREAVED CARE ORGANIZATION

| Graphic Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

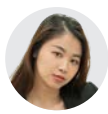
Kereaved Care Organization là tổ chức nhân đạo hàng đầu thế giới, với mục tiêu đồng cảm, sẻ chia cùng những người đang phải gánh chịu nỗi đau mất mát người thân vì căn bệnh Ung thư. Lấy cảm hứng từ nghệ thuật Kintsugi của Nhật Bản – nghệ thuật tái sinh đồ gốm bằng vàng, Kereaved mong muốn giúp bạn chữa lành nỗi đau, một lần nữa bắt đầu lại cuộc sống với phiên bản tốt đẹp hơn.

THÔNG TIN:

Lớp	D2107L1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Nguyễn Thị Kim Lan
Thành viên	Trần Minh Trung
	Hà Thị Thúy Kiều
	Nguyễn An Quỳnh Như

ẢNH NHÓM:



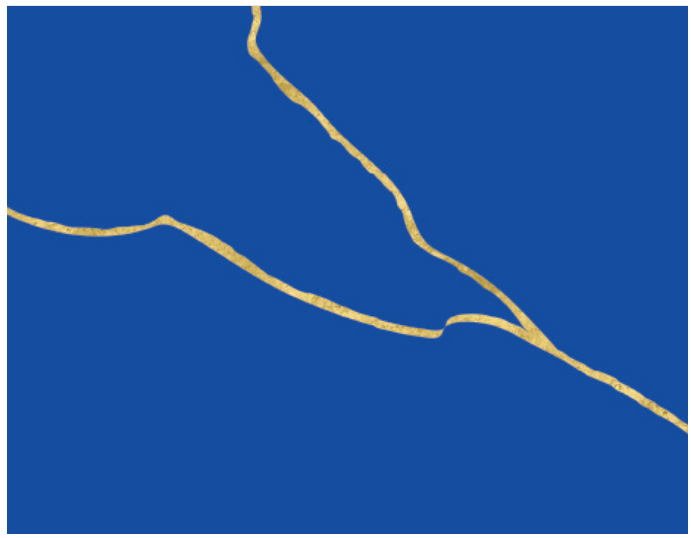


LOGO:

KEREAVED®

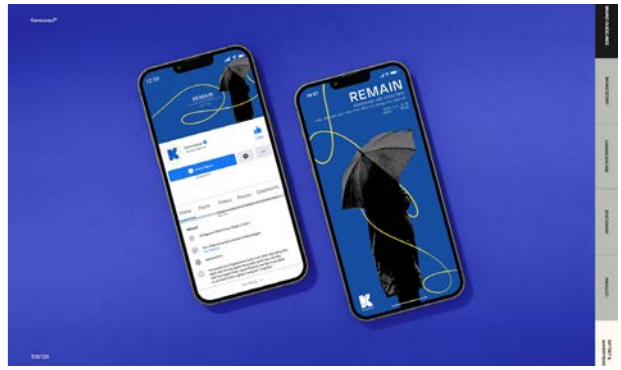
PRIMARY COLORS:

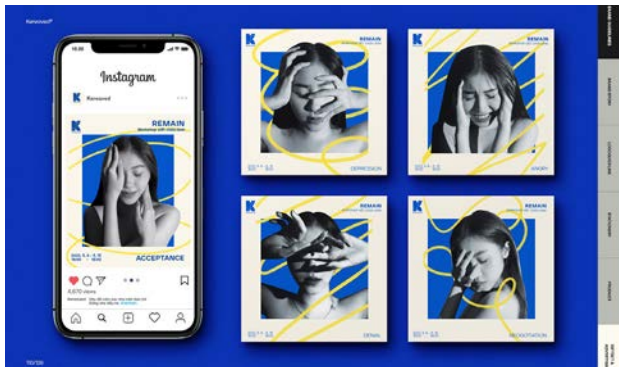
VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:


Tâm Thức
Tâm Thức
Tâm Thức


REMAIN


Instagram
REMAIN
ACCEPTANCE




BANNER
REMAIN
Accompany Xoai Studio

BỘ NHẬN DIỆN:

COTA

| Graphic Design |

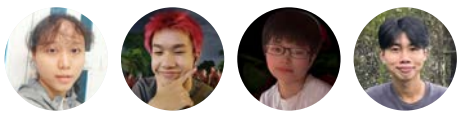
GIỚI THIỆU CHUNG:

COTA là thương hiệu ra đời nhằm hiện thực hóa mong muốn mang đến giá trị tinh thần cho cộng đồng đam mê sưu tầm các tác phẩm Art Toy tại Việt Nam. Lấy giá trị nghệ thuật làm tinh thần cốt lõi, COTA hy vọng giúp người trẻ thêm thấu hiểu về nghệ thuật đương đại thông qua loạt câu chuyện ý nghĩa ẩn giấu phía sau các nhân vật Art Toy, cũng như góp phần vào sự phát triển của nền kinh tế sáng tạo Việt Nam.

THÔNG TIN:

Lớp	D2108H1
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Phan Nhật Trung
Thành viên	Lê Thị Ngọc Hân
	Đỗ Cao Tần
	Hồ Thị Ngọc Thảo
	Võ Hoài Thống

ẢNH THÀNH VIÊN:



LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:




MILUU
PIKAA


COTA


Tongo
#01
Toybox
Limited edition
COTA
2022


ART
TOYS
ART Playground
COTA
RELEASE ON
FRI
6 MAY
2022

BỘ NHẬN DIỆN:

SIGMA GROOMING

| Graphic Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Sigma Grooming là tên gọi của thương hiệu sáp vuốt tóc được học viên Arena Multimedia khai sinh vào tháng 3/2022 với mục tiêu trở thành một trong những thương hiệu hàng đầu về sáp vuốt tóc cho nam giới tại thị trường Việt Nam. Hình ảnh đại diện cho thương hiệu này là đồng hồ cát, biểu tượng cho sự bền vững lâu dài với thời gian của thương hiệu, đồng thời gợi cảm giác năng động, gọn gàng, lịch lãm của khách hàng khi sử dụng sản phẩm.

LOGO:

SIGMA
GROOMING

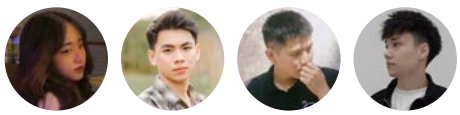
THÔNG TIN:

Lớp	D2108L
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Vũ Quang Chiến
Thành viên	Nguyễn Linh Trang
	Cù Minh Tân
	Hồ Anh Quân
	Nguyễn Việt Anh

PRIMARY COLORS:

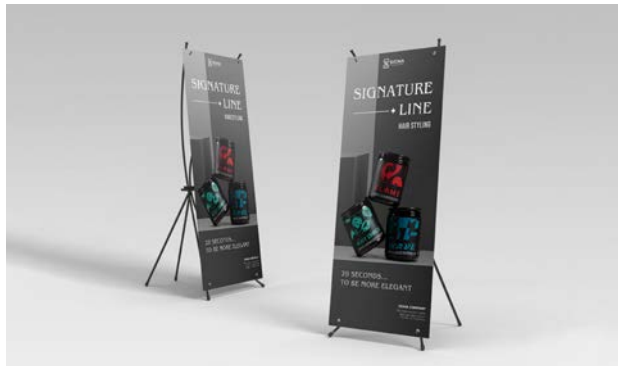
VISUAL IDENTITY:

ẢNH THÀNH VIÊN:



OVERVIEW:


Ho Anh Quan
SIGMA


SIGNATURE
LINE


20 SECONDS...
TO BE MORE ELEGANT


FRESH SCENT
NATURAL EFFECT
STRONG
HOLD
PERFECT SHINE


SIGMA
GROOMING

BỘ NHẬN DIỆN:

MINDARY

| Graphic Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Nguồn cảm hứng giúp hình thành đồ án thiết kế bộ nhận diện thương hiệu Mindary khởi đầu từ mong muốn phục vụ cộng đồng, cung cấp giải pháp trị liệu cho người đang đối mặt với nguy cơ mắc các vấn đề liên quan đến sức khỏe tinh thần. Thông qua ứng dụng, người dùng có thể đặt lịch khám bệnh trực tuyến cùng bác sĩ, ghi chép nhật ký sức khỏe tâm lý mỗi ngày để theo dõi. Đặc biệt, Mindary hỗ trợ người sử dụng học hỏi kiến thức về tâm lý để nâng cao chất lượng sống bản thân, cũng như liên hệ hỗ trợ trong trường hợp cần thiết.

THÔNG TIN:

Lớp	D2110M
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Đỗ Tuấn Nhã
Thành viên	Vũ Vân Hằng
	Nguyễn Khánh Hạ

ẢNH THÀNH VIÊN:

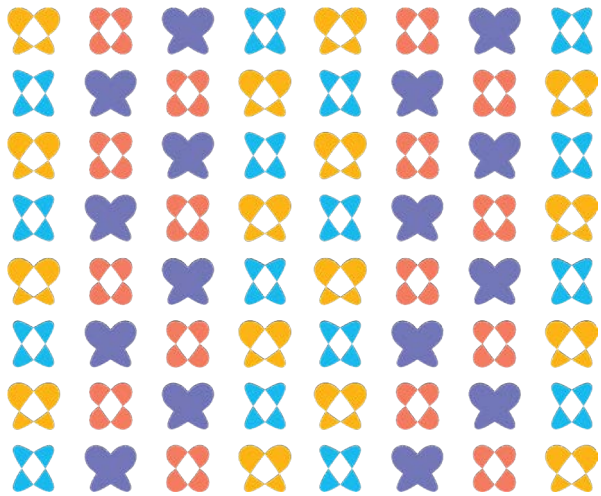



LOGO:

MINDARY
The Diary of your Mind

PRIMARY COLORS:

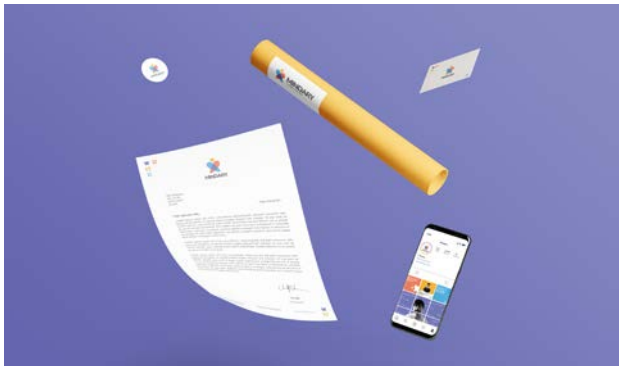
VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:


MINDARY






SỐNG THẬT VỚI CẢM XÚC VÀ NGHĨ VỀ NHỮNG ĐIỀU TỐT ĐẸP
CẢM XÚC CỦA CẬU CŨNG QUAN TRỌNG
MINDARY


CẢM XÚC VÀ NGHĨ VỀ NHỮNG ĐIỀU TỐT ĐẸP
#HOMNAYTOIVIET
Không ổn cũng không sao!
CẢM XÚC CỦA CẬU CŨNG QUAN TRỌNG
MINDARY
SỐNG THẬT VỚI CẢM XÚC VÀ NGHĨ VỀ NHỮNG ĐIỀU TỐT ĐẸP

BỘ NHẬN DIỆN:

WORK MODE COWORKING SPACE

| Graphic Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Thấu hiểu tâm lý người trẻ, dự án Work Mode Coworking Space ra đời nhằm cung cấp không gian học tập, làm việc tiện nghi và thoải mái nhất dành cho giới trẻ. Đây là địa điểm mang đến trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ, giúp tăng cường tối đa sự tập trung cho khách hàng.

LOGO:

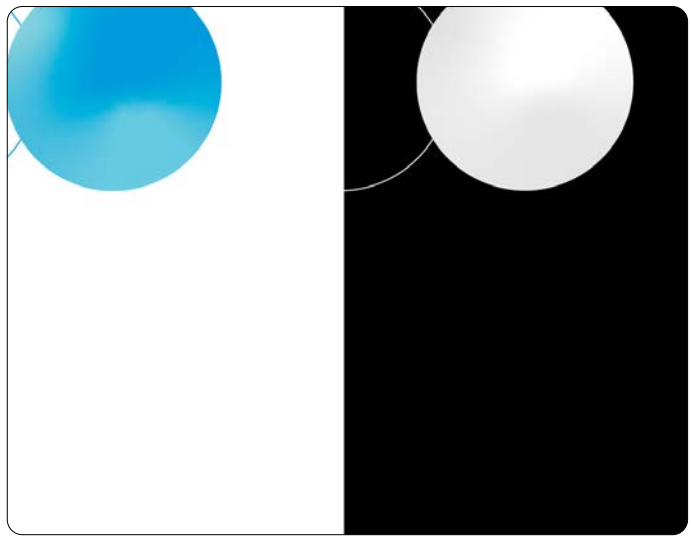
WORK MODE
Coworking Space

THÔNG TIN:

Lớp	D2106M
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Trần Quốc Lợi
Thành viên	Đoàn Ngọc Hà

PRIMARY COLORS:

VISUAL IDENTITY:



ẢNH THÀNH VIÊN:

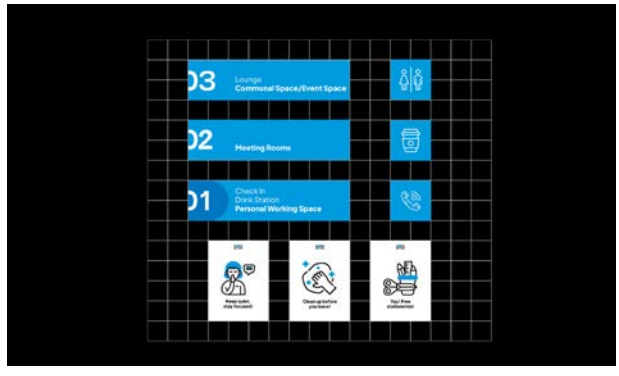


OVERVIEW:


WORK MODE
Coworking Space

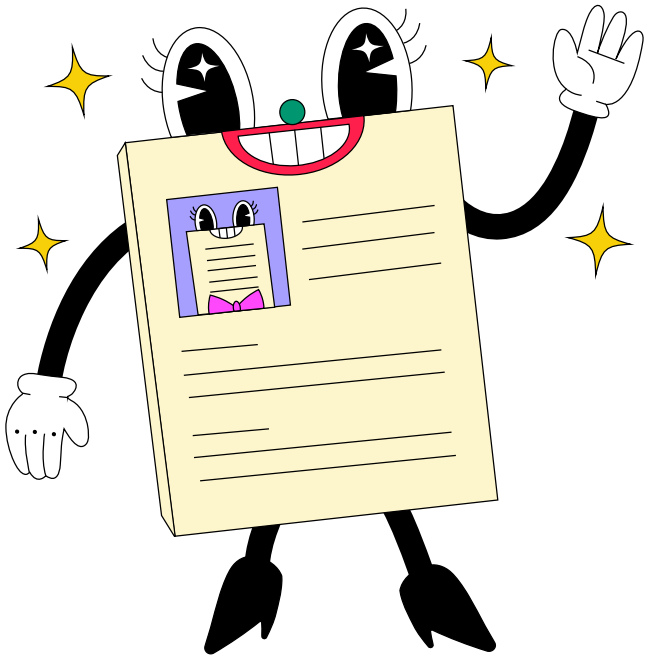

Leaving Your Corporate Job To Become a Freelancer:
YAY or NAY?


Nâng cấp không gian, nâng tầm ý tưởng!


03 Lounge Communal Space/Event Space
02 Meeting Rooms
01 Check In Drink Station Personal Working Space


WORK MODE

04



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC HỌC KỲ 2

DIGITAL PRODUCT DESIGN

THIẾT KẾ UI/UX:

HELPPI

| Digital Product Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Helppi là ứng dụng được ra đời nhằm mục đích cung cấp giải pháp hỗ trợ người dân Việt Nam chăm sóc mái ấm gia đình. Thông qua sự kết nối giữa người tìm kiếm sự hỗ trợ (seeker) và người giúp đỡ (helper), Helppi cho phép bạn thể hiện sự quan tâm dành cho người thân yêu từ những việc nhỏ nhất như chuẩn bị một bữa ăn, bữa tiệc nhỏ cuối tuần.

THÔNG TIN:

Lớp	D2006M2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Lê Trần Tuấn Anh
Thành viên	Bùi Tiến Đạt
	Võ Thị Hạnh Quỳnh
	Nguyễn Hữu Tiến
	Lương Đan Vy

ẢNH THÀNH VIÊN:



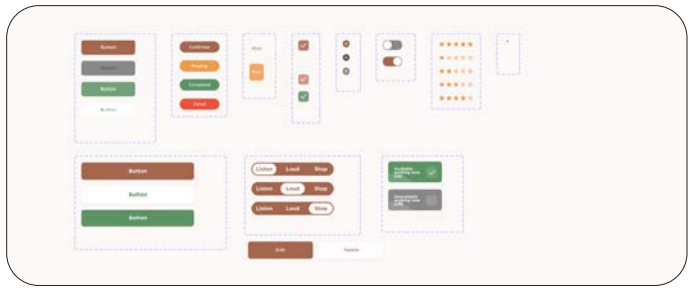



LOGO:

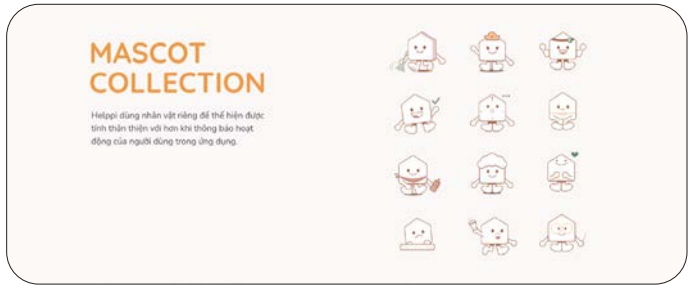


UI KIT:

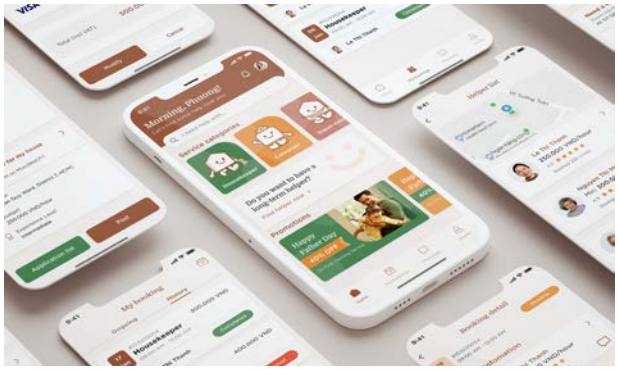
Web button

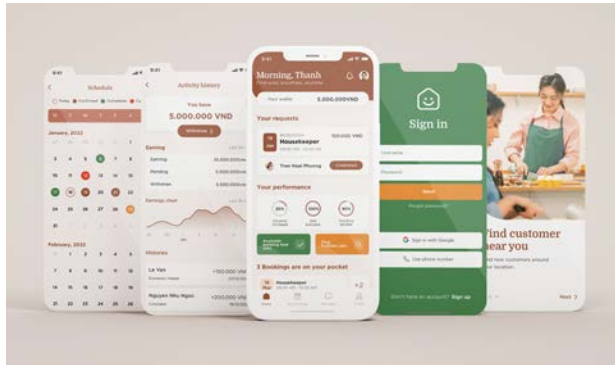


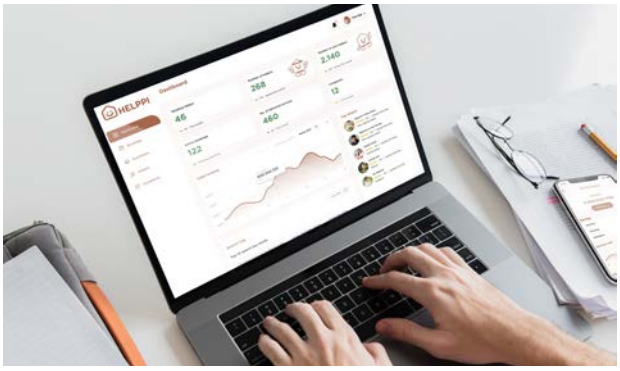
Design



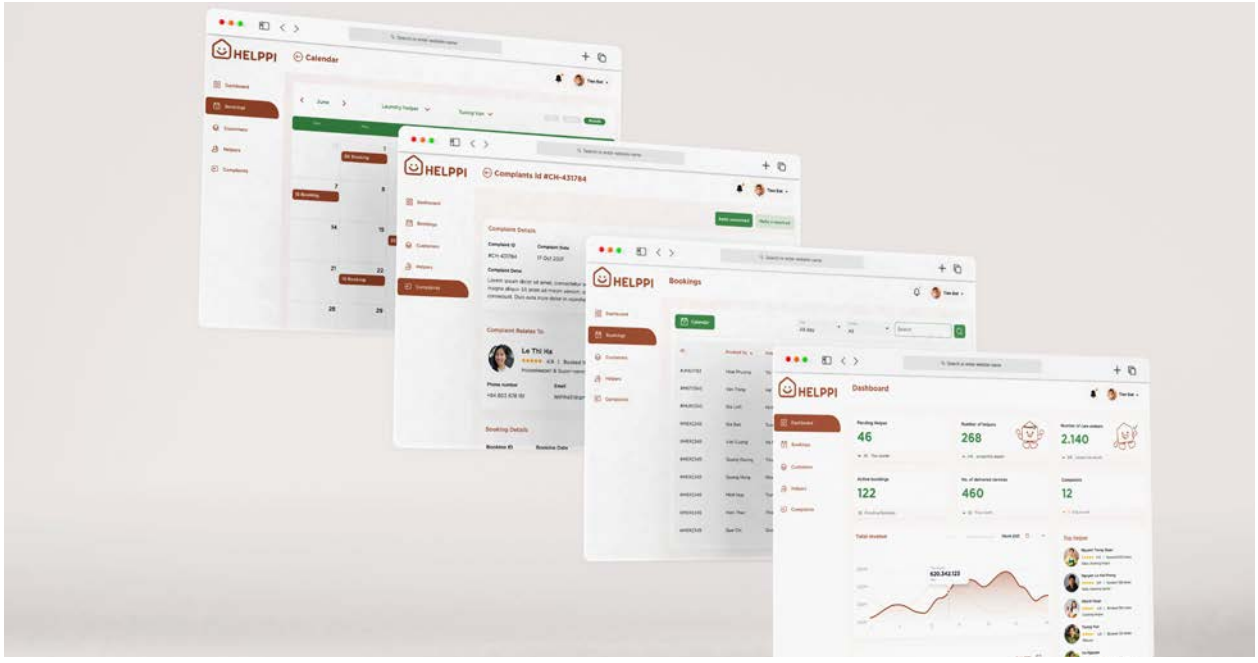
OVERVIEW:


Morning, Phương!
Service categories
Promotions
Happy Father Day
40% OFF


Morning, Thanh
5.000.000 VND
Your requests
Your performance
Sign in


HELPPI
Dashboard


HELPPI


HELPPI
Calendar
Complants Id #CH-431784
Bookings
Dashboard
46
268
2.140
122
460
12

THIẾT KẾ UI/UX:

FELICE WEDDING STUDIO

| Digital Product Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Lễ cưới là sự kiện trọng đại nhất trong cuộc đời của mỗi người, vì vậy không quá ngạc nhiên khi nhiều người đã phải tốn hàng tháng thậm chí là hàng năm chỉ để lên những ý tưởng độc đáo cho ngày lễ trọng đại này với mong muốn đó sẽ là một ngày đáng nhớ cho chính bản thân mình cũng như để lại những ấn tượng sâu sắc cho khách mời đến tham dự. Nhưng để chuẩn bị cho một đám cưới thật không dễ dàng, từ khâu lên ý tưởng đến lúc thực hiện, tìm kiếm địa điểm tổ chức, ước lượng chi phí, kiểm soát khách mời và nhiều vấn đề khác. Sẽ dễ dàng hơn nếu bạn có những chuyên gia và cả một đội ngũ giúp đỡ và tư vấn. Từ đó mang đến cho các cặp đôi một hôn lễ chỉn chu, tiết kiệm thời gian, công sức và chi phí. Đó chính là lý do mà Felice ra đời. Chúng tôi mong rằng tất cả các cặp đôi sẽ luôn hạnh phúc như chính cái tên của thương hiệu Felice.

THÔNG TIN:

Lớp	D2010K1
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Phan Nhật Trung
Thành viên	Nguyễn Phan Hương Lan
	Nguyễn Hồng Thư
	Phạm Thị Ngọc Nga

ẢNH THÀNH VIÊN:



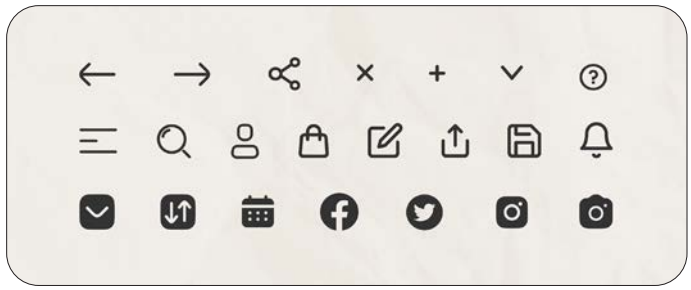


LOGO:



UI KIT:

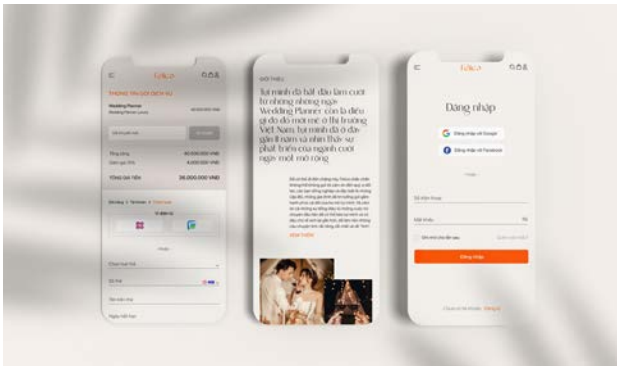
Web icon

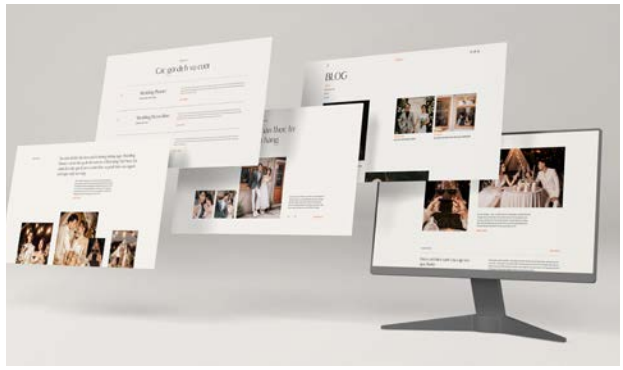


Web button



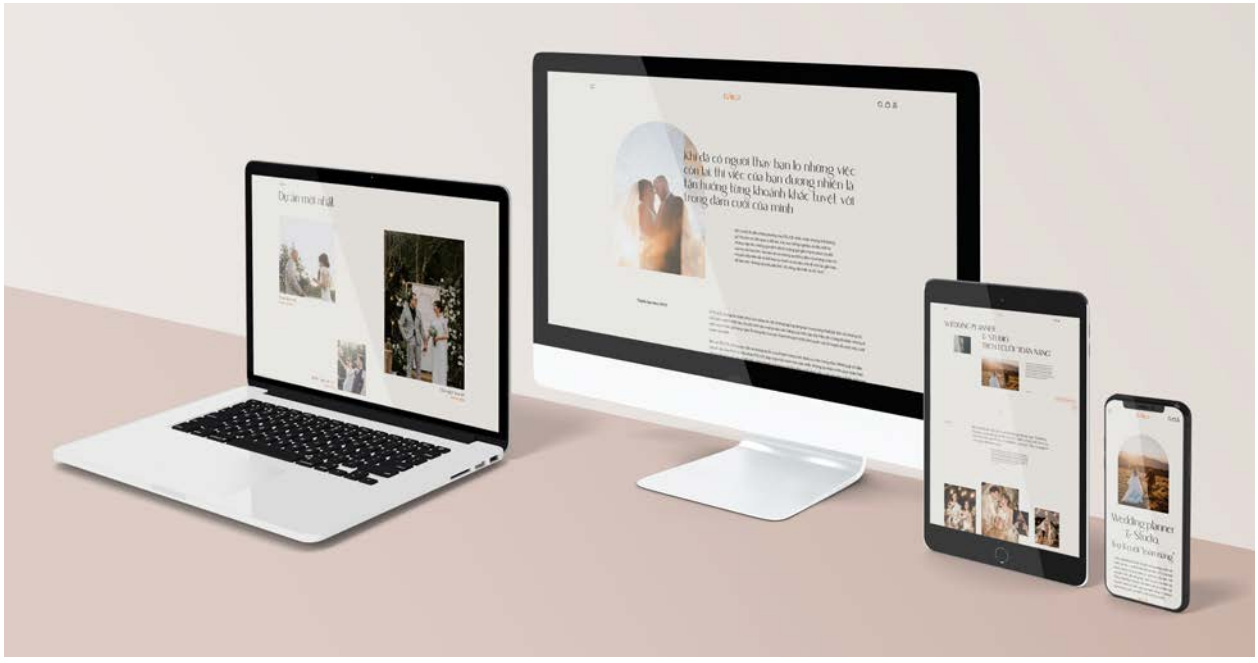
OVERVIEW:


Đăng nhập


BLOG


Các gói dịch vụ cưới hỏi


Trang trí tiệc cưới trọn gói



THIẾT KẾ UI/UX:

HELPY

| Digital Product Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Đồ án thiết kế giao diện app chăm sóc trẻ tự kỷ Helpy được hình thành với mong muốn mang đến giá trị tích cực, giúp các bé có môi trường phát triển lành mạnh cả về vật chất và tinh thần một cách tối ưu nhất. Ứng dụng như một người bạn hỗ trợ, đồng hành cùng phụ huynh trong việc tiếp cận nguồn kiến thức khoa học về chăm sóc trẻ tự kỷ, gia tăng sự hiểu biết để lựa chọn và sử dụng những biện pháp can thiệp hiệu quả. Đồng thời, ứng dụng cũng sẵn sàng kết nối người dùng với đội ngũ chuyên gia, người chăm sóc trẻ và các trung tâm uy tín, an toàn. Trước thực tế các cơ sở đáp ứng nhu cầu chất lượng chủ yếu tập trung tại những thành phố lớn, Helpy góp phần giải quyết bài toán về quy chuẩn can thiệp và chăm sóc trẻ tự kỷ.

THÔNG TIN:

Lớp	D2109K
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên	Trần Thu Trang
	Bùi Thị Huyền Trang
	Lại Ngọc Hà
	Nguyễn Thiên Sơn

ẢNH THÀNH VIÊN:

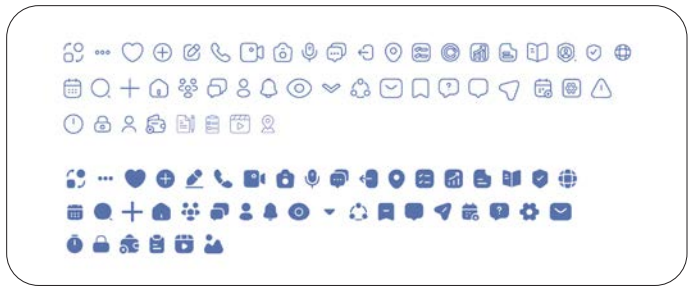


LOGO:



UI KIT:

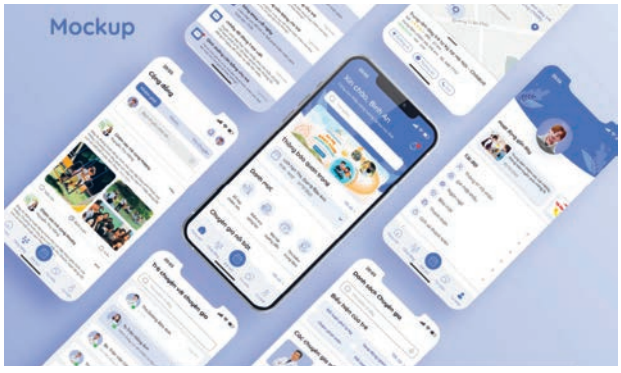
Web icon



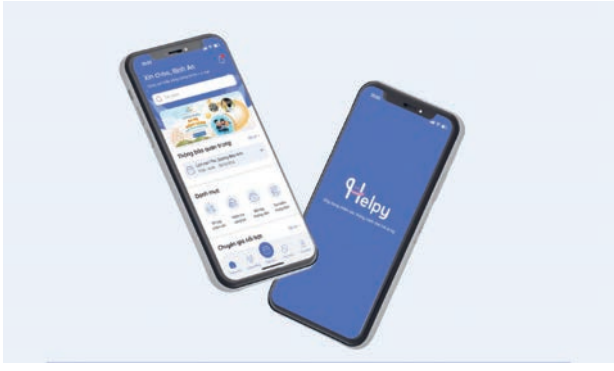
Design

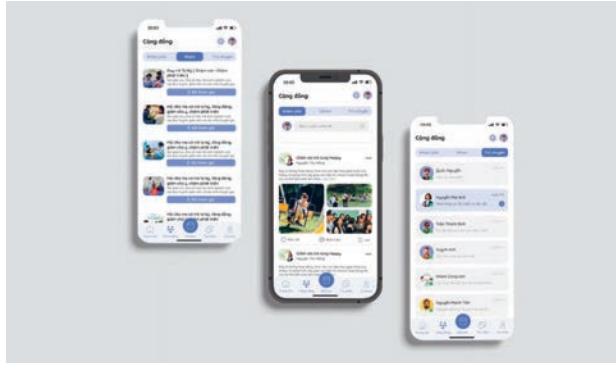


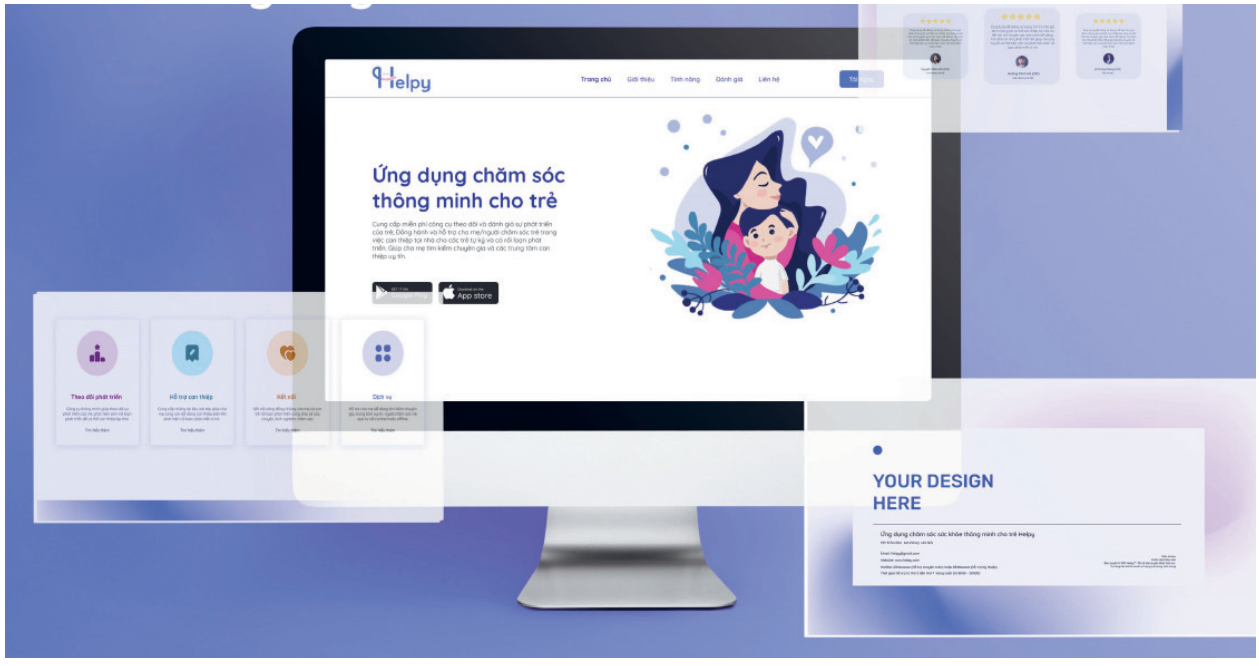
OVERVIEW:


Mockup




Helpy




Helpy
Trang chủ
Giới thiệu
Tính năng
Đánh giá
Liên hệ
Ứng dụng chăm sóc thông minh cho trẻ
App store
YOUR DESIGN HERE

THIẾT KẾ UI/UX:

PAN KITCHEN

| Digital Product Design |

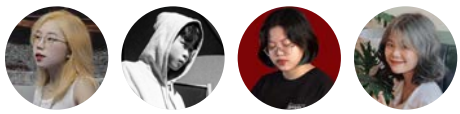
GIỚI THIỆU CHUNG:

Pan Kitchen là trang web và ứng dụng chia sẻ công thức nấu ăn, giúp đáp ứng nhu cầu thực tế của những người yêu thích công việc vào bếp. Chú vịt trắng đội mũ đầu bếp là linh vật đại diện cho thương hiệu và cũng là logo chính của Pan Kitchen.

THÔNG TIN:

Lớp	D2009H
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Trần Quang Sơn
Thành viên	Lương Thị Lụa
	Nguyễn Thu Trang
	Vũ Ngọc Nương
	Nguyễn Quang Khánh

ẢNH THÀNH VIÊN:



LOGO:

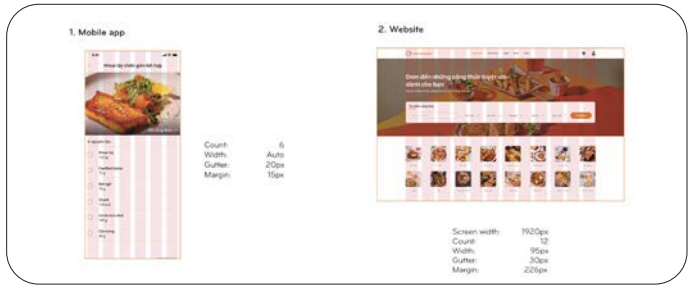


UI KIT:

Web button

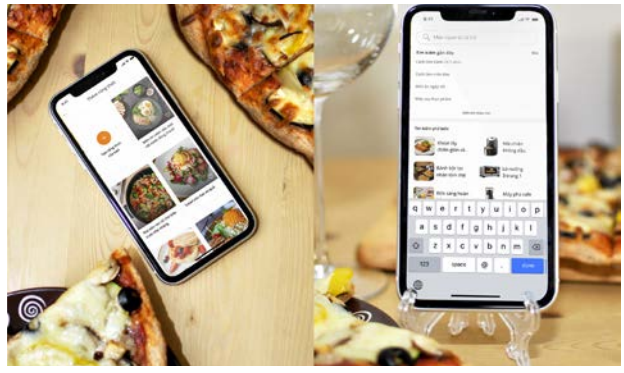


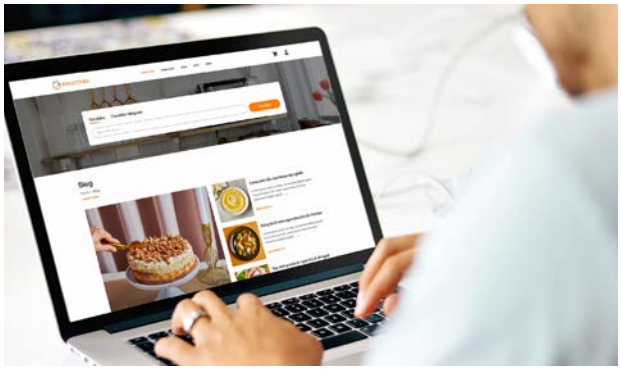
Grid system

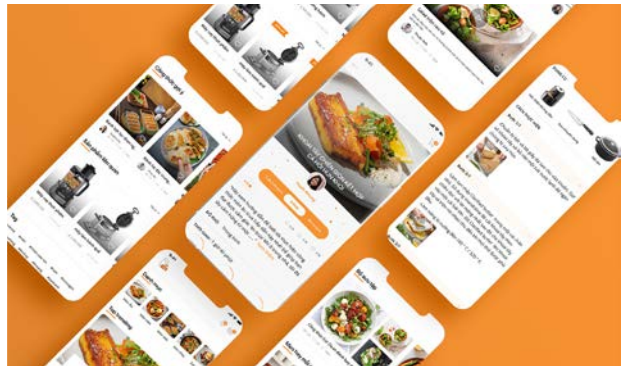


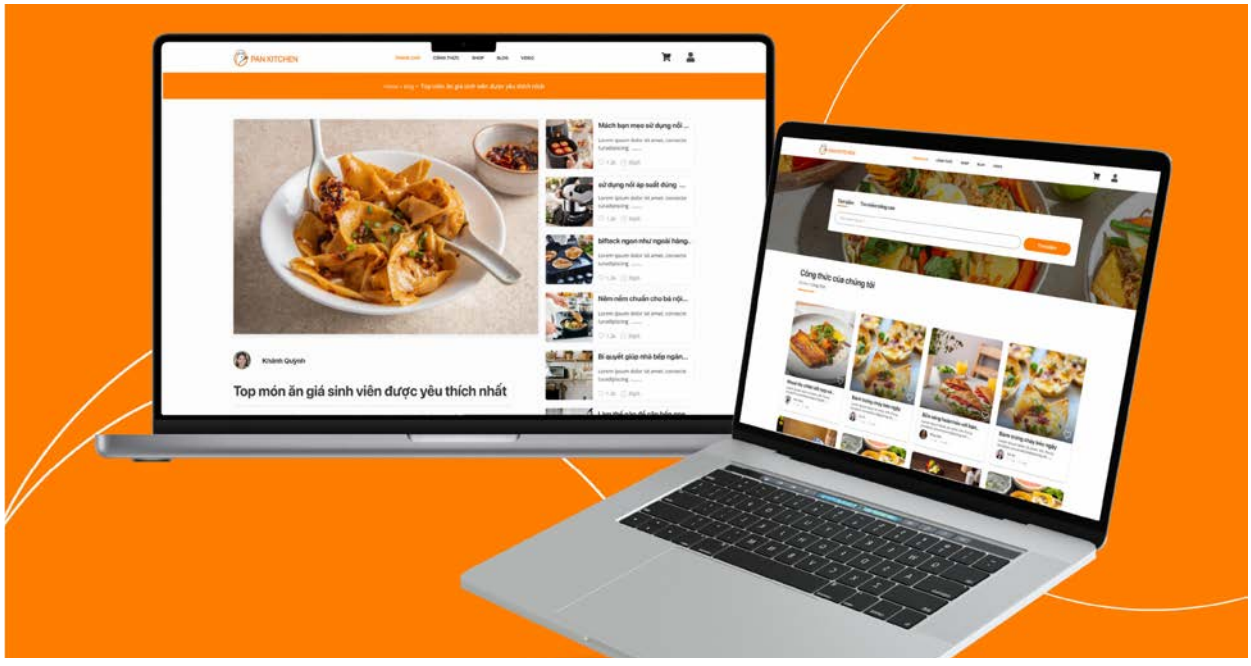
OVERVIEW:











THIẾT KẾ UI/UX:

BUBASPACE

| Digital Product Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Đồ án thiết kế giao diện website Bubaspace là ý tưởng ra đời với mục đích tạo ra không gian kết nối dành cho cộng đồng người trẻ, nơi mà họ có thể tự do vui chơi, sáng tạo với những người bạn cùng "tần số". Bubaspace tập hợp đa dạng tính năng như tạo phòng, gọi video, nhắn tin, chia sẻ các tệp phương tiện, v.v... Toàn bộ đồ án bao gồm 4 nội dung chính: giới thiệu tổng quan về ý tưởng, thiết kế logo, UI Design và Components. Trong đó, phần UI Design nổi bật bởi sự chú trọng vào tính đơn giản với phong cách thiết kế tối giản, màn hình dark mode tạo sự thoải mái cho người dùng trong quá trình trải nghiệm website.

THÔNG TIN:

Lớp	D2106M
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên	Nguyễn Trung Anh
	Nguyễn Nhật Linh
	Nguyễn Thị Thanh Tâm

ẢNH THÀNH VIÊN:

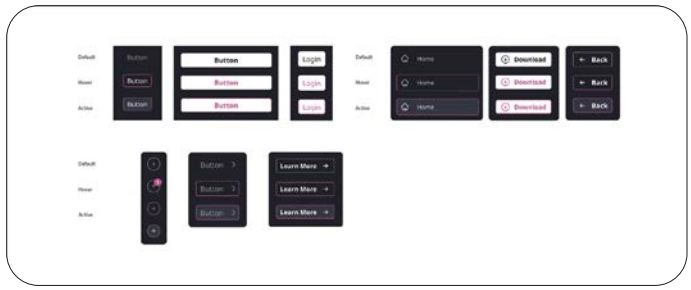


LOGO:

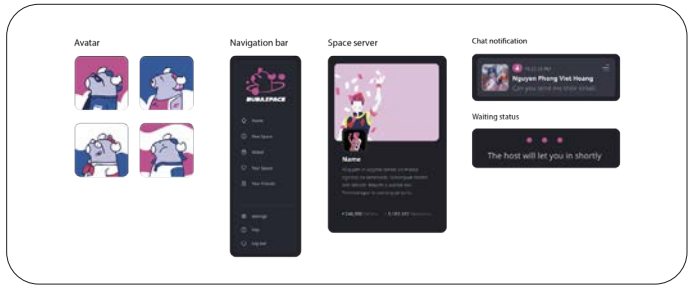


UI KIT:

Web button



Element



OVERVIEW:

PC interface
/giao diện máy tính/




PC interface
/giao diện máy tính/




PC interface
/giao diện máy tính/

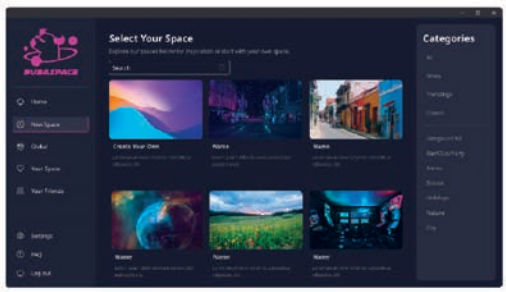



PC interface
/giao diện máy tính/



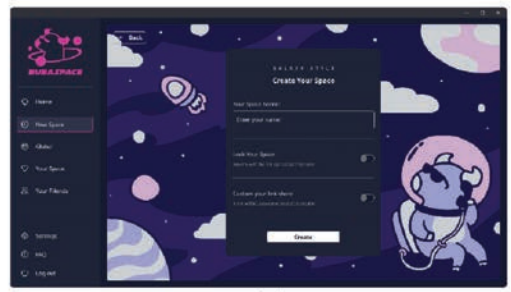

PC interface
/giao diện máy tính/

Giao diện chính



Tạo phòng

Giao diện chính



Tạo phòng

THIẾT KẾ UI/UX:

LET'S MIX

| Digital Product Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Thiết kế giao diện website Let's mix là đồ án ra đời với mong muốn giải quyết những vấn đề liên quan đến việc sử dụng và quản lý phông chữ trong lĩnh vực thiết kế và đời sống hằng ngày. Let's mix sẵn sàng đưa ra các gợi ý phông chữ phù hợp với từng nhu cầu và đối tượng sử dụng, cũng như tích hợp đa dạng kiểu chữ thuộc nhiều chủ đề như âm nhạc, thời trang, giáo dục, nhiếp ảnh, v.v... Đồng thời, người dùng còn có thể tự điều chỉnh, phối hợp và sắp xếp các phông chữ để phục vụ từng yêu cầu sử dụng riêng biệt.

THÔNG TIN:

Lớp	D2109K1
Cơ sở	Tân Bình
GVHD	Vũ Thị Thanh Thúy
Thành viên	Nguyễn Ngọc Linh
	Võ Hoài Nam
	Quách Tuyết Nghi
	Phạm Hải Đăng

ẢNH THÀNH VIÊN:



LOGO:

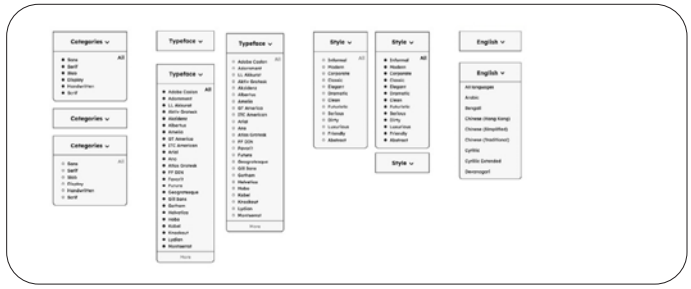
Let's mix

UI KIT:

Web button



Dropdown



OVERVIEW:



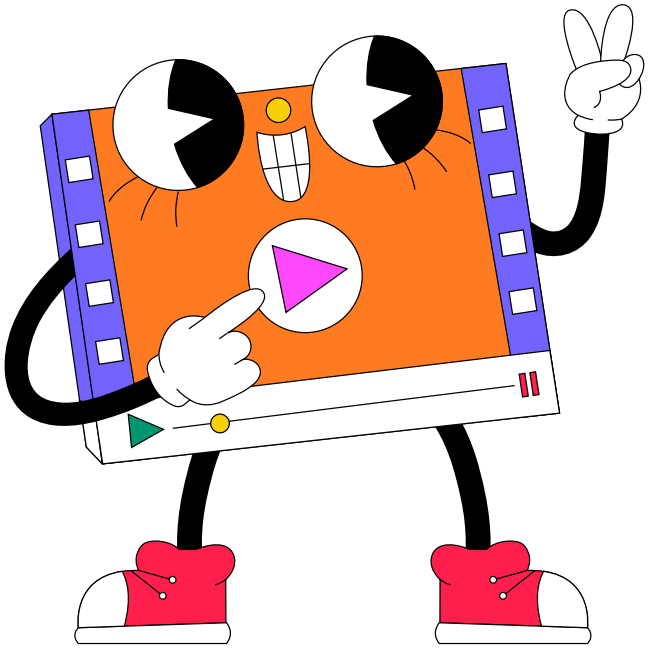

Web Typography Course


Web Typography Course


BÚNG TAY
CÓ NGAY
Let's mix
PHÔNG CHỮ
Roboto
Lexend Deca
Khám phá NGAY


BÚNG TAY
CÓ NGAY
Let's mix
Mix font theo cách của bạn
PHÔNG CHỮ
Roboto
Lexend Deca
Khám phá NGAY
www.letsmix.com

05



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC HỌC KỲ 3

DIGITAL FILMMAKING

LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

SÀI GÒN "RA DẺ"

| Digital Filmmaking |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Bắt nguồn từ sự say mê nét đẹp của Sài Gòn, mê những khu nhà, con hẻm chen chúc chật chội, mê cách hành xử chẳng quá lịch sự tử tế và mê cả những sự yêu thương, đùm bọc lẫn nhau dù bạn có ở bất cứ nơi đâu của Sài Gòn.

Đã có quá nhiều những tác phẩm như tranh ảnh, tư liệu, phim lấy chủ đề Sài Gòn để khai thác nhiều khía cạnh sâu bên trong đó. Và từ những sản phẩm truyền cảm hứng như vậy lại cho ta yêu Sài Gòn hơn nữa và muốn đưa được nhiều sản phẩm về Sài Gòn đến với công chúng.

THÔNG TIN:

Lớp	D1907K1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Molly Phương Nguyễn
Thành viên	Nguyễn Thúy Diễm Hạnh
	Huỳnh Tịnh Nghi
	Lý Hán Tường
	Ngô Tuấn Tài

ẢNH THÀNH VIÊN:



POSTER:



PHÂN CẢNH:




VỊ BIA ĐỘT PHÁ
VỚI DIỆN MẠO M
BIA SAIGON SPECIAL






SAIGON
ĐẶC BIỆT
MÀU MÈ

LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

PHÚC

| Digital Filmmaking |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Với đồ án học kỳ 3A, mang đến một bộ phim ngắn tâm lý, chính kịch Phúc lấy bối cảnh tại vùng quê ở Hậu Giang. Nội dung phim xoay quanh 2 cha con, ông Ba (Mai Điền) và Phúc (Bảo Định). Dù yêu thương nhau nhưng khoảng cách thế hệ đã đem đến những bất đồng lớn giữa hai ba con.

Liệu cả hai có thể cho nhau cơ hội thấu hiểu đối phương, thu hẹp khoảng cách và tạo nên hạnh phúc từ sự khác biệt?

THÔNG TIN:

Lớp	D2008G1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Nguyễn Việt Anh
Thành viên	Võ Quỳnh Anh
	Huỳnh Thị Thúy Vy
	Lê Thị Diệp Trinh
	Phạm Minh Nhật
	Nguyễn Hoàng Dững
	Nguyễn Hoài An

ẢNH THÀNH VIÊN:








POSTER:



PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

MẸ ĐI VẮNG

| Digital Filmmaking |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Đồ án MV ca nhạc Mẹ Đi Vắng thuộc thể loại tình cảm, drama, hài hước, Đây là câu chuyện xoay quanh Nam – một chàng trai tốt bụng, đầy ắp tình yêu thương nhưng chưa bao giờ may mắn cuộc sống mỉm cười với anh, đặc biệt là tình yêu. Nam hiện đang trong mối quan hệ say đắm cùng với một người mẹ đơn thân, dẫu hoàn cảnh khác biệt nhưng anh chàng vẫn dành tình yêu thương sâu sắc cho hai mẹ con. Đồ án đã cho thấy khả năng lên ý tưởng, xây dựng kịch bản, thể hiện tính cách nhân vật và cách thức sắp đặt góc quay khá tốt từ các thành viên trong nhóm.

THÔNG TIN:

Lớp	D2005M2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Nguyễn Đông Các
Thành viên	Tôn Nữ Mai Anh
	Hoàng Hồng Quang Nhật
	Đặng Trung Thắng
	Nguyễn Trí Thi
	Tống Minh Đức

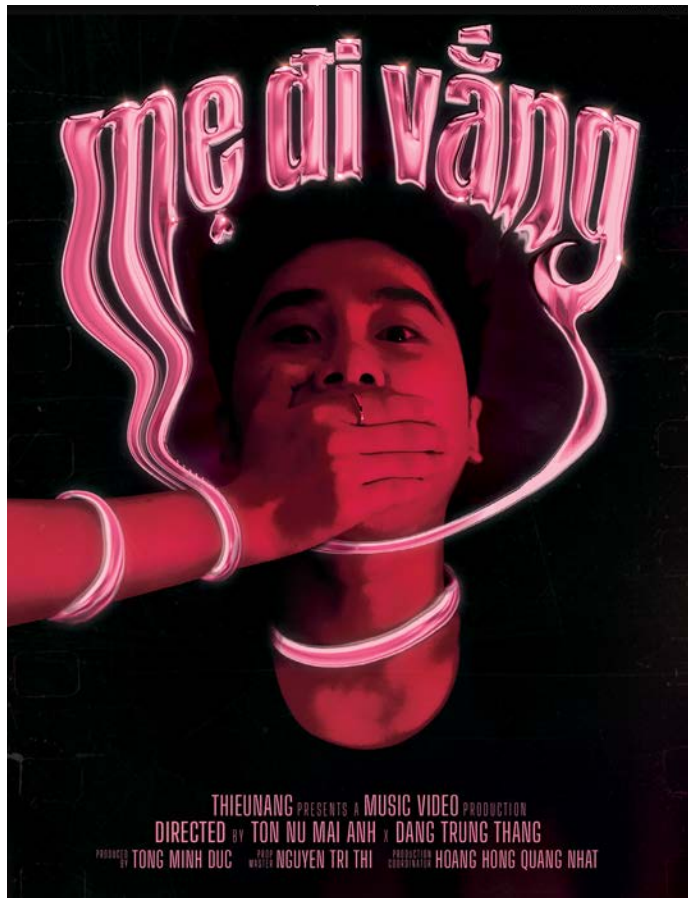
ẢNH THÀNH VIÊN:







POSTER:

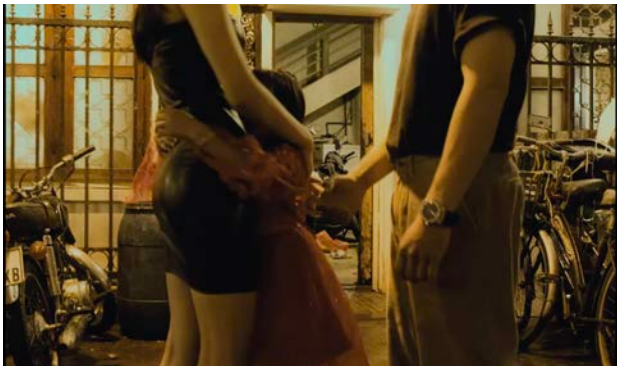


PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

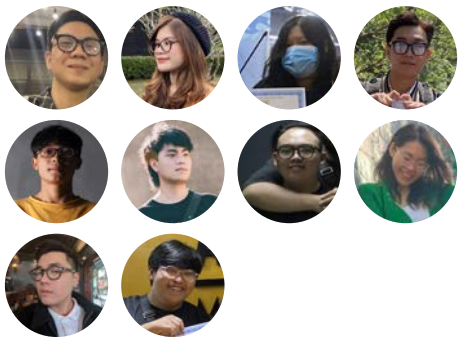
GIỚI HẠN

| Digital Filmmaking |

THÔNG TIN:

Lớp	D1908H
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thiều Hà Quang Nghĩa
Thành viên	Lê Hồng Hải
	Lê Vũ Quang Huy
	Nguyễn Mai Linh
	Cồ Hữu Duy
	Nguyễn Thu Giang
	Trần Hoài Nam
	Bùi Đình Hùng
	Hà Thế Duy
	Lê Xuân Trường
	Phạm Quý Dương

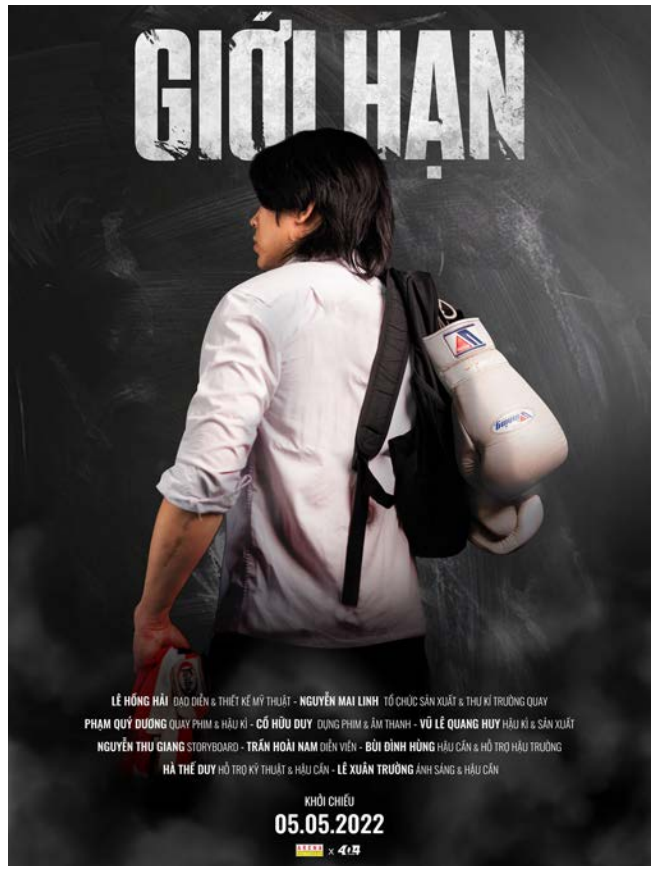
ẢNH THÀNH VIÊN:



GIỚI THIỆU CHUNG:

Giới Hạn xoay quanh câu chuyện tình về mối quan hệ giữa bộ ba Tuấn, Trang và Khải. Theo đó, Tuấn là học sinh chuyển trường mang theo giấc mơ và đam mê với bộ môn Boxing nhưng không may mắn, cậu bạn được xếp vào lớp học cá biệt. Tại đây, cậu có hội gặp gỡ Trang, cô gái nhí nhảnh và nghĩa khí. Đặc biệt, Tuấn là bạn học cùng lớp với Khải – người cầm đầu nhóm cá biệt. Những rắc rối của bộ phim bắt đầu xuất hiện khi Tuấn nhận được sự chú ý từ Trang – người con gái mà Khải đem lòng yêu thích.

POSTER:



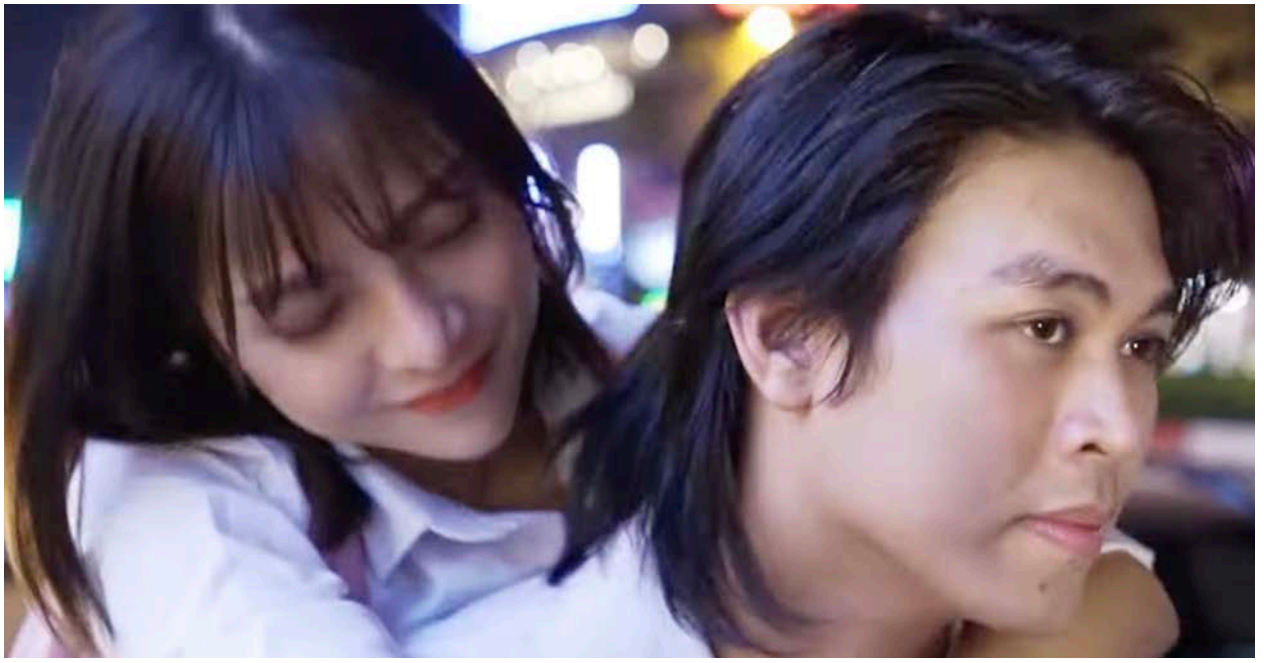
PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

MỘC QUỶ

| Digital Filmmaking |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Mộc Quỷ là phim ngắn thể loại kinh dị, được lấy cảm hứng từ quan niệm hái lộc trong dân gian. Đây là tục lệ thường thấy vào mỗi dịp đầu năm tại các gia đình Việt Nam với hy vọng cầu chúc sức khỏe, bình an và may mắn. Tuy nhiên, không ít người vẫn cho rằng việc hái lộc ở chùa sẽ dễ rước về nhà những ma quỷ, oan hồn khó siêu thoát hay nương tựa vào cây cối nơi cửa Phật.

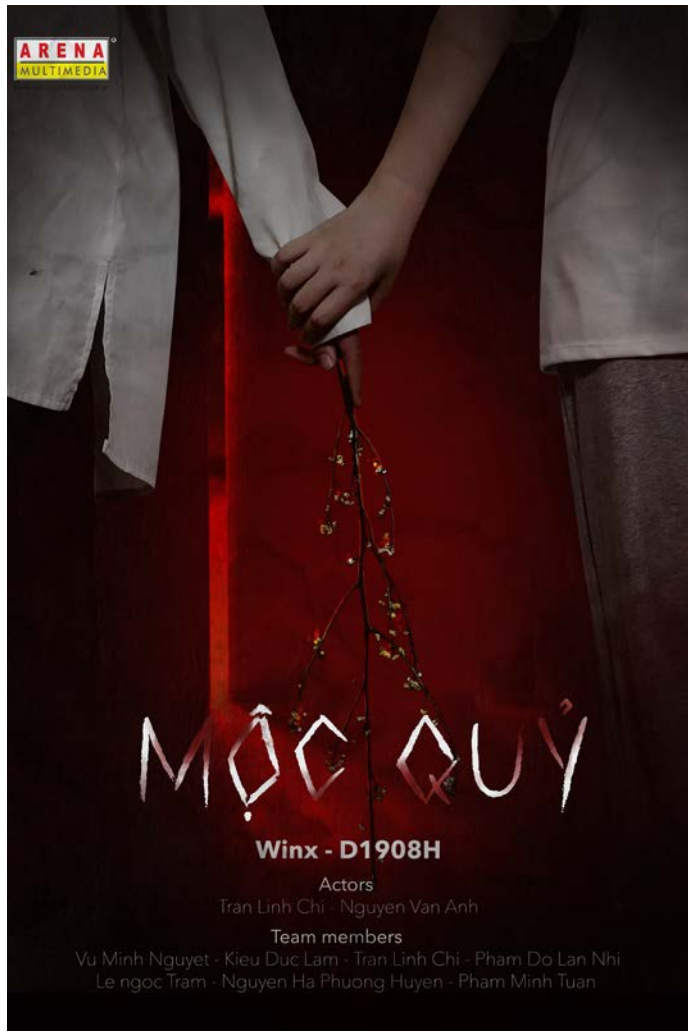
THÔNG TIN:

Lớp	D1908H
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Chu Ánh Nguyệt
Thành viên	Vũ Minh Nguyệt
	Trần Linh Chi
	Phạm Đỗ Lan Nhi
	Kiều Đức Lâm
	Nguyễn Hà Phương Huyền
	Lê Thị Ngọc Trâm
	Phạm Minh Tuấn

ẢNH THÀNH VIÊN:

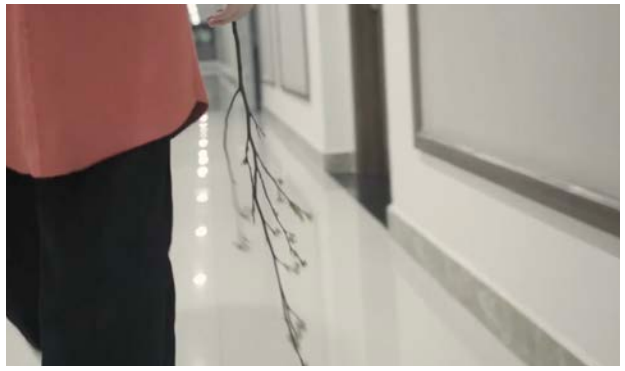


POSTER:



PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM KĨ THUẬT SỐ:

PHIÊU LINH

| Digital Filmmaking |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Phiêu Linh khai thác chủ đề tình cảm nam nữ thường thấy trong các bộ phim Việt Nam. Tuy nhiên, giá trị của sản phẩm nằm ở sự thấu hiểu một đối tượng cụ thể trong hoàn cảnh cụ thể, giúp người xem cảm nhận tính chân thực trong từng thước phim. Đây là câu chuyện về nữ ca sĩ phòng trà nổi tiếng, người được biết đến với hình tượng chuẩn mực và nhận về sự yêu thương, mến mộ từ đông đảo công chúng. Tuy nhiên, cô lại trở thành nạn nhân của loại tình yêu biến thái bởi người không thể ngờ đến.

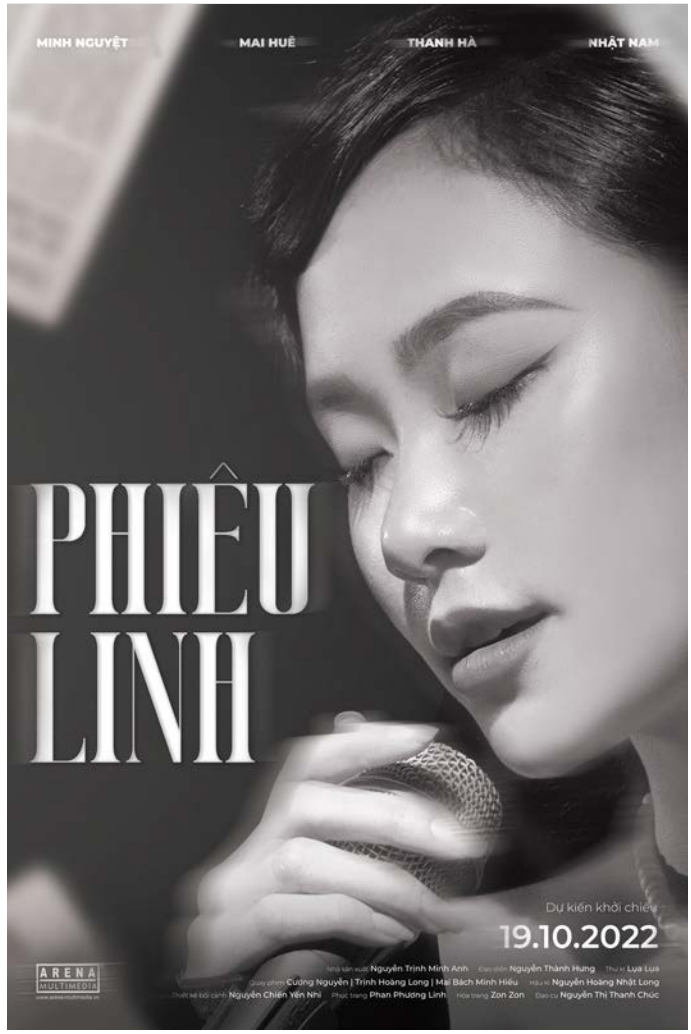
THÔNG TIN:

Lớp	D2009H
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Chu Ánh Nguyệt
Thành viên	Nguyễn Thành Hưng
	Nguyễn Hoàng Nhật Long
	Nguyễn Trịnh Minh Anh
	Mai Bách Minh Hiếu
	Nguyễn Chiến Yến Nhi
	Trương Thị Thanh Chúc
	Lương Thị Lụa
	Phan Phương Linh

ẢNH THÀNH VIÊN:



POSTER:



PHÂN CẢNH:



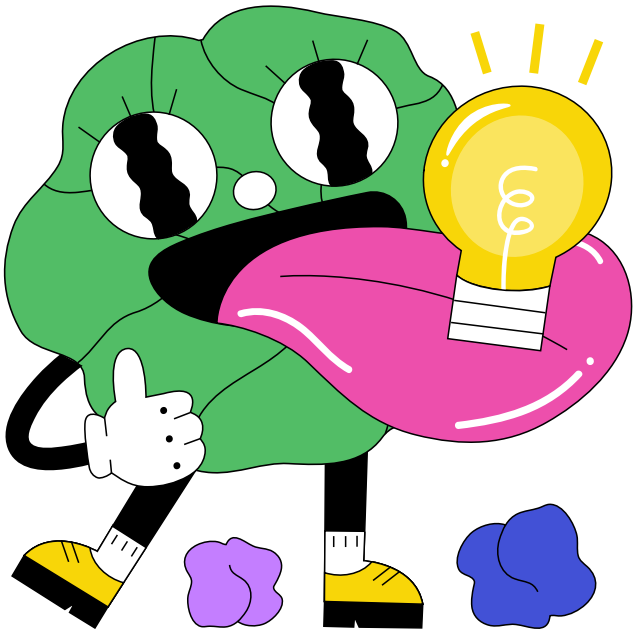





"BỆNH NGÔI SAO "
13-02-2022
Văn Hóa
HÀ PHÍ LINH GÂY TRANH CÃI PHÁT NGÔN
WS


15/6/2021
Ngày sinh
16/3/1992
15/4/2012
19/2/2019
HÀ PHÍ LINH

06



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC HỌC KỲ 4

3D GAME DESIGN

THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

IGETIS

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

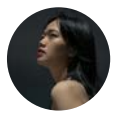
Igetis là câu chuyện về vùng đất giả tưởng Theos – nơi sinh sống của loài Evlogia. Cốt truyện xoay quanh cuộc chiến giữa loài người và giống loài Evlogia – sinh vật sở hữu trí thông minh vượt xa loài người thông thường. Vì lòng tham và sự ích kỷ, loài người đã bị quái vật Énochos lợi dụng để tấn công người Evlogia. Trải qua nhiều biến cố, cuối cùng một đứa trẻ Evlogia đã thừa hưởng được phần sức mạnh từ cây thần, trở thành kẻ dẫn dắt giống loài Evlogia bảo vệ vùng đất Theos thiêng liêng.

THÔNG TIN:

Lớp	D1910G1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Nguyễn Quang Uy
Thành viên	Nguyễn Thị Hoài My
	Hồng Bửu Nhi
	Lưu Tấn Phúc
	Đặng Ngọc Quốc Nhựt

ẢNH THÀNH VIÊN:






FINAL RENDER



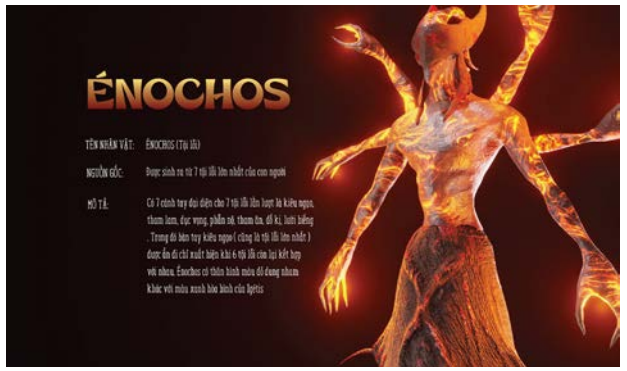


DETAILS:


IGÉTIS
TÊN NHÂN VẬT: IGÉTIS(vị lãnh đạo)
GIỚI TÍNH: Nam
TUỔI: 20
NGUỒN GỐC: Là người được cây thần ban phước để dẫn dắt tộc evlogia chiến đấu với Enochos
MÔ TẢ: Lấy cảm hứng từ nhân vật Aang(avatar the last airbender) kết hợp với trang phục của các pháp sư, Igétis có cây sáng độc trưng của người Evlogia và đặc biệt hơn nhân vật này còn có các đầu hiệu được ban phước trên khuôn mặt


HAMADRYAD
TÊN NHÂN VẬT: HAMADRYAD
GIỚI TÍNH: NỮ
TUỔI: 17
NGUỒN GỐC: Là người đại diện cho cây thần, người Evlogia sẽ thông qua nữ thần Hymadryad nhận lời phán truyền từ cây thần từ đó thoát khỏi khó khăn và phát triển phồn vinh
MÔ TẢ: Là nữ tinh linh có cặp sừng hươu, là nữ thần của thiên nhiên có mái tóc màu xanh như trời, trôm hoa đào nữ theo mỗi bước chân của nàng


MOPOSI
TÊN NHÂN VẬT: MOPOSI(daimonopotisi) : sự mạo hiểm
NGUỒN GỐC: Sinh vật hình dáng quái vật đứng sau Enochos và trước những quái vật sẽ đứng là loài người mạo hiểm.
MÔ TẢ: quái vật có nhiều các trạ đại diện cho sự bóm dính


ÉNOCHOS
TÊN NHÂN VẬT: ÉNOCHOS (Tội lỗi)
NGUỒN GỐC: Được sinh ra từ 7 tội lỗi lớn nhất của con người
MÔ TẢ: Có 7 cánh tay đại diện cho 7 tội lỗi lần lượt là kiêu ngạo, tham lam, dục vọng, phẫn nộ, tham ăn, đố kị, lười biếng . Trong đó bàn tay kiêu ngạo (cũng là tội lỗi lớn nhất) được ẩn đi chỉ xuất hiện khi 6 tội lỗi còn lại kết hợp với nhau. Enochos có thân hình màu đỏ đang nhem khác với màu xanh hòa bình của Igétis


IGÉTIS

THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

BLIGHT

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Blight lấy cảm hứng từ cuộc sống của thế giới 5 năm hậu đại dịch Covid-19. Nhân loại chỉ tồn tại tổng cộng 420.690 người sống sót, phần còn lại chết hoặc bị lây nhiễm với một loại ký sinh trùng hoàn toàn mới được tạo ra do biến chủng Covid-19. Lúc này, cựu quân nhân Yoshika Vlkov bước vào hành trình tìm kiếm người em trai mất tích trong đêm đại dịch bùng phát.

THÔNG TIN:

Lớp	D1907L2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Hồng Ngọc Minh Trâm
Thành viên	Trần Nhựt Hoàng
	Nguyễn Hồng Bảo Duy

ẢNH THÀNH VIÊN:




FINAL RENDER





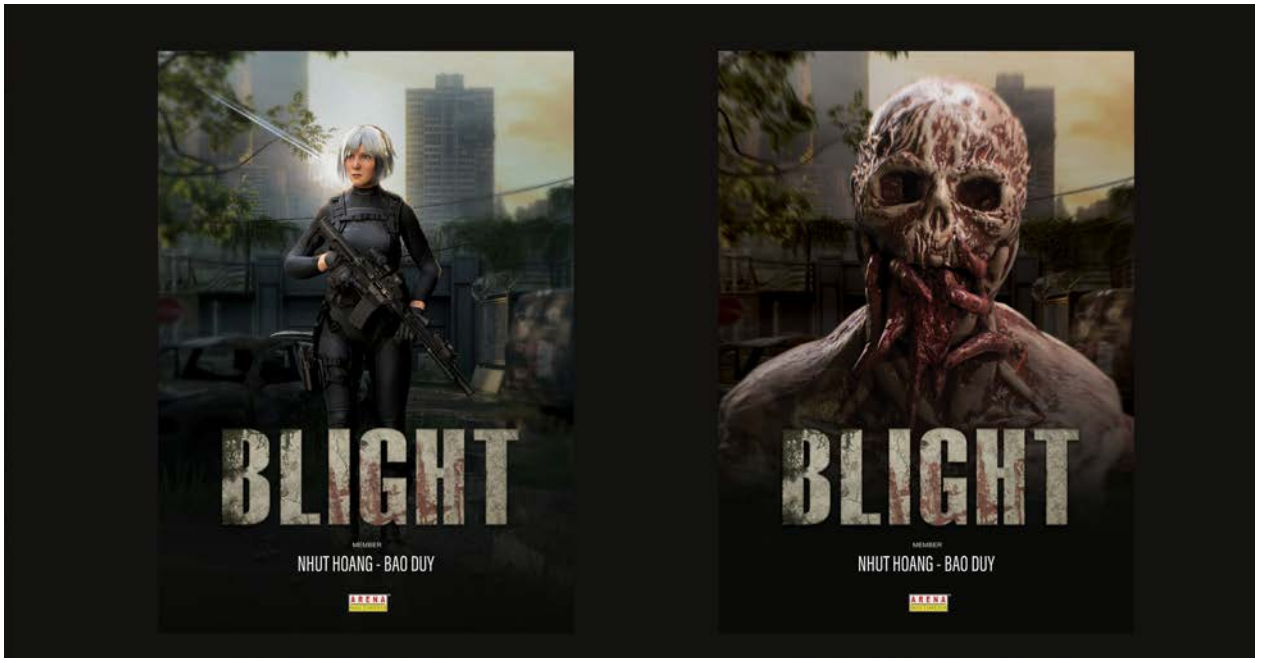
DETAILS:










BLIGHT
MEMBER
NHUT HOANG - BAO DUY
ARENA
BLIGHT
MEMBER
NHUT HOANG - BAO DUY
ARENA

THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

DRAGON SLAYERS

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Trong thời cổ đại, loài rồng là mối đe dọa cuối cùng đối với phần còn lại của thế giới phép thuật. Trong cuộc chiến với loài rồng, một nhóm Sát Rồng được huấn luyện đặc biệt đã hợp sức lại với nhau để chống lại những cuộc tấn công tàn khốc. Họ tự gọi mình là Dragonwatch. Và họ đã thành công trong việc tiêu diệt và thu thập phần lớn các chiến lợi phẩm từ răng. The Dragon Blagen là câu chuyện kể về Dragon Blauer đầu tiên xuất hiện.

Như truyền thuyết kể lại, những con rồng hung tợn đã quấy rối và tàn phá vương quốc Valinor từ khắp nơi. Nhưng mối đe dọa lớn nhất của Valinor đến từ chúa rồng Ancalagon (The Black I Earenail cùng với hội Dragonwatch đã bắt đầu lên kế hoạch cho cuộc chiến cuối cùng để tấn công và tiêu diệt hang ổ của loài rồng nai Ancalagon) trú ngụ nhằm chấm dứt sự tàn phá của loài rồng đến với vương quốc Valinor.

THÔNG TIN:

Lớp	D2003G2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Nguyễn Quang Uy
Thành viên	Trần Huy
	Huỳnh Thị Bạch Kim
	Nguyễn Công Hiệp
	Nguyễn Văn Tám

ẢNH NHÓM:



FINAL RENDER







DETAILS:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

HAN ACHERRY BLOSSOM

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Han là nhân vật 3D Game có cốt truyện thú vị. Được sinh ra trong một gia đình có truyền thống võ thuật, từ nhỏ, cô đã bộc lộ khí chất mạnh mẽ cùng tài bắn cung thiện xạ. Cuộc sống yên bình không kéo dài được bao lâu khi chiến tranh nổ ra. Nước mất, nhà tan, người dân lầm than, Han quyết định gia nhập vào đoàn quân ra trận để cứu lấy bờ cõi của quê hương.

THÔNG TIN:

Lớp	D1910K
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Lê Quang Khải
Thành viên	Nguyễn Trường Giang

ẢNH THÀNH VIÊN:



FINAL RENDER



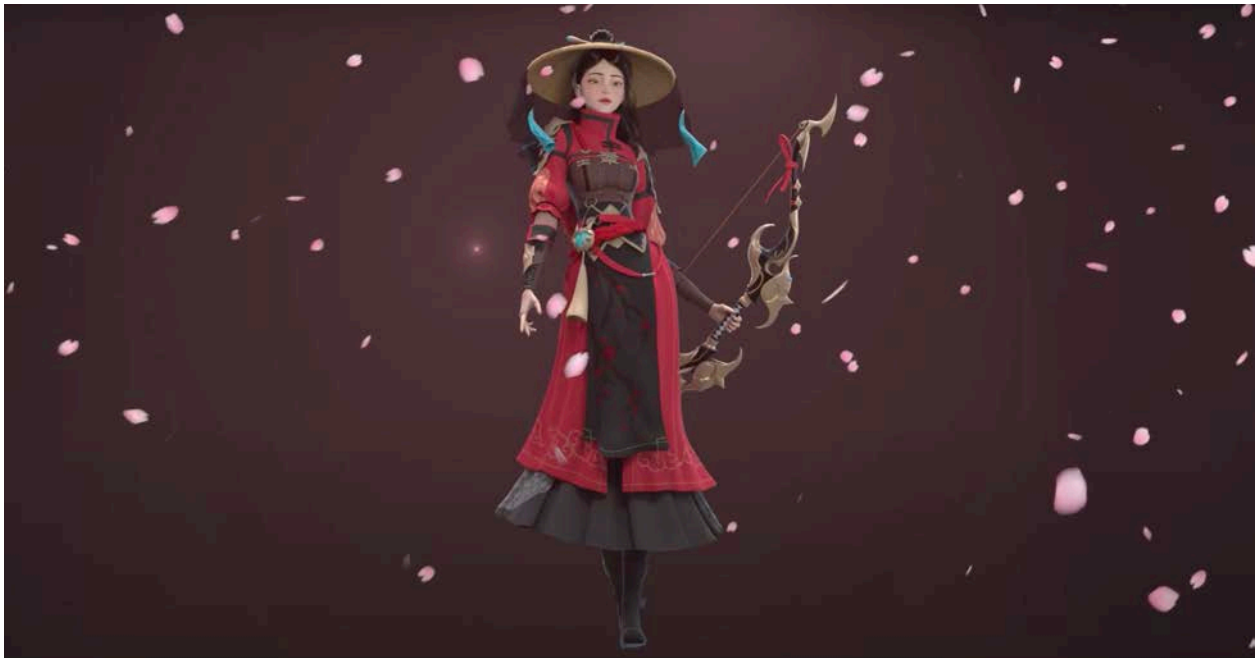
DETAILS:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

DR. SPHYNX

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Dr. Sphynx được ra đời dựa trên nguồn cảm hứng từ các vị thần Ai Cập với hình ảnh đầu thú thân người. Theo chia sẻ từ Kiều Đức Lâm, nhân vật được học viên "chế tác" lại từ concept của một Artist người Nga trên ArtStation.

THÔNG TIN:

Lớp	D1908H
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Lê Quang Khải
Thành viên	Kiều Đức Lâm

ẢNH THÀNH VIÊN:



LOW POLY



WIREFRAME



FINAL RENDER



DETAILS:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME

PROJECT 101

| 3D Game Design |

GIỚI THIỆU CHUNG:

"Quãng đường trưởng thành và lớn lên của bản thân mình gặp rất nhiều khó khăn. Những định kiến, những lời chê bai, cả những sự sỉ nhục mà mình phải đón nhận. Việc hình hoá và nhào nặn những hình ảnh, cảm xúc trong đầu mình ra thành một sản phẩm với tất cả tâm huyết đã đưa mình đến một vị trí mà khó có thể tự hào hơn."

Nguồn cảm hứng của Project 101 xuất phát từ chính câu chuyện của tác giả, với ý tưởng độc đáo và kỹ thuật chắc chắn, đồ án này nhận được nhiều lời khen từ hội đồng chuyên môn.

THÔNG TIN:

Lớp	D2005H
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Nguyễn Lâm Đức
Thành viên	Đỗ Thành Trung

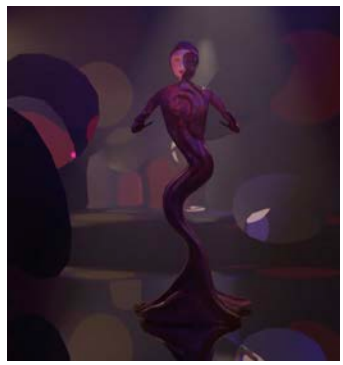
ẢNH THÀNH VIÊN:



FINAL RENDER









DETAILS:



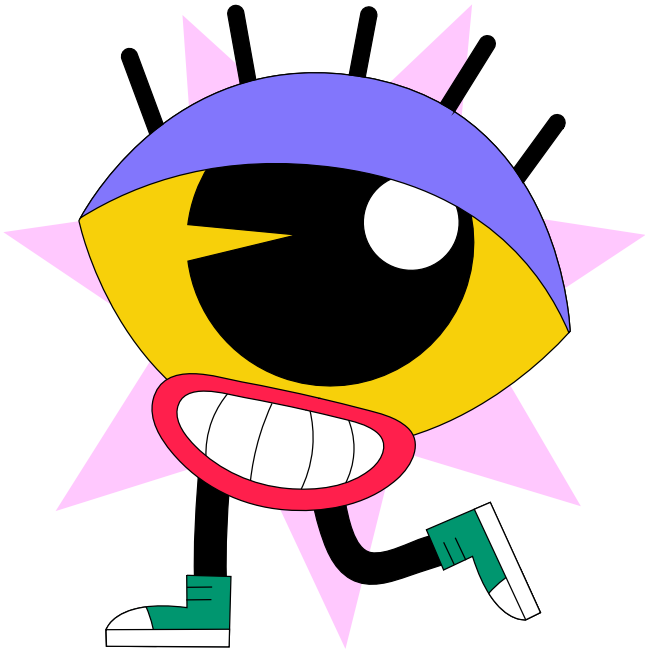








07



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC HỌC KỲ 5

3D ANIMATION

LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

CHASE

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

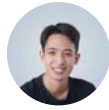
Chase xoay quanh hành trình hai người bạn cố gắng trốn thoát sự truy đuổi từ một thực thể lạ, sở hữu hình dáng tương tự tàu bay. Liệu họ có thể chạy thoát khỏi sự truy đuổi này được không, hay sẽ đối mặt với nó như thế nào và thực thể này thực sự là gì?

THÔNG TIN:

Lớp	A2004M2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Nguyễn Phạm Phi Vân
	Nguyễn Bảo Trung
	Nguyễn Thanh Lợi
	Trần Thanh Long
Thành viên	Nguyễn Đặng Hoàng Chương
	Đỗ Đức Huy
	Lại Quốc Huy
	Giang Từ Nhựt Khang
	Phạm Tấn Thanh

ẢNH THÀNH VIÊN:







POSTER:



PHÂN CẢNH:


WEAPON SYSTEM ONLINE
TARGET LOCKED


Forward Collision
WARNING!







LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

MID-AUTUMN FESTIVAL – TRADITIONAL LANTERN

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Trung Thu là thời điểm để chúng ta đoàn tụ, cùng ăn bánh, uống trà và ngắm trăng. Những em bé kể cả những ai không còn bé cũng sẽ đua nhau cầm những chiếc đèn lồng trên tay vui đùa khắp mọi nẻo đường. Lồng đèn như là một loại gia vị góp phần tạo nên niềm vui cho người người, nhà nhà vào dịp lễ Trung Thu. Thế đã bao giờ chúng ta đứng vào góc nhìn của những người làm đèn lồng hay bán đèn lồng, là những người tạo nên những loại gia vị đó họ sẽ có cảm xúc như thế nào?

THÔNG TIN:

Lớp	D1907G1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Phan Nhật Trung
Thành viên	Nguyễn Thúy Diễm Hạnh
	Huỳnh Tịnh Nghi
	Lý Hán Tường
	Ngô Tuấn Tài

ẢNH THÀNH VIÊN:



POSTER:



PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE BOX

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Đồ án hoạt hình 3D The Box là câu chuyện xoay quanh nhân vật Harold, người đàn ông đang làm việc cho một hệ thống vô cùng hiện đại – nơi có thể đáp ứng tất cả nhu cầu mà ông mong muốn. Nhờ thế, Harold đã trải qua khoảng thời gian hằng ngày với sự thoải mái và thái độ làm việc chăm chỉ. Tuy nhiên, cuộc sống Harold bỗng dưng đảo lộn bởi sự xuất hiện của một sinh vật huyền bí, kéo ông ra khỏi vùng an toàn của cuộc sống thường ngày và khám phá sự thật bất ngờ về thế giới xung quanh.

THÔNG TIN:

Lớp	D1908G1
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Vũ Mạnh Hùng
Thành viên	Trần Thanh Huy
	Trịnh Phương Loan
	Đào Bảo Châu
	Đỗ Phượng Quỳnh
	Trần Lê Ngọc Hân
	Nguyễn Minh Trí

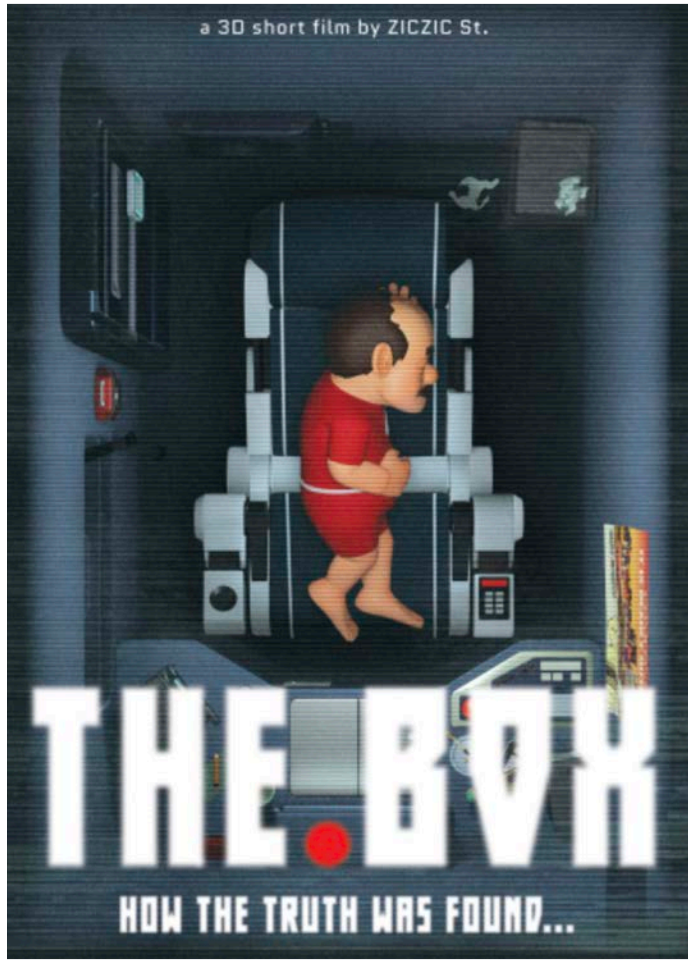
ẢNH NHÓM:





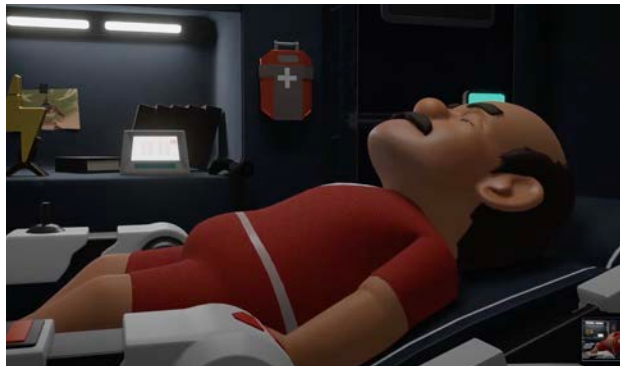



POSTER:



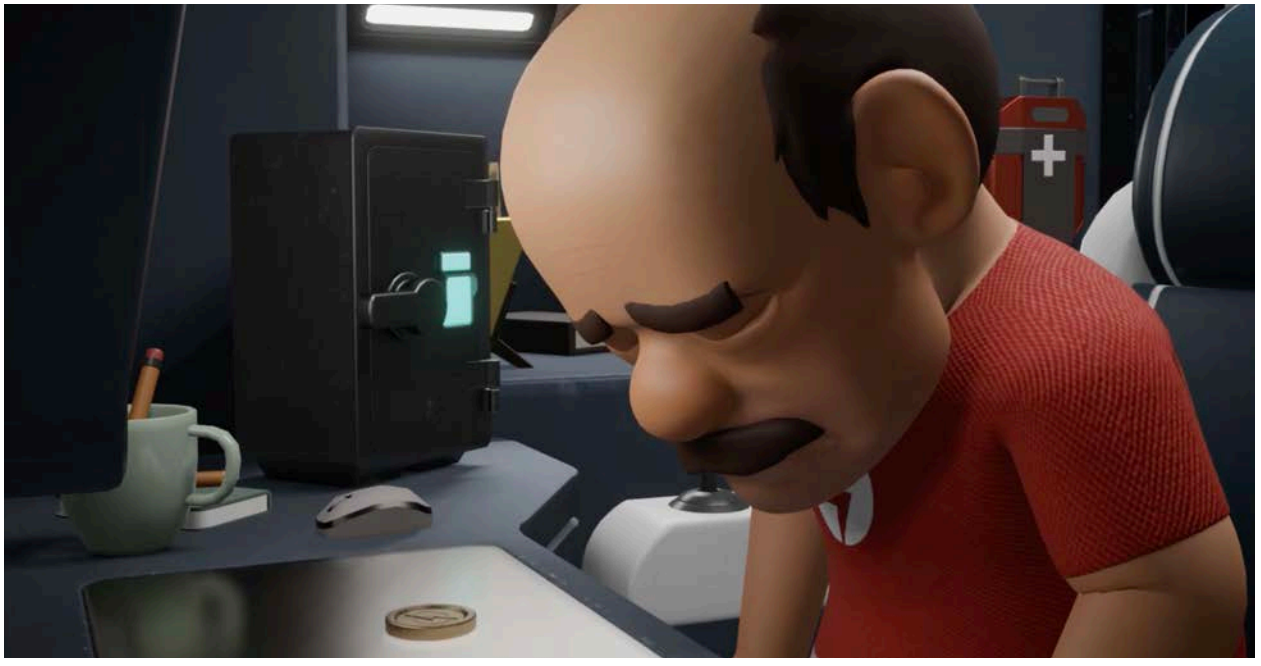
PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE BADDEST MV

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

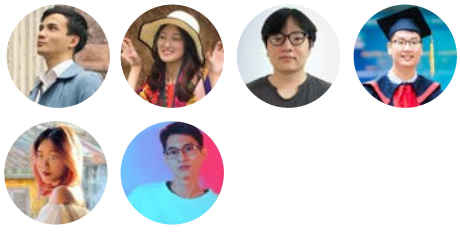
Lựa chọn một hình thức hoàn toàn mới cho đồ án cuối cùng tại Arena Multimedia – MV Ca nhạc, nhóm học viên của Arena đã tái hiện thành công nhóm nhạc ảo K/DA với ca khúc mới nhất của họ – The Baddest. Đây là lần đầu tiên, một MV ca nhạc của một nhóm thần tượng ảo được trở thành chủ đề chính cho đồ án kỳ 3D Animation. Với quyết định táo bạo này, nhóm thực hiện đã khiến hội đồng chuyên môn rất bất ngờ và đánh giá cao về kỹ thuật cùng cách xây dựng cá tính nhân vật.

THÔNG TIN:

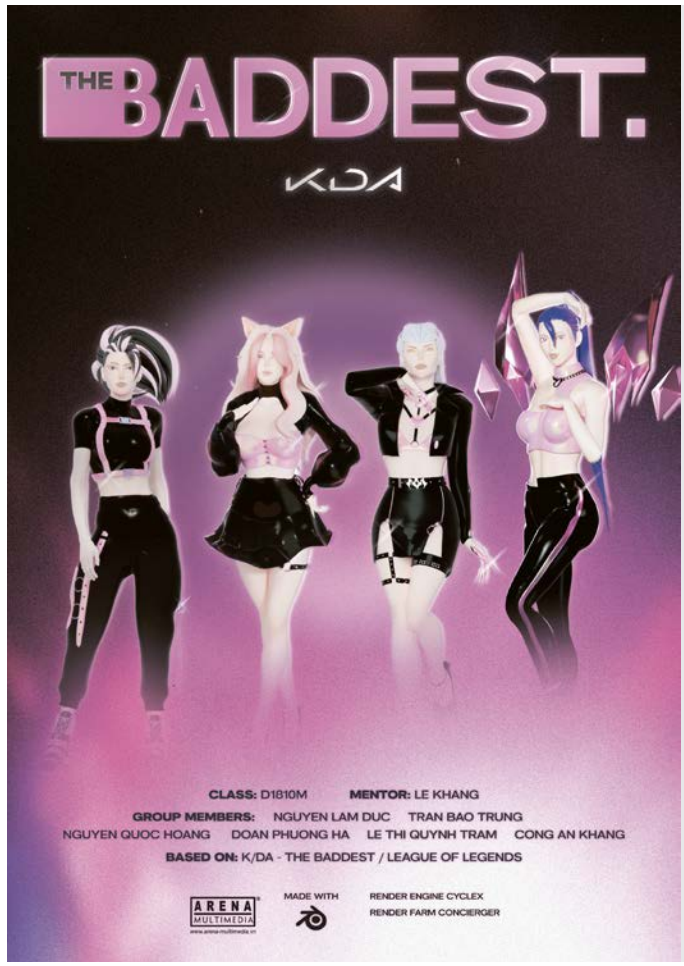
Lớp	D1810M
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Lê Tất Nguyên Khang

Thành viên	Nguyễn Lâm Đức
	Trần Bảo Trung
	Nguyễn Quốc Hoàng
	Công An Khang
	Đoàn Phương Hà
	Lê Thị Quỳnh Trâm

ẢNH NHÓM:



POSTER:

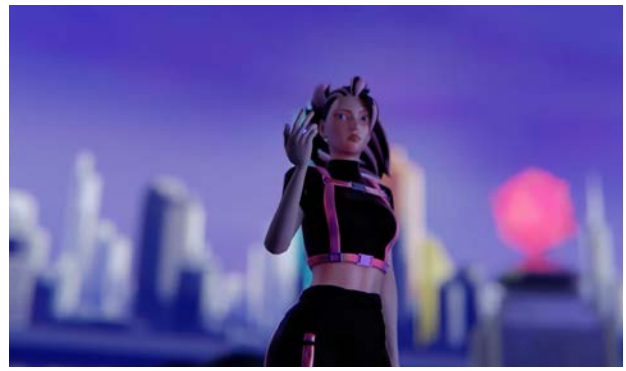


PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

THE FLOWERS

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

The Flowers là câu chuyện cảm động kể về tình cảm gia đình. Khi những đứa trẻ dần trưởng thành, đi xa và bận rộn với cuộc sống riêng cũng là lúc bố mẹ dần già đi. Sẽ ra sao nếu bạn nhận được một cuộc điện thoại công việc quan trọng vào đúng lúc đang trên đường về quê đón sinh nhật cùng mẹ. Hãy cùng đón xem The Flowers để đón nhận những thông điệp tốt đẹp mà các học viên của Arena Multimedia truyền tải nhé.

THÔNG TIN:

Lớp	D1905M
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Trần Anh Khoa
Thành viên	Phạm Xuân Hiếu
	Nguyễn Tài Sơn
	Trần Anh Thư
	Nguyễn Anh Thư
	Phạm Thị Lệ Trâm

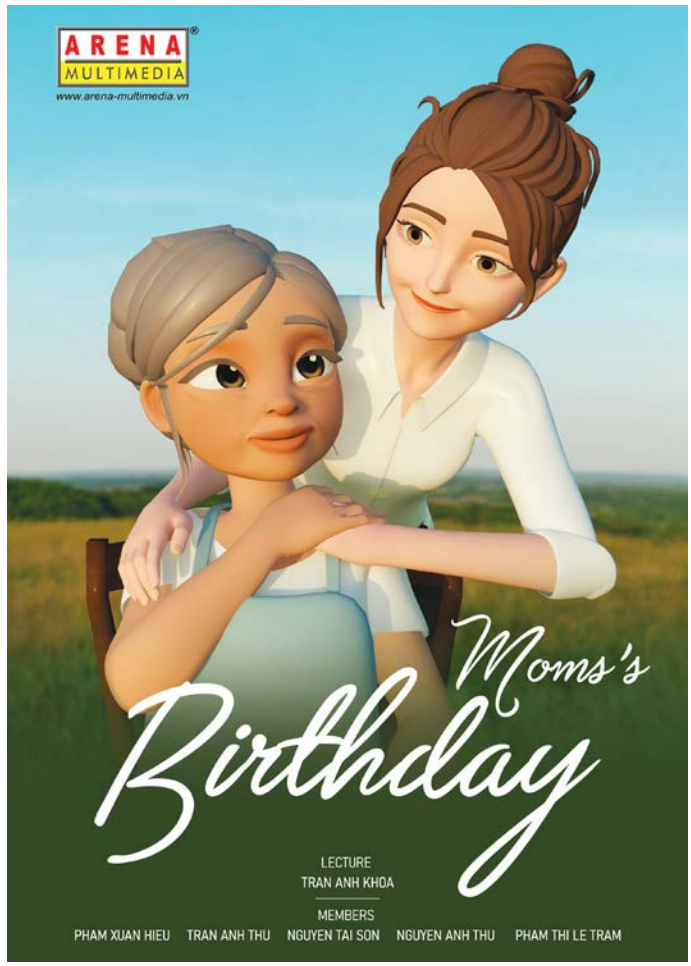
ẢNH NHÓM:







POSTER:



PHÂN CẢNH:











LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D

A DAY OF FATHER

| 3D Animation |

GIỚI THIỆU CHUNG:

Đồ án phim ngắn 3D A Day of Father thuộc thể loại tình cảm gia đình với bộ đôi nhân vật chính gồm người cha và cô con gái nhỏ của mình. Mỗi ngày người cha đều thức dậy cùng nhiều nỗi mệt nhọc nhưng không thể than phiền hay tức giận. Thậm chí, đôi lúc cô con gái không hiểu và phải buồn bã vì những lần người cha đón muộn. Tuy nhiên, sau tất cả, người cha vẫn dành tình cảm lớn lao và dịu dàng dành cho đứa con gái bé bỏng của mình.

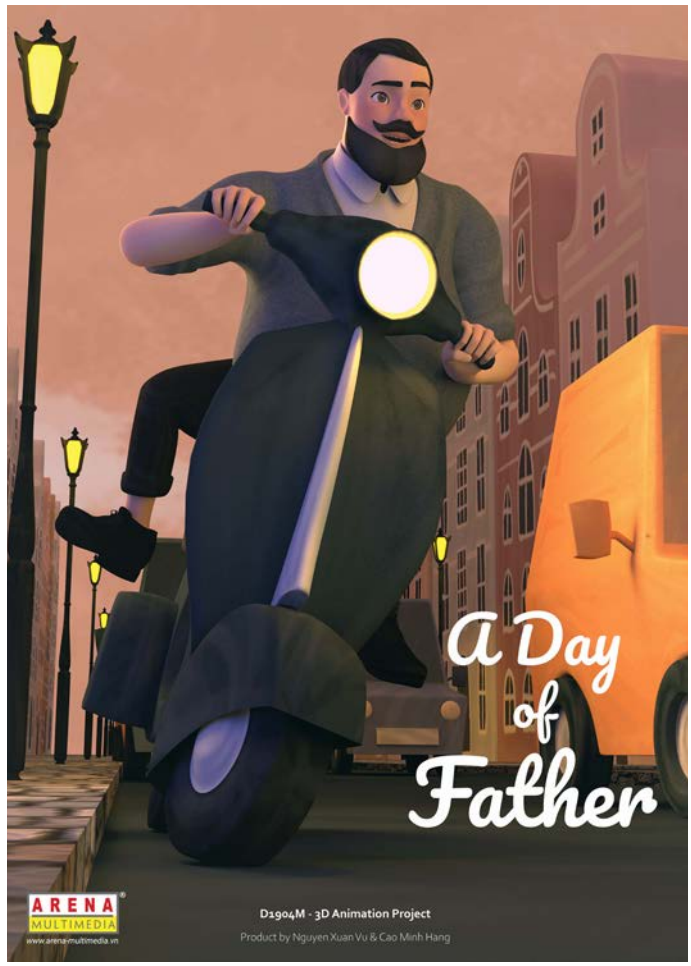
THÔNG TIN:

Lớp	D1904M
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Trần Anh Khoa
Thành viên	Nguyễn Xuân Vũ
	Cao Minh Hằng

ẢNH NHÓM:




POSTER:



PHÂN CẢNH:











Bạn thân mến,

Cảm ơn bạn đã là một phần trong hành trình năm 2022 của Arena Multimedia. Cùng nhau, chúng ta đã chạm đến những đỉnh cao mới, không ngừng phát triển và nâng cấp để trở thành những phiên bản tốt đẹp hơn của chính mình. Đặc biệt hơn, trải qua 365 ngày cùng nhau, chúng ta đã can đảm viết lên rất nhiều câu chuyện đẹp đẽ thông qua chuỗi ngày học tập, rèn luyện; những buổi bảo vệ đồ án; các workshop, talkshow truyền cảm hứng, những chuyến dã ngoại căng tràn nhiệt huyết thanh xuân,... Để rồi đây, tất cả những kí ức này sẽ trở thành hành trang quý giá ta mang theo suốt chặng hành trình theo đuổi đam mê rực rỡ.

Tạm biệt là lời hứa sẽ gặp lại trong tương lai. Khép lại Arena Yearbook 2022, năm 2023 mở ra với nhiều cơ hội mới, nhiều thách thức nhưng cũng hứa hẹn không ít những điều thú vị và bất ngờ. Hãy cùng nhau chiến đấu hết mình vì mơ ước, viết tiếp những câu chuyện mới mẻ, gặt hái thật nhiều thành tựu để giây phút gặp lại ở cột mốc tổng kết năm tới sẽ còn hân hoan và rực rỡ hơn nữa. Chúc bạn một năm học với thật nhiều thành công vẹn toàn cùng Arena Multimedia.

ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

TP. HỒ CHÍ MINH

ARENA Nguyễn Đình Chiểu
212-214 Nguyễn Đình Chiểu, Quận 3
Tel: 1800 1525

ARENA Hồ Văn Huê
43R/12 Hồ Văn Huê, Quận Phú Nhuận
Tel: 1800 6325

ARENA Tân Bình
Số 6 Tân Kỳ Tân Quý, Quận Tân Bình
Tel: 1800 2074

Email: arena@aprotrain.com

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

HÀ NỘI

ARENA Trúc Khê
80 Trúc Khê, Quận Đống Đa
Tel: 1800 1542

ARENA Phạm Văn Bạch
D29 Phạm Văn Bạch, Quận Cầu Giấy
Tel: 1800 1542

ARENA Trần Phú
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