ARENA MULTIMEDIA

www.arena-multimedia.vn

YEARBOOK 2023

DREAM BIG, DO BIGGER



YEARBOOK

2023

DREAM BIG, DO BIGGER

MỤC LỤC

LỜI MỞ ĐẦU

HỌC MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN - HỌC ARENA MULTIMEDIA

TOÀN CẢNH NĂM 2023 CỦA ARENA MULTIMEDIA

NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2023

GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC TRONG NĂM 2023

Graphic Design

Digital Product Design

Digital Filmmaking

3D Game Design

3D Animation

LỜI KẾT

007

008

010

012

060

098

112

126

140

152

168

ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

CREDITS

PROJECT MANAGERS	VŨ ANH ĐỨC ĐINH TRÍ DŨNG
ART DIRECTOR	TRẦN QUỐC LỢI
CHIEF DESIGNER	OLIANJI
MANAGING EDITOR	TMT
EDITORS	TMT LƯU LY CẢNH AN DIỄM QUỲNH TÙNG DƯƠNG
DESIGN SUPPORTER	KHÁNH CHI
CONTENT SUPPORTERS	PHẠM THỊ VÂN LÊ TRẦN THÚY HẰNG TRẦN THỊ NGỌC BÍCH PHẠM LAN HƯƠNG LÊ HUỲNH NGỌC ÁNH LƯƠNG QUỲNH ANH LÊ THU HUYỀN NGUYỄN PHƯƠNG LINH NGUYỄN THỊ THÙY VY TRƯƠNG VÕ THANH MINH HOÀNG TÚ ANH THỦY LÊ PHƯƠNG QUYÊN TAM PHÚ

LỜI MỞ ĐẦU

Chào bạn,

Bạn đang cầm trên tay quyển Yearbook thứ 4 của Arena Multimedia với tên gọi **“Dream Big, Do Bigger”**. Đây là ấn phẩm thường niên mà chúng tôi dùng để tôn vinh các học viên xuất sắc trong năm, các đồ án nổi bật, cũng như để “ôn” lại những sự kiện hoành tráng nhất. Với ấn phẩm đầy tự hào này, chúng tôi mong rằng khi lật mở từng trang sách, bạn sẽ một lần nữa cảm nhận được sự tươi trẻ, năng động và đầy sáng tạo qua những gì mà chúng tôi đã làm trong năm 2023.

Về **“Dream Big, Do Bigger”**, Arena tin rằng bất kì ai trong mỗi chúng ta đều có khao khát được tỏa sáng với ước mơ của mình. Một học viên của chúng tôi đã nói rằng: “Một khi bạn dám ước mơ, bạn đã bước đến rất gần với thành công rồi!”. Đó cũng chính là tôn chỉ làm việc của cộng đồng nhân viên và học viên Arena trong năm 2023, chúng tôi dám mơ lớn nhưng trên cả đó, chúng tôi làm còn nhiều hơn để hiện thực hóa những ước mơ. Và chắc chắn rằng, bạn cũng sẽ cảm nhận được tinh thần đầy nỗ lực và tự hào đó xuyên suốt quyển sách này.

Cuối cùng, Arena chúc bạn có những trải nghiệm tuyệt vời với Yearbook 2023 và đừng quên: Hãy dám mơ và dám làm nhé!

MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ ARENA MULTIMEDIA

WHAT IS ARENA MULTIMEDIA?

A great, beautiful place and exciting place to learn, to teach, to work in a team on a project, to make friends, 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.

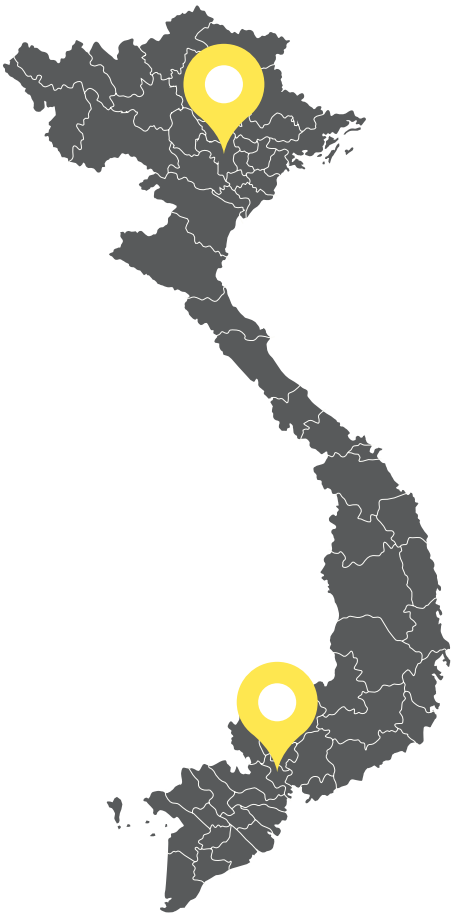
Đó là Kawaii Tuấn Anh – Đạo diễn đứng sau những MV hàng trăm triệu view; là Nguyễn Minh Nhật – Art Director tại SPARX* – A Virtuos Studio; là Trần Quang Tùng – Co-Founder/ CEO tại RIO Creative Vietnam; là Trần Đức Viễn – Đạo diễn tại FAPTV hay là Trần Đạt – Stylist nổi tiếng của giới Showbiz Việt,... 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 2023 CỦA ARENA MULTIMEDIA

Dẫu 2023 đầy khó khăn và thử thách, nhưng trong năm qua, Arena Multimedia vẫn vinh hạnh chào đón hàng ngàn các bạn trẻ đến để theo đuổi đam mê, tiếp tục là "cứ điểm" Sáng tạo đầy uy tín để thế hệ trẻ lựa chọn học tập và rèn luyện. Trải qua 2 thập kỷ hình thành và phát triển, chúng tôi tin rằng "kho" đồ án xuất sắc được tăng dần đều qua từng năm chính là câu trả lời chính xác nhất cho chất lượng đào tạo và cho những nỗ lực của Arena Multimedia trong hành trình giúp các bạn trẻ hiện thực hóa ước mơ làm Sáng tạo.



ARENA MULTIMEDIA HÀ NỘI

- 80 Trúc Khê
- D29 Phạm Văn Bạch
- 110 Trần Phú

ARENA MULTIMEDIA HỒ CHÍ MINH

- 212-214 Nguyễn Đình Chiểu
- 43R/12 Hồ Văn Huê
- 6 Tân Kỳ Tân Quý
- 136 Lê Tuấn Mậu

204
Lớp học

4532
Tổng số học viên

1695
Đồ án được bảo vệ

249
Best Project

1867
Học viên mới

1004
Học viên tốt nghiệp

GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU 2023



NGUYỄN THIỆN DUYÊN
Thủ khoa Arena Nguyễn Đình Chiểu



NGUYỄN THỊ THÙY VÂN
Thủ khoa Arena Hồ Văn Huê



ĐINH SONG THƠ NGỌC DIỄM TRÂM
Arena Face Nguyễn Đình Chiểu



ĐẶNG THỊ PHƯỢNG
Arena Face Hồ Văn Huê



NGÔ NAM BẢO
Arena Face Tân Bình



NGUYỄN TRỊNH MINH ANH
Arena Face Phạm Văn Bạch



NGUYỄN THỊ TRÀ GIANG
Arena Face Trần Phú



ĐỖ PHƯƠNG QUỲNH
Arena Face Trúc Khê



NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý

2023

NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý TRONG NĂM 2023

Xuyên suốt 2023, Arena Multimedia đã đem đến vô vàn sự kiện được tổ chức ở cả 2 miền Nam Bắc. Chúng tôi mong rằng những talkshow và workshop không chỉ đem đến nguồn thông tin hữu ích nhất về ngành dành cho thế hệ trẻ mà còn giúp các bạn trau dồi kỹ năng chuyên môn, cũng như tạo cơ hội gặp gỡ và giao lưu cùng các chuyên gia trong ngành.

THÁNG 1

- **Unlock Creativity 2023**

THÁNG 2

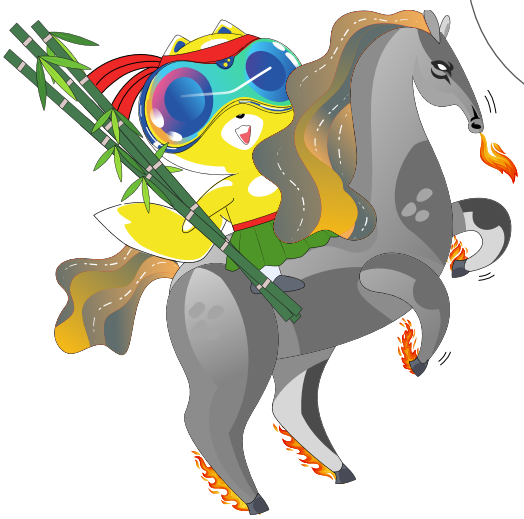
- **Workshop:** Chơi chữ

THÁNG 3

- **Spring Trip 2023**
- **PROCLASS* 2023:**
  Cơ hội khởi đầu sự nghiệp mơ ước
- **Multimedia Talk:**
  Video Game
- **Talkshow:**
  Be your best version in the Creative World

THÁNG 8

- **Show It NOW 2023: WeEarth**
- **Series Skill Up cùng Show It NOW 2023**
- **Talkshow**
  Sáng tạo hình ảnh - Biến đam mê thành sự nghiệp
- **Master Class**
  Làm phim 0 đồng
- **Talkshow cùng Show It NOW 2023**
  Save Earth Save Us
- **Arena Honoring Ceremony 2023**
  Khu vực HCM
- **Arena Tour**



THÁNG 9

- **Series Talkshow cùng Show It NOW 2023**
  Environmental Sustainability
- **Lớp học miễn phí**
  Sản xuất video chuyên nghiệp bằng Smartphone
- **Workshop Skill Up**
  Kỹ năng giao tiếp hiệu quả tại công sở
- **Talkshow**
  Chọn đại hay chọn đúng?

THÁNG 12

- **Workshop**
  Tư duy làm phim quảng cáo
- **Talkshow**
  Nghiện làm phim
- **Workshop**
  Phát triển concept nhân vật Game



THÁNG 4

- **Kỳ thi lớn nhất cuộc đời 2023**
- **Open Day 2023**
  Cảm hứng dân gian trong Sáng tạo

THÁNG 5

- **Arena Info Day 2023:**
  CHẠM - Mở cửa ngành sáng tạo
- **Exhibition & Project Evaluation 2023**
  Khu vực HN

THÁNG 6

- **Chuỗi sự kiện "Chạm"**
  Graphic Design - Digital Filmmaking - Animation
- **Game Day 2023**
- **Exhibition & Project Evaluation 2023**
  Khu vực HCM

THÁNG 7

- **Arena West**
  Khai trương cơ sở Lê Tuấn Mậu
- **Open Day 2023**
  Học một ngành làm nhiều nghề
- **Talkshow**
  Kiên trì ơi bạn đi đâu thế?
- **Arena Honoring Ceremony 2023**
  Khu vực HN
- **Open Day 2023**
  Chơi Multimedia Design,
  mang kiến thức mới về nhà
- **Lễ khai giảng 2023**
  Chọn Arena - Sáng Destiny

THÁNG 10

- **Workshop**
  Ánh và thiết kế
- **Workshop Skill Up**
  Trải nghiệm hậu kỳ thực chiến
  với DaVinci Resolve
- **Talkshow**
  Marketer hiểu thiết kế để
  x3 hiệu quả công việc
- **Show It NOW 2023**
  Trao giải – Triển lãm
- **Talkshow**
  Ứng dụng Đồ họa trong Kiến trúc hiện đại
- **Arena Halloween 2023**
  Blood Moon
- **Lễ tốt nghiệp 2020 - 2023**
  Khu vực HCM



THÁNG 11

- **Arena Homecoming**
- **Workshop**
  Chụp ảnh nghìn like với những thiết bị cơ bản
- **Lớp học trải nghiệm**
  Sáng tạo HÌNH & ẢNH
- **Talkshow**
  TikTok – Nghệ thuật kể chuyện qua short video
- **Lễ tốt nghiệp niên khóa 2020 – 2023**
  Khu vực HN

CÁC DIỄN GIẢ ĐỒNG HÀNH TRONG NĂM 2023

Trong năm 2023, Arena Multimedia vinh dự có cơ hội hợp tác với các diễn giả - những chuyên gia hàng đầu trong ngành Sáng tạo thông qua các sự kiện Workshop, Talkshow và Master Class. Sự đồng hành của các diễn giả chính là nguồn động lực, là sức mạnh to lớn để Arena Multimedia có thể góp phần lan tỏa tri thức và phát triển cộng đồng Sáng tạo ngày một bền vững hơn.



Chị Tô Nhi A
Tiến sĩ Tâm lý



Anh Hải An
Artist



Anh Lại Tiến Anh
Gold Winner bảng Student Hạng mục Film & Intergrated Vietnam Young Lions 2022



Anh Nguyễn Tuấn Anh
Trưởng ban Sinh viên Báo Tiền Phong



Chị Phạm Quỳnh Anh
Head of Creative WGL



Anh Nguyễn Đình Bách
Trưởng phòng nhân sự Glass Egg - A Virtuos Studio



Anh Bình Phan
Creative Director



Anh Charlie Nguyễn
Đạo diễn



Anh Minh Chính
Founder & CEO 9soul Branding



Anh Hoàng Dũng
Tổng giám đốc Color Media



Anh Nguyễn Lê Duy
Chuyên gia ngành Multimedia



Anh Nguyễn Trường Giang
Artist



Chị Dương Thị Quỳnh Giang
3D Artist



Anh Võ Hoàng Hiếu
Creative Director



Anh Nguyễn Đông Hồ
CEO & AR Creator Fomalia Studio



Chị Dương Ngọc Quỳnh Hoa
Post Producer HK Film & Friends



Anh Võ Thanh Hòa
Đạo diễn 89s Group



Anh Phạm Minh Hoàng (Người đá)
Artist



Anh Tạ Mạnh Hoàng
Founder & CEO Sconnect



Anh Đào Thanh Hưng
Đạo diễn



Anh Hoàng Việt Hùng
Founder & CEO SPARTA VFX



Anh Nguyễn Tiến Huy
CEO Pencil Group



Anh Nguyễn Tiến Huy
Trưởng nhóm Tổ chức bảo vệ môi trường Hà Nội Xanh



Chị Jang Kều
Nhà sáng lập và Chủ tịch Quỹ sống



Chị Nguyễn Phương Khánh
Miss Earth 2018



Chị Khánh Phan
Nhiếp ảnh gia



Anh Khoa Chim
Co-founder Vietnamme



Anh Moe Phưng
Senior Content Producer
Garena



Anh Mỹ Bùi
Founder Táo Hậu Kỳ



Anh Trần Hồng Ngọc
Creative Director



Chú Quý Đỗ
Kiến trúc sư



Chị Quản Phương Thanh
Đạo diễn



Anh Thiện Chunli
Founder Chunli Studio



Anh Trần Hùng Thiện
Founder & President
GCOMM



Chị Đinh Hà Uyên Thư
Đạo diễn



Chị Huỳnh Lê Phương Thuỷ
Deputy Managing Director
AIM Academy



Chị Tiên Narci
Creative Director



Chị Đinh Thị Tuyết Trinh
Giám đốc nguồn lực
Alta Media



Anh Hoàng Anh Tú
Nhà báo - Nhà Văn



Anh Hoàng Minh Tuấn
Nhiếp ảnh gia



Anh Nguyễn Sơn Tùng
Creative Director



Anh Phạm Vũ Tùng
CMO CNG Group



Ông Lê Quốc Vinh
Chủ tịch Tập đoàn
Truyền thông Lê Bros



Anh Phương Vũ
Đạo diễn / Founder
Antiantiart

CÁC ĐỐI TÁC ĐỒNG HÀNH TRONG NĂM 2023

Trong năm 2023, Arena Multimedia vinh dự có cơ hội hợp tác với các doanh nghiệp hàng đầu trong ngành Sáng tạo. Sự đồng hành của các đối tác chính là lời khẳng định cho mục tiêu xây dựng và phát triển cộng đồng sáng tạo trẻ mà Arena Multimedia luôn theo đuổi trên chặng đường đã qua và trong tương lai.

VIRTUOS
SPARX A VIRTUOS STUDIO
GLASSEGG A VIRTUOS STUDIO
Garena
wacom
ProArt by ASUS
LeBros
ONEUNIVERSE VN
SPRING Production
Văn Miếu QUỐC TỬ GIÁM
BẢO TÀNG MỸ THUẬT THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
ViewSonic ColorPro
SanDisk
COOL MATE
Canon Authorised Distributor
LÊ BẢO MINH
esoft
davines
Saramonic Sound.Remarkable.
KOEI TECMO SOFTWARE VIETNAM CO.,LTD.
WEDDINGBOOK SAIGON
HOBIVERSE




Blackmagicdesign


KẾT NỐI GIÁ TRỊ


PHANTHI


BALANCE


1990
agency


HFL media


rebel
corporation


ĐẠI HỌC
VĂN LANG






ĐẠI HỌC ĐIỆN LỰC


aim
academy


Sinhviên
Việt Nam


hoa
học trò


YBOX.VN


Advertising
vietnam


tuổi trẻ
THỦ ĐÔ


KEEP
VIETNAM
CLEAN


LIVE&LEARN


SÔNG


tôhe


Gieo


huhipro


Hanoi
Grapevine
arts. culture. media.


ARENA
MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn
GRAND OPENING
ARENA WEST
OPEN DAY
MULTIMEDIA DESIGN
Học một ngành - làm nhiều nghề

OPEN DAY 2023: CHUỖI NGÀY HỘI TRẢI NGHIỆM VÀ KẾT NỐI HÀNG TRĂM BẠN TRẺ YÊU THÍCH MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN TẠI TP.HCM

Khi nhắc đến chuỗi sự kiện đặc sản thường niên của Arena Multimedia, không thể không kể đến ngày hội Open Day. Trong năm 2023, tại khu vực TP.HCM, Arena đã tổ chức thành công 2 ngày hội trải nghiệm về ngành.

Với mô hình kết hợp talkshow, workshop cùng chuyên gia và các hoạt động trải nghiệm khai phá tiềm năng sáng tạo, thông qua 2 ngày hội Open Day với chủ đề "Cảm hứng dân gian trong Sáng tạo" và "Multimedia Design - Học một ngành làm nhiều nghề", hàng trăm bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện đã có được góc nhìn tổng quan về ngành nghề, đồng thời, có những khoảnh khắc tìm hiểu bản thân xem mình hợp với gì, có thể làm gì và được truyền cảm hứng để mạnh dạn theo đuổi lĩnh vực đầy thách thức nhưng cũng không kém phần thú vị này.

Cùng nhìn lại 2 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!

OPEN DAY 2023: CẢM HỨNG DÂN GIAN TRONG SÁNG TẠO



Với tinh thần sẵn sàng nâng cánh cho các thế hệ sáng tạo Việt, giúp các bạn hiểu thêm về Mỹ thuật Đa phương tiện, đồng thời truyền cảm hứng để các bạn trẻ yêu thích sáng tạo giữ gìn và phát huy văn hóa truyền thống dân tộc, Arena Multimedia đã tổ chức Ngày hội Open Day với chủ đề "Cảm hứng dân gian trong Sáng tạo" diễn ra vào ngày 09/04.



Tham gia sự kiện Open Day này, các bạn đã được mở mang kiến thức và trực tiếp trải nghiệm thực hành để hiểu hơn về lĩnh vực Sáng tạo thông qua lớp học "Thiết kế bao bì bằng họa tiết truyền thống". Qua lớp học trải nghiệm này, các bạn đã phần nào đó có cái nhìn thực tế hơn về lĩnh vực mà mình đang dự định theo đuổi cũng như tìm hiểu và trân trọng hơn các giá trị truyền thống, văn hóa đã nuôi dưỡng nghệ thuật Việt bao đời nay.

Bên cạnh đó, các bạn trẻ còn được tham gia học hỏi kiến thức và kinh nghiệm tại buổi talkshow "Se duyên sự nghiệp với ngành sáng tạo". Với những chia sẻ thực tế được đúc kết từ chặng đường miệt mài theo đuổi ngành Sáng tạo của anh Võ Hoàng Hiếu - Head of Creative Department tại Biz-Eyes Communications, các bạn trẻ đã có thêm nhiều thông tin cũng như tích lũy được cho mình những bí kíp bổ ích trước khi bắt đầu theo đuổi đam mê Mỹ thuật Đa phương tiện.



Khép lại hành trình hiểu mình, hiểu nghề, hiểu Arena tại Open Day: Cảm hứng dân gian trong Sáng tạo với hàng loạt hoạt động hấp dẫn cũng chính là lúc mở ra những điều mới mẻ, những góc nhìn mới, những trải nghiệm mới và đặc biệt hơn là tiếp thêm niềm tin để các bạn trẻ mạnh dạn gia nhập và chinh phục địa hạt Sáng tạo trong thời gian sắp tới.



OPEN DAY 2023: MULTIMEDIA DESIGN - HỌC MỘT NGÀNH LÀM NHIỀU NGHỀ

Vào ngày 08/07, Arena Multimedia đã tổ chức ngày hội Open Day với chủ đề "Multimedia Design - Học một ngành làm nhiều nghề". Chương trình nằm trong chuỗi sự kiện khai trương Arena Lê Tuấn Mậu (136 Lê Tuấn Mậu, Phường 13, Quận 6, TP.HCM). Đến với ngày hội Open Day này, tất tần tật những thắc mắc về Mỹ thuật Đa phương tiện và những ngóc ngách trong ngành dẫn lối vào ngành công nghiệp Sáng tạo đã được giải đáp và soi tỏ, mang đến cho bạn những hình dung nhất định về lĩnh vực nhiều thách thức nhưng đầy thú vị này.

Với 3 lớp trải nghiệm: Hóa thân thành Graphic Designer, Hóa thân thành Nhiếp ảnh gia và Hóa thân thành 3D Artist, các bạn trẻ đã được cung cấp những kiến thức cơ bản về Thiết kế đồ họa, thiết kế Game 3D và thực hành các thao tác cơ bản. Thông qua đó, biết được phạm vi và ứng dụng của Mỹ thuật Đa phương tiện trong cuộc sống, cũng như hiểu về lộ trình cơ bản để trở thành những chuyên gia Mỹ thuật Đa phương tiện thực thụ.

Không chỉ được thỏa sức sáng tạo, thử thách bản thân với các lớp học trải nghiệm mà các bạn còn có cơ hội gặp gỡ Nhiếp ảnh gia Khánh Phan – Chủ nhân của hàng loạt tác phẩm xuất sắc và các giải thưởng danh giá. Đứng trước các bạn trẻ luôn dạt dào đam mê sáng tạo, Nhiếp ảnh gia Khánh Phan hào hứng chia sẻ tất tần tật về công việc của chị, từ những điều cơ bản như nhiếp ảnh là gì cho đến các kỹ thuật cần phải có trong một bức ảnh.



Bên cạnh phần chia sẻ về mối tương quan diệu kỳ giữa kỹ thuật và mỹ thuật trong nhiếp ảnh cùng Nhiếp ảnh gia Khánh Phan, thầy Nguyễn Hữu Khoa – Giám đốc Đào tạo Arena khu vực Hồ Chí Minh đã mang đến cho các bạn trẻ một góc nhìn cụ thể về Mỹ thuật Đa phương tiện nói chung cũng như chương trình đào tạo của Arena Multimedia nói riêng.

Trước những trăn trở, băn khoăn của các bạn trẻ chuẩn bị chập chững bước chân vào con đường sáng tạo, thầy Hữu Khoa khẳng định đến với ngành Mỹ thuật đa phương tiện, các bạn sẽ được học rất nhiều kiến thức và kỹ năng là chìa khóa mở ra cơ hội nghề nghiệp ở rất nhiều lĩnh vực. Từ đó các bạn sẽ biết bản thân mình thật sự muốn gì, thích gì và mạnh ở điểm gì.

TẠM KẾT

Chuỗi ngày hội Open Day của Arena Multimedia tại khu vực TP.HCM đã khép lại với nhiều khoảnh khắc đáng nhớ. Với tất cả những hoạt động thú vị, lớp trải nghiệm thực chiến và talkshow chuyên môn cùng các chuyên gia, tất tần tật những thắc mắc về Mỹ thuật Đa phương tiện và những ngóc ngách dẫn lối vào ngành công nghiệp Sáng tạo đã hiện lên rõ ràng hơn bao giờ hết. Arena Multimedia hy vọng chuỗi ngày hội Open Day trong năm 2023 đã phần nào mang đến cho các bạn những hình dung cụ thể nhất về thế giới Mỹ thuật Đa phương tiện rộng lớn, đồng thời truyền cảm hứng và tiếp thêm động lực để các bạn vững tin hơn trên con đường thực hiện ước mơ. Tạm biệt và hẹn gặp lại tất cả các bạn tại những sự kiện tiếp theo của Arena nhé!










Multimedia Talk

ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

Arena Open Day
VUI LÀ CHÍNH

Trải nghiệm Truyền thông - Giải trí kỹ thuật số



OPEN DAY 2023: CHƠI MULTIMEDIA DESIGN, MANG KIẾN THỨC MỚI VỀ NHÀ

Học Multimedia Design không có nghĩa là phải bám sát 100% lý thuyết. Những điều bạn tiếp xúc, bạn chơi hàng ngày cũng là cách để bạn có thể mở mang thêm nhiều ý tưởng mới. Vào ngày 09/07, Arena Multimedia tổ chức ngày hội Open Day 2023: Vui là chính, đem tới những trải nghiệm thực tế và nhiều chia sẻ thú vị tới từ các khách mời "gạo cội" trong làng Mỹ thuật Đa phương tiện dành cho các bạn trẻ tại Hà Nội.

Khác với những ngành truyền thống hiện nay, ngành Sáng tạo thể hiện đúng tinh thần với hai chữ "Sáng tạo", luôn đề cao tính thực tiễn cùng với khả năng sáng tạo của các bạn trẻ hiện nay. Kiến thức thực tế luôn được chú trọng khi các bạn theo học tại Arena Multimedia.



HỌC CHỤP ẢNH - NGOÀI LÝ THUYẾT CẦN PHẢI CÓ THỰC HÀNH

Chụp ảnh là một bộ môn không quá khó đối với nhiều người, nhưng làm thế nào để chụp đúng bố cục, có chiều sâu và chuyên nghiệp thì đó là điều ít người quan tâm tới. Các bạn đang đánh giá một bức ảnh thông qua vẻ đẹp tổng quan hay còn gọi là "vừa mắt", liệu rằng các bạn đã biết tiêu chí chính xác hay chưa? Chỉ vỏn vẹn 2 tiếng đồng hồ, thầy Trần Nhân Quyền đã xuất sắc đào tạo ra được lớp học Chụp ảnh sơ cấp. Các bạn đến với xuất phát điểm là con số 0 trong chụp ảnh, nhưng sau những chia sẻ và bài tập "thực chiến" cùng thầy tại Arena Multimedia Phạm Văn Bạch, các bạn đã nhanh chóng tiếp thu và tạo nên những bức ảnh đẹp.



Từ lâu, nhiều người đã phải thừa nhận rằng Nhiếp ảnh là bộ môn nghệ thuật thứ 8. Đối với thầy Trần Nhân Quyền: "Nhiếp ảnh rất thú vị và mỗi bức ảnh đều mang trong mình một câu chuyện riêng. Máy ảnh sẽ thay con mắt của chúng ta để ghi lại những khoảnh khắc giá trị". Máy ảnh chính là công cụ tuyệt vời giúp con người ghi lại những phút giây ấn tượng có trong cuộc sống thường ngày. Một bức ảnh hoàn hảo là bức ảnh thể hiện được câu chuyện mà người xem có thể hiểu được điều tác giả khéo léo muốn gửi gắm vào đó.

Dù cho thời tiết ngày hôm đó có nắng gắt nhưng không thể giảm được tinh thần học hỏi của các bạn trẻ có niềm đam mê với bộ môn Nhiếp ảnh đầy thú vị. Từng bạn sẽ được trải nghiệm trực tiếp với ống kính máy ảnh dưới sự hướng dẫn tận tình của thầy. Tuy thời gian không quá dài để các bạn tìm hiểu sâu hơn nhưng Arena Multimedia tin chắc rằng các bạn sẽ hiểu rõ được những kỹ năng cơ bản trong việc sử dụng máy ảnh một cách thành thạo.

TRẢI NGHIỆM LÀ "GIA VỊ" TUYỆT VỜI TRONG NGÀNH SÁNG TẠO

Song song với lớp học Chụp hình, "Chơi hình - Ghép chữ" là hoạt động được dẫn dắt bởi thầy Lê Trường Quang. Trong đó, yếu tố sáng tạo sẽ được nâng cấp hơn. Chỉ với những tờ giấy màu đơn giản, những cuốn tạp chí dường như bị bỏ quên cùng với chiếc kéo sắc lẹm sẽ giúp các bạn tạo được ra sản phẩm mang đậm chất riêng của mình.

Khi nói về yếu tố trải nghiệm có cần thiết trong sáng tạo hay không, thầy Lê Trường Quang chia sẻ: "Trải nghiệm là yếu tố quan trọng trong quá trình học sáng tạo. Nó là cầu nối giữa lý thuyết và thực tế, cho phép học viên áp dụng kiến thức vào thực tế và khám phá tiềm năng của mình. Sáng tạo cần có trải nghiệm thực tế để khám phá và phát triển khả năng tư duy sáng tạo. Điều này các bạn nên thực hiện thông qua các dự án, các bài tập thực hành hoặc các hoạt động tương tác. Khi theo đuổi Multimedia Design, các bạn cần phải có trong mình một tư duy sáng tạo bởi vì ngành học này sẽ luôn thay đổi theo xu hướng. Để rèn luyện được điều này, chúng ta cần phải thực hành và trải nghiệm liên tục, luôn làm mới bản thân để thích nghi với thời cuộc."



NGHỀ GAME - LIỆU CÓ KHÓ NHƯ BẠN TƯỞNG?

Trong thời đại công nghệ số ngày nay, khái niệm "Chơi Game - Học Game - Làm Game" trở thành khái niệm cực kỳ mới trong ngành sáng tạo. Và góc nhìn của diễn giả Moe Phưng (Cựu học viên Arena Multimedia và hiện là Senior Content Product tại Garena) đã có những chia sẻ vô cùng hữu ích đối với các bạn trẻ muốn theo đuổi ngành Game hiện nay: "Khi đã xác định "chạy" theo ngành Game, mình luôn có thái độ rất nghiêm túc với việc học." Qua đó, chúng ta có thể thấy rằng cần phải có sự quyết tâm, có định hướng rõ ràng trong việc học để có thể theo đuổi đam mê đến cùng. Chỉ khi bạn nghiêm túc và luôn có thái độ cầu tiến với điều mình muốn, mọi cơ hội tốt sẽ đến với bạn trong tương lai gần.





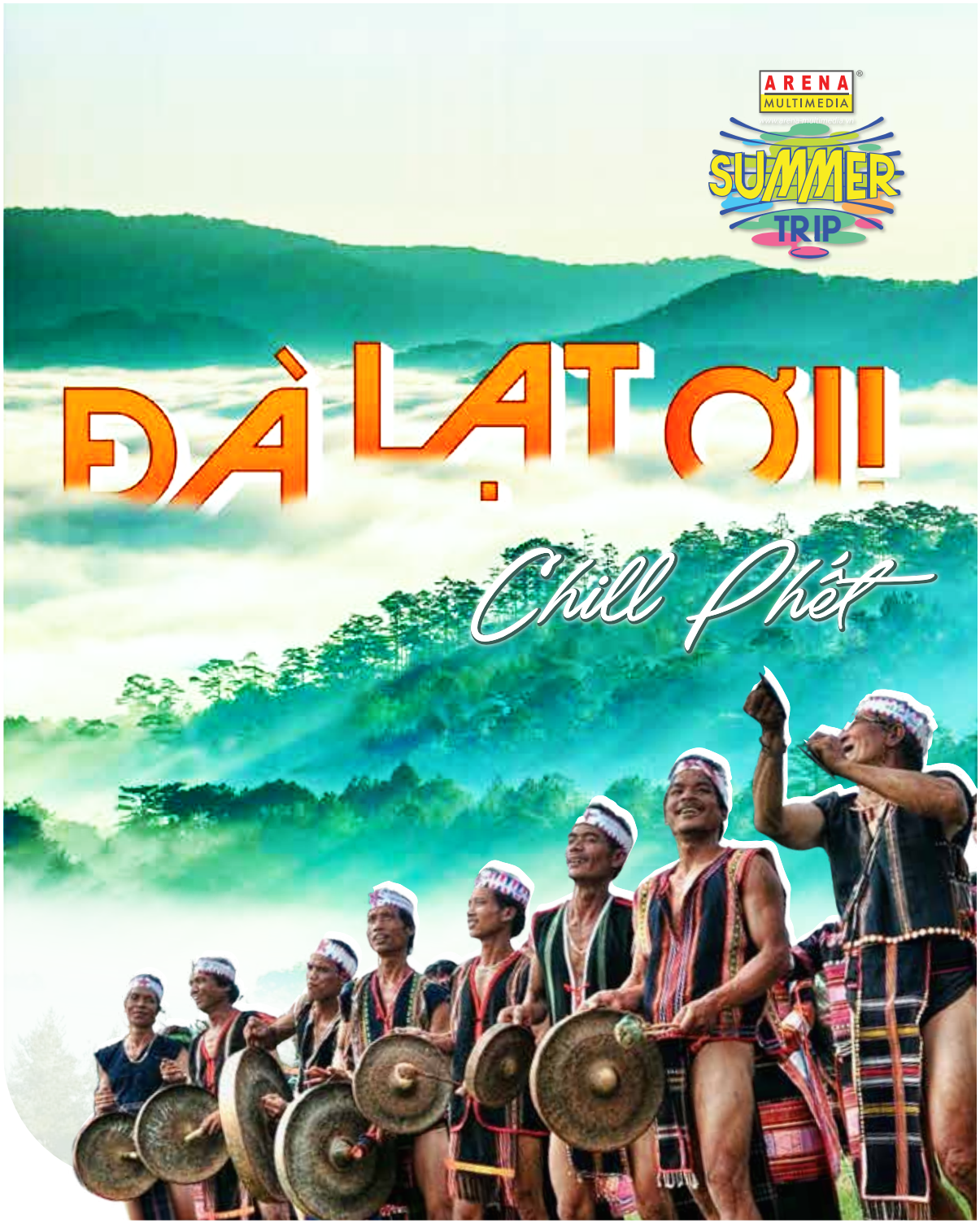
Ngoài ra, chúng ta cũng cần nói đến sự cạnh tranh của thị trường Game hiện nay. Được mệnh danh là ngành hái ra tiền, các bạn trẻ đua nhau chạy theo với mong muốn kiếm tiền từ nghề này. Vì thế để không bị hòa lẫn dẫn đến hòa tan, bạn cần phải tạo cho mình một màu sắc riêng biệt, cá tính riêng để có thể thuyết phục được nhà tuyển dụng lựa chọn.

TẠM KẾT

Arena Open Day 2023 đã chứng minh rằng việc khám phá và tìm hiểu về Truyền thông - Giải trí kỹ thuật số không chỉ là điểm khởi đầu tốt cho các bạn trẻ muốn làm việc trong ngành sáng tạo mà còn là một cánh cửa mở ra cho những cơ hội và thành công trong tương lai. Arena Multimedia luôn sẵn sàng hỗ trợ cũng như đem đến những chương trình đào tạo chuyên sâu cho các bạn trẻ muốn tiến xa hơn trên con đường sự nghiệp.


Arena Open Day
VUI LÀ
CHÍNH


#ÓcĐảoSángTạo
ARENA
MULTIMEDIA


ARENA
MULTIMEDIA
SUMMER
TRIP
ĐÀ LẠT ƠI!
Chill Phết

ARENAITES TƯNG BỪNG CHÀO HÈ VỚI SUMMER TRIP 2023: ĐÀ LẠT ƠI! CHILL PHẾT

Mỗi năm một lần khi hè đến, Arenaites lại có dịp xả stress, "quẩy" hết mình nhằm giải tỏa mọi căng thẳng sau những giờ phút miệt mài sáng tạo. Và trong năm 2023, chuyến đi ngắn ngày tới Đà Lạt đã mang đến nhiều trải nghiệm mới mẻ, đặc sắc cho đại gia đình Arena Multimedia khu vực TP.HCM.

Mùa hè năm 2022, các Arenaites từng có một cuộc dã ngoại vô cùng đáng nhớ, "quẩy nát nước" tại vùng biển Phan Thiết. Năm nay, thay vì xuống biển, đại gia đình Arena Multimedia quyết định "đổi gió" với chuyến du hè 2 ngày 1 đêm ở thành phố Đà Lạt vào ngày 14/05.

Tại thành phố ngàn thông, nơi khung cảnh chung quanh chỉ toàn một màu xanh mướt mắt và bao trùm bởi hai chữ "bình yên", các Arenaites đã có thể tạm gác lại những giờ phút "chạy" deadline căng thẳng để có cho mình 2 ngày xả hơi vô cùng chất lượng. Bây giờ, hãy cùng nhìn lại loạt khoảnh khắc phiêu cùng Đà Lạt của các học viên Arena nhé!

THĂM THÚ LOẠT ĐỊA DANH NỔI TIẾNG, "BỎ TÚI" MANG VỀ CẢ KHO ẢNH ĐẬM CHẤT ĐÀ LẠT

Tối ngày 14/05, những chuyến xe đón Arenaites đi Summer Trip 2023 bắt đầu lăn bánh, chở theo cả tinh thần hân hoan, hứng khởi của các bạn trẻ từ Sài Gòn lên Đà Lạt. Tất cả đều đã kích hoạt chế độ "chiến", sẵn sàng cháy hết mình với những cuộc vui đang chờ đợi trước mắt.



Điểm đến đầu tiên của đại gia đình Arena ngay khi đặt chân tới Đà Lạt đó chính là đồi chè Cầu Đất. Tại đây, các bạn trẻ có cơ hội ngắm nhìn tận mắt những búp chè tươi trong ánh nắng đầu ngày, xa xa là các tua bin quạt gió xoay đều cùng những dãy núi trập trùng.

Khỏi phải nói cũng có thể đoán được các Arenaites đã phấn khích đến nhường nào. Ai nấy đều tranh thủ "sống ảo" ở mọi góc có thể và tất nhiên, sản phẩm thu về cũng rất gì và này nọ đấy!

Tạm biệt đồi chè Cầu Đất, các bạn trẻ tiếp tục tham quan Chùa Linh Phước, hay còn được gọi với tên gọi độc đáo hơn – Chùa Ve Chai bởi ngôi chùa được khảm bằng hàng triệu mảnh vỏ chai, chén bát vỡ với đủ mọi kiểu dáng, màu sắc.



Không chỉ được chiêm ngưỡng kiến trúc đặc sắc, Arenaites còn có cơ hội thưởng thức món sữa chua ngon tuyệt trứ danh. Sẽ thật thiếu sót nếu như tới Đà Lạt mà lại bỏ qua Đường hầm đất sét, vậy nên buổi chiều cùng ngày, các bạn trẻ của Arena đã có

mặt tại đây, chiêm ngưỡng những công trình nghệ thuật đầy sinh động và không quên chụp thêm một vài tấm hình lưu giữ kỉ niệm.



KHÔNG THỂ NGỒI YÊN TRONG ĐÊM LỬA TRẠI VỚI TIẾNG CỒNG CHIÊNG RỘN RÃ

Khi mặt trời lặn cũng là lúc đại gia đình Arena cùng nhau quây quần bên lửa trại. Cái lạnh của buổi đêm tại Đà Lạt dường như đã được xua tan bởi hơi ấm từ những ngọn lửa và cả tinh thần nhiệt huyết tuổi trẻ của Arenaites.

Có lẽ, đây là lần đầu tiên các bạn trẻ Gen Z được uống thử rượu cần cũng như thưởng thức những điệu múa cồng chiêng Tây Nguyên hết sức đẹp mắt và nhịp nhàng. Bởi vậy mà bạn nào trông cũng vô cùng hào hứng, thích thú với những trải nghiệm mới mẻ này.



Trong thanh âm vang rền, rộn ràng của tiếng cồng chiêng, dưới sự dẫn dắt của đồng bào bản địa, các Arenaites đã rất nhanh chóng hòa mình vào điệu múa truyền thống của mảnh đất Tây Nguyên. Thậm chí, ngay cả các thầy cô cũng chẳng thể cưỡng lại được bầu không khí sôi động của đêm lửa trại, sẵn sàng cùng các học viên "quẩy" hết mình.

THÁC BOBLA CŨNG KHÔNG THỂ DẬP TẮT LỬA NHIỆT HUYẾT CỦA ARENAITES

Điểm đến cuối cùng của các Arenaites trong chuyến du hè Đà Lạt lần này đó chính là Khu du lịch Tea Bobla Waterfall. Tại đây, các bạn không chỉ được ngắm nhìn ngọn thác Bobla hùng vĩ, tham quan khu trưng bày các thiết bị quân sự mà còn được thỏa sức vẫy vùng trong dòng nước mát lạnh của hồ bơi vô cực 4 tầng duy nhất tại tỉnh Lâm Đồng. Có vẻ như sau một đêm gala cực cháy, tinh thần của các Arenaites vẫn chẳng hề suy giảm chút nào, trái lại còn có phần nhiệt hơn. Những mệt mỏi, căng thẳng sau chuỗi ngày dài học tập của tất cả mọi người đã hoàn toàn bị thế chỗ bởi loạt cảm xúc hân hoan, vui sướng rộn ràng.





TẠM KẾT

Dù cho tinh thần vẫn dâng cao, dù chúng ta vẫn còn lưu luyến với Đà Lạt thì cuộc vui nào cũng cần phải có hồi kết. "Sạc" đầy bình năng lượng rồi, hãy trở về với Sài Gòn và guồng quay công việc, học tập thôi nào Arenaites ơi! Hy vọng rằng Summer Trip 2023 đã để lại trong lòng mọi người nhiều cảm xúc và kỷ niệm tốt đẹp.

Trong thời gian tới, Arena Multimedia sẽ tiếp tục tổ chức thêm nhiều chuyến đi chơi xa hơn nữa, như một phần thưởng dành tới những "chú ong" chăm chỉ của chúng mình. Cùng chờ đợi nhé!

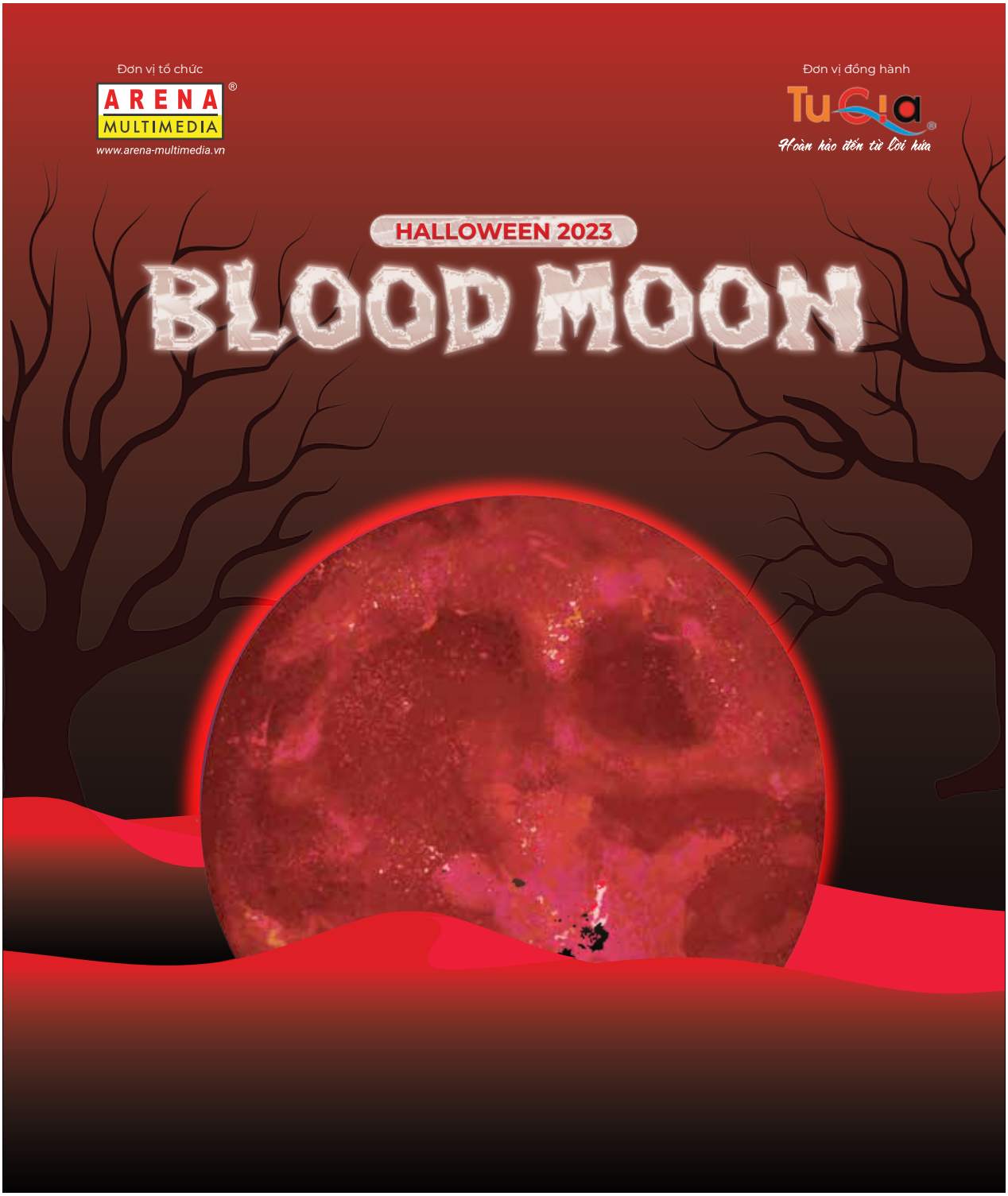

ĐÀ LẠT OII










Đơn vị tổ chức
ARENA MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn
Đơn vị đồng hành
TuCia
Hoàn hảo đến từ lời hứa
HALLOWEEN 2023
BLOOD MOON

ARENA HALLOWEEN 2023: BLOOD MOON - ĐÊM NHẠC "TRĂNG MÁU" CÓ GÌ THÚ VỊ?

Vào ngày 28/10, Arena Multimedia đã đem đến cho các bạn học viên những giây phút thăng hoa nhất tại đêm nhạc Arena Halloween 2023: Blood Moon. Cùng tìm hiểu những điều thú vị có trong sự kiện lớn nhất nhì trong năm dành cho cộng đồng Arenaites ngay bên dưới đây nhé!

BLOOD MOON - TRICK OR TREAT CÙNG ARENA MULTIMEDIA

Arena Halloween 2023: Blood Moon là sự kiện được các bạn trẻ mong chờ nhất trong tháng 10, đem đến nhiều trải nghiệm thú vị và đôi phần "rùng mình" bởi sự u ám, ma mị. Đặc trưng của Halloween chính là những trang phục hóa trang vô cùng thú vị đến từ cộng đồng Arenaites. Các bạn đã lựa chọn những trang phục từ những nhân vật nổi tiếng có trong phim ảnh, kèm theo là những hiệu ứng ghê rợn giúp cho Blood Moon trở nên đúng nghĩa là một buổi tiệc hóa trang "Trăng Máu".



Khởi động Blood Moon, chúng ta có thể bắt gặp được những trang phục đầy sáng tạo của các Arenaites. Được biết, các bạn đã phải mất hàng giờ để có thể tạo nên được lớp trang điểm cùng trang phục sao cho đúng chủ đề và đặc trưng của Halloween. Bên cạnh đó, không gian đầy ma mị của sự kiện cũng do chính các bạn học viên Arena Multimedia tạo dựng. Thế mới thấy rằng Arenaites chính là những mẫu người đa nhiệm, không chỉ thành thạo kỹ năng thiết kế, sáng tạo mà còn rất khéo tay khi tạo ra những hiệu ứng tuyệt vời có trong đêm nhạc Blood Moon.

ĐÊM NHẠC BLOOD MOON: TỪ BÙNG CHÁY ĐẾN NHẸ NHÀNG, ĐẦY TÂM TƯ

Tại Blood Moon, Arena Multimedia đã đem đến những gương mặt vô cùng quen thuộc và nổi tiếng trong làng âm nhạc hiện nay như: Vũ., Hải Sâm, DJ MIA,... Không chỉ vậy, những màn vũ đạo vô cùng "cháy" của các bạn học viên trong CLB Đét hay những khúc hát khuấy động sân khấu của các thành viên trong CLB Ampony đã làm nên những khoảnh khắc tuyệt vời của Blood Moon.



Không chỉ là sự kiện về âm nhạc và lễ hội, các bạn học viên còn cảm thấy gắn kết hơn với những người bạn cùng trang lứa với mình. Học viên Hà Vi chia sẻ rằng: "Sau sự kiện Blood Moon lần này, chúng em từ những người lạ đã quen nhau, tạo nên một bầu

không khí rất vui và sôi động. Đây chính là khoảnh khắc đáng nhớ nhất trong cuộc sống của em tại Arena Multimedia."

Sau những giờ học đầy căng thẳng, đây chính là lúc để các bạn có thể giải tỏa mọi thứ và hòa mình cùng với không gian cực sôi động tại nơi đây. Với Minh Anh, cô nàng học viên của Arena Multimedia hào hứng: "Không biết các năm khác thế nào nhưng Halloween năm nay là một trải nhiệm đáng nhớ với cá nhân em. Không chỉ là Blood Moon, học tại Arena Multimedia còn giúp em có thêm có cơ hội tìm việc qua tham dự workshop, talkshow,... của trường và làm quen thêm nhiều bạn mới. Em cảm thấy rất biết ơn và hạnh phúc khi được tham gia các hoạt động và sự kiện này."







TẠM KẾT

Arena Multimedia cảm thấy vô cùng vui và tự hào khi có thể đem đến những trải nghiệm tuyệt vời dành cho các bạn học viên. Hẹn gặp lại các bạn trong những sự kiện tiếp theo của Arena Multimedia nhé!










LIVE AT HRC
BLOOD MOON


Ban tổ chức
ARENA MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn
Bảo trợ truyền thông
Advertising vietnam
YBOX.VN
Đối tác đồng hành
Saramonic
Sound.Remarkable.
kỳ thi
LỚN NHẤT
CUỘC ĐỜI
BÀI VIẾT | PODCAST
REC

KỲ THI LỚN NHẤT CUỘC ĐỜI 2023

HÃY SỐNG HẾT MÌNH CHO MỘT NIỀM ĐAM MÊ RỰC CHÁY!

Nhận về hơn 1 triệu lượt tương tác ngay từ mùa giải đầu tiên tổ chức, "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" quay lại với mùa thứ 2 và nhanh chóng trở thành điểm dừng chân lý tưởng, nơi trú ngụ của những tâm hồn tuổi trẻ đang khao khát cất lên tiếng lòng về ước mơ và đam mê của chính mình.

"Kỳ thi lớn nhất cuộc đời", cái tên gợi lên cảm tưởng về những điều lớn lao và hành trình gian khổ rèn luyện bản thân của mỗi con người. Tuy nhiên, đây có phải ý nghĩa thật sự đằng sau ý tưởng ra đời của cuộc thi, chúng ta và đặc biệt là người trẻ có nhất thiết phải trải qua một kỳ thi thực tế trong không gian cụ thể cùng những đối thủ rõ ràng, chẳng hạn như kỳ thi học sinh giỏi, thi trung học phổ thông quốc gia? Hay "kỳ thi" ở đây nhằm ẩn dụ cho điều gì đó mới mẻ và khác biệt hơn thế?

Chia sẻ về niềm cảm hứng hình thành cuộc thi, anh Đinh Trí Dũng – Brand Manager Arena Multimedia cho biết: "Trong cuộc sống, chúng ta thường không để ý đến những kỳ thi mà mình tự ra đề và giải đề, tự đưa ra mục tiêu, khát khao của cuộc sống để hiểu rõ bản thân là ai và vạch ra con đường cho chính mình. Đây là bài toán thật sự mà chúng ta cần phải giải đáp, với những kỳ thi người khác ra đề thì chỉ như công cụ phục vụ mục tiêu của chúng ta mà thôi." Anh khẳng định: "Vì thế, Arena mong muốn tạo ra sân chơi, nơi các bạn trẻ có thể tự trò chuyện với bản thân và những người bạn đồng trang lứa về ước mơ và khao khát của riêng mình."



Ngay từ ý tưởng khởi xướng cuộc thi, "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" vốn không hướng đến sự ganh đua giữa các cá nhân mà đề cao tinh thần tự giác và sự tự ý thức bản thân của mỗi người trẻ. Cuộc thi tương tự hành trình tìm về những gì mà chính mình đã trải qua, nhìn thấy sự trưởng thành và tiến bộ sau mỗi giai đoạn cuộc đời hay một sự kiện ý nghĩa nào đó.



Hiểu rõ điều này, cũng như mang trong mình sự đồng cảm sâu sắc cùng thế hệ trẻ, anh Hoàng Anh Tú – nhà báo, nhà văn nổi tiếng tâm sự về lý do đồng hành với cuộc thi năm nay: "Thế hệ bọn anh chưa bao giờ dám tự ra đề cho bản thân, hầu như mọi ước mơ và đam mê đều được xem như viển vông. Lúc đấy, việc cần làm duy nhất là học thật tốt, tham gia kỳ thi và đạt được số điểm thật cao." Anh tiếp tục: "Vì thế, khi biết đến cuộc thi anh cảm thấy vô cùng thú vị, rất mong muốn có cơ hội đọc bài viết của các bạn. Anh hy vọng được lắng nghe và chạm vào ước mơ của mọi người, được chứng kiến cách mà những người trẻ hiện nay đang ra đề cho bản thân và giải quyết "Kỳ thi lớn nhất cuộc đời" của chính các bạn."

Trải qua mùa đầu tiên đầy thành công với gần 550 bài dự thi từ các bạn trẻ trên mọi miền đất nước, Kỳ thi lớn nhất cuộc đời mùa thứ 2 diễn ra từ ngày 15.04 đến 28.05.2023, với sự đồng hành từ các chuyên gia, KOLs trong ngành Báo chí – Giáo dục như Nhà báo, Nhà văn Hoàng Anh Tú, Đạo diễn Đinh Hà Uyên Thư và anh Đinh Trí Dũng – Brand Manager Arena Multimedia đã đạt được nhiều thành công ngoài mong đợi, mở ra rất nhiều ước mơ cho các bạn trẻ tham dự - những người đã dũng cảm vượt qua kỳ thi lớn nhất cuộc đời mình, sẵn sàng sống hết mình cho một niềm đam mê đang rực cháy.





Sau 2 tuần đóng cổng nhận bài thi, các tác phẩm chất lượng đã xuất hiện sau sự sàng lọc kỹ lưỡng của hội đồng Giám khảo. Trong đó, các bài viết và podcast xuất sắc nhất đã được triển lãm và công bố tại Gala trao giải của Kỳ thi lớn nhất cuộc đời 2023.



Những cái tên xuất sắc nhất ở 2 hạng mục đã được vinh danh, bao gồm Hạng mục Viết với Giải Nhất thuộc về bạn Vũ Hoàng, Giải Nhì thuộc về bạn Nguyễn Gia Phát, bạn Hoàng Thị Mai Phương đạt Giải Ba và các bạn Lâm Thùy Dương, Nguyễn Trần Minh Huyên, Dương Ngọc Anh dành Giải Triển Vọng. Ở Hạng mục Podcast, Giải Nhất thuộc về bạn Dương Thị Bảo Ngọc, bạn Nguyễn Tất Thành đạt Giải Nhì, bạn Nguyễn Thị Tuyết Mai đạt Giải Ba và Giải Triển Vọng thuộc về các bạn Trần Linh Hương, Lê Phương Anh, Vũ Việt Hưng.





TẠM KẾT

Kỳ thi lớn nhất cuộc đời 2023 – Cùng Gen Z viết tiếp ước mơ đã chính thức khép lại hành trình truyền cảm hứng đầy ấn tượng với sự tham gia của hàng trăm bạn trẻ đến từ mọi miền đất nước. Arena Multimedia rất hạnh phúc vì đã được gặp gỡ và đồng hành cùng các bạn trẻ một đoạn nhỏ nhoi trên hành trình dẫu chông gai nhưng đầy đáng nhớ của đời mình. Xin chào và hẹn gặp lại tại Kỳ thi lớn nhất cuộc đời 2024.

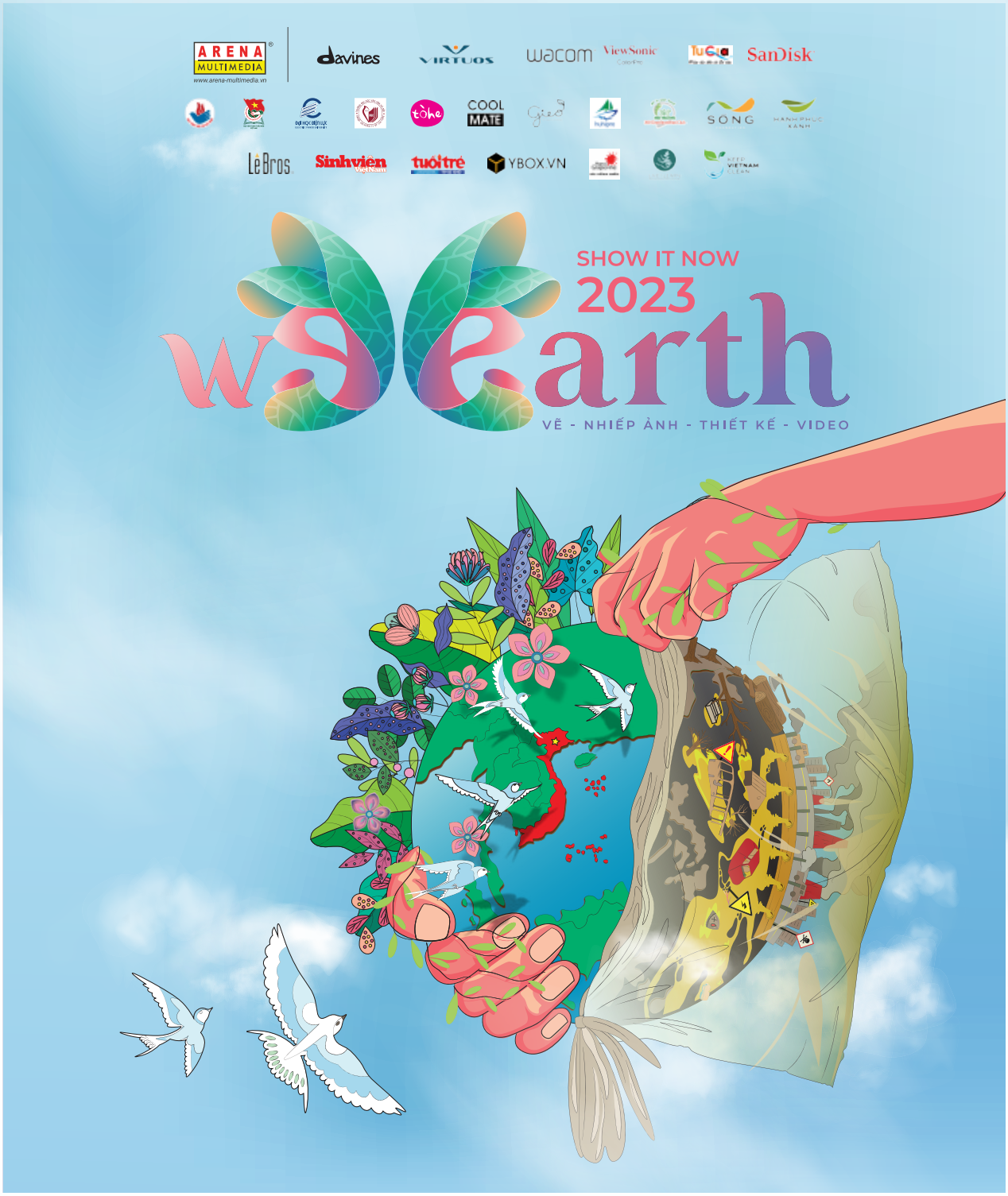

ARENA
MULTIMEDIA
Saramonic
kỳ thi LỚN NHẤT
ARENA MULTIMEDIA
LỚN NHẤT CUỘC ĐỜI
#Arena


CUỘC ĐỜI


ĐỜI




GALA TRAO GIẢI


ARENA MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn
davines
VIRTUOS
wacom
ViewSonic
SanDisk
COOL MATE
SONG
Le Bros
Sinhviên
tuổi trẻ
YBOX.VN
SHOW IT NOW
2023
wEarth
VẼ - NHIẾP ẢNH - THIẾT KẾ - VIDEO

SHOW IT NOW 2023

KHI NGHỆ THUẬT TRỞ THÀNH "VŨ KHÍ" BẢO VỆ TRÁI ĐẤT CỦA NGƯỜI LÀM SÁNG TẠO

#scan

Show It NOW 2023 đã chính thức khép lại hành trình đi tìm những ý tưởng xanh với sự tham gia của hơn 1.000 bạn trẻ đến từ khắp mọi miền đất nước. Tuy đã nói lời tạm biệt nhưng dư vị về thông điệp WeEarth đầy tính nhân văn vẫn còn đó và đang được lan tỏa rộng khắp.

Show It NOW là cuộc thi sáng tạo thường niên do Arena Multimedia tổ chức. Sân chơi này đã ghi dấu những tài năng không chuyên nằm trong độ tuổi từ 15 đến 25 cùng tranh tài ở bốn hạng mục: Vẽ – Nhiếp ảnh – Thiết kế – Video. Mang theo nguồn năng lượng dồi dào hơn qua từng năm, Show It NOW 2023 đã quay trở lại với chủ đề "WeEarth" nhằm khuyến khích các "mầm non Sáng tạo" lên tiếng vì một hành tinh xanh.

Kết thúc một chặng hành trình, hãy cùng Arena nhìn lại những thành tích nổi bật của cuộc thi năm nay nhé!



SÁU NĂM MỘT CHẶNG ĐƯỜNG: SHOW IT NOW 2023 CHÍNH THỨC XÁC LẬP LOẠT KỶ LỤC MỚI

Tính đến thời điểm hiện tại, Show It NOW đã tổ chức thành công 6 mùa thi và ngày càng trở nên lớn mạnh khi nhận được sự quan tâm đông đảo của các bạn trẻ nói riêng và cả cộng đồng Sáng tạo nói chung. Đặc biệt, Show It NOW 2023 đã chính thức xác lập kỷ lục mới về số lượng bài dự thi khi có đến 1.400 tác phẩm được gửi về từ hơn 1.000 thí sinh tham dự.

- **1400** tác phẩm
- **Hơn 1000** thí sinh tham dự
- **98** trường đại học, cao đẳng, dạy nghề và tương đương
- **125** trường phổ thông, trung tâm hướng nghiệp
- **40** tỉnh thành trên cả nước
- **5** quốc gia khác nhau: Việt Nam, Hàn Quốc, Canada, Australia, Liên Bang Nga

Hơn nữa, hiệu ứng truyền thông là một trong những "điểm vàng" tạo nên sự thành công rực rỡ cho mùa Show It NOW 2023. Trong hơn 2 tháng diễn ra cuộc thi, trang web chính thức của Show It NOW đã cán mốc 61.4 nghìn lượt xem và trang Facebook đã tiếp cận hơn 7.2 triệu người, banner trên các trang báo mạng lên đến hơn 11.9 triệu lượt xem. Chưa dừng lại ở đó, thông điệp WeEarth đã được các chuyên gia hàng đầu trong ngành Sáng tạo dành sự đặc biệt quan tâm và chung tay lan tỏa qua những bài đăng trên mạng xã hội có lượng tương tác khủng.

Để góp phần tạo nên những thành tích ấn tượng về số lượng bài dự thi và mở rộng kết nối nhiều hơn với các tài năng trẻ trong lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện, không thể không nhắc đến

sự đóng góp to lớn từ 25 Nhà tài trợ, đơn vị Bảo trợ truyền thông đã đồng hành cùng Show It NOW 2023 xuyên suốt hành trình kiếm tìm "ý tưởng xanh" vừa qua. Với tổng giá trị giải thưởng lên đến 900 triệu đồng, ngoài 4 hạng mục chuyên môn, cơ cấu giải thưởng của Show It NOW 2023 còn có sự góp mặt của 2 hạng mục khác là giải Women Game Changers được tài trợ bởi Virtuos Studio và giải Đất Sống – lần đầu xuất hiện và được tài trợ bởi Davines. Chính sự tin tưởng, sự nhiệt tình hỗ trợ từ quý đối tác là sức mạnh to lớn để chúng tôi đến gần hơn với các bạn trẻ và trao tặng 16 suất học bổng có tổng giá trị 630 triệu đồng, 120 triệu tiền mặt cùng rất nhiều phần thưởng khác như: Màn hình máy tính, bảng vẽ điện tử, loa nghe nhạc, headphone... lên tới 150 triệu đồng cho những anh tài Sáng tạo của ngành Multimedia Design.

- **61.4 nghìn** lượt xem Website Show It NOW
- Tiếp cận **hơn 7.2 triệu** người trên Facebook
- Banner trên các trang báo mạng đạt **hơn 11.9 triệu** lượt xem

Hơn 2 tháng là hành trình không quá dài nhưng với những con số "biết nói" trên, Arena càng thêm phần vững tin vào những giá trị bền vững mà Show It NOW đã gầy dựng. Mỗi một bài đăng, mỗi một tác phẩm, mỗi một hành động lan tỏa thông điệp WeEarth sẽ là nguồn năng lượng đầy sức sống, len lỏi vào từng ngóc ngách và góp phần chung tay kêu gọi cộng đồng "xoa dịu" những thương tổn của Trái Đất. Đây cũng chính là điều mà chúng tôi luôn đặt kỳ vọng và hướng đến khi tổ chức mùa Show It NOW năm nay.

HỘI ĐỒNG BAN GIÁM KHẢO VÀ 2 ĐẠI SỨ ĐỒNG HÀNH: "BẢO CHỨNG" CHẤT LƯỢNG CHO SHOW IT NOW 2023

Tại sân chơi Show It NOW, những cái tên giữ vai trò "cầm cân nảy mực" chính là một trong những nhân tố góp phần tạo nên sức hấp dẫn cho cuộc đua này. Đồng hành cùng Trưởng Ban giám khảo Thạc sĩ Vũ Anh Đức – Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia là những tên tuổi hàng đầu trong làng Sáng tạo.

Trong đó, người cầm trịch hạng mục Vẽ là Hoạ sĩ Đỗ Hiệp – Chủ tịch CLB Họa sĩ trẻ, Hội Mỹ thuật Việt Nam trong 5 năm liên tiếp, hiện đang phụ trách bộ môn Basic Art tại Arena Multimedia.Nổi tiếng với những bức ảnh đưa cảnh đẹp của Việt Nam vươn tầm thế giới, Nhiếp ảnh gia Khánh Phan chính là giám khảo hạng mục Nhiếp Ảnh. Giám khảo hạng mục Thiết kế là anh Trần Hồng Ngọc hiện đang giữ chức vụ Phó tổng Giám đốc, Giám đốc Sáng tạo (Creative Director) của Le Bros. Và cuối cùng, người chấm giải hạng mục Video là anh Võ Thanh Hòa – Đạo diễn sở hữu nhiều bộ phim ăn khách như Siêu Lừa Gặp Siêu Lầy, Chị Mười Ba – 3 Ngày Sinh Tử,...



Đặc biệt hơn so với các năm trước, Show It NOW 2023 có sự đồng hành của các Đại sứ nổi tiếng như ông Lê Quốc Vinh – Chủ tịch Tập đoàn Truyền thông Lê và Miss Earth 2018 – Nguyễn Phương Khánh. Họ đã cùng cất lên tiếng nói kêu gọi "giải cứu" và góp phần lan tỏa rộng khắp thông điệp bảo vệ môi trường.



Không chỉ được lắng nghe kiến thức chuyên môn và chuẩn bị hành trang kỹ năng để chinh phục hội đồng Ban giám khảo, tham gia chuỗi sự kiện này đồng nghĩa với việc các bạn đang mở ra cơ hội khám phá ngành Sáng tạo đa sắc màu. Cuối cùng, bằng sự kết hợp giữa trải nghiệm cá nhân và những kinh nghiệm quý báu được truyền tải từ quý khách mời, các bạn trẻ đã tích lũy được cho mình nhiều góc nhìn mới lạ, hiểu hơn về cơ hội, thách thức cũng như tìm ra phương hướng để bản thân trở nên vững vàng hơn trên hành trình theo đuổi đam mê.



TƯNG BỪNG TỔ CHỨC LỄ TRAO GIẢI VÀ TRIỂN LÃM Ở CẢ HAI MIỀN: DẤU SON RỰC RỠ KHÉP LẠI SHOW IT NOW 2023

Trải qua hơn 2 tháng kể từ lúc phát động và mở cổng nhận bài dự thi, vào giữa tháng 10 vừa qua, Show It NOW 2023: WeEarth đã chính thức "chốt hạ" bằng sự kiện trao giải và triển lãm cho những tác phẩm xuất sắc nhất của mùa thi năm nay tại cả 2 điểm thành phố lớn là Hà Nội và Hồ Chí Minh.

Vào ngày 14/10, nơi đầu cầu thủ đô Hà Nội, Show It NOW 2023 đã tổ chức lễ trao giải và triển lãm tại Văn Miếu – Quốc Tử Giám. Tại đây những gương mặt xuất sắc đã được vinh danh và trao tặng những phần thưởng xứng đáng nhất. Và ngay sau đó, vào ngày 21-22/10, chúng tôi đã tiếp tục mang những tác phẩm xuất sắc – "kho báu" quý giá từ cuộc thi trưng bày tại Trung tâm Triển lãm nghệ thuật nằm trong phố đi bộ sầm uất để thông điệp WeEarth được tiếp tục lan tỏa đến với nhiều cá nhân hơn nữa. Đồng thời, những tác phẩm được tạo nên từ góc nhìn hiện đại của giới trẻ ngày nay như một sợi dây kết nối tinh thần và tiếp tục khơi dậy nguồn cảm hứng nghệ thuật mãnh liệt cho những người làm Sáng tạo nói chung.





Vào ngày 15/10, tại Bảo tàng Mỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh, bên cạnh sự kiện trao giải và triển lãm Show It NOW 2023, talkshow "WeEarth: Nghệ thuật bảo vệ trái đất của người làm sáng tạo" chính là một trong số những điểm nhấn để đoạn kết của Show It NOW trở nên đặc biệt ý nghĩa hơn nữa. Với sự tham gia của "bộ đôi" Ban giám khảo quyền lực gồm Nhiếp ảnh gia Khánh Phan và Đạo diễn Võ Thanh Hòa, buổi talkshow như một lời tổng kết sau cùng về sứ mệnh, trách nhiệm và gợi mở những điều người làm Sáng tạo có thể thực hiện nhằm xoa dịu những thương tổn của hành tinh xanh. Đặc biệt, vào các ngày tiếp theo, những tác phẩm tiêu biểu cũng đã được chúng tôi mang đi triển lãm khắp 4 cơ sở Arena Multimedia khu vực Hồ Chí Minh. Bởi lẽ, hơn bất kỳ ai chúng tôi hiểu rằng "sắc xanh" WeEarth nên được thấm nhuần từ trong chính cộng đồng Arena Multimedia nói riêng và ngay sau đó là cộng đồng Sáng tạo nói chung.





TẠM KẾT

"Mỹ mãn" là hai từ chính xác dùng để miêu tả về hành trình hơn 2 tháng vừa qua của Show It NOW 2023: WeEarth. Chúng tôi – Hệ thống Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện Arena Multimedia là đơn vị tổ chức cuộc thi Show It NOW xin chân thành cảm ơn quý vị đã dành sự ưu ái quan tâm và theo dõi. Hẹn gặp lại và hy vọng rằng chúng ta sẽ tiếp tục cùng nhau "bùng nổ" hơn vào mùa thi sau!

BÀI THI ĐOẠT GIẢI

HẠNG MỤC VẼ



ASSOCIATION
Ngô Đức Dương



MOTHER OF LIFE, TREASURE TREES
Đặng Thị Phượng



SAVE EARTH SAVE FUTURE
Lê Diễm Quỳnh



PHẢN ĐỊA ĐÀNG, HAY SỰ THỜ Ơ CỦA XÃ HỘI
Nguyễn Thu Hương



TOGETHER
Lâm Triệu Vỹ



WHO ARE YOU?
Nguyễn Thanh Tùng

BÀI THI ĐOẠT GIẢI

HẠNG MỤC NHIẾP ẢNH



LADY EARTH
Nguyễn Quang Huy



TÁI SINH
Nguyễn Thị Hồng Ngọc



XANH
Trần Lam Nhi



SẮC HƯƠNG VÙNG CAO MÙA LÚA CHÍN
Bùi Hoàng Linh



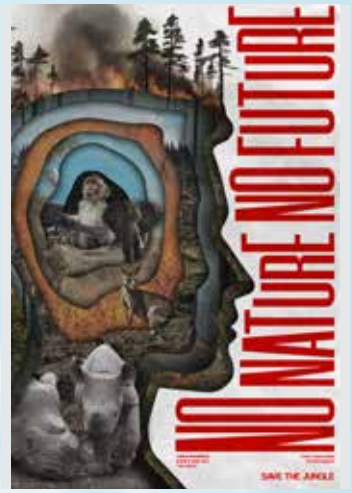
HÀ NỘI, NHỮNG NGÀY THU, PHỐ XÁ MÌNH YÊU
Vi Việt Anh



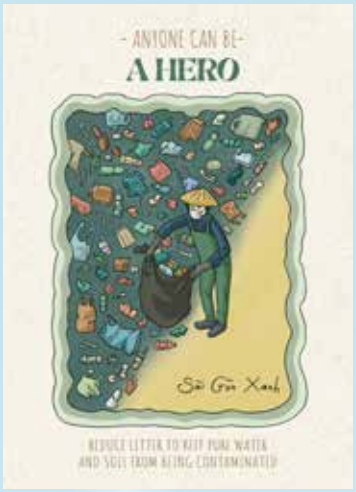
VIỆT NAM ĐI VÀ THĂM
Nguyễn Ánh Thảo Vy

BÀI THI ĐOẠT GIẢI

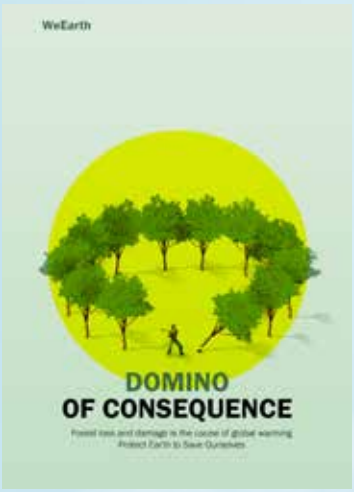
HẠNG MỤC THIẾT KẾ



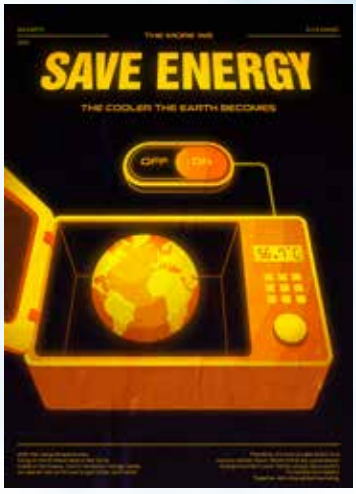
NO NATURE NO FUTURE
Tống Thanh Danh



ANYONE CAN BE A HERO
Đặng Thị Phượng



CHẠM VÀ NGẪM
Nguyễn Thị Mai Duyên



ANYONE CAN BE A HERO
Đặng Thị Phượng



RGB
Nguyễn Trịnh Minh Anh



UNDERWATER EX-POLLUTION
Nguyễn Thị Anh Thảo

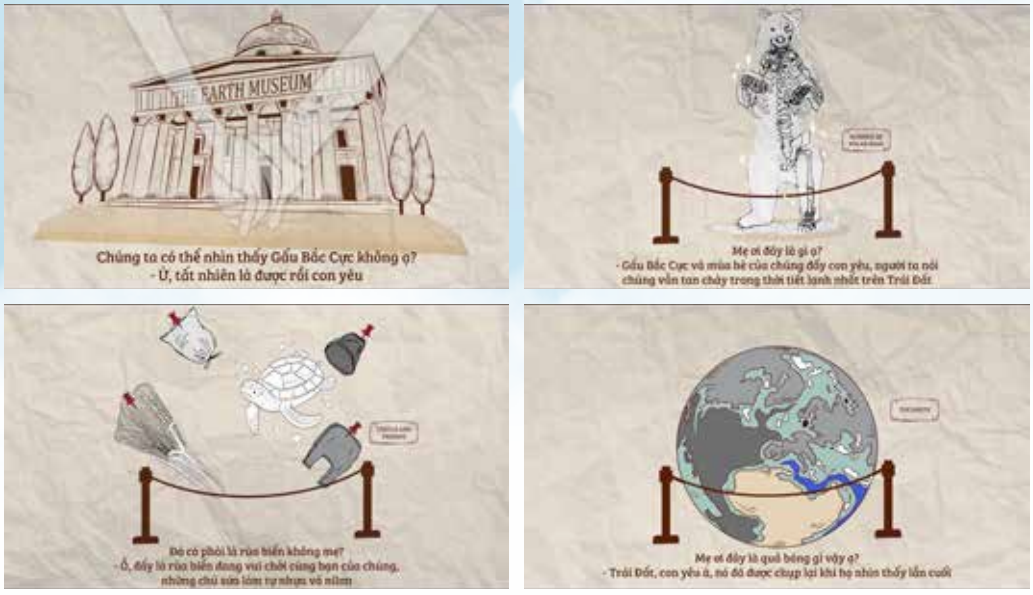
BÀI THI ĐOẠT GIẢI

HẠNG MỤC VIDEO



#scan

DIMO & GARBAGE WORD
Nhóm Dimo



#scan

MUSEUM
Nguyễn Trịnh Minh Anh

ARENA MULTIMEDIA
www.arena-multimedia.vn

GRADUATION CEREMONY

Happy Designer

Ho Chi Minh City



LỄ TỐT NGHIỆP ARENA MULTIMEDIA 2020 - 2023: KHÉP LẠI HÀNH TRÌNH RỰC RỠ CỦA MỘT THẾ HỆ HAPPY DESIGNER

Vào ngày 29/10, lễ tốt nghiệp niên khóa 2020 - 2023 đã được tổ chức với chủ đề Happy Designer như một "nốt son" kết lại hành trình rực rỡ của một thế hệ học viên mang trong mình nhiều ước mơ và hoài bão.

Chính thức tốt nghiệp niên khóa 2020 - 2023 tại Arena khu vực Hồ Chí Minh gồm có 542 tân khoa. Đây là thế hệ Happy Designer tiếp nối chặng hành trình tạo nên nhiều giá trị tích cực cho cộng đồng Sáng tạo mà Arena rất đỗi tự hào. Ở chặng cuối hành trình này, chúng ta đã cùng nhau vinh danh và trao tặng cho những nỗ lực cũng chính là sự ghi nhận cho cả một quá trình cố gắng của các Happy Designer - Những nhà thiết kế hạnh phúc.

LỜI CHÚC MỪNG ĐẾN TỪ NHỮNG NGƯỜI ĐẶC BIỆT

Trong tâm thế nhiều năm chứng kiến sự trưởng thành của các thế hệ học viên, anh Đinh Trí Dũng - Brand Manager Arena Multimedia đã nhắn nhủ đến các bạn tân khoa trong buổi lễ tốt nghiệp 3 yếu tố mà anh cho là sẽ góp phần dẫn lối đến thành công, đó là: lòng biết ơn, sự mở lòng và tâm thế luôn bắt đầu mọi thứ với câu hỏi "tại sao". Đồng thời, anh đã gửi một lời chúc tốt đẹp đến các bạn tân khoa trước khi chính thức bắt đầu hành trình mới rằng: "Tôi chúc các bạn sẽ luôn giữ được cho mình sự phấn khích trong ngành Sáng tạo này và chúc các bạn sẽ có một tương lai thật thành công rực rỡ."



Là Đạo diễn đã cầm trịch nhiều bộ phim ăn khách nhưng trong vai trò người thầy có lẽ đối với anh Võ Thanh Hòa là một điều đặc biệt. Tại buổi Lễ tốt nghiệp, anh chia sẻ: "Sự thú vị của ngành Sáng tạo nằm ở chỗ sản phẩm cuối cùng đôi khi không phải ý tưởng ban đầu các bạn nghĩ ra. Nhưng tôi chắc chắn và cam đoan với các bạn đó chính là sự sáng tạo. Thật may mắn, sự sáng tạo và sự kiên trì chúng ta đều có thể rèn luyện. Hãy cứ tin tưởng và kiên trì, tôi chúc các bạn sống một cuộc đời đầy sự sáng tạo như những gì các bạn được học ở đây, Arena Multimedia."



NHỮNG CON SỐ ẤN TƯỢNG: MINH CHỨNG CHO MỘT THẾ HỆ HAPPY DESIGNER ĐẦY TIỀM NĂNG

Số lượng học viên hoàn thành chương trình đào tạo tại Arena Multimedia niên khóa 2020-2023 là 542 bạn. Trong đó, tỷ lệ phần trăm số học viên có việc làm trước khi tốt nghiệp là 74% và phần lớn các bạn học viên đều đang làm những công việc trong lĩnh vực có liên quan đến ngành học với mức lương khởi điểm dao động từ 8.000.000 VNĐ đến 18.000.000 VNĐ. Cụ thể

hơn, trong số đó, tỉ lệ công việc liên quan đến lĩnh vực Graphic Design chiếm 39%, Digital Product Design chiếm 8%, Digital Filmmaking số 8%, 3D Game Design và 3D Animation chiếm 13%, Multimedia Design chiếm 15%, một số công việc ở lĩnh vực khác chiếm 17%.





Là một trong những đối tác quan trọng của Arena Multimedia, chị Đinh Thị Tuyết Trinh - Giám đốc nguồn lực tại Alta Media đã có mặt tại buổi lễ tốt nghiệp để cùng chúc mừng cho cột mốc quan trọng của các tân khoa niên khóa 2020-2023. Khi được hỏi về những tố chất doanh nghiệp cần có ở một nhân sự, chị đã chia sẻ rằng: "Khi tốt nghiệp, trong tay các bạn đã có nền tảng vững chắc nhưng khi đến với doanh nghiệp, các bạn nên trau dồi thêm những công nghệ mà doanh nghiệp đang cần. Các bạn nên có tính tự học, cầu thị và sự chăm chỉ. Đừng quá dễ dãi với sản phẩm của mình, hãy khắt khe với nó một chút để không chỉ mang lại giá trị cho doanh nghiệp, khách hàng mà còn tạo nên giá trị cho chính bản thân các bạn."

CHÍNH THỨC LỘ DIỆN TÂN THỦ KHOA VÀ ARENA FACE NIÊN KHÓA 2020-2023

Xuất sắc trở thành Thủ khoa Arena Nguyễn Đình Chiểu với số điểm trung bình 88.4, Nguyễn Thiện Duyên đã có đôi lời chia sẻ: "Em xin cảm ơn tất cả các thầy cô ở đây, có thể sẽ có những người không nhớ mình đã từng dạy em, nhưng em vẫn cảm ơn các thầy, các cô vì ngoài việc dạy dỗ, các thầy cô còn nhắc nhở em về đạo đức làm nghề, cho em những lời khuyên quan trọng mà ngoài đời người ta không dạy."



Với số điểm trung bình 84, học viên Nguyễn Thị Thùy Vân chính là Thủ khoa Arena Hồ Văn Huê năm nay. Cô gái nhỏ bịn rịn: "Hiện tại, em chỉ có duy nhất một cảm xúc, đó chính là biết ơn. Suốt khoảng thời gian học ở Arena, có rất nhiều thầy cô, bạn bè và các anh chị phòng đào tạo đã giúp đỡ em. Gia đình và các bạn bè dù không học cùng trường cũng đã hỗ trợ, ủng hộ em rất nhiều nên em thật sự cảm thấy rất biết ơn."



Cầm trên tay giải thưởng Arena Face Nguyễn Đình Chiểu, bạn Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm đã rất xúc động: "Con hy vọng khi thấy được hành trình của con tại Arena, tía mẹ có thể yên tâm hơn, lo lắng và quan tâm đến sức khỏe của bản thân nhiều hơn bởi vì con sẽ đủ mạnh mẽ và tự tin để bước đi trên con đường mà con đang theo đuổi."



Trong tràng vỗ tay tán thưởng nồng nhiệt, bạn Ngô Nam Bảo - Arena Face Tân Bình đã bồi hồi nói về quãng thời gian rực rỡ vừa qua: “Học tập tại Arena Multimedia là một hành trình rất thú vị đối với em. Em có cơ hội được học, được làm, được chơi, được gặp rất nhiều con người tuyệt vời ở đây và em xin gửi lời cảm ơn tới quý thầy cô vì đã luôn đồng hành cùng em và lớp trong suốt quá trình học, đồng thời cũng rất nhiệt tình hỗ trợ chúng em trong quá trình làm đồ án.”



Là một cô gái luôn “chiến” hết sức, chơi hết mình, bạn Đặng Thị Phượng chính thức trở thành học viên tiêu biểu - Arena Face Hồ Văn Huê 2023. Đại diện cho một thế hệ đầy nhiệt huyết và tiềm năng, Phượng hào hứng: “Ngày hôm nay, các bạn có mặt ở đây, dù bắt đầu ước mơ của mình ở độ tuổi nào, các bạn đều có quyền tự hào về bản thân bởi vì trên hành trình này, có vô vàn chông gai, thử thách và các bạn đã vượt qua được chúng để tiến gần hơn đến mục tiêu của mình.”



TẠM KẾT

Kết thúc hành trình tại Arena Multimedia, một lần nữa xin chúc mừng các bạn tân khoa đã hoàn thành những bước chân đầu tiên và xây dựng cho mình nền tảng vững chắc trên chặng đường theo đuổi đam mê của chính mình. Xin cảm ơn các bạn đã trao niềm tin và lựa chọn Arena Multimedia “ươm mầm Sáng tạo”. Arena Multimedia sẽ luôn ở đây và đồng hành cùng bạn trên từng bước tiến đến trạm cuối mang tên “thành công”.









ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

GRADUATION CEREMONY

Happy Designer

Hà Nội



LỄ TỐT NGHIỆP ARENA MULTIMEDIA 2020 - 2023: KẾT THÚC ĐỂ BẮT ĐẦU CHẶNG ĐƯỜNG MỚI!

Đây chính là lúc để chúng ta cùng tua lại "thước phim" sau 3 năm theo đuổi đam mê của mình. Hãy cùng cảm nhận và nhìn lại hành trình rực rỡ của Arenaites trong buổi Lễ tốt nghiệp niên khóa 2020 - 2023 tại Hà Nội nhé!

"Lựa chọn Mỹ thuật Đa phương tiện và tự tin chinh phục" đó là tinh thần của các Arenaites nói chung và toàn khóa 2020 - 2023 nói riêng. Các bạn không hề sợ hãi trước mọi khó khăn, rào cản mà luôn nỗ lực để có thể trở thành những nhân tố đầy tài năng. 26/11 chính là ngày mà các bạn trẻ khép lại chặng đường của mình tại Arena Multimedia. Tất cả đều có mặt tại nơi đây, cùng sẻ chia những điều tốt đẹp và cùng lưu giữ những kỉ niệm tuyệt vời của tuổi trẻ.

MỘT NIÊN KHÓA ĐÃ ĐỂ LẠI NHIỀU KỶ NIỆM VÀ CẢM XÚC ĐẸP!

Mở đầu chương trình, Thạc sĩ Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia đã khai mạc buổi lễ và dành những lời chúc mừng, nhắn nhủ đặc biệt tới toàn khóa 2020 - 2023. Thầy chính là người đồng hành cùng các bạn từ những ngày đầu tiên bỡ ngỡ, làm quen với Multimedia Design cho tới ngày trở thành Happy Designer. Thạc sĩ Vũ Anh Đức chia sẻ: "Món quà to lớn nhất các em dành cho gia đình, thầy cô đó chính là kết quả và sự thành công mà các em đạt được trong quá trình học tập tại Arena Multimedia. Bên cạnh đó, Arena sẽ luôn là mái nhà của các em. Các em có thể quay trở về để tìm sự hỗ trợ hay cộng tác cho những dự án cá nhân."



Ngoài ra, thầy cũng mong rằng tất cả các bạn ngồi tại đây sẽ luôn giữ vững tinh thần ham học hỏi, luôn cầu tiến để có thể đạt được dự định trong tương lai, trở thành những công dân có ích cho xã hội.

"TÔI MONG CÁC BẠN NHÌN ÁP LỰC BẰNG CON MẮT TÍCH CỰC..."

Tại bầu không khí vô cùng cảm xúc, thầy Trần Quốc Lợi - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia cơ sở Trần Phú đã chia sẻ những cảm nhận của mình về thế hệ Arenaites của niên khóa 2020 - 2023. Cảm xúc lúc đó vừa bồi hồi, vừa hân hoan. Vui vì tất cả các bạn đã cùng tốt nghiệp, trưởng thành hơn và tự tin bước ra khỏi vòng tay của thầy cô, gia đình. Xúc động vì phải tạm biệt lứa học trò đã được thầy dìu dắt từ những học kỳ đầu tiên. 2020 - 2023 cũng là một niên khóa gặp nhiều khó khăn trong quá trình học tập nhưng tất cả đều cố gắng vượt qua và giờ đây các bạn đã chính thức tốt nghiệp. Dù học online hay offline, giờ đây các bạn cũng đã cùng nhau có mặt tại nơi này, cùng nhận tấm bằng danh giá - kết tinh của sự kiên trì mà các bạn đã cố gắng trong 3 năm vừa qua.



Cuối cùng, thầy Trần Quốc Lợi gửi tới lời chúc đặc biệt kèm theo nhắn nhủ: "Thầy chúc các bạn luôn thành công trong cuộc sống tương lai và hạnh phúc trong sự lựa chọn của mình. Thầy mong các bạn nhìn những áp lực bằng con mắt tích cực, luôn luôn kiên trì và quyết tâm giành được thành công trong cuộc sống." Biến áp lực của mình trở thành động lực để có thể tự tin vượt qua mọi rào cản có trong cuộc sống. Chỉ khi chúng ta tự tin, mỉm cười với mọi thứ, bạn sẽ dễ dàng đạt được những mong muốn của mình trong tương lai.



Không chỉ vậy, Arena Multimedia rất vui mừng khi đón nhận những thông điệp tích cực và lời chúc mừng tới từ Ông Sakuma Takahiro - Tổng giám đốc Công ty Koei Tecmo Việt Nam. Ông Sakuma chia sẻ rằng: "Trong quá trình học tập dù có những lúc chúng ta không được như mong muốn nhưng điều đó đã thể hiện được việc các bạn luôn nỗ lực, cố gắng hằng ngày không chỉ hướng tới thành công mà là sự trưởng thành và phát triển bản thân mình." Bên cạnh đó, tại buổi lễ, ông cũng đem đến những cơ hội việc làm tại Koei Tecmo và hy vọng có thể gặp lại tất cả mọi người với cương vị là một nhân viên của Koei Tecmo Việt Nam.



MÓN QUÀ NHỎ - Ý NGHĨA TO

Tại lễ tốt nghiệp, Arena Multimedia đã bí mật chuẩn bị video phỏng vấn các bậc phụ huynh như một món quà dành cho các tân khoa của niên khóa 2020 - 2023. Video chứa đựng vô vàn cảm xúc cùng với nhiều tâm sự thầm kín nhất mà các bậc cha mẹ chưa thể nói cho con. Một điều mà Arena Multimedia luôn tự hào đó chính là các bạn học viên luôn nhận được sự ủng hộ tới từ gia đình. Không rào cản, không ép buộc, thế hệ Arenaites hiện đại luôn mang trong mình sự tự tin và tỏa sáng bởi đằng sau luôn có sự hỗ trợ, động viên của gia đình trong mọi hoàn cảnh khác nhau. Hi vọng rằng các bạn sẽ luôn khắc ghi những lời chia sẻ, câu chúc tốt đẹp hay thậm chí là những lời tâm sự đầy xúc động. Cảm ơn các bạn đã trở thành món quà vô giá dành cho tất cả mọi người, đặc biệt là gia đình và Arena Multimedia.



TẠM KẾT

Arena Multimedia xin gửi lời cảm ơn tới tất cả các bạn trẻ đã tin tưởng lựa chọn nơi đây để phát triển bản thân và học hỏi những điều mới lạ về ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Kết thúc là để bắt đầu. Hãy luôn giữ vững ngọn lửa nhiệt huyết để có thể biến giấc mơ Mỹ thuật Đa phương tiện trở thành hiện thực và Arena Multimedia sẽ luôn là ngôi nhà thứ hai đồng hành cùng các bạn trong suốt chặng đường đạt được ngưỡng cửa cao nhất của đam mê.


GRADUATION
CEREMONY
Happy Designer


ARENA
MULTIMEDIA
GRADUATION
CEREMONY
Happy Designer


ARENA
MULTIMEDIA
GRAND OPENING
ARENA
WEST
Le Tuan Mau st.
An Duong Vuong st.
Phu Lam Park

ARENA MULTIMEDIA KHAI TRƯƠNG CƠ SỞ THỨ 7, ĐƯA MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐẾN GẦN HƠN VỚI CÁC BẠN TRẺ MIỀN TÂY

Hơn một năm ấp ủ và nỗ lực, Arena Multimedia chính thức khai trương cơ sở thứ 7 - Arena Lê Tuấn Mậu, đánh dấu cột mốc quan trọng trong hành trình khai mở địa hạt sáng tạo khi đem mô hình đào tạo thiết kế chuẩn quốc tế đến với các bạn trẻ phía Tây Nam thành phố.

Nắm bắt được tiềm năng và lợi thế về mặt vị trí của cửa ngõ Tây Nam, cũng như cùng hoà mình làn sóng phát triển thương mại – dịch vụ mạnh mẽ của khu vực tiếp giáp các tỉnh miền Tây, Arena Lê Tuấn Mậu chính thức được ra mắt để đem ngành Thiết kế – Sáng tạo đến gần hơn với không chỉ người trẻ TP.HCM, mà cả các bạn trẻ miền Tây đang nung nấu giấc mơ mang tên Mỹ thuật Đa phương tiện

Buổi lễ khai trương Arena Lê Tuấn Mậu vào ngày 06/07 diễn ra trong không khí ấm cúng và vô cùng trang trọng, với sự có mặt của các đối tác thân thiết, giảng viên, cựu học viên và những KOLs, chuyên gia trong ngành như: Đạo diễn Võ Thanh Hòa – 89s Group, Đạo diễn Quản Phương Thanh, Nhiếp ảnh gia Khánh Phan, Artist Phạm Minh Hoàng (Người Đá), đại diện các doanh nghiệp như Wacom Vietnam, ASUS VN, Glass Egg – A Virtuos Studio, Sparx* – A Virtuos Studio, OneUniverse VN, Rebel Corporation,... đại diện từ phía các cơ quan báo chí truyền thông và rất nhiều vị khách quý khác đến chung vui, chúc mừng Cứ điểm sáng tạo thứ 7 của Arena Multimedia ra đời.

NGHI THỨC CHẠM QUẢ CẦU VÀ NÂNG LY MỪNG KHAI TRƯƠNG ARENA LÊ TUẤN MẬU

Nghi thức khai trương chạm quả cầu và nâng ly mừng khai trương cơ sở mới bao gồm 5 nhân vật quan trọng trong hệ sinh thái của cộng đồng Sáng tạo Arena. Đó chính là anh Đinh Trí Dũng – Brand Manager và thầy Nguyễn Hữu Khoa – Giám đốc đào tạo Arena Multimedia khu vực Hồ Chí Minh, đại diện từ cựu học viên gồm Đạo diễn Quản Phương Thanh và chị Dương Thị Quỳnh Giang – thủ khoa Arena 2018, đại diện từ quý đối tác là sự góp mặt của anh Nguyễn Đình Bách – Human Resource Manager tại Glass Egg. 5 gương mặt đại diện này chính là những thành tố quan trọng để kiến tạo nên một hệ thống giáo dục với nền móng vững chắc và luôn tiên phong trong chất lượng đào tạo. Đó chính là sự hứa hẹn về chất lượng đầu ra với những cựu học viên thành danh, là sự cam kết từ phía nhà trường và là sự mở đường trong cơ hội nghề nghiệp với nhiều quý đối tác doanh nghiệp.



Một khoảnh khắc đáng nhớ phải nhắc đến trong lễ khai trương chính là lời chúc mừng, động viên chân thành đến từ ông Kallol – Phó chủ tịch tập đoàn Aptech: “Trong khoảnh khắc chào đón Arena Lê Tuấn Mậu chính thức được ra mắt, tôi xin gửi lời chào mừng đến các bạn vì đã ở đây và trở thành một phần của đại gia đình Arena Multimedia ngày hôm nay. Tôi cũng xin gửi lời chúc mừng chân thành nhất đến tất cả các nhân viên Aprotrain Management và những người đứng sau thành công này.”



NHỮNG TÂM SỰ TỪ TẬN ĐÁY LÒNG ĐẾN TỪ ANH ĐINH TRÍ DŨNG – BRAND MANAGER ARENA MULTIMEDIA

Bên cạnh những nghi thức tuyên bố khai trương, những lời chúc mừng tốt đẹp, anh Đinh Trí Dũng – Brand Manager Arena Multimedia đã có những lời chia sẻ về lý do quyết định thành lập cơ sở mới tại đây:

"Đây là khu vực tương đối sầm uất và tôi rất vui khi Arena có một khuôn viên 6 hecta rất xanh ngay đối diện cùng với một sân thượng tuyệt đẹp. Vinh dự hơn cả, đây là con đường mang tên vị danh nhân Lê Tuấn Mậu – một vị quan liêm chính và đỗ Tiến sĩ vào năm 24 tuổi ở thời Lê Sơ."

Bàn về lý do vì sao chọn thời gian này để khai trương, anh Dũng chia sẻ: "Chúng ta đã thấy rằng nhiều trường Cao đẳng – Đại học đã mở khoa Mỹ thuật Đa phương tiện. Điều đó chứng minh rằng lĩnh vực này đã đi sâu vào nhiều ngóc ngách của đời sống xã hội và xu thế phát triển truyền thông số sẽ không bao giờ bị đảo ngược."



Chia sẻ thêm về điều khiến bản thân tự hào về Arena Multimedia, anh tâm sự: "Trước hết, chúng tôi có chuẩn mực rất cao và phải nói rằng đây là đam mê trong việc duy trì chất lượng đào tạo. Thứ hai là chúng tôi đã đặt ra một thước đo cho hàng trăm hàng ngàn đồ án của học viên nhằm giúp các bạn nhận thức được mình đang ở đâu và tiếp tục phấn đấu. Như mọi người đã biết, trong ngành sáng tạo của chúng ta, việc chấm điểm rất nhạy cảm và khó khăn. Hơn nữa, giảng viên đa số là những người nghệ sĩ, vì vậy họ có rất nhiều cảm xúc. Dẫn đến việc chúng ta cần có một hệ thống đánh giá để các bạn học viên nhận thức được đâu là nấc thang cần để phấn đấu."

Đến chia vui nhân ngày khai trương cứ điểm sáng tạo thứ 7 của Arena Multimedia không chỉ có các vị khách quý, đại diện các doanh nghiệp mà còn có các giảng viên, cựu học viên đã đi cùng Arena trong quá trình phát triển không ngừng và vươn lên tỏa sáng. Alumni Đặng Hồng Minh – một trong những cựu học viên xuất sắc của Arena Multimedia tâm sự trong lễ khai trương: "Hành trình học tập của mình tại Arena Multimedia cứ như một giấc mơ, bởi môi trường ở đây mang lại cho mình rất nhiều niềm vui và kiến thức mới. Mình học được thêm rất nhiều điều từ thầy cô và bạn bè, giúp mình tự xây dựng cho bản thân một nền tảng rất vững chắc về ngành cũng như những hiểu biết để phát triển tốt hơn, tiếp tục theo đuổi đam mê Mỹ thuật đa phương tiện."





Gần 2 thập kỷ trôi qua, sự ra đời của cơ sở thứ 7 là cột mốc quan trọng đánh dấu một bước nhảy vọt trong sự phát triển hệ thống đào tạo Arena Multimedia. Xây dựng Arena Lê Tuấn Mậu với đầy ắp những hi vọng và sự phấn khởi, Arena Multimedia mong muốn đem ngành Sáng tạo đến gần hơn với các bạn trẻ phía Tây, cũng như nâng cao và cải thiện chất lượng đào tạo theo từng ngày, đào tạo nên các thế hệ học viên tài năng, giúp ngành Sáng tạo Việt Nam ngày càng tỏa sáng hơn.


BẢO HOÀ HỌC TRÒ
CHÚC MỪNG KHAI TRƯƠNG
ARENA WEST
GRAND OPENING
ARENA
WEST











GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU

2023

Thủ khoa 2023
NGUYỄN THIỆN DUYÊN VÀ NGUYỄN THỊ THÙY VÂN

MỘT KHI BẠN DÁM ƯỚC MƠ, BẠN ĐÃ BƯỚC RẤT GẦN VỚI THÀNH CÔNG RỒI!



Sở hữu những điểm số xuất sắc và được vinh danh thủ khoa Arena niên khóa 2020 - 2023, Nguyễn Thiện Duyên và Nguyễn Thị Thùy Vân là những gương mặt tiêu biểu cho một thế học viên Arena tài năng và đầy bản lĩnh, sống hết mình với đam mê của tuổi trẻ và không ngại vượt qua mọi khó khăn, thử thách để vươn tới thành công.

Sớm nhận ra đam mê của mình nhưng hành trình theo đuổi giấc mơ Mỹ thuật Đa phương tiện của 2 cô nàng lại không dễ dàng. Đằng sau số điểm xuất sắc và danh hiệu thủ khoa là những kỷ niệm, khó khăn và cả bài học đáng nhớ như thế nào đối với Thiện Duyên và Thùy Vân? Hãy cùng Arena Multimedia khám phá chuỗi ngày gom nhặt tri thức, xây đắp kỉ niệm và chạm tay vào thành công của 2 nữ thủ khoa này nhé!

Từ khi nào mà 2 bạn nhận ra đam mê sáng tạo của mình và quyết tâm theo đuổi lĩnh vực này?

Thiện Duyên: Theo lời ba mẹ kể thì từ ngày xưa chưa biết nói mình đã cầm bút lên vẽ rồi. Nhưng sau này đam mê ấy đã bị lãng quên mất. Mãi cho đến năm lớp 12, giữa những quyết định phải học ngành nào và tương lai sẽ đi đâu, mình lại một lần nữa nghĩ đến việc liệu có quá trễ để quay lại với vẽ không. Trong lúc đắn đo suy nghĩ ấy, sự động viên từ gia đình đã giúp mình quyết định trở lại với ngành vẽ.

Ban đầu mình chưa biết đến Arena Multimedia nên đã thi đại học ngành Thiết kế đồ hoạ và đậu vào hai trường Tôn Đức Thắng và Văn Lang. Sau một thời gian theo học đại học Tôn Đức Thắng thì mình mới muốn học thêm để bổ sung kiến thức và trong quá trình tìm hiểu thì biết đến Arena.

Thùy Vân: Mình đã muốn làm về sáng tạo từ rất lâu rồi và mình có niềm đam mê to lớn với hoạt hình truyền thống. Tuy nhiên, mình lại không biết gì về 3D và cũng không có đủ điều kiện kinh tế để đi học vẽ nên đã quyết định học ngành Kinh tế.

Sau khi ra trường, mình cũng tự tìm tòi học hỏi và may mắn có cơ hội làm Graphic Designer cho một công ty quảng cáo. Thế nhưng, kiến thức của mình vẫn còn nhiều thiếu sót nên cuối cùng, mình đã quyết định đăng ký học tại Arena Multimedia.

Gia đình đã phản ứng thế nào trước quyết định theo đuổi đam mê Mỹ thuật Đa phương tiện của các bạn?

Thiện Duyên: Thật tình cờ và bất ngờ là ba mẹ ủng hộ mình theo đuổi con đường này (cười). Mình nghĩ một phần là nhờ mình được thừa hưởng khiếu nghệ thuật từ ba. Ngày xưa ba mình cũng rất thích vẽ nhưng vì hoàn cảnh nên không theo đuổi được ước mơ đến cùng. Mình cũng hiểu rằng ba mẹ có những mong muốn và định hướng riêng cho mình, nhưng có lẽ ba cũng đồng cảm với đam mê chưa thực hiện được của bản thân nên đã đồng ý với lựa chọn của con gái.



Thùy Vân: Mình nhận ra đam mê của bản thân vào khoảng thời gian chuẩn bị thi đại học. Lúc ấy, mình có xin phép ba mẹ để theo học ngành kiến trúc song điều kiện kinh tế của gia đình không cho phép. Sau khi tốt nghiệp và đi làm một thời gian, Vân nói với ba mẹ chuyện mình đi học thiết kế. Ba mẹ cũng ủng hộ vì hiểu rằng mình đã trưởng thành và có thể tự lo cho bản thân rồi.

Ấn tượng đầu tiên của các bạn khi nhập học Arena Multimedia là gì, có khác với tưởng tượng trước đó không?

Thiện Duyên: Điều khiến mình bất ngờ nhất là học viên và thầy cô của trường. Trong tưởng tượng của mình thì Arena cũng giống như một trường đại học với các bạn trạc tuổi mình ngày ngày đến trường nghe giảng rồi về nhà. Nhưng Arena là một môi trường hoàn toàn năng động! Những người học chung với mình ở đủ mọi lứa tuổi, có cả những người đã sự nghiệp thành công và vẫn quyết định học thêm một ngành khác. Môi trường sáng tạo năng động ấy chính là điều làm mình ấn tượng nhất.

Còn việc học tập trên lớp thì khá giống với mường tượng của mình. Bởi trước đó cũng đã học ngành Graphic Design ở đại học rồi nên mình nhận thấy kiến thức nền các môn cơ sở ở đây cũng khá giống với các trường đại học.

Thùy Vân: Môi trường tại Arena Multimedia so với trường đại học trước đây của mình khác nhau lắm. Ở trường đại học, khoảng cách giữa giảng viên và sinh viên rất lớn, mình ít khi được tiếp cận với các thầy cô. Tuy nhiên, ở Arena thì lại khác. Môi trường học tại đây rất thân thiện và gần gũi, mình có thể dễ dàng chia sẻ và nhận được sự hỗ trợ từ các thầy cô.



Teaura
Đồ án học kỳ 1

Hành trình của các bạn tại Arena Multimedia hẳn có nhiều kỉ niệm đặc biệt với bạn bè và thầy cô, các bạn hãy chia sẻ một vài kỷ niệm đáng nhớ nhất nhé.

Thiện Duyên: Kỷ niệm thì thật sự là rất nhiều. Đặc biệt qua mỗi kỳ đồ án lại thêm kỷ niệm đáng nhớ. Một trong những sự kiện đáng nhớ nhất là ở kỳ học đầu tiên. Lần đầu tiên mình tiếp xúc với việc làm đồ án, lúc đó không chỉ riêng mình mà tất cả mọi người đều căng thẳng hết. Đỉnh cao của sự căng thẳng là thường thì sản phẩm thiết kế sẽ phải mang cho giảng viên hướng dẫn duyệt trước khi tiến đến khâu in ấn. Có một đợt mình cảm thấy deadline đã quá cận kề rồi, nên quyết định tự thiết kế một sản phẩm bao bì rồi không thông qua cô duyệt mà đem in luôn. Đó là một quyết định khá táo bạo và thật may là được cô khen ngợi.

Thùy Vân: Mình có nhiều kỷ niệm tại Arena lắm nhưng nếu để chọn ra kỷ niệm đáng nhớ nhất thì có lẽ đó là khoảng thời gian mình và các bạn cùng nhóm phải thực hiện đồ án kỳ Game 3D. Lúc ấy, vì tình hình dịch bệnh căng thẳng nên bọn mình phải học online, làm đồ án online luôn, không được tiếp xúc trực tiếp với thầy cô, bạn bè mà chỉ có thể nói chuyện thông qua Messenger hay Skype.

Khoảng thời gian ấy cực khổ lắm vì làm 3D cần máy tính cấu hình cao, máy tính của mình lại bị hỏng nên thi thoảng mình vẫn phải lên trường để làm nhờ máy của phòng lab. Lúc đó cách ly

nên chỉ có một mình Vân ngồi trong phòng thôi. Và học kỳ Game 3D chính là học kỳ đáng nhớ nhất do khi đó mình phải tự học khá nhiều, bởi 3D cũng là một mảng tương đối mới mẻ đối với mình.

Khi đã đạt được danh hiệu Thủ khoa Arena, có bao giờ các bạn nghĩ mình sẽ trở thành nguồn cảm hứng cho các học viên khóa sau không?

Thiện Duyên: Nếu như được vinh hạnh trở thành một phần trong nguồn cảm hứng cũng như định hướng làm việc của các bạn thì mình rất hạnh phúc. Mình cũng chỉ muốn nói với các bạn rằng hãy cố lên, vì thật ra khi các bạn đủ cố gắng thì các bạn còn có thể tiến xa hơn mình, vì càng về sau các bạn càng giỏi.

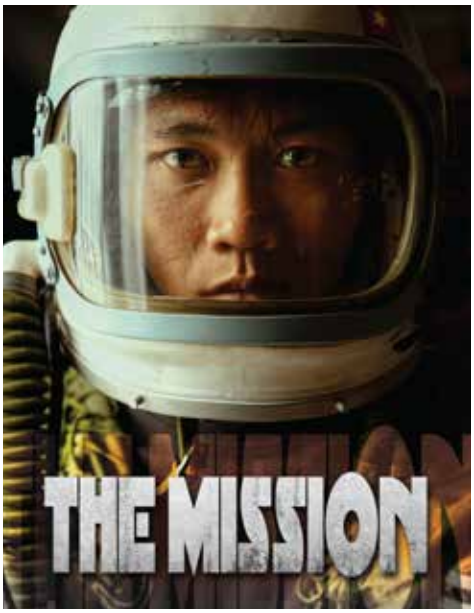
Thùy Vân: Những đồ án điểm cao của mình bây giờ đã cũ rồi. Khi nhìn vào đồ án của các bạn học viên lứa sau, có những đồ án vô cùng chất lượng, khiến mình phải thốt lên sao các bạn có thể giỏi đến thế. Vậy nên nếu có thể, mình muốn trở thành người truyền cảm hứng tới các bạn trẻ hơn là trở thành nguồn cảm hứng cho các bạn.



Thuận theo sự phát triển của xã hội và công nghệ ngày nay, yêu cầu sản phẩm cũng cao hơn. Theo các bạn đâu là yếu tố quyết định thành bại của một sản phẩm trong mắt khách hàng?

Thiện Duyên: Riêng về ngành Mỹ thuật Đa phương tiện thì mình cho rằng thành bại của sản phẩm nằm ở khả năng truyền đạt. Trong cái tên Truyền thông Mỹ thuật Đa phương tiện cũng đã bao hàm chữ "truyền thông", nghĩa là sản phẩm thiết kế ra phải phục vụ được cho khách hàng và truyền tải một thông điệp gì đó. Một poster phim cần cho ta biết thể loại, màu sắc phim, thông tin công chiếu, một poster sản phẩm cũng thế, đồ ăn trông có ngon không, nước uống trông có bắt mắt không. Mình nghĩ một sản phẩm thành công phải đem được đến người tiêu dùng những thông tin cần thiết một cách đẹp mắt và dễ tiếp cận.

Thùy Vân: Đối với khách hàng, việc tạo ra một sản phẩm chạm đúng thông điệp của họ là rất quan trọng. Đôi khi AI có thể làm được điều này song vẫn cần có thông tin mà con người đưa vào. Nếu những người làm sáng tạo như chúng ta không đưa ra những thông tin chính xác thì AI cũng không thể tạo ra những sản phẩm đúng ý khách hàng. Có những lúc, chúng ta có ý tưởng nhưng lại không thể phát triển tiếp, chúng ta có thể sử dụng AI để hỗ trợ nhưng hãy sử dụng một cách cẩn thận.



The Mission
Đồ án học kỳ 3

Vậy các bạn có nghĩ người làm Mỹ thuật Đa phương tiện có thể bị thay thế bởi AI trong tương lai hay không?

Thiện Duyên: Lúc đầu mình cũng không thích AI vì nghĩ đến công nghệ này đe dọa việc làm của những người làm thiết kế. Tuy nhiên sau khi bình tĩnh hơn và tìm hiểu thêm từ những người có nhiều kinh nghiệm hơn trong ngành, mình nghĩ rằng AI không đáng sợ như ta từng nghĩ.

Ví dụ trước đây mình cần 3-4 tiếng để vẽ ra một ý tưởng trong đầu, thì bây giờ mình sẽ giao việc đó cho AI vẽ giúp, và chắc chắn AI sẽ không thể vẽ được 100% những gì mình đang nghĩ, thì

khi đó mình sẽ đưa kết quả đó sang Photoshop hoặc phần mềm tương tự để chỉnh sửa. Như vậy sẽ giúp mình rút ngắn thời gian làm mỗi dự án đi phân nửa. Nên thay vì chán ghét AI, mình có thể xem AI như một người đồng nghiệp hỗ trợ, giúp đỡ mình. Điều AI không có là suy nghĩ và tư duy, chính vì thế mình mới đặt nặng tư duy trong quá trình học tập và rèn luyện.



Agni and Gaia's Breath
Đồ án học kỳ 4

Thùy Vân: Dưới góc độ của một người làm trong ngành, nói thật mình cảm thấy khá sợ khi chứng kiến khả năng sáng tạo của AI. Thế nhưng khi nghĩ kĩ lại, mình nhận ra giá trị của một tác phẩm nghệ thuật đến từ sự kỳ công sáng tạo của con người. Mình đánh giá cao khả năng sáng tạo cũng như cảm xúc mà một tác phẩm do con người tạo ra mang lại. Tác phẩm ấy sẽ rất khác so với tác phẩm do AI tạo ra. Vậy nên, dù mình có sợ, mình vẫn không bị nhụt chí. Thay vào đó, mình sẽ luôn cố gắng rèn luyện kỹ năng của bản thân mỗi ngày.

Hai bạn hãy chia sẻ một lời khuyên dành cho các bạn trẻ đang có ý định theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện và chuẩn bị bước chân vào Arena Multimedia nhé!

Thiện Duyên: Mình biết là các bạn cũng ôm những nỗi sợ trong lòng, nhưng hãy để nỗi sợ chỉ dừng ở mức khiến chúng ta cân nhắc về việc mình sẽ làm thôi, đừng để nó ngáng đường mình. Vì một khi bạn đã dám nghĩ đến ước mơ, thì bạn đã đang trên con đường đến thành công rồi, chỉ còn một vài bước nữa là sẽ bước ra khỏi nỗi sợ ấy thôi. Và đừng quên là bạn hãy luôn đặt niềm tin ở bản thân, đôi khi mình sẽ đánh mất niềm tin "mình làm được", nhưng hãy tự hỏi tại sao không thử tin bản thân, cho bản thân cơ hội bước tiếp, để rồi chào đón thành công và cơ hội. Vì thế mình chỉ muốn nói rằng: Hãy tự tin và bước tiếp!

Thùy Vân: Một khi các bạn đã bước chân vào Arena Multimedia, mình tin chắc rằng các bạn đã có niềm đam mê nhất định với nghệ thuật. Các bạn hãy giữ vững niềm đam mê ấy và mang đến những giá trị tích cực. Đôi khi, cảm xúc của chúng ta không phải lúc nào cũng vui vẻ nhưng hãy cố gắng tạo ra những sản phẩm có thông điệp tích cực nhé!



Trên lưng có đá
Đồ án học kỳ 5

Một lần nữa xin được chúc mừng Duyên và Vân đã trở thành Thủ khoa Arena niên khóa 2020 - 2023. Những lời chia sẻ của các bạn chắc chắn sẽ rất hữu ích với các bạn trẻ đang muốn theo đuổi ngành Sáng tạo nói chung và Mỹ thuật Đa phương tiện nói riêng. Chúc các bạn luôn gặt hái được nhiều thành công trên chặng đường sắp tới.

Arena Face 2023
ĐẶNG THỊ PHƯỢNG, ĐINH SONG THƠ NGỌC DIỄM TRÂM VÀ NGÔ NAM BẢO

NẾU MUỐN BỎ CUỘC, HÃY NHỚ LẠI LÝ DO VÌ SAO BẮT ĐẦU



Đặng Thị Phượng, Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm và Ngô Nam Bảo chính là những học viên xuất sắc nhận được danh hiệu Arena Face niên khóa 2020 - 2023. Họ chính là đại diện cho một thế hệ Happy Designer ôm trong mình nhiều khát khao, hoài bão và quan trọng nhất là dũng cảm gạt bỏ tất cả để theo đuổi đam mê bằng một trái tim nhiệt thành.

Hành trình chinh phục ước mơ đôi khi không phải là một con đường thẳng tắp hay trải đầy hoa hồng mà sẽ có lúc khúc khủy hoặc gập ghềnh khó qua. Và hành trình của các Arena Face 2020 - 2023 cũng vậy nhưng cuối cùng, họ đã chiến thắng tất cả để chinh phục địa hạt Sáng tạo mà họ rất đỗi say mê. Hãy cùng Arena Multimedia khám phá câu chuyện của 3 bạn trẻ Đặng Thị Phượng, Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm và Ngô Nam Bảo nhé!

Hành trình đến với địa hạt Mỹ thuật Đa phương tiện của các bạn đã diễn ra như thế nào?

Đặng Thị Phượng: Lên lớp 12, mình đăng ký tham gia các khóa học luyện thi Vẽ và khi đó, mình mới bắt đầu tự hỏi rằng: "Liệu bản thân mình có muốn theo đuổi lĩnh vực này không?". Sau khoảng thời gian dài tìm hiểu, lúc đó, mình cảm thấy Thiết kế chính là ngành nghề mà mình muốn hướng đến, khi vừa có thể vẽ minh họa, vừa có thể vẽ truyện tranh.

Diễm Trâm: Khi đi làm, lắng nghe các anh chị nói chuyện thì mình chợt nhận ra bản thân thiếu nền tảng về nghệ thuật và sáng tạo. Khi mọi người đánh giá sản phẩm của mình, mình không biết vì sao nó tốt, vì sao nó lại không tốt. Mình cũng không hiểu tại sao cái này phải sử dụng tone ấm, cái kia phải sử dụng tone lạnh, tại sao lại sử dụng góc máy này, góc máy kia nó mang ý nghĩa gì. Dù vị trí của mình thiên về tổ chức nhiều hơn, mình vẫn muốn tìm hiểu về sáng tạo. Việc mình làm trong ngành mà ngay cả những kiến thức mỹ thuật cơ bản nhất cũng không biết khiến mình rất trăn trở. Và thế là mình quyết định đi học lại từ đầu tại Arena.

Nam Bảo: Mình nghĩ rằng thiết kế là một kỹ năng mà chúng ta có thể ứng dụng ở rất nhiều lĩnh vực khác nhau mà không chỉ gói gọn ở mảng Sáng tạo. Ví dụ như với công việc hiện tại, mình vẫn phải làm rất nhiều với mảng bao bì sản phẩm. Vì thế, việc hiểu biết về thiết kế sẽ giúp mình rất nhiều trong công việc chính. Bên cạnh

đó, với đam mê từ nhỏ dành cho Mỹ thuật Đa phương tiện, biết đâu sau này mình có cơ hội trở thành một phần của ngành Thiết kế – Sáng tạo thì sao?

Gia đình đã phản ứng thế nào trước quyết định theo đuổi đam mê Mỹ thuật Đa phương tiện của các bạn?

Đặng Thị Phượng: Trước đây, gia đình mình không ủng hộ việc con cái đi theo ngành Thiết kế – Sáng tạo. Sau 3 năm tốt nghiệp cấp 3, tình cờ được sự giới thiệu của một người bạn, mình mới biết đến Arena và có dịp tìm hiểu về những lĩnh vực hay ho mà Arena đang đào tạo qua sự tư vấn của bộ phận tuyển sinh. Khi đã hiểu rõ mọi thứ về ngành, mình mới quay về thuyết phục gia đình một lần nữa, cũng như giải đáp những thắc mắc của ba mẹ một cách cặn kẽ sau những gì mà mình đã biết. Khi đó, mình nhận được cái gật đầu để "học thử" Mỹ thuật Đa phương tiện.



Diễm Trâm: Ba mẹ biết chuyện mình nghỉ làm để đi học nhưng vẫn không hiểu quá rõ vì sao mình lại quyết định như vậy. Dù vậy, ba mẹ vẫn luôn ủng hộ những lựa chọn của mình. Khi thấy những kết quả qua từng học kỳ của mình, ba mẹ dần dần tin tưởng và yên tâm với hành trình mình đang đi.

Nam Bảo: Thật ra, ba mẹ mình rất thoải mái, tôn trọng con cái, và luôn tạo điều kiện để mình có thể theo đuổi đam mê. Vì vậy, khi biết mình muốn học Thiết kế tại Arena Multimedia, gia đình đã dành cho mình sự ủng hộ tuyệt đối.

Giữa muôn vàn lựa chọn ngoài kia, tại sao các bạn lại chọn Arena Multimedia là nơi để "ươm mầm Sáng tạo" cho bản thân?

Đặng Thị Phượng: Mình vô tình xem được một bài báo phỏng vấn anh Trần Đức Viễn, đạo diễn trẻ tài năng của nhóm hài nổi tiếng FapTV, lại biết anh từng là học viên của Arena Multimedia nên mình đã thử tìm hiểu về các khóa học của trường. Từ đó, mình phát hiện ra chương trình học của trường phù hợp với tất cả những mong muốn của bản thân nên đã quyết tâm ghi danh vào trường.

Diễm Trâm: Sau khi tìm hiểu sâu về chương trình học tại Arena, mình nhận thấy dù trường đào tạo nhiều ngành nghề khác nhau thì các kỳ học ở đây đều có một điểm chung, đó chính là luôn đi từ những kiến thức cơ bản nhất. Chẳng hạn như ở kỳ học đầu tiên, Arena dạy rất kỹ về tư duy thiết kế – nền tảng cho các môn học sau này. Mình nghĩ rằng đây là một điều rất ít trường có thể làm được. Đó là vì sao Trâm lựa chọn Arena Multimedia.

Nam Bảo: Sau rất nhiều lời khuyên từ bạn bè và những người xung quanh, cũng như tự tìm hiểu trên Internet qua mạng xã hội, website, mình biết rằng đây là một môi trường rất tốt, giúp mình phát huy hết mọi thế mạnh của bản thân và đặc biệt là thời khóa biểu phù hợp với một người đang đi làm như mình. Chính vì thế, mình đã lựa chọn Arena Multimedia làm điểm đáp để theo đuổi đam mê với Mỹ thuật Đa phương tiện.





SoulPot
Đồ án học kỳ 2

Trải qua 5 kỳ học, đâu là kỳ học mà các bạn nhớ nhất? Và hãy kể về đồ án mà làm các bạn tự hào nhất nhé!

Đặng Thị Phượng: Đồ án có kết quả khiến mình tự hào nhất với những nỗ lực của bản thân thì đó chính là kỳ 5 về Làm phim Hoạt hình 3D. Sau những nỗ lực và ông trời cũng không phụ lòng người, đồ án kỳ 5 của tụi mình đạt được số điểm khá cao. Bên cạnh sự cố gắng, điều còn khiến mình khá tự hào chính là nhóm của mình đa số toàn các bạn nữ nhưng ai cũng đều sở hữu một tinh thần thép, sẵn sàng hy sinh thời gian cá nhân để có thể làm ra một sản phẩm như kỳ vọng.

Diễm Trâm: Đó là đồ án kỳ Thiết kế Game 3D bởi mọi người đã dồn toàn công toàn sức để thực hiện. Mình với bạn Thịnh đã đi cùng nhau hết cả 5 học kỳ. Trong quá trình đó, có 2 bạn mới gia nhập nhóm và cùng chúng mình đi tiếp 2 học kỳ sau. Dù là người lớn nhất trong lớp, trong team, Trâm vẫn cảm thấy có nhiều thứ mình cần học từ các bạn.

Nam Bảo: Ở kỳ 2, mình làm thiết kế giao diện cho ứng dụng chăm sóc sức khỏe tinh thần. Đối với mình, sản phẩm này mang tính giao thoa giữa lĩnh vực Y tế – Sức khỏe mà mình đang làm việc cùng lĩnh vực Thiết kế – Sáng tạo mà mình đang theo đuổi tại Arena Multimedia. Do đó, mình có thể ứng dụng kiến thức từ mảng Sức khỏe để ứng dụng vào đồ án này.



Các bạn cảm thấy bản thân đã trưởng thành như thế nào sau khi trải qua quãng thời gian học tập tại Arena Multimedia?

Đặng Thị Phượng: 5 kỳ học không phải là thời gian ngắn nhưng đem đến cho mình rất nhiều trải nghiệm. Trong đó, ở mỗi kỳ, mình có được những bài học và giá trị khác nhau. Với mình, những gì có được tại đây chính là nền tảng vô cùng quan trọng để chúng ta có thể tiếp tục tự học hoặc nâng cao kỹ năng trong một lĩnh vực chuyên sâu nào đó về sau.

Diễm Trâm: Sau khi học ở Arena, Trâm cảm thấy bản thân quyết đoán hơn trong từng dự định. Mình tự tin về kỹ năng nghề nghiệp, khả năng lãnh đạo và giao tiếp hơn vì đã trải qua các kỳ đồ án và phải teamwork khá nhiều. Trước khi bước chân vào Arena, mình hơi rụt rè một chút nhưng giờ đây, mình là một người dám nghĩ dám làm. Trâm nghĩ đó là một bước trưởng thành của bản thân mình so với trước đây.

Nam Bảo: Chắc chắn phải có thay đổi chứ. Thứ nhất, vì vừa học vừa làm nên khả năng quản lý và kiểm soát thời gian của mình tốt hơn rất nhiều. Theo đó, mình phải cân bằng giữa việc học ở Arena, đi làm ở công ty, cũng như sắp xếp thời gian để có thể hoàn thành bài tập và đồ án. Đặc biệt, ở khoảng thời gian làm đồ án cuối kỳ, nếu mình không quản lý thời gian tốt sẽ ảnh hưởng đến tiến độ chung của cả nhóm. Thứ hai, mình có thêm nguồn kiến thức bài bản về thiết kế. Khi mình tự học, sẽ có rất nhiều điều mình không thể tự mình hệ thống được cũng như không có ai để hỏi những gì mà mình còn thắc mắc. Vì thế, khi đã đến với Arena Multimedia rồi, mình biết được rất nhiều về quy trình thiết kế, nắm vững các công cụ để từ một trang giấy trắng, mình có thể thiết kế một sản phẩm hoàn chỉnh cho khách hàng.

Có thể nói, các bạn đều có một điểm chung đó chính là bắt đầu theo đuổi Mỹ thuật Đa phương tiện "khá trễ" so với các bạn trẻ bây giờ. Vậy các bạn có gặp phải những áp lực đồng trang lứa trong quá trình học tập tại Arena Multimedia không?

Đặng Thị Phượng: Ở Arena Multimedia cũng có rất nhiều các anh chị khác thậm chí còn bắt đầu trễ hơn mình. Đến khi đi làm và nhận ra mình không phù hợp, họ vẫn sẵn sàng chuyển hướng dù phải bắt đầu lại từ đầu. Đó cũng là điều mà mình học được từ những người anh, người chị đó, chúng ta phải biết nắm bắt những cơ hội đến với mình, phải biết nhìn lại chặng đường đã qua để rút kinh nghiệm và biết vận dụng những trải nghiệm từ quá khứ để làm giàu cho tương lai. Chính vì thế, xuất phát dẫu sớm hay muộn không phải là vấn đề, vấn đề là một khi chúng ta đã quyết tâm theo đuổi, hãy thật sự nghiêm túc và nỗ lực nhất cho quyết định của mình.



Thuỷ Bích
Đồ án học kỳ 4

Diễm Trâm: Đôi lúc, Trâm cảm thấy hơi chạnh lòng khi mọi người hỏi mình rằng "Từng đó tuổi rồi mà vẫn đi học sao?" bởi lẽ ở tuổi mình, các bạn xung quanh đã làm được rất nhiều thứ rồi còn mình vẫn đang đi học. Thế rồi, mình lại nghĩ xem bản thân muốn gì, thích gì và sau này có thể theo đuổi đam mê ấy tới cùng hay không. Bởi lẽ, Trâm tâm niệm rằng nếu mình có suy nghĩ bỏ cuộc thì hãy nhớ về lý do tại sao mình lại bắt đầu.



Nam Bảo: Thật lòng mà nói thì là cũng có đó. Tuy nhiên, mỗi người chúng ta sẽ có một tính cách riêng biệt, điều đó dẫn đến chúng ta sẽ có những lựa chọn khác nhau trong cuộc đời này. Khi đến với Arena Multimedia, mình đến với một lòng đam mê nhiệt huyết nhất. Và vì thế, mình không đặt nặng quá nhiều áp lực xung quanh mà tập trung để có thể hoàn thành khóa học một cách tốt nhất.

Trưởng thành cùng những người bạn hẳn là một trong những điều tuyệt vời nhất tại Arena Multimedia, các bạn có kỉ niệm đáng nhớ nào cùng những đồng đội của mình không?

Đặng Thị Phượng: Ở học kỳ 2, khoảng thời gian đó tụi mình vẫn còn chill lắm, chưa bận rộn như bây giờ, cứ sau giờ học buổi sáng là cả đám lại tụ tập bên quán cafe của thầy Trung Hồ, cùng chơi và cùng bàn luận rôm rả về các đồ án sắp tới. Cực kỳ thoải mái, vừa chơi nhưng cũng vừa học ở lẫn nhau.

Diễm Trâm: Trâm và người bạn cùng nhóm là Thịnh đã đặt ra một "quy định" đó là khi làm đồ án thì mọi người sẽ tập trung lại để làm cùng nhau. Chúng mình áp dụng "quy định" này từ kỳ học thứ 2 cho đến các đồ án sau nay. Về kỷ niệm đáng nhớ nhất, có lẽ chỉ là những đêm cả nhóm thức trắng ngồi làm file mà thôi.

Nam Bảo: Đối với mình, những gì đáng nhớ nhất có lẽ đều thuộc về khoảng thời gian làm đồ án. Mình vừa đi làm, vừa đi học. Vì thế, sau khi đi làm về, mình đều dành hết cho đồ án tại Arena. Các thầy cô yêu cầu tụi mình phải hoàn thành đồ án trong 5 tuần và những yêu cầu về chất lượng cũng rất cao. Đến chính mình cũng không nghĩ rằng bản thân lại có thể hoàn thành rất nhiều việc trong thời gian ngắn như vậy.

Cuối cùng, các bạn hãy gửi lời nhắn của mình đến các bạn học viên Arena nói riêng cũng như những bạn trẻ đang trên đường theo đuổi đam mê nói chung nhé!

Đặng Thị Phượng: Hãy lắng nghe trái tim mách bảo và đừng quên cho bản thân một cơ hội khi chúng ta đã trót đam mê điều gì đó. Chưa cần biết tương lai sẽ như thế nào nhưng một khi bạn đã dám dấn thân vào, bạn vẫn nắm trong tay một tỉ lệ thành công nhất định. Còn nếu bạn không mạnh dạn theo đuổi, chắc chắn bạn sẽ không bao giờ thành công. Nên là, hãy cứ thử nhé!

Diễm Trâm: Arena là một nơi cho mọi người thỏa sức bung tỏa sự sáng tạo của mình nên mọi người hãy tự tin dám nghĩ dám làm, kiên định và kiên trì với đam mê nhé! Chắc chắn một ngày nào đó, mọi người sẽ thành công.



Love 404
Đồ án học kỳ 5

Nam Bảo: Nếu bản thân chúng ta đã thích một lĩnh vực nào đó, hãy can đảm theo đuổi. Bên cạnh đó, bạn hãy cho mình một cơ hội học thử để xem bản thân có phù hợp hay không, đừng quá đặt nặng vấn đề rằng đã học rồi là phải gắn bó với nó, mà chúng ta học vì thích và đam mê.

Cảm ơn Phượng, Trâm và Bảo vì những chia sẻ chân thành. Hy vọng rằng các bạn sẽ luôn vững tin vào sự lựa chọn của bản thân, giữ được tinh thần không ngừng tiến về phía trước và tiếp tục gặt hái thêm nhiều thành tích mới, các bạn nhé!

Arena Face 2023
ĐỖ PHƯƠNG QUỲNH, NGUYỄN THỊ TRÀ GIANG VÀ NGUYỄN TRỊNH MINH ANH

CHỈ CẦN KHÔNG BỎ HỌC, KHÔNG NỢ MÔN, KHÔNG TIÊU CỰC, DANH HIỆU ARENA FACE ĐÃ Ở RẤT GẦN VỚI BẠN RỒI ĐẤY!



3 Arena Face của Hà Nội đến với Mỹ thuật Đa phương tiện từ những cơ duyên khác nhau nhưng cùng sở hữu một mục tiêu duy nhất: Chinh phục đỉnh cao ngành Sáng tạo. Hãy cùng đến với cuộc trò chuyện thú vị với họ ngay trong bài phỏng vấn dưới đây!

Cơ duyên nào đã đưa các bạn đến với Arena Multimedia và lựa chọn nơi đây để ươm mầm kiến thức?

Phương Quỳnh: Từ lâu, mình đã có sự yêu thích đặc biệt dành cho lĩnh vực Thiết kế. Ở thời điểm đó, mình cũng đã đi làm nhưng muốn học thêm về mảng này nên đã tìm hiểu rất nhiều các trung tâm khác nhau. May thay mình vô tình thấy Arena Multimedia trên mạng xã hội và thật sự bị cuốn hút bởi những sản phẩm, câu chuyện mà Arena mang tới. Từ đó, mình quyết định lựa chọn nơi đây để ươm mầm và phát triển kỹ năng Sáng tạo trong tương lai.

Trà Giang: Trước khi biết tới Arena Multimedia, mình là người luôn đam mê với việc vẽ vời. Mình thích vẽ lắm, mình coi vẽ là nguồn sống hằng ngày và có thể ngồi hàng giờ để đắm chìm trong những nét vẽ đầy cuốn hút. Trước đó mình cũng chưa biết Arena Multimedia là gì đâu, sau này khi tốt nghiệp cấp 3, mình được anh trai giới thiệu tới Arena Multimedia và ngay lập tức cảm thấy thích thú. Sau khi trải nghiệm môi trường này, mình quyết định lựa chọn Arena Multimedia làm nơi nuôi dưỡng đam mê.

Minh Anh: Trước đây, mình từng tìm hiểu về Mỹ thuật Đa phương tiện nhưng sau đó lại lựa chọn học ngành Ngân hàng. Học đến năm thứ 2, suy nghĩ rằng bản thân cần phải thay đổi điều gì đó để cuộc sống trở nên thú vị hơn đã đưa mình đến quyết định bảo lưu chương trình học Đại học. Vì thế, em rẽ hướng chuyển ngành và lựa chọn Arena Multimedia là nơi để em thỏa mãn với đam mê từ ngày xưa.

Gia đình có ủng hộ các bạn theo đuổi con đường này hay không?

Trà Giang: Bố mẹ mình thời gian đầu thì vẫn chưa được tin tưởng vào ngành nghề này. Bởi vì sự mới lạ cũng như các ngành truyền thống luôn được ưu tiên nên việc phụ huynh chưa có niềm tin vào Multimedia là điều dễ hiểu. Nhưng sau một khoảng thời gian thuyết phục, cùng anh trai tìm hiểu thêm thông tin thì mình cũng nhận được sự đồng ý từ bố mẹ.

Phương Quỳnh: Bố mẹ mình rất tôn trọng ý kiến của con cái và không có bất cứ vấn đề nào khi con thông báo điều đó. Mình cảm thấy cũng khá may mắn khi nhận được sự quan tâm của bố mẹ. Điều đó giúp bản thân mình ngày càng tự tin hơn, dám nghĩ, dám làm và dám đưa ra quyết định để cố gắng mỗi ngày.



Trong quá trình học tập tại Arena Multimedia, các bạn có gặp phải khó khăn hay có tiếc nuối nào không?

Phương Quỳnh: Vì sức khỏe không tốt, mình đã phải bảo lưu nhiều tháng liền trong đợt dịch và kỳ Digital Product Design để chữa trị và hồi phục sức khỏe. Mình nghĩ rằng đây chính là những khoảng thời gian khó khăn nhất mà mình gặp phải trong quá trình học. Nhưng không vì thế mà mình đổ gục và từ bỏ, mình luôn cố gắng 100% năng lượng để có thể đem lại kết quả tốt nhất.

Minh Anh: Điều mà mình cảm thấy tiếc nuối nhất đó chính là thời gian đầu tại Arena Multimedia, mình chưa thật sự để tâm tới các hoạt động của trường. Một phần vì kiến thức của mình chưa vững, một phần vì vẫn còn ngại ngùng. Nhưng đến gần lúc tốt nghiệp, khi cảm thấy cần phải tạo dấu ấn cho bản thân tại nơi này, mình bắt đầu tham gia các sự kiện nhiều hơn. Chính điều đó đã giúp mình phát hiện những khả năng tiềm ẩn của bản thân, đồng thời nhận ra rằng mình còn có thể làm được nhiều điều hơn những gì mình nghĩ.

Mọi người có dấu ấn đặc biệt nào khi học tập tại Arena Multimedia hay không?

Trà Giang: Về kỉ niệm với Arena Multimedia thì Giang có rất nhiều nhưng gần đây nhất chắc vẫn là câu chuyện về team của mình trong thời gian chuẩn bị đồ án. Cả nhóm đã phải tranh luận với nhau rất nhiều, thậm chí là có lúc đã xảy ra mâu thuẫn. Nhưng sau tất cả chúng mình đều đã bình tĩnh lại và thực hiện cùng với nhau bài đồ án cuối cùng của cuộc đời sinh viên. Mình nghĩ rằng mỗi người một tích cách nên việc bất đồng quan điểm cũng là điều bình thường, quan trọng là cách mọi người xử lý điều này như thế nào và có đạt được đích đến cuối cùng hay không, đó là điều mà mình quan tâm nhất.

Phương Quỳnh: Sau khi hết dịch Covid-19 và Arena Multimedia mở lại lớp học offline, mình đã được làm quen với nhiều bạn mới và từ đó các mối quan hệ của mình cũng trở nên năng động và thú vị hơn. Hầu như các bạn học viên ở Arena Multimedia là những người trẻ, thuộc thế hệ GenZ nên mọi người đều mang trong mình những màu sắc cá tính khác nhau. Đặc biệt ở học kỳ III - Digital Filmmaking, mình đã trở thành nhóm trưởng và thực hiện cùng cả nhóm bài đồ án. Nhờ sự động viên và tinh thần teamwork của mọi người, mình cũng đã có thể vượt qua khỏi vùng an toàn của bản thân và thực hiện được những điều mà trước đây mình chưa bao giờ nghĩ tới.



Chiruka Haki
Đồ án học kỳ 4

Trong 5 kỳ đồ án, các bạn yêu thích bài đồ án nào nhất?

Phương Quỳnh: 3D Game Design là học kỳ khiến mình yêu thích và nhớ mãi. Nhớ lại lúc đó, mình đã "sống chết" thực hiện đồ án bởi vì nếu không nỗ lực thì mình đã không thể qua được học kỳ này. Model mình lựa chọn đã được giảng viên đánh giá là khó và cần phải đầu tư nhiều, thể hiện nhiều kỹ năng để có thể

mang lại thành phẩm hoàn chỉnh. Đây cũng chính là cơ hội rèn luyện các kiến thức mà mình đã được học và chứng tỏ khả năng của bản thân nhiều hơn.

Minh Anh: Chắc mình phải "flex" đôi chút về bài đồ án mà bản thân tâm đắc nhất thôi! Đó là đồ án học kỳ III - Phim ngắn "Phiêu Linh". Điều khiến mình tự hào về "Phiêu Linh" chính là sản phẩm này được làm bởi những cô cậu mới tập tành bước vào nghề mà nhận lại được rất nhiều sự ủng hộ. Bên cạnh đó, với sự phân công phù hợp với khả năng của từng thành viên trong nhóm, đồ án này đã giúp chúng mình đạt được điểm số cao kỷ lục trong lịch sử của trường - 91 điểm.



Phiêu linh
Đồ án học kỳ 3

Các bạn hãy chia sẻ kinh nghiệm để mang đến một đồ án thành công nhé!

Trà Giang: Một điều hiển nhiên ở đây khi thực hiện đồ án hoặc các task lớn đó chính là việc luôn phải thức khuya dậy sớm. Việc các bạn chăm chỉ, luôn nhiệt huyết 100% năng lượng cho công việc chính là chìa khóa dẫn đến thành công. Ngoài ra, một tips nữa mà mình luôn thực hiện đó là hãy luôn lắng nghe lời khuyên từ các thầy cô giảng dạy và hãy hỏi họ thật nhiều. Chỉ khi bạn dám vượt qua cái "tôi" để không "giấu dốt", chắc chắn chất lượng đồ án của bạn cũng sẽ có sự cải thiện rõ rệt.

Phương Quỳnh: Quỳnh nghĩ mọi người nên vạch ra kế hoạch và lộ trình thật sớm để có sự chuẩn bị kỹ càng. Bạn cần phải sắp xếp thời gian sao cho hợp lý và trong quá trình học, thầy cô sẽ hướng dẫn các bạn nên đừng lo nhé! Mọi người không nên dồn tất cả công việc vào cuối kỳ, điều này sẽ tự tạo cho bạn khối lượng rất lớn và thật sự đó sẽ là khoảng thời gian stress nhất đó. Trong kế hoạch của mình cũng nên tạo ra một vài khoảng trống và những kế hoạch dự phòng khác. Phòng trừ trường hợp đồ án của mình gặp vấn đề trục trặc thì những khoảng trống đó sẽ là thời gian để bạn xử lý và tìm ra những giải pháp phù hợp nhất.

Minh Anh: Dựa theo kinh nghiệm cá nhân, mình cảm thấy các bạn cần phải sắp xếp công việc một cách phù hợp. Đặc biệt là về mặt kỹ năng. Khi mỗi người được làm công việc mà mình giỏi nhất, chúng ta sẽ có một đồ án tốt nhất về mọi mặt.

Bên cạnh đó, chắc chắn chúng ta sẽ không thoát khỏi stress trong quá trình làm đồ án. Tuy nhiên, một cách để mình có thể giảm stress đó là hãy thường xuyên tự nói với chính bản thân rằng: Stress chỉ là tạm thời, hãy coi đó là động lực. Khi chúng ta chấp nhận việc đối đầu với stress và trải qua thật nhiều thì tự khắc bản thân sẽ trưởng thành hơn, có nhiều kinh nghiệm hơn trong việc đối phó và xử lý công việc.



Arena Face là danh hiệu không phải dễ dàng đạt được, các bạn có bí quyết nào trong quá trình học tập để đạt được danh hiệu này không?

Minh Anh: Thật sự là đến bây giờ, mình vẫn chưa tin được là mình đạt được danh hiệu Arena Face 2023. Với mình, đây là điều may mắn nhất. Bởi vì Arena Face không chỉ dựa vào những bài đồ án xuất sắc hay điểm số cao trong quá trình học tập mà nhà trường còn đánh giá vào ý thức cũng như sự nỗ lực, chăm chỉ trong học tập và tích cực tham gia các hoạt động. Vì thế, các bạn nên tích cực tham gia thật nhiều các sự kiện của nhà trường nhé, vừa nâng cao kỹ năng, vừa có thể tạo được sự ấn tượng và biết đâu có thể trở thành một trong những Arena Face trong tương lai thì sao.

Phương Quỳnh: Đây là điều may mắn nhất đã đến với mình

trong năm 2023 vừa qua. Mình tin rằng mọi nỗ lực sẽ được đền đáp một cách xứng đáng. Chỉ cần không bỏ học, không nợ môn, không tiêu cực thì danh hiệu Arena Face đã đến rất gần với bạn rồi đó. Chính vì thế, trong quá trình học, mình đã luôn để tâm tới những gì mình đang làm, luôn cố gắng bằng "cả tính mạng" để không bỏ lỡ những kiến thức đắt giá mà Arena đem đến mỗi ngày.

Bây giờ khi đã tốt nghiệp rồi, có điều gì bạn muốn chia sẻ khi nhìn lại quãng thời gian đã qua không?

Trà Giang: Những điều mà thầy cô và Arena Multimedia đem đến cho mình đều vô cùng quý giá. Mình với ngày xưa là hai phiên bản "một trời một vực". Không còn rụt rè, sợ hãi mà luôn tự tin với bản thân và phấn đấu mỗi ngày để trở thành một người



đa nhiệm. Cảm ơn Arena Multimedia rất nhiều vì đã mang mình tới gần hơn với đam mê và sự nghiệp!

Phương Quỳnh: Chương trình đào tạo tại đây rất phù hợp với mình. Khối lượng kiến thức và cách mà thầy cô truyền đạt qua từng môn. Giảng viên luôn là những người hỗ trợ và truyền động lực nhiều nhất tới mình. Để từ đó, mình có thể trở thành phiên bản tốt nhất của hiện tại, luôn sáng tạo và thích tìm tòi khám phá mọi thứ. Không chỉ vậy, quan trọng là tinh thần cầu tiến của chúng ta, hãy luôn cố gắng hết mình trong quá trình học tập, bạn sẽ nhận lại một kết quả vượt mong đợi.

Có câu nói nào khiến các bạn nhớ mãi trong quá trình học tập không?

Minh Anh: "Không kể mình làm bằng cách nào đi chăng nữa, miễn là ra được kết quả mà mình mong muốn."

Phương Quỳnh: "Càng nỗ lực thì càng may mắn!"

Trà Giang: "Cứ làm đi! Chỉ khi mình làm thì mới hiểu được cái sai và sửa nó."

Cuối cùng, các bạn hãy gửi gắm một lời động viên tới các bạn trẻ đang theo đuổi hoặc chuẩn bị bước vào thế giới Sáng tạo nhé!

Trà Giang: Giang chỉ muốn nói rằng các bạn hãy luôn tự tin vào bản thân. Không gì là không thể. Cứ làm và trải nghiệm, bạn sẽ có những kinh nghiệm của riêng mình. Cuối cùng, hãy



Vibe
Đồ án học kỳ 2

luôn biến bản thân mình trở nên thật đa màu sắc để có thể thích nghi và "sinh tồn" mạnh mẽ trong Vũ trụ Sáng tạo đầy biến đổi này, bạn nhé.

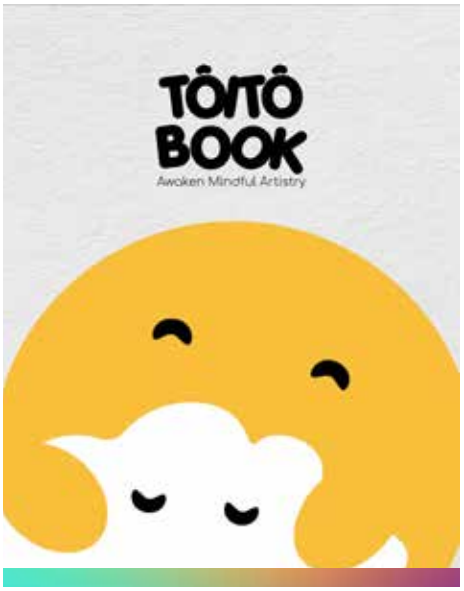
Minh Anh: Hãy luôn tự hỏi bản thân rằng: Liệu mình có thật sự đam mê và sẵn sàng từ bỏ nhiều thứ để chạy theo điều đó? Nếu các bạn trả lời được câu hỏi này thì mình nghĩ việc chạm tay tới ước mơ không phải là điều khó khăn. Chúc các bạn có những ngày tháng tuyệt đẹp tại nơi đây và cố gắng tận hưởng đi, cuộc đời sinh viên chỉ có một mà thôi!

Phương Quỳnh: Nếu mọi người đam mê ngành học này thì hãy theo đuổi tới cùng nhé! Trước đây mình không nghĩ rằng bản thân sẽ học tại Arena Multimedia và có thể tạo ra các sản phẩm "để đời" như vậy. Ngoài ra, bản thân mình cũng trở nên đa nhiệm hơn khi có thể design 2D, 3D, thậm chí là edit video, biên kịch,... Điều này đã đem đến cho mình nhiều lựa chọn để tìm ra đích đến nào phù hợp nhất với bản thân.

Cảm ơn các bạn Arena Face 2023 của Hà Nội đã mang đến năng lượng tích cực tại buổi phỏng vấn này! Chúc các bạn ngày càng thành công trên con đường Multimedia Design nhé!

Đồ án xuất sắc học kỳ Graphic Design

KHÔNG CHỈ LÀ SÁCH TÔ MÀU, TÔITÔ BOOK CÒN LÀ LIỆU PHÁP CHỮA LÀNH DÀNH CHO NGƯỜI LỚN



#scan

Không làm đồ án dựa trên các sản phẩm có sẵn, 4 bạn trẻ quyết định tự làm nên một sản phẩm của riêng mình và hoàn thành tất cả mọi thứ chỉ trong 1 tháng. Hành trình đó có những niềm vui, khó khăn và tiếc nuối nào còn đọng lại? Cùng Arena trò chuyện với các chủ nhân của Tôitô Book ngay trong bài phỏng vấn bên dưới đây nhé!

Đầu tiên, cả nhóm hãy giới thiệu đôi chút đồ án của mình nhé!

Ngọc Nhi: Như các bạn cũng biết rồi đó, sách tô màu dành cho trẻ em trên thị trường sẽ có rất nhiều, tuy nhiên sẽ hiếm có sách nào dành riêng cho người lớn cả. Vì thế, tụi mình đã mở rộng độ tuổi tiếp cận của sản phẩm này để Tôitô Book không chỉ dành cho các em nhỏ mà đến chính chúng ta cũng có thể mua. Với tụi mình, Tôitô Book không chỉ là một quyển sách tô màu giúp ta rèn luyện tính kiên nhẫn, nâng cao khả năng sáng tạo, hội họa mà thông qua đó, nhóm mong muốn nó có thể trở thành phương tiện giúp mọi người có thể chữa lành bản thân sau một ngày mệt nhoài học hành và làm việc.

Từ việc chuyển đối tượng của sách tô màu sang cả người lớn thay vì trẻ em như chúng ta vẫn thường thấy, các bạn có gửi gắm thông điệp gì qua điều này không?

Ngọc Nhi: Em muốn người lớn biết rằng chuyến hành trình màu sắc sẽ không dừng lại, ngay cả khi chúng ta đã bước sang những độ tuổi mới. Hành trình đó sẽ còn kéo dài mãi để mỗi khoảnh khắc trôi qua luôn đầy ắp những màu sắc. Và khi cầm trên tay quyển sách này, chúng ta cũng sẽ được nhắc nhớ về một khả năng sáng tạo, hội họa đang tiềm ẩn đâu đó hay đơn giản là những niềm vui trong quá trình tô vẽ từ thời thơ ấu vốn đã bị lãng quên.

Được biết, đây là đồ án đầu tiên của các bạn tại Arena Multimedia. Đâu là khó khăn khiến các bạn nhớ nhất sau khi hoàn thành đồ án này không?

Ngọc Nhi: Áp lực lắm! Giảng viên hướng dẫn của chúng em là thầy Châu Đức Vũ. Vì trước đó đã từng học với thầy một vài môn rồi nên chúng em cũng biết cách làm việc của thầy như thế nào. Nhưng khi đến lúc làm đồ án, thầy thực sự đẩy cả nhóm lên giới

hạn cao nhất, để chúng em có thể cố gắng và nỗ lực làm mọi thứ trong khả năng của mình.

Lan Thanh: Trong khoảng thời gian đó, em vừa học, vừa làm và vừa chạy đồ án luôn. Việc quản lý và sắp xếp thời gian hợp lý khiến em khá áp lực. Ngoài ra, chúng em còn gặp vấn đề với máy móc nữa, máy cũ thì lag mà máy mới cũng có vấn đề. Khủng khiếp nhất là máy còn bị sai màu, đây là vấn đề khá nghiêm trọng khi nhóm em còn làm đồ án về có liên quan đến màu sắc. Tuy nhiên, các anh chị trong nhóm đã hỗ trợ em rất nhiều để cùng vượt qua và đi đến ngày hôm nay.



Vậy các bạn đã vượt qua vấn đề "thời gian" như thế nào?

Diệu Thảo: Mỗi người chúng em đều có những công việc riêng, tuy nhiên ai cũng sẽ đều cố gắng để hoàn thành đúng deadline các phần việc của mình. Em nghĩ rằng việc chúng em luôn nỗ lực và cố gắng hết mức có thể cũng chính là cách mà nhóm vượt qua được khó khăn về thời gian.

Ngọc Nhi: Bên cạnh việc cùng nhau cố gắng, chúng em cũng rất đoàn kết với nhau. Nếu một thành viên gặp vấn đề thì những người còn lại sẽ cùng nhau hỗ trợ. Thật sự em cảm thấy rất may mắn khi cả nhóm làm việc với tinh thần tích cực như vậy, luôn giúp đỡ nhau để có được kết quả tròn vẹn nhất.

Bây giờ khi đã ngồi ở đây và cùng nói về những gì đã từng trải qua với đồ án Tôitô Book, các bạn có lời nào muốn gửi đến thầy Châu Đức Vũ không?

Diệu Thảo: Em biết rằng những lần thầy la đều là muốn tốt cho chúng em và quả thực, kết quả của nhóm đều được cải thiện sau những lần thảo luận cùng thầy. Lúc đó thì cũng rất căng thẳng đó nhưng sau này khi ngẫm lại, em thấy biết ơn vì học kỳ này đã được gặp thầy và được thầy dìu dắt trong quá trình làm đồ án.

Lan Thanh: Thầy Vũ đã giúp đỡ chúng em rất nhiều. Việc thầy la mắng đem đến nhóm nhiều bài học mới, rút ra nhiều kinh nghiệm để những sản phẩm sau có thể hoàn thiện hơn. Em cảm ơn thầy rất nhiều!

Ngọc Nhi: Em rất biết ơn những buổi nói chuyện riêng cùng thầy, một người vô cùng tâm huyết với học viên. Theo quy định, mỗi tuần nhóm chỉ có 2 buổi làm việc cùng giảng viên thôi. Tuy nhiên, thầy luôn cố gắng có mặt và hỗ trợ nhóm hết mình nhất có thể, thậm chí thầy còn dành thời gian để trả lời những tin nhắn vào lúc khuya muộn của chúng em nữa.

Tấn Dĩ: Thầy Vũ rất biết cách tạo độ khó cho nhóm để chúng em có thể rèn luyện thêm kỹ năng của mình. Không phải cứ làm xong cái nào là thầy sẽ duyệt liền cái đó. Thay vào đó, chúng em sẽ phải làm thật nhiều option để có thể chọn ra cái tốt nhất.

Khi biết Tôitô Book đạt điểm cao như thế, cảm xúc của các bạn lúc đó như thế nào?

Ngọc Nhi: Thật sự rất là bất ngờ bởi vì nhóm cũng gặp không ít khó khăn, nên cứ sợ rằng mình sẽ làm không tới như mình mong muốn. Chưa kể là các nhóm khác trong lớp cũng rất đầu tư cho đồ án của các bạn nữa. Đến hôm bảo vệ đồ án, em bắt gặp ánh mắt đầy tự hào của thầy Vũ dành cho chúng em, đặc biệt thầy còn giới thiệu sản phẩm của chúng em cho các thầy cô khác nữa, như kiểu "Đây là thành quả của mấy đứa nhà tui đó!". Lúc đó em mới hiểu rằng hóa ra thầy cũng có chút trông đợi gì đó ở đồ án này.





Lan Thanh: Việc Tôitô Book đạt được điểm cao như vậy là điều em không hề nghĩ đến. Chúng em ai cũng sẽ cố gắng hết sức có thể nhưng cũng không tự tạo áp lực cho mình là phải đạt được điều này, điều kia. Hôm nay ngồi ở đây và nhớ lại thành quả mà

chúng em đạt được với đồ án này, mọi nỗ lực đều hoàn toàn xứng đáng.

Tấn Dĩ: Em vô cùng bất ngờ vì không nghĩ nhóm mình lại được điểm cao đến như vậy, trong khi còn có một đồ án vô cùng xuất sắc nữa cũng được bảo vệ vào hôm đó. Em nghĩ rằng đây cũng là kết quả tốt đẹp từ sự kết hợp những ưu điểm của từng thành viên trong nhóm. Ví dụ như Thảo là có năng khiếu hội họa, Thanh thì giỏi về nội dung, còn Nhi là một leader rất tốt và đầy trách nhiệm trong việc "hối" deadline.



Điều mà các bạn tự hào nhất về đồ án của mình là gì?

Tấn Dĩ: Em nghĩ rằng chủ đề sách tô màu là điều mà em ưng ý nhất ở đồ án lần này. Bởi vì khi có một chủ đề hay, chúng ta mới có thể làm thật nhiều điều sáng tạo với nó. Từ bìa sách, bookmark, postcard cho đến thẻ quà tặng,... chúng em có thể đa dạng các thiết kế của mình tùy theo các ấn phẩm cần có.

Ngọc Nhi: "Đầy đủ" có lẽ là từ có thể diễn tả điều em tự hào nhất với Tôitô Book. Ban đầu, nhóm cũng sợ sẽ gặp phải các vấn đề như nghĩ ra được rất nhiều ý tưởng nhưng lại không có khả năng thực thi. Nhưng may mắn là tất cả đều thuận buồm xuôi gió và đáp ứng đúng mong đợi của chúng em cho đồ án này.

Lan Thanh: Trong suốt quá trình làm đồ án, từ lúc mới "đẻ" ra ý tưởng, đến khoảng thời gian cặm cụi ngồi vẽ từng cái mầm nhỏ, cái chồi, cái lá, cái cây, cho đến những khâu hoàn thiện cuối cùng, chúng em đều luôn bên nhau, cùng học hỏi và cùng phát triển từng ngày. Ban đầu em có nói về sự chữa lành là mục tiêu mà Tôitô Book hướng đến, nhưng "chữa lành" ở đây còn là điều mà chúng em cảm nhận được khi làm việc cùng nhau nữa. Đó là điều mà em sẽ tự hào nhất ở đồ án này.

Diệu Thảo: Tự hào là khi em biết rằng mình có thể đưa một sản phẩm từ trong trí tưởng tượng ra đời thực. Ở khoảnh khắc mà chúng em cầm trên tay quyển Tôitô Book được hoàn thiện từ đầu đến cuối, sẽ chẳng có từ ngữ nào có thể diễn tả được cảm xúc của chúng em vào lúc đó.

Có điểm nào trong đồ án mà các bạn chưa hoàn toàn ưng ý và nếu như được sửa lại, nhóm sẽ muốn sửa ở phần nào để đồ án được hoàn hảo hơn nữa?

Diệu Thảo: Em muốn thay đổi bìa và một số chi tiết bên trong của Tôitô Book vì đây là cái bìa đầu tiên mà em vẽ. Thật ra em cũng chỉ mới học vẽ minh họa gần đây thôi nhưng đã được mọi người giao trọng trách rất lớn là vẽ bìa sách *cười*. Nếu được quay lại, em sẽ củng cố kiến thức và kỹ năng để bìa của Tôitô Book đúng với mong đợi của nhóm hơn.

Lan Thanh: Em khá tiếc cái hộp đựng Tôitô Book vì không như ý mình muốn. Vì đây là lần đầu tiên chúng em tự làm mọi thứ từ A đến Z nên vẫn còn nhiều bỡ ngỡ và thiếu kinh nghiệm để có thể làm chỉn chu tất cả. Bây giờ nếu có cơ hội được làm lại, em muốn sửa lại hộp đựng Tôitô Book cho hoàn thiện hơn.

Tấn Dĩ: Em muốn đầu tư thêm phần nội dung của quyển sách. Thời gian làm đồ án chỉ có một tháng nên chúng em không thể hoàn thành hết nội dung của toàn bộ sách. Vì thế, nếu có nhiều thời gian hơn, em muốn hoàn thiện toàn bộ nội dung của các quyển Tôitô Book khác.

Ngọc Nhi: Thật ra các bạn cũng đã nói các ý mà mình em muốn chia sẻ rồi. Tuy nhiên, em vẫn muốn thay đổi logo một chút, cụ thể hơn là cho các chữ giãn ra để thoáng hơn vì hiện các chữ đang hơi khít. Đó cũng là phần góp ý từ các giảng viên mà em cảm thấy rất chính xác. Ngoài ra, cũng là ý của Dĩ, vì không có thời gian nên tụi em không thể chuẩn bị kịp nội dung của toàn bộ sách tô màu.





Thật may mắn vì không phải nhóm nào cũng cảm thông và đoàn kết với nhau như các bạn. Vậy đâu là điều mà các bạn cảm thấy tự hào nhất về các thành viên trong nhóm của mình sau khoảng thời gian "chinh chiến" với Tôitô Book?

Ngọc Nhi: Thảo là người đảm nhiệm chính cho phần vẽ của Tôitô

Book. Với em, Thảo rất có tiềm năng để phát triển nhiều hơn nữa trong lĩnh vực Vẽ minh họa. Thanh là người rất chú trọng đến nội dung. Từ lúc em đề xuất ý tưởng chủ đề cho đến những gì mà em muốn có trong sách, Thanh đều nắm bắt rất nhanh và biến những chúng thành hiện thực. Anh Dĩ là người luôn chính xác nhất về các deadline được đề ra, không những thế mà anh hoàn thành rất chỉn chu.

Tấn Dĩ: Điều em tự hào nhất đó là nhờ có Tôitô Book, các thành viên đã có cơ hội tỏa sáng với những thế mạnh của mình. Cùng nhau, chúng em đã tạo nên một đồ án xuất sắc.

Diệu Thảo: Là người nhỏ tuổi nhất, em cảm thấy rất may mắn và biết ơn vì được làm việc chung với các anh chị, những người đã đem đến cho em các bài học trong công việc cũng như cuộc sống.

Lan Thanh: Em thấy rất vui vì chúng em luôn có sự tin tưởng lẫn nhau, vì thế khi đã giao cho ai một công việc nào, chúng em chưa bao giờ cảm thấy hối hận. Trong khoảng thời gian đó, chúng ta ai cũng đều có những khó khăn và áp lực riêng nhưng vẫn tin tưởng và đồng hành cùng nhau cho đến cuối cùng.







Sau đồ án này, các bạn đã có dự định nào trong tương lai gần chưa, hãy chia sẻ một chút nhé!

Ngọc Nhi: Em vẫn sẽ học tiếp các học kỳ còn lại tại Arena Multimedia. Em sẽ cố gắng hoàn thành các học kỳ để tạo một nền tảng vững chắc cho giấc mơ theo đuổi sự nghiệp 3D.

Lan Thanh: Em mong rằng với đồ án kỳ 2, bản thân mình cũng sẽ nỗ lực hết sức để tiếp tục cho ra đời những sản phẩm ấn tượng.

Tấn Dĩ: Danh hiệu đồ án xuất sắc ở học kỳ 1 chính là nguồn động lực để em ngày càng cố gắng hơn nữa. Và hi vọng qua học kỳ 2, em sẽ tiếp tục giữ vững phong độ này để sau đó khi rời khỏi Arena, em có thể tìm được một công việc đúng với kỹ năng và chuyên môn, phát huy tốt nhất những gì mà mình có.

Cuối cùng, với tư cách là những "tiền bối" trẻ tuổi, các bạn hãy dành một lời khuyên cho các "đàn em" đang chuẩn bị bước vào thời kỳ làm đồ án nhé!

Ngọc Nhi: Ngay từ thời điểm ban đầu, các bạn nên cố gắng phân bổ công việc một cách hợp lý vì lúc đó, chúng ta sẽ có tâm lý "còn nhiều thời gian" và mọi việc dễ bị dồn đến gần deadline. Bên cạnh đó, bạn cũng nên lập một quỹ đồ án và xác định luôn rằng đồ án của bạn sẽ chỉ nằm trong mức chi phí đó thôi. Điều đó sẽ giúp chúng ta kiểm soát tài chính hiệu quả cũng như không để phát sinh các chi phí ngoài ý muốn.

Lan Thanh: Các bạn cần quản lý thời gian thật tốt, đó là điều vô cùng quan trọng. Vì không phải ai trong chúng ta cũng dành 100% thời gian của mình cho đồ án mà sẽ còn rất nhiều công việc khác bên ngoài nữa. Vì thế, nếu sắp xếp thời gian không tốt sẽ rất áp lực, không chỉ cho chúng ta mà còn sẽ ảnh hưởng đến cả nhóm nữa. Ngoài ra, tinh thần làm việc nhóm cũng là điều mà chúng ta cần phải lưu tâm.

Diệu Thảo: Em nghĩ rằng các bạn nên học hành thật tốt và nghiêm túc ngay từ những môn đầu tiên. Đó sẽ là nền tảng để khi làm đồ án, nếu không có một nhóm tốt thì chúng ta cũng có đủ kỹ năng để có thể "cân" nhiều thứ hơn.

Tấn Dĩ: Các bạn cần nắm vững công cụ, đặc biệt là Illustration vì nó sẽ đóng vai trò lớn trong quá trình làm đồ án của chúng ta. Ngoài ra, khi lập nhóm, chúng ta nên chọn các bạn... siêng năng một chút, hay nói giảm nói tránh là tìm kiếm cho mình cho những người đồng đội thật tốt, không là chúng ta sẽ phải "gánh team" đấy!

Cảm ơn các bạn vì những chia sẻ vô cùng thú vị và đáng yêu. Hi vọng rằng sau này, cả 4 thành viên sẽ có thêm nhiều cơ hội hợp tác với nhau để các sản phẩm tuyệt vời như Tôitô Book sẽ còn được đến với cộng đồng.

Đồ án xuất sắc nhất học kỳ Digital Product Design

TRÁI NGỌT CỦA TUỔI TRẺ THAM VỌNG VÀ NHỮNG ĐÊM DÀI THỨC TRẮNG



#scan

Dồn hết tâm huyết và sức lực vào đồ án Tinkey, thế nhưng ba bạn trẻ Quỳnh Như, Gia Hân và Phạm Nguyễn vẫn không thể tin vào tai mình khi biết "đứa con tinh thần" đạt 94 điểm, vượt xa mục tiêu 90 ban đầu mà nhóm đặt ra.

Bắt tay vào thực hiện đồ án học kỳ 2 với một quyết tâm cực cao độ, nhóm bạn Tạ Quỳnh Như, Lê Bảo Gia Hân và Phạm Nguyên đã chẳng ngần ngại đối mặt với đề bài "khó nhằn" mà giảng viên đưa ra, thậm chí thức trắng nhiều đêm liền để hoàn thiện đồ án một cách chỉn chu nhất.

Ngay bây giờ, hãy cùng Arena Multimedia trò chuyện và làm quen với ba cá tính sáng tạo này nhé mọi người ơi!

Các bạn có thể giới thiệu về nhóm và đồ án giao diện App Tinkey được không?

Phạm Nguyên: Nhóm mình có 3 thành viên gồm bạn Như, bạn Hân và mình. Đồ án Tinkey của tụi mình là nền tảng kết nối bán hàng giữa nhà sản xuất, nhà phân phối và các nhà bán lẻ. Chúng mình không những làm về App mà còn làm về Web App nữa.

App đầu tiên dành cho các nhà bán lẻ sử dụng để đặt hàng. Khác với các nền tảng như Shopee, Lazada, Tinkey cho phép mọi người đặt hàng sỉ.

App thứ hai của Tinkey dành cho Sale. Ứng dụng không chỉ hỗ trợ các Sale đặt hàng mà quan trọng nhất là còn giúp họ quản lý KPI. Cụ thể, khi Sale đặt hàng, hệ thống sẽ cập nhật dữ liệu về các đơn hàng và thậm chí còn giúp họ quản lý khách hàng.

Bên cạnh đó, chúng mình còn tạo ra một Web App dành riêng cho thương hiệu. Web App này sẽ cho phép Coca Cola quản lý tất cả các nhà phân phối trên toàn quốc hay của một tỉnh, một thành phố, đồng thời quản lý doanh thu, đơn đặt hàng và chia ra nhiều phân tầng.

Cuối cùng, chúng mình thiết kế một Web App dành cho admin

- người trung gian điều khiển tất cả các nhà phân phối, sale rồi các nhà bán lẻ.

Khi được giao đề tài này, các bạn cảm thấy như thế nào?

Phạm Nguyên: Ban đầu, nhóm không dám nghĩ tới đề tài này vì nó khá khó. Thế nhưng, thầy hướng dẫn cũng mong muốn tụi mình thử thách với một đề tài mới mẻ, vượt trội và rèn luyện khả năng UX/UI của nhóm. Vậy nên, chúng mình cũng rất cố gắng để đạt được kỳ vọng của thầy.

Gia Hân: Thật ra những ý tưởng ban đầu nhóm nghĩ tới dễ hơn Tinkey. Khi thầy đưa ra gợi ý về đề tài này, nhóm đã hình dung ra một khối lượng công việc vô cùng lớn gồm rất nhiều giai đoạn. Cả nhóm không muốn đi theo lối mòn nên tụi mình đã tạo ra một nền tảng dành cho người bán sỉ cùng các tính năng vượt trội như quản lý, thống kê, cụ thể hóa các số liệu trên ứng dụng,...

Quỳnh Như: Đúng như Hân nói, ban đầu chúng cũng chỉ là những ý tưởng phổ biến và dễ hơn Tinkey rất nhiều. Cả nhóm chưa bao giờ nghĩ rằng mình sẽ làm những chủ đề "khó nhằn" như thế này cho đến khi thầy nói.



Trong quá trình thực hiện đề tài, các bạn có gặp khó khăn gì không?

Phạm Nguyên: Thật ra cũng có nhiều khó khăn. Đôi lúc, cả nhóm làm xong bước này rồi thì lại không biết bước tiếp theo cần phải làm gì. Chúng mình lại phải liên lạc với thầy và nhờ thầy hướng dẫn.

Gia Hân: Ngày nào cũng vậy, chúng mình về nhà vào khoảng 6h tối, tranh thủ ngủ một chút rồi 7h dậy ăn uống, 8h bắt đầu làm đồ án. Ban đầu, chúng mình chỉ làm tới 1-2h sáng nhưng sau đó, việc làm tới 3-4h sáng là điều bình thường.

Quỳnh Như: Có đợt mình nhớ nhất, lúc đó là khoảng 3-4h sáng và Web App của chúng mình phát sinh sự cố. Mình gần như phát khóc vì sát ngày nộp đồ án rồi mà còn nhiều thứ dở dang quá.

Các bạn thường hẹn nhau làm đồ án ở đâu vậy?

Cả nhóm: Ở Circle K.

Phạm Nguyên: Chúng mình làm ở đó nhiều đến nỗi nhân viên Circle K là quen mặt 3 đứa luôn. Nói chung, ngày nào chúng mình cũng làm ở đó tới ít nhất là 1-2h sáng, còn những tháng giữa giữa đổ về sau thì toàn 3-4h sáng. 3 ngày cuối cùng của đồ án tụi mình không ngủ, thức trắng đêm luôn. 72 tiếng làm việc, chúng mình gần như chỉ ngủ có 1-2 tiếng một ngày thôi.





Sức khỏe bị "bào mòn" như vậy, còn về tinh thần thì sao?

Gia Hân: Để hỏi về có stress hay không thì câu trả lời là không bởi vì tụi mình làm việc rất hòa hợp. Chỉ có một vài tranh luận thôi nhưng cũng không đáng kể. Chỉ đơn giản là chúng mình đưa ra ý kiến để mọi thứ tốt lên thôi chứ không phải để cãi vã hay gây xích mích với nhau.

Các bạn động viên nhau vượt qua khó khăn như thế nào?

Quỳnh Như: Mình cũng chỉ biết động viên các bạn là ráng sửa đi rồi từ từ mọi chuyện cũng qua. Mà nói về sự cố gắng của các thành viên, chúng mình không thể bỏ qua thầy Lê Trần Tuấn Anh. Thầy thật sự rất có tâm, luôn thức để cùng cả nhóm hoàn thiện đồ án.

Phạm Nguyên: Những ngày gần cuối làm đồ án, thầy quan sát tụi mình rất kỹ để xem tiến độ bài làm tới đâu. Thầy như người cha vậy đó, chăm sóc tụi mình, lo từ bữa ăn tới chỗ ngủ.

Cả nhóm còn kỷ niệm nào về thầy Tuấn Anh nữa không?

Phạm Nguyên: Vào ngày bảo vệ đồ án, thầy lo cho nhóm và cả

lớp tới mức thầy không ăn nổi, chỉ húp một chén canh là xong.

Các bạn có lời gì muốn nhắn gửi tới thầy Tuấn Anh không?

Quỳnh Như: Em thật sự rất cảm ơn thầy trong những tháng vừa qua đã hết mình vì tụi em.

Phạm Nguyên: Lớp mình với thầy rất có duyên vì thầy cũng là người hướng dẫn đồ án kỳ một cho tụi mình. Thầy từng chia sẻ với tụi mình là lớp đầu tiên thầy hướng dẫn đồ án kỳ một, tại vì trước đó thầy chuyên về UX/UI thôi. Lớp tụi mình vừa là lớp đầu tiên thầy dạy kỳ một, cũng là lớp đầu tiên thầy dạy ở cơ sở Arena Tân Bình. Tới kỳ 2 này, chúng mình vẫn gặp lại thầy.



Điều gì khiến các bạn tự hào về đồ án Tinkey?

Gia Hân: Em cảm thấy điều lớn nhất để tự hào đó là kiến thức mình có được sau đồ án này. Mình tăng thêm khả năng research, tìm hiểu những nguồn xung quanh. Nói chung là kiến thức và khả năng làm việc nhóm, tìm đồng đội. Mình tìm được một đồng đội tốt thì khả năng đồ án sẽ suôn sẻ dù đồ án có khó tới đâu chăng nữa.

Quỳnh Như: Tự hào nhất đó chính là sau khi làm đồ án thì em có nhiều kinh nghiệm làm việc nhóm hơn. Thực sự em thấy yếu tố con người, cách mà mình làm việc với nhau là quan trọng nhất.

Phạm Nguyên: Thứ nhất là về cách làm việc. Thứ hai là về tinh thần làm việc và cái cuối cùng là định hướng ngay từ ban đầu khi làm đồ án để kết quả nó đạt được như mình mong muốn. Đó là 3 cái mà em cảm thấy tâm đắc.

Có điều gì các bạn cảm thấy hối tiếc về đồ án này hay không?

Quỳnh Như: Điều mình cảm thấy hối tiếc nhất đó là logo.Thật sự thì ngay từ ban đầu, ý tưởng thiết kế logo đó do mình nghĩ ra nhưng cuối cùng, mình lại là người thấy nó không ổn nhất. Em nghĩ logo ấy cần thay đổi hoàn toàn.

Phạm Nguyên: Đồ án kéo dài hơn 5 tuần. Trong khoảng thời gian đó, tụi mình đã thống nhất chỉ dành đúng 2 ngày để làm logo và branding thôi.

Gia Hân: Trong đầu chúng mình có rất nhiều ý tưởng nhưng mà thời gian gấp rút quá nên chỉ dừng lại ở đó thôi. Vậy nên nếu mà làm thêm thì chắc chắn còn rất nhiều cái để cả nhóm phải bổ sung.

Giảng viên đánh giá như nào về đồ án Tinkey của mọi người?

Phạm Nguyên: Nhóm của tụi mình có hơi bất ngờ vì sau khi bảo vệ đồ án, các thầy cô đều bảo không có gì để nhận xét cả. Cũng không có lời chê gì về logo cũng như tổng thể bài làm nên tụi mình cảm thấy rất vui và hài lòng.

Các bạn có thể chia sẻ một chút về cảm xúc khi biết điểm được không?

Phạm Nguyên: Đồ án Tinkey của tụi mình được 94 điểm và cũng là đồ án cao điểm nhất từ trước tới giờ. Lúc giảng viên công bố điểm, tụi mình còn không dám tin.

Quỳnh Như: Thành thật mà nói, mình cũng đoán chắc đồ án của cả nhóm có thể đạt điểm 90. Thế nhưng, đạt đến con số 94 thì mình chưa từng ngờ tới.





Cơ duyên nào đã giúp các bạn tìm thấy nhau và lập nhóm làm đồ án?

Quỳnh Như: Ban đầu, tình cờ mình với Nguyên học chung và ngồi gần. Về sau, Nguyên rủ mình tham gia workshop cùng thì từ đó bắt đầu quen hơn, chơi với nhau cũng hợp tính nên hai đứa bắt đầu làm nhóm từ đó. Còn bạn Hân ở một nhóm "hàng xóm"

kế bên nhưng cũng rất là thân. Tới học kỳ 2 thì tụi mình quyết định gộp lại làm chung.

Gia Hân: Trong quá trình quan sát, mình nhận thấy nhóm của bạn Nguyên rất là siêng. Cho đến kỳ 2, nhóm bạn chỉ còn rớt lại 2 người thôi và mình cũng cảm thấy bản thân có tố chất, cũng hợp chút xíu nên nghĩ rằng kết hợp với hai bạn chắc sẽ được.





Khác biệt về tuổi tác, suy nghĩ có khiến các bạn gặp khó khăn khi làm đồ án hay không?

Gia Hân: Mình thấy chị Như là một người rất điềm đạm, không bao giờ gây tranh cãi với ai. Tất cả mọi ý kiến đóng góp chị đều ghi nhận. Bạn Nguyên thì có phần trẻ con nên nhiều khi suy nghĩ của bạn có hơi hấp tấp, vội vàng.

Quỳnh Như: Hân đưa ra rất nhiều ý kiến và cũng nhờ những ý kiến đó mà đồ án của cả nhóm phát triển hơn bởi mình và Nguyên khá an toàn. Đúng như Hân nói, Nguyên có hơi hấp tấp nhưng so với các bạn cùng tuổi, mình thấy Nguyên trưởng thành hơn, bạn rất có trách nhiệm cho nên khi làm việc với 2 chị lại rất hợp.

Phạm Nguyên: Mình là em út nên hai chị cũng thương lắm. Mình có hơi loi nhoi chút thì hai chị cũng vẫn nhường nhịn, bỏ qua.

Điều mà bạn tự hào nhất về đồng đội là gì?

Phạm Nguyên: Nói về chị Hân, chị chỉ mới tiếp xúc với UX/UI song định hướng khi làm việc của chị rất chắc chắn. Đối với chị Như, chị rất mạnh về key visual. Mỗi màu sắc, bố cục mà chị đưa ra, mình đều cảm thấy rất đẹp.

Gia Hân: Điều tự hào nhất ở thời điểm hiện tại có lẽ là tụi mình đã thành công biến chị Như từ một người rất là sống ẩn, sống low key mà giờ đã hòa nhập với mọi người. Mình tự hào về Nguyên là bạn còn nhỏ nhưng rất tham vọng. Nguyên làm gì cũng muốn kết quả tốt nhất, làm gì cũng rất quyết tâm.

Quỳnh Như: Thật sự rất là hay khi mà tính cách mỗi đứa một khác nhau nhưng tụi mình lại có thể hòa hợp như vậy.

Các bạn có đặt mục tiêu khi thực hiện đồ án này không?

Phạm Nguyên: Cả nhóm muốn đạt 90 điểm để trở thành đồ án điểm cao nhất. Thế nhưng thật bất ngờ là chúng mình còn vượt cả mục tiêu ban đầu nữa.

Các bạn có thể nhắn nhủ đôi lời tới những bạn học viên của Arena Multimedia hay không?

Phạm Nguyên: Nếu các bạn đã bước chân vào ngành sáng tạo, mình mong mọi người hãy cố gắng trau dồi kiến thức nhiều nhất có thể. Hãy cố gắng, nỗ lực nhiều nhất có thể để bắt kịp xu hướng và không bị tụt lùi về sau.

Gia Hân: Bước chân vào đồ án kỳ 2 mọi người hãy "tham vọng" và cố gắng hết mình nhé! Điều quan trọng nhất đó chính là tìm được những người đồng đội thật chất lượng. Dù hỗ trợ nhiều hay ít thì chúng ta vẫn cần người hỗ trợ. Có vậy đồ án khó đến mấy cũng có thể thành công.

Phạm Nguyên: Để tìm thấy một người đồng đội tốt thì trước tiên mình phải tốt đã. Vậy nên, các bạn hãy cố gắng trở thành một đồng đội thật tốt nhé!

Quỳnh Như: Trước hết, các bạn cần xác định mục tiêu ban đầu. Khi các bạn đã có được mục tiêu cho riêng mình thì thầy cô sẽ cố gắng giúp chúng ta đạt được mục tiêu đó. Ngoài ra, trong lúc làm việc nhóm chúng mình đừng quên khích lệ đồng đội của mình nha.

Dự định trong tương lai của các bạn là gì?

Quỳnh Như: Nếu như có cơ hội, mình muốn theo đuổi lĩnh vực UX/UI. Tuy nhiên, đi theo lĩnh vực đó không có nghĩa mình sẽ dừng lại tại đó.

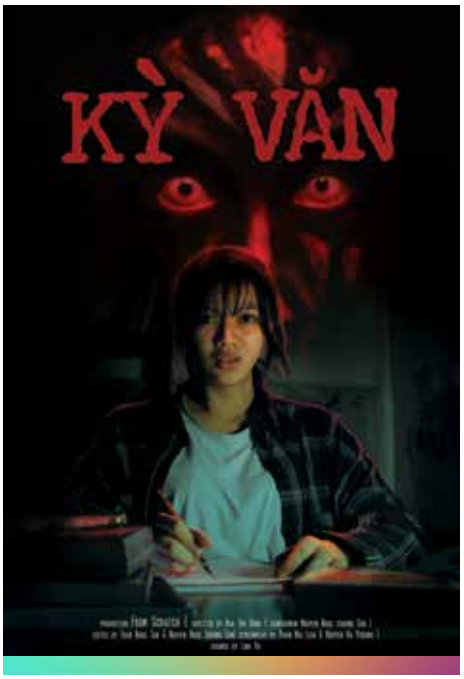
Gia Hân: Sau khi tiếp xúc với UX/UI, mình cũng cảm thấy bản thân phù hợp với UX còn UI thì vẫn cần thời gian để trau dồi kỹ năng và học tập thêm nhiều. Trong thời gian tới, chắc chắn mình vẫn sẽ học tập, bổ sung thêm các kỹ năng để hoàn thiện.

Phạm Nguyên: Mình cũng đồng quan điểm với 2 bạn nhóm em là việc học rất quan trọng. Mình luôn cần cố gắng trau dồi về kiến thức và các kỹ năng mềm như kỹ năng giao tiếp bởi vì các kỹ năng xã hội cũng không kém phần quan trọng trong ngành sáng tạo.

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

Đồ án xuất sắc nhất học kỳ Digital Filmmaking

“PHẢI SỢ MỚI LÀ PHIM KINH DỊ!”



#scan

Kỳ Văn - Bộ phim kinh dị của nhóm học viên lớp D2112M Arena Trúc Khê đã gây ấn tượng mạnh bởi tạo hình ấn tượng, cốt truyện thú vị và kỹ xảo mang lại sự mãn nhãn cho người xem. Vậy nhóm học viên tài năng này đã làm như thế nào dù họ vẫn chưa có nhiều kinh nghiệm trong ngành làm phim? Hãy cùng tìm hiểu trong bài phỏng vấn dưới đây nhé!

Cảm ơn tất cả mọi người đã dành chút thời gian có mặt tại buổi phỏng vấn để cùng chia sẻ những kỉ niệm hay câu chuyện thú vị xoay quanh đồ án học kỳ III - Digital Filmmaking “Kỳ Văn”. Câu chuyện của mọi người chính là niềm cảm hứng giúp cho các bạn học viên Arena Multimedia, thậm chí là những bạn trẻ có đam mê với Mỹ thuật Đa phương tiện có thể chạm tới được đỉnh cao ngành Sáng tạo.

Các bạn có thể chia sẻ thêm về bài đồ án “Kỳ Văn” được không?

Thu Hồng: Đồ án mà chúng em mang tới là thể loại phim Kinh dị. Với nội dung chính kể về một nữ nhà văn trẻ đang gặp bế tắc trong quá trình thực hiện cuốn sách của mình. Tình cờ trong lúc dã ngoại với bạn bè, cô tìm được một chiếc bút cổ. Chiếc bút đã giúp cô gái có thêm rất nhiều ý tưởng mới và những con chữ cứ thế mà xuất hiện. Nhưng mọi thứ không dễ dàng đến thế, hàng loạt sự kiện lạ lùng xảy ra khiến cô mất kiểm soát. Em nghĩ rằng mọi người nên xem hết đồ án này để có thể hiểu rõ nguồn gốc của mọi diễn biến!

Tại sao lại là “Kỳ Văn” chứ không phải là một cái tên khác?

Thu Hồng: “Kỳ Văn” có nghĩa là những câu chuyện kỳ lạ xoay quanh những tác phẩm của cô nhà văn trẻ. Cây bút đó đã biến những điều cô gái viết trở thành sự thật và tất cả nhân vật trong bộ phim đã phải gánh chịu.

Vậy thông điệp đằng sau bộ phim này các bạn muốn truyền tải là gì?

Mai Liên: Thông điệp ở đây chúng em muốn về quả báo, sự trả giá mà con người đã làm mọi cách để đạt được những điều mà mình mong muốn. Cô nhà văn trẻ đã sử dụng chiếc bút cổ này để mang tới những điều mà cô khao khát. Trong quá trình phát triển

tâm lý nhân vật, cô gái đã cho người xem thấy được bản chất thật sự bên trong là gì và cách mà cô ấy đạt được những mục đích của mình.

Theo các bạn, điều gì đã tạo ra một "Kỳ Văn" thành công và đặc biệt?

Ngọc Tân: Cá nhân em thì em thấy bộ phim trở nên đặc biệt vì sự chuẩn bị kỹ càng về mặt hóa trang, đạo cụ, bối cảnh,... Mục đích của cả team đó là mang đến những thước phim chân thật nhất khiến mọi người phải cảm nhận được nỗi sợ hay những bài học mà chúng em đã cài cắm.

Thu Hồng: Ngoài việc lựa chọn kỹ bối cảnh và đầu tư cho các cảnh quay, bọn em đã sử dụng những kỹ xảo thực tế chứ không dùng qua AI, VFX để đem tới trải nghiệm tốt nhất cho khán giả. Giống như Tân chia sẻ, việc hóa trang nhân vật cũng được cả nhóm quan tâm. Em nghĩ rằng việc này rất quan trọng và quyết định sự thành công của bộ phim. Có những cảnh mà cả team đã mất gần 15 tiếng ở ngoài trời để quay, make up để đưa ra những shot hình ăn ý nhất. Đó chính là những yếu tố mà em thấy rằng "Kỳ Văn" là điều khác biệt so với những bộ phim đồ án khác.

Vậy ekip đã mất bao lâu từ khâu lên ý tưởng cho tới sản phẩm hoàn chỉnh cuối cùng?



Mai Liên: Bộ phim này chúng em đã mất tổng thời gian là khoảng 3 tháng để hoàn thiện. Trong đó 2 tháng đầu, team chuẩn bị tiền kỳ thật tốt để khi quay không xảy ra thiếu sót nào. Sau đó mất khoảng 1 tháng để triển khai quay và dựng.

Khi thực hiện bộ phim, mọi người thường đưa ra tiêu chuẩn gì để sản phẩm được chỉn chu nhất?

Trường Sơn: Thời gian đầu, bọn em đã mất một thời gian để đi quay thử và khớp với kịch bản. Cần phải có khoảng thời gian này để hiểu rõ team đang có gì và được gì. Để từ đó team sẽ tính toán thật kỹ sao cho thời gian thật chuẩn xác và khớp với từng bối cảnh. Và cả team cũng sẽ ngồi với nhau trước 1 ngày để cùng bàn và đưa ra chiến lược hợp lý để làm sao cảnh quay hôm sau được mượt mà và trơn tru nhất có thể.

Diệu Linh: Em là người phụ trách âm thanh cho bộ phim. Em sẽ tìm kiếm và test thử để nhạc được khớp với mạch của phim, đánh trúng tâm lý người xem.

Tại sao mọi người lại lựa chọn dòng phim kinh dị chứ không phải là một bộ phim tình cảm hay hành động?



Thu Hồng: Em là leader và đã cùng cả team đưa ra quyết định lựa chọn phim kinh dị để thực hiện. Em nghĩ rằng đây cũng là một trong những dòng phim thu hút người xem, gây được ấn tượng mạnh nhất. Nhưng ở một khía cạnh khác thì phim kinh dị cũng rất khó để thực hiện sao cho đúng. Rủi ro ở đây đó là: Làm phim kinh dị mà không cảm thấy sợ thì bộ phim đó không thể thành công được. Vì vậy chúng em luôn phải tự hỏi nhau rằng liệu mình có sợ khi xem bộ phim của mình hay không. Nếu sợ thì đây chính là điều mà cả team hướng tới.

Hà Phương: Chắc do chúng em chưa có nhiều kinh nghiệm trong chuyện yêu đương nên cũng khó để mang tới một bộ phim tình cảm sướt mướt. Hay cũng chưa đủ duyên để mang tới một bộ phim hài hước. Nên em nghĩ phim kinh dị sẽ là đề tài phù hợp nhất với tất cả mọi người trong team.

Trong cả quá trình, khâu nào là khâu quan trọng nhất để mang tới một bộ phim thành công?

Mai Liên: Đối với em, bước nào cũng là bước quan trọng. Mỗi một bước đều có chức năng và nhiệm vụ khác nhau để tạo nên một bộ phim hoàn chỉnh. Nhưng em nghĩ rằng, mọi người nên cần để ý nhiều nhất ở khâu tiền kỳ. Tức là giai đoạn trước khi bấm máy, mình cần phải chuẩn bị thật kỹ càng để tránh mắc phải những sai lầm như về đạo cụ, trang phục, bối cảnh,... Nếu bỏ qua bước này, các bước phía sau sẽ không được tốt và làm ảnh hưởng tới toàn ekip bộ phim. Đó chính là một trong những kinh nghiệm "xương máu" mà em đã tự rút kinh nghiệm.

Xuyên suốt quá trình thực hiện, các bạn cảm thấy bước nào là khó nhằn nhất và bạn đã vượt qua nó như thế nào?

Hà Phương: Em nghĩ rằng quá trình lên ý tưởng và hoàn thiện kịch bản là điều khó khăn nhất và mất nhiều thời gian, trải qua nhiều thay đổi để chốt được kịch bản cuối cùng. Để vượt qua được điều đó thì cả nhóm đã phải lên khá nhiều lịch họp mặt để bàn kịch bản. Tham khảo thêm các ý kiến của thầy cô. Thậm chí, ở lại sau buổi học để cùng đưa ra những ý tưởng. Em nghĩ rằng đó là điều mà bản thân em thấy khó khăn nhất trong quá trình thực hiện đồ án của học kỳ này.





Cảm hứng từ đâu mà các bạn có thể đem đến một nhân vật kẻ ác có hóa trang tuyệt vời đến vậy?

Thu Hồng: Em cũng đã mất khá nhiều thời gian để cùng các bạn tìm hiểu cách tạo hình cho nhân vật sao cho đáng sợ nhất có thể. Chúng em đã thử khá nhiều lần với nhiều phiên bản khác nhau. Phiên bản cuối cùng chúng em lấy ý tưởng từ loại hình văn hóa nghệ thuật của Việt Nam: Tuồng chèo. Nhóm cũng đã đưa thêm những nét khác để tạo thêm tính quỷ dị cho nhân vật. Em nghĩ rằng đây là thành công và là niềm tự hào mà chúng em mang đến trong đồ án "Kỳ Văn".





Một dấu ấn khó phai mà mọi người luôn nhớ mãi khi nhắc về "Kỳ Văn"?

Mai Liên: Nhắc về kỉ niệm thì em cũng có rất nhiều câu chuyện "dở khóc dở cười" đã xảy ra trong quá trình. Đặc biệt là khoảng thời gian 2 tháng đầu chuẩn bị tiền kỳ. Cả team đã phải thử nghiệm khác nhiều kịch bản khác nhau, xin ý kiến từ các thầy cô để làm tốt hơn nhưng chưa thể ưng ý. Có những lúc bọn em đã có ý định bỏ ngang kịch bản này để thực hiện một dòng phim mới nhưng cô Nguyệt đã động viên và ủng hộ tinh thần cả nhóm rất nhiều. Không chỉ vậy, có những cảnh quay ở thảo nguyên cả team đã mất rất nhiều thời gian để có thể hoàn thành. Điển hình như câu chuyện: Mọi người đã chuẩn bị hết mọi thứ nhưng gần tới lúc quay trời bỗng dưng nổi giông bão nên mọi người đã phải delay để chờ quang cảnh được đẹp hơn. Hay là buổi cuối cùng, chúng em gần xong cảnh quay đã gặp phải điểm xấu: Máy quay bị hỏng bất chợt nên phải quay bằng điện thoại. Nên hình ảnh và âm thanh đã không thể đồng nhất với các cảnh quay khác và chúng em cũng khá tiếc về điều này.

Ngọc Tân: Hôm đó chúng em đã bắt đầu quay từ 3h chiều đến tận 2h sáng ngày hôm sau. Và em cũng là nhân vật trong "Kỳ Văn" nên lúc đó em đã phải nằm úp dưới sàn đá hoa hơn 3 tiếng đồng hồ để vừa quay vừa trang điểm.

Mọi người là một team vậy có từng xảy ra mâu thuẫn hay xung đột gì giữa các thành viên không? Mọi người đã giải quyết việc này như thế nào?

Thu Hồng: Tất nhiên trong quá trình quay phim thì ai cũng sẽ có cái tôi cao và luôn mang đến những ý kiến cá nhân riêng. Đấy là việc khó có thể tránh được. Nhưng cuối cùng thì mọi người cũng đã tạm gác lại cái tôi của mình để cùng vì mục đích chung của cả nhóm và hướng đến sản phẩm cuối. Tất nhiên lúc xảy ra chuyện thì tâm lý của mọi người sẽ không được thỏa mái nhưng rất may tất cả đã cùng đồng lòng và thực hiện đến cuối cùng. Ngoài ra, là một trưởng nhóm, em cũng luôn tôn trọng ý kiến của mọi người, gắn kết lại với nhau để tạo ra một team đoàn kết và làm việc có hiệu quả nhất. Nên em nghĩ rằng không có gì là không thể! Quan trọng là mọi người đủ bình tĩnh để xoay sở và giải quyết những rắc rối xung quanh hay không thôi.

Sau những chuỗi ngày kỉ niệm đó, cả nhóm có rút ra được bài học nào cho bản thân hay không?

Thu Hồng: Vì là công việc chung của cả nhóm nên em nghĩ bài học ở đây đó là phân chia công việc thật rõ ràng và chuẩn bị kỹ lưỡng trong cả quá trình. Với mỗi cá nhân đảm nhiệm từng task thì cần có ý thức trong công việc, hoàn thành đúng thời gian được giao.

Mai Liên: Đối với em thì bài học đắt giá nhất đó chính là sự kiên trì. Em biết rằng trong quá trình làm phim có những lúc rất mệt mỏi và nản chí nhưng chỉ cần mọi người luôn nỗ lực không ngừng thì trái ngọt sẽ đến với mọi người.



Vậy các bạn có muốn gửi lời nhắn nhủ gì tới đồng đội của mình không?

Mai Liên: Em chỉ muốn nói rằng: Cảm ơn tất cả mọi người đã trở thành thanh xuân của mình. Đây chính là một phần thanh xuân của Liên. Em vô cùng hài lòng và hạnh phúc khi tất cả đã cùng nhau tạo nên một "Kỳ Văn" đầy sáng giá.

Ngọc Tân: Cảm ơn tất cả mọi người đã trở thành đồng đội của em đồng hành trong chặng đường mang đến "Kỳ Văn". Mặc dù mỗi người là một mảnh ghép khác nhau, đều mang trong mình một màu sắc, khả năng riêng những tất cả đã cùng ghép lại và tạo ra một team vô cùng thú vị và tài năng. Đây chính là điều mà em cảm thấy may mắn nhất khi học tập tại Arena Multimedia.

Diệu Linh: Mặc dù em là người vào sau cùng so với các bạn nhưng em đã rất vui khi mọi người đã có thể hoàn thành một cách đầy ngoạn mục. Em nghĩ rằng đây là một trong những kỉ niệm khó quên của em.

Thu Hồng: Em chỉ muốn nói rằng các bạn cần cẩn trọng hơn trong công việc, kể cả hiện tại ở Arena Multimedia hay tương lai. Mình không thể làm sơ sài được mặc dù điều đó có quan trọng hay không, bản thân vẫn phải luôn cố gắng làm hết sức mình để đem lại thành công rực rỡ.



Hà Phương: Cảm ơn sự xuất hiện của mọi người vì đã luôn cố gắng cùng nhau hoàn thành bài đồ án này. Tuy có rất nhiều khó khăn và mệt mỏi nhưng được làm việc cùng mọi người nên em cảm thấy rất vui. Từ một cô bé không hay nói chuyện, luôn ẩn mình và sống khép kín với mọi người nhưng sau khi thực hiện cùng thì em đã cởi mở hơn rất nhiều, tích cực hơn và trò chuyện nhiều hơn. Và thêm một điều nữa, em cũng rất xúc động khi mọi người đã phải ở lại đến rất muộn để cố gắng training cho việc diễn xuất của em trở nên tốt hơn.

Trường Sơn: Em không biết nói gì ngoài hai từ cảm ơn gửi gắm tới mọi người.

Một lời động viên gửi gắm tới các bạn trẻ đang quan tâm tới ngành nghề Mỹ thuật Đa phương tiện, đặc biệt là Digital Filmmaking!

Thu Hồng: Giống như các bài đồ án trước, để có thể làm tốt thì mọi người nên cần mở ra những góc nhìn mới, cùng lắng nghe lẫn nhau để học hỏi thêm nhiều điều mới. Biết đâu chúng ta có thể trau dồi thêm các kỹ năng thú vị khác mà mình chưa được biết. Hãy cố gắng hết sức, đừng bỏ cuộc giữa chừng vì biết đâu sản phẩm của mình lại được vinh danh.

Ngọc Tân: Em nghĩ rằng mọi người cũng nên cải thiện kỹ năng làm việc nhóm để có thể cùng mọi người làm việc suôn sẻ hơn. Yếu tố này rất quan trọng trong việc làm nên một sản phẩm tốt và thành công.

Arena Multimedia cảm ơn các bạn đã tự tin chia sẻ câu chuyện của mình phía sau kỳ làm phim. Chúc các bạn sẽ ngày càng thành công trên con đường kiếm tìm tri thức và đạt được nhiều dấu ấn khác trong tương lai.

Đồ án xuất sắc nhất học kỳ 3D Game Design

TRẢI NGHIỆM THẾ GIỚI HẬU TẬN THẾ TRONG OXYGENE



#scan

Cùng vén màn quá trình thực hiện đồ án 3D Game Design của những học viên Arena đầy tiềm năng và không ngại thách thức cái mới.

Dù là kỳ học đầu tiên được tiếp xúc với 3D, nhóm 4 bạn trẻ gồm Nguyễn Hồng Ân, Nguyễn Quốc Lam Phương, Lê Đình Huy Hoàng và Phạm Lê Ngọc Ngân đã thành công trình làng một đồ án 3D Game Design khiến ai cũng phải trầm trồ vì độ phức tạp và chỉn chu trong từng chi tiết.

Oxygene lôi cuốn ngay từ concept cuộc chiến giành oxy trong bối cảnh hậu tận thế và thể hiện sự chuyên nghiệp trong từng khâu thực hiện, nhờ đó chinh phục hội đồng giám khảo để đạt điểm số 92 cực ấn tượng.

Hôm nay, chúng ta cùng dành chút thời gian trò chuyện với 2 đại diện đến từ nhóm thực hiện đồ án Oxygene để tìm hiểu thêm về ý tưởng, thách thức cũng như những vui buồn trong công cuộc chạy đua với thời gian để hoàn thành đồ án xuất sắc này.

Các bạn giới thiệu qua một chút về đồ án của nhóm mình nhé.

Lam Phương: Đồ án của nhóm mình là một game bắn súng theo góc nhìn người thứ ba (TPS - Third Person Shooter). Concept đặt ra là bối cảnh tương lai nơi con người phải đối mặt với hậu quả của ô nhiễm môi trường. Việc ô nhiễm dẫn đến thiếu oxy, và nhóm mình đưa ra viễn cảnh thế giới hết oxy buộc con người phải tái tạo oxy trong nhà máy chứ không thể theo phương pháp tự nhiên được nữa. Vì tình trạng khan hiếm oxy, chiến tranh nổ ra giữa các tầng lớp nhân dân vì ai cũng muốn tranh giành nguồn sống.

Với game này, người chơi sẽ được nhập vai vào các nhân vật để bảo vệ hoặc giành lấy oxy cho phe của mình. Vì game thuộc dòng hero play, cho phép người chơi tùy chỉnh nhân vật nên bọn

mình rất chú trọng modeling, từ cơ thể đến khuôn mặt, phụ kiện như cây súng, khẩu trang đều được modeling kỹ càng.

Đây thật sự là một concept thú vị. Khi mới quyết định chủ đề, các bạn có gì băn khoăn về ý tưởng này không?

Hồng Ân: Ban đầu khi quyết định bối cảnh hậu tận thế, bọn mình cũng đã liệt kê ra nhiều vấn đề để thảo luận. Mọi người phân vân giữa nguồn nước, nguồn oxy hay nguồn tài nguyên khác, nhưng sau suy nghĩ thì nhóm cho rằng oxy là quan trọng nhất với sự sống, nên đã chốt concept là cuộc chiến giành oxy. Bọn mình cũng muốn có sự phân chia giai cấp, từ đó tạo nên xung đột, chia phe để câu chuyện thêm kịch tính.



Đây là học kỳ đầu tiên học viên Arena được tiếp xúc với 3D, mọi người có gặp nhiều bỡ ngỡ hay khó khăn trong quá trình thực hiện không?

Lam Phương: Đúng là lần đầu làm 3D nên mình gặp không ít khó khăn với các tool. Nhưng bọn mình đã dành thời gian nghiên cứu thêm trên mạng và diễn đàn, và trao đổi kiến thức học được với nhau để biết cần sửa ở đâu. Việc này giúp quá trình làm 3D của nhóm trơn tru hơn.

Hồng Ân: Mình thì sử dụng một phần mềm không có trong chương trình học để làm môi trường cho game nên phải tự nghiên cứu, cũng khá là thách thức. Quyết định render bằng phần mềm ấy luôn nên nếu thất bại thì sẽ hỏng cả đồ án. Nhưng nhìn lại thì đó cũng là bước ngoặt tạo nên sự khác biệt.



Theo các bạn đâu là công đoạn khó nhất?

Lam Phương: Mình nghĩ là ở đâu đó giữa modeling và UV. Vì UV là phần kết nối giữa vật liệu và môi trường, tụi mình chỉ cần sai bước đó sẽ không thể làm các bước tiếp theo. Thật ra nhóm cũng đã gặp trục trặc ở bước UV của 2 vũ khí, và phần đó đòi hỏi nhiều kiến thức chuyên sâu hơn nên phải liên tục hỏi cô để sửa lỗi. Còn những phần khác vẫn nằm trong khả năng tự tìm hiểu, nghiên cứu của bọn mình.

Hiện giờ nhìn lại đồ án của mình, có điểm nào các bạn muốn cải thiện không?

Lam Phương: Mình khá hài lòng với đồ án này. Nếu sửa thì chỗ duy nhất là vật liệu, phần vật liệu có thể được làm tốt hơn một chút. Còn các phương diện khác thì với khả năng của mình lúc đó và giới hạn thời gian như vậy, mình đã làm hết sức có thể rồi.

Hồng Ân: Nhân vật và môi trường đúng với mong muốn nhưng 2 vũ khí còn hơi chưa logic một chút, nếu được làm lại mình sẽ làm cho nó hợp lý hơn, có tính ứng dụng hơn.

Sau quá trình làm việc để hoàn thành một đồ án chất lượng thế này, hẳn mọi người đã có ít nhiều kinh nghiệm về 3D. Vậy theo các bạn đâu là yếu tố quyết định thành công của một dự án 3D?

Lam Phương: Với mình là concept. Vì như tất cả sản phẩm khác, 3D gồm rất nhiều chi tiết ghép lại. Việc ghép các chi tiết sẽ liền mạch, hợp lý hơn nếu có concept từ đầu. Có concept, idea xuyên suốt là yếu tố quan trọng giúp tạo ra kết quả mãn nhãn nhất.

Ngay từ đầu các bạn có đặt mục tiêu đạt điểm cao không?

Lam Phương: Vâng có chứ. Vì bọn mình rất thích concept và trong thời gian làm cũng thấy model rất đẹp nên rất kỳ vọng đồ án được điểm cao.





Vậy số điểm 92 có nằm ngoài kỳ vọng của nhóm không? Cảm xúc lúc biết điểm thế nào nhỉ?

Lam Phương: Thú thật thì trong kỳ vọng ạ. Lúc nhận kết quả đương nhiên bọn mình cũng rất rất vui, vì vẫn sợ lỡ đâu có điểm nào đó thầy cô không thích.

Hồng Ân: Mình nhớ là sáng đó bọn mình đến trễ một xíu do làm đến cận giờ, nên sợ bị trừ điểm. Nhóm mình còn thuyết trình đầu tiên, mà thường các nhóm đầu... ít khi có kết quả tốt (cười). Thật may là đã đạt điểm cao!

Các bạn đồng hành cùng nhau lâu chưa hay đây là lần đầu hợp tác làm đồ án?

Lam Phương: Mình và Ân đã làm cùng đồ án từ kỳ đầu tiên. Hai bạn còn lại trong nhóm thì đã từng làm bài tập cùng, nhưng đây là lần đầu chung nhóm làm đồ án.

Quá trình làm việc của nhóm thế nào, có xảy ra bất đồng hay cảm thấy vất vả không?

Lam Phương: Trong quá trình thực hiện đồ án thì do một số bạn bận việc nên tiến độ có bị ảnh hưởng. Giáo viên hướng dẫn nhóm đã can thiệp và giúp bọn mình giải quyết vấn đề, ngoài ra không có xung đột gì đáng kể.

Hồng Ân: Tụi mình bị chậm hơn so với nhóm khác vì nhóm gồm cả người làm freelance lẫn giờ hành chính nên khó sắp xếp thời gian. Thế là tụi mình phải giảm thời gian đi làm lại để đầu tư thêm cho đồ án.

Quá trình sắp xếp nhân sự và thời gian cũng khá thách thức, không biết nhân tố trụ cột tinh thần của cả team là ai?

Lam Phương: Thường thì mình sẽ là người nhắn tin động viên, đốc thúc mọi người. Có lúc mình sẽ động viên, có lúc thì phải nghiêm khắc một xíu để đảm bảo kịp tiến độ.

Trong thời gian miệt mài với đồ án, kỷ niệm nào là đáng nhớ nhất?

Lam Phương: Lúc bọn mình render ra được những nhân vật cuối cùng, bỏ vào môi trường và render ra vật liệu đẹp hơn cả mong đợi, đó chính là khoảnh khắc mình cảm thấy hài lòng nhất.

Hồng Ân: Tụi mình đã cho ra kết quả tốt nhất rồi, nhưng vẫn muốn một phim ngắn cho trailer và đã thật sự hoàn thành được nó trong đêm để kịp trình bày. Đó là một kỷ niệm đáng tự hào.







Nhân nói đến cảm giác tự hào, điều các bạn tự hào nhất về đồ án lần này là gì?

Lam Phương: Lúc đầu, bọn mình bận nên vào chậm hơn các bạn khác một tuần và bị cô mắng. Sau đó thì nhờ sự quan tâm, động viên của cô mà nhóm đã bắt nhịp kịp. Lúc bọn mình hoàn thành modeling được khoảng 60-70% là đã cô khen rất nhiều rồi, và mình cảm thấy rất vui vì trong khoảng thời gian ngắn đã có thể thay đổi suy nghĩ của cô, cũng như nhờ đó mà càng thấy được tiềm năng của đồ án này.

Hồng Ân: Concept của nhóm mình rất khó để modeling. Cô và các bạn cũng góp ý là sẽ rất khó làm, nếu quyết định phác thảo kiểu nhân vật này thì tiến độ sẽ còn chậm hơn. Thế mà bọn mình vẫn chọn làm và cố gắng hết mình để ra được style yêu thích. Mình rất tự hào vì tụi mình đã kiên trì đến cùng.



Cô Hồng Ngọc Minh Trâm là người đã dẫn dắt nhóm qua kỳ đồ án này, các bạn có kỷ niệm nào đặc biệt với cô không?

Lam Phương: Dù mình nhắn tin cho cô lúc nửa đêm hay 2 giờ sáng thì cô vẫn sẵn sàng giải đáp. Sau khi đồ án hoàn thành, cô còn chủ động gửi link và động viên nhóm gửi bài đến các cuộc thi khác. Mình muốn cảm ơn cô đã luôn tin tưởng, hỗ trợ nhóm cho đến những ngày cuối cùng.

Hồng Ân: Cô Minh Trâm là người rất tận tình. Biết mình sử dụng một phần mềm không có trong chương trình học, cô đã mời một người quen đến giới thiệu thêm cho mình về phần mềm ấy. Nhờ đó mình biết được tiềm năng của phần mềm mới và có thêm động lực để phát triển đồ án.

Trải qua nhiều đồ án, theo các bạn đâu là yếu tố quyết định teamwork thành công?

Lam Phương: Mình cho rằng khả năng của các bạn trong nhóm nên đồng đều nhau thì khi thảo luận, chia sẻ vấn đề sẽ dễ hiểu nhau và hoàn thành công việc thuận lợi hơn. Ngoài ra, nên hiểu rõ điểm mạnh của mỗi người và chỉ cần đặt người đó vào đúng việc thì sẽ dễ đạt hiệu quả tối ưu hơn.

Hồng Ân: Với mình là cần hiểu rõ thế mạnh của bản thân và có trách nhiệm với phần việc được giao. Trong quá trình học thì mọi người thường sẽ tìm được những nhân tố cùng mục tiêu, phong cách với mình một cách tự nhiên. Hợp tác với người cùng chí hướng thì sẽ dễ đạt hiệu quả hơn.

Có "kinh nghiệm xương máu" nào được đúc kết sau 4 kỳ đồ án không?

Lam Phương: Mình thấy quan trọng là mọi người nên có chung góc nhìn, thẩm mỹ tương đồng một chút, năng lực cũng đồng đều một chút, thì khi ghép vào mọi việc sẽ trơn tru.

Hồng Ân: Kỳ nào bọn mình cũng sát nút mới xong, nên bài học là nên chuẩn bị từ sớm, trước cả khi có thông báo. Nếu được quay lại, mình sẽ bắt đầu chuẩn bị sớm hơn nữa, kỹ hơn nữa để sẵn sàng cho đồ án.

Các bạn chia sẻ một chút về dự định tương lai của mình được không?

Lam Phương: Mình muốn đi sâu về 3D. Trong tương lai xa, mình muốn làm việc ở vị trí Art Director hoặc Creative Director. Ở vị trí đó thì chắc chắn mình phải biết toàn bộ cả 3D lẫn 2D và đã trải nghiệm qua nhiều mảng trước khi tiến lên cao hơn. Riêng việc học ở Arena, mình đặt kỳ vọng vào một đồ án kỳ 5 xuất sắc để kéo dài chuỗi đồ án xuất sắc của bọn mình.

Hồng Ân: Mình muốn trau dồi dựa trên tất cả những điều đã học và dần làm được tất cả mọi thứ, tiến đến có năng lực kiểm tra, đánh giá sản phẩm của người khác để làm việc với tư cách một Project Manager chẳng hạn.

Trước khi kết thúc cuộc phỏng vấn, nhóm mình gửi đôi lời nhắn nhủ đến các bạn đang chuẩn bị bước vào kỳ 3D đầy thách thức này nha!

Lam Phương: Mình muốn nói rằng đã làm thì hãy cố gắng làm đến cùng, làm hết mình, hết sức, hết khả năng. Đừng nhát tay mà hãy làm cho tới!

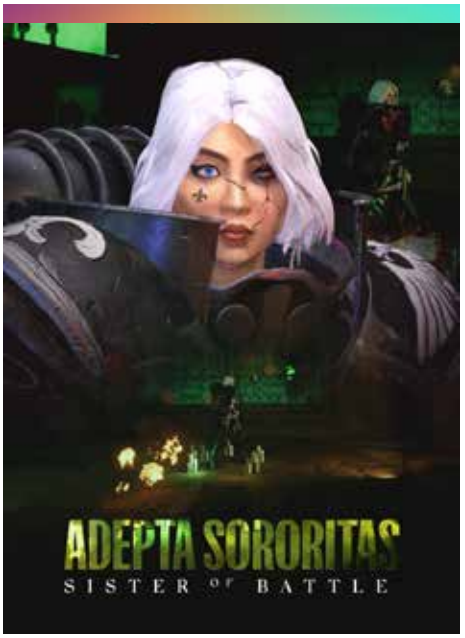
Hồng Ân: Mình chỉ có lời khuyên là ngoài những điều được học ở trường, các bạn nên chủ động tìm hiểu thêm kiến thức bên ngoài để tạo nên sản phẩm đặc biệt và ấn tượng hơn.

Cảm ơn các bạn, chúc mọi người một học kỳ 5 thành công rực rỡ!

Đồ án xuất sắc nhất học kỳ 3D Game Design

CÀNG TRẢI NGHIỆM, MÌNH CÀNG CÓ NHIỀU BÀI HỌC THÚ VỊ TẠI ARENA MULTIMEDIA





#scan

Làm đồ án theo nhóm là chuyện vốn dĩ đã rất quen thuộc, nhưng bạn có biết tại Arena vẫn có những cá nhân vô cùng xuất sắc? Họ "cân trọn" đồ án một mình và quan trọng hơn, những sản phẩm đó lại còn được đánh giá rất cao.

Hãy cùng Arena Multimedia đến với hành trình thực hiện 2 đồ án nổi bật nhất học kỳ 3D Game Design trong năm 2023 cùng 2 chủ nhân vô cùng xuất sắc của chúng - Duy Minh (Adepta Sororitas - SISTER of BATTLE) và Minh Phúc (Holy Bloody).

Cơ duyên nào đã đưa các bạn đến gần hơn với Arena Multimedia?

Minh Phúc: Thời còn là học sinh cấp 3, em đã rất yêu thích lĩnh vực nghệ thuật. Em cũng thường xuyên tham gia các hoạt động trải nghiệm liên quan tới sáng tạo nên bản thân rất muốn thử sức chinh phục ngành trong tương lai. Nhưng khoảng thời gian đó cũng khá áp lực đối với bản thân em. Đôi lúc em cũng phải suy nghĩ rất nhiều về việc liệu bản thân mình có nên đánh đổi để đi theo ước mơ của mình hay không? Sau đó, em đã lựa chọn một

ngôi trường chuyên về báo chí nhưng cuối cùng, em cũng quyết định bỏ ngang để phát triển bản thân trong ngành Mỹ thuật Đa phương tiện tại Arena Multimedia.

Các bạn cảm thấy như thế nào về môi trường học tại Arena Multimedia?

Minh Phúc: Arena Multimedia là nơi đáng để ươm mầm kiến thức. Về sách vở hay kiến thức thì em nghĩ ở đâu cũng như nhau. Nhưng quan trọng hơn cả chính là chất lượng đào tạo, môi trường, thầy cô và bạn bè tại đây có giúp được gì cho chúng ta hay không. Ở Arena Multimedia, em có thể học hỏi rất nhiều từ bạn bè xung quanh. Ngoài ra, cái nào khó thì đã có thầy cô giảng giải một cách nhiệt tình. Không chỉ vậy, em còn được tham gia các hoạt động, sự kiện để cải thiện kỹ năng cũng như tư duy của bản thân.



Minh và Phúc hãy chia sẻ một số điểm thú vị trong đồ án kỳ 3D Game Design của hai bạn nhé!

Duy Minh: Đồ án của em là dựng lại 3D nhân vật Adepta Sororitas hay gọi là Sister of Battle, đây là một nữ tu chiến binh thuộc vũ trụ Warhammer 40K. Các nữ tu với đức tin và sự thuần khiết là bức tường thép chống lại sự suy đồi của thế lực hỗn mang và dị giáo. Em rất ấn tượng bởi nhân vật này nên đã đem hình tượng đó vào đồ án trong học kỳ IV.

Minh Phúc: Đồ án của em mang tên "Holy Bloody" - Là sự tổng hòa giữa điều thiện và điều ác. Holy Bloody - "Holy" thể hiện cho sự trong sạch, thuần khiết; trái lại, "bloody" sẽ mang một ý nghĩa tiêu cực, phản ánh những điều xấu. Khi kết hợp được 2 từ ngữ này, nó sẽ mang đúng tinh thần mà em muốn truyền tải. Về hình tượng, nhân vật ở đây là một nữ tu, nhưng bên trong cô luôn hiện diện giữa cái xấu và cái ác. Ranh giới giữa 2 điều này là vô cùng mong manh, nên em đã rất nỗ lực để khắc họa một nữ tu mang hình dáng hiền lành nhưng tâm địa lại vô cùng xấu xa.

Hai bạn đã mất khoảng bao lâu để lên ý tưởng và hoàn thiện sản phẩm tới bước cuối cùng?

Duy Minh: Để lên được ý tưởng thì em đã mất khoảng 1-2 tuần để tìm tòi, tham khảo những nguồn có trên mạng. Ngoài ra trong quá trình làm, nếu tìm được phong cách hoặc chi tiết mới thì em sẽ thêm vào bài của mình. Nếu tính cả quá trình từ đầu tới cuối thì em mất khoảng 4 tháng để đưa ra sản phẩm cuối cùng.

Minh Phúc: Nhân vật này em đã mất khoảng hơn 2 tháng để lên ý tưởng và hoàn thiện. Trước đó, em đã làm một nhân vật khác nhưng vì ý tưởng không phù hợp cùng với khối lượng công việc quá nhiều dẫn đến có khả năng sẽ không kịp thời gian, nên em đã bỏ nhân vật đó để chuyển sang "Holy Bloody".

Minh và Phúc có đặt ra những tiêu chuẩn nào cho đồ án của mình không?

Minh Phúc: Điều đầu tiên em nghĩ tới đó là phải đẹp. Bất kể sản phẩm nào cũng cần có sự bắt mắt và visual tốt để thu hút người xem. Thứ hai, em luôn muốn sản phẩm của mình mang một câu chuyện riêng, không lẫn với bất cứ ai. Sở hữu màu sắc riêng sẽ giúp cho sản phẩm của chúng ta trở nên ấn tượng và có chiều sâu hơn.

Duy Minh: Với em, tiêu chuẩn đầu tiên khi làm ra một sản phẩm 3D chính là càng giống reference càng tốt. Thứ hai, chất liệu trên model đó phải đẹp và đúng quy tắc nhất có thể. Chỉ khi sản phẩm thực hiện đúng các quy tắc "bất di bất dịch", chúng ta mới có thể đem đến độ "mãn nhãn" dành cho người xem.



Hãy "flex" một điều mà Minh và Phúc tự hào về đồ án này nhé!

Duy Minh: Đây là một sản phẩm đầu tay và tâm huyết nhất của em. Thời gian đầu của học kỳ, em cũng không nghĩ rằng là bản thân mình có thể tạo ra được một sản phẩm đẹp như vậy. Em cũng gửi lời cảm ơn tới tất cả các bạn bè, thầy cô đã luôn bên

cạnh, hỗ trợ em trong suốt khoảng thời gian làm đồ án, giúp em có thêm nhiều góc nhìn mới và tự tin hơn với khả năng của bản thân.

Minh Phúc: Trong lớp có rất nhiều nhân tài và đồ án của các bạn cũng rất xuất sắc. Vì thế, đến bây giờ, em vẫn không tin rằng đồ án "Holy Bloody" lại được chấm điểm cao nhất lớp. Tuy nhiên khi nhìn lại, với em đó là một thành tựu và cũng là nguồn động lực giúp em mạnh dạn bước tiếp trên con đường này.





Có bài học đắt giá mà bạn nhận được sau khi kết thúc đồ án học kỳ IV này không?

Duy Minh: "Đừng sợ mà không dám làm" - Đó là câu nói mà em luôn hướng tới. Em đã trở nên tự tin hơn, không còn là chàng trai rụt rè và sợ hãi với những điều mà mình sắp làm. Càng trải nghiệm càng có nhiều bài học thú vị, đôi khi có những thứ mình không được học trên sách vở mà sẽ được gỡ rối từ những điều mình đón nhận.

Minh Phúc: Em nghĩ rằng các bạn học kỳ 3D Game Design này sẽ thường bay nhảy và nghĩ ra rất nhiều ý tưởng thú vị. Nhưng để làm sao mà thực hiện được với độ chi tiết, tỉ mỉ cao là cả một vấn đề cần giải quyết. Điển hình như việc em đã quá kỳ vọng vào sản phẩm đầu tiên của mình, đem đến những chi tiết rắc rối và khó làm nên khối lượng công việc sẽ phải x2, x3 hơn bình thường. Biết rằng cảm thấy thời gian không cho phép, em đã quyết định bỏ dở và chuyển qua làm "Holy Bloody". Lúc đó, em đã có kinh nghiệm và biết tiết chế bản thân. Đó chính là bài học đắt giá nhất trong cả quá trình học tập tại Arena Multimedia.

Hai bạn có nghĩ rằng những bạn trẻ không có năng khiếu về nghệ thuật vẫn có thể học và làm 3D hay không?

Duy Minh: Em nghĩ rằng yếu tố quan trọng ở đây đó là sự chăm chỉ và chí cầu tiến của mỗi người trong chúng ta. Nghệ thuật hay thẩm mỹ thì có thể thay đổi và trau dồi qua từng thời gian, nhưng sự chăm chỉ sẽ nằm trong ý thức của mỗi người và điều này rất khó để rèn luyện nếu chúng ta không tự giác thay đổi bản thân. Học 3D hay ngành nào cũng vậy, sự quyết tâm sẽ giúp bạn đạt được nhiều mục tiêu trong tương lai.

Minh Phúc: Em nghĩ rằng ở đây cần phải có sự nỗ lực và cố gắng. Không có một ai hoàn hảo cả. Chúng ta luôn cần một ý chí quyết tâm và tinh thần cầu tiến để đạt được những mục tiêu mà mình mong muốn. Em sẽ lựa chọn con đường học hết tất cả mọi kỳ học tại Arena Multimedia để có thể mang về thật nhiều kiến thức để làm hành trang kỹ năng cho tương lai.



Một đồ án 3D Game Design cần phải đi qua những bước nào?

Duy Minh: Bước đầu là tìm reference tham khảo để từ đó, chúng ta nương theo để tạo ra nhân vật. Một reference tốt cần có 3 góc Top - Front - Left để có thể xem được từng chi tiết nhỏ. Sau đó em sẽ chuyển sang bước dựng Low-poly cho nhân vật, cũng như các chi tiết cứng như vũ khí, giáp,... Tiếp theo sẽ là bước High-poly, đây là bước quan trọng để mang tới hình ảnh chân thật nhất cho nhân vật bằng việc tạo ra các vết xước, vết lồi lõm,.. Sau đó sẽ phải làm các bước như đi lưới, làm chất liệu và cuối cùng sẽ là render, đặt ánh sáng giúp nhân vật trở nên nổi bật hơn. Ngoài ra, mọi người cũng có thể làm thêm các loại pose dáng cho nhân vật trong quá trình hoàn thiện cuối cùng.

Đâu là khâu "khổ sở" nhất trong quá trình làm đồ án của hai bạn? Các bạn đã vượt qua nó như thế nào?

Duy Minh: Bước khó nhất trong quá trình này là high-poly cho mặt của nhân vật. Bước này là bước tốn nhiều thời gian của em nhất bởi vì nếu không cẩn thận thì khuôn mặt sẽ vô cùng xấu và không giống với ý tưởng ban đầu của chúng ta. Ngoài ra, bước làm chất liệu cũng làm em băn khoăn khá nhiều. Để làm tốt được chất liệu thì cần phải quan sát thật nhiều để học hỏi từ những điều nhỏ nhất. Em cũng khá vất vả và chật vật trong bước này nhưng nhờ có sự giúp đỡ của thầy Khải và các bạn trong lớp nên em đã có thể hoàn thiện đồ án này.





Các bạn thường than phiền rằng 3D Game Design là kỳ khó nhằn nhất trong 5 kỳ học tại Arena Multimedia. Minh và Phúc hãy chia sẻ bí quyết để học không chán trong kỳ học này nhé!

Duy Minh: Thật ra em không nghĩ đây là bí quyết mà là thói quen của em. Em thường xuyên quay và lưu lại những bài giảng trên lớp để về nhà xem lại. Ngoài ra, các bạn hãy luôn trao đổi với thầy cô. Thầy cô là người mang đến kiến thức và hiểu rõ bản thân chúng ta đang thiếu gì để có thể lấp đầy khoảng trống đó. Vì thế, việc trao đổi và trò chuyện với thầy cô cũng là cách để mình học hỏi thêm nhiều điều mới. Điều thứ ba, xung quanh em có rất nhiều bạn trẻ tài năng. Em thường học hỏi, trao đổi những điều mà các bạn ấy có mà mình thiếu. Học từ bạn bè là điều dễ dàng và dễ thấy nhất đó!

Minh Phúc: Em nghĩ rằng điều đầu tiên mọi người cần làm đó là dựng bản 2D của nhân vật trước khi mình thực hiện 3D. Điều này giúp cho bản thân hiểu rõ sản phẩm này mình cần phải làm những gì. Ngoài ra, việc trau dồi các kỹ năng qua thầy cô, bạn bè là điều em thường học hỏi. Bởi vì đó là những nguồn tri thức gần với bản thân mình nhất.

Vậy cả hai cảm thấy thế nào khi phải tự mình hoàn thiện bài đồ án chứ không có làm theo team hay đồng đội hỗ trợ? Các bạn đã giải tỏa căng thẳng như thế nào?

Minh Phúc: Em luôn có 2 người đồng đội bên cạnh, cùng làm và thực hiện những bài tập, đồ án trong các kỳ học. Nên đôi khi có căng thẳng hay mệt mỏi, em sẽ chia sẻ với những người bạn đó. Khi gặp khó khăn, bạn hãy tìm tới một người tri kỷ sẵn sàng sẻ chia để bản thân chúng ta không còn bị kìm nén bởi những áp lực vô hình nữa.

Duy Minh: Ban đầu em cũng khá hoang mang vì khối lượng công việc khá nhiều và nhiều bước. Nên em đã bình tĩnh ngồi lại, vạch ra những bước mà mình cần phải làm và tập trung thời gian. Sau đó em sẽ phân bổ ra bước nào là bước mất nhiều thời gian và quan trọng nhất để em lưu ý. Trên lớp, em học tới bài nào thì em sẽ áp dụng luôn vào sản phẩm của mình để rút ngắn thời gian. Tránh trường hợp dồn hết vào cuối kỳ để không bị ùn việc và ngợp trong đống deadline. Thời gian cuối em sẽ dành thời gian "gọt cắt" để đồ án trở nên chỉn chu hơn.



Cuối cùng, hãy dành một lời khuyên cho các Arenaites sắp bước vào kỳ 3D Game Design nhé!

Duy Minh: Hãy luôn tự tin vào khả năng của mình, đừng ngần ngại mà luôn học hỏi từ nhiều nguồn khác nhau để tích lũy thêm kinh nghiệm của bản thân. Sau đó, khi bước vào kỳ 3D Game Design, hãy cứ mạnh dạn chọn những mẫu thật "khủng" để rèn luyện bản thân bạn nhé.

Minh Phúc: Tất nhiên thời gian đầu ai ai cũng sẽ gặp khó khăn. Nhưng khi chúng ta đã vượt qua nó và tìm được những chân lý của bản thân thì mọi điều sẽ là dễ dàng để vượt qua. Đó cũng chính là những bài học đắt giá giúp cho bản thân ngày càng được nâng cấp và mang một ý nghĩa tích cực hơn. Vậy nên đừng sợ, hãy cứ dấn thân, hãy cứ dám làm những điều mình thích để về sau, thời gian trôi qua chúng ta không còn tiếc nuối những ước mơ, hoài bão của bản thân chưa thực hiện được.

Cảm ơn Duy Minh và Minh Phúc đã dành thời gian đến với buổi phỏng vấn. Hi vọng những chia sẻ gần gũi của hai bạn sẽ giúp nhiều người trẻ tự tin hơn để bước vào đấu trường Sáng tạo đầy cam go này!

Đồ án xuất sắc học kỳ 3D Animation

NỐT SON TRONG "BẢN GIAO HƯỞNG" SÁNG TẠO CỦA NHỮNG NGƯỜI TRẺ LUÔN HẾT MÌNH VÌ ĐAM MÊ!



#scan

Khai thác chủ đề mới lạ, nhóm học viên của Arena Phạm Văn Bạch đã đem một "Plantasy" vô cùng xuất sắc. 5 cá tính - 5 màu sắc khác nhau nhưng làm thế nào để họ có thể gắn kết và tạo ra một Plantasy vượt sức tưởng tượng?

Plantasy là sản phẩm đồ án thuộc học kỳ V - 3D Animation, kể về một Robot có niềm yêu thích với các loài cây. Mong ước của Robot là tìm được bông hoa trong poster treo trên tường nhà nên cậu luôn cố gắng kiếm tìm những hạt giống mới lạ. Robot vô tình phát hiện ra một sinh vật kỳ lạ bỗng dưng xuất hiện. Robot và chú pet của mình sẽ có những cuộc phiêu lưu mới cùng với nhiều biến cố ẩn số sẽ xảy ra.

Được đánh giá là bài đồ án xuất sắc từ hội đồng chuyên môn, Arena Multimedia mời tới đây những gương mặt sáng giá - các bạn đều là thế hệ trẻ, chưa hề có kinh nghiệm trong việc làm phim, đặc biệt là phim hoạt hình 3D. Cùng thưởng thức những câu chuyện đầy thú vị và tìm hiểu cách họ cùng nhau cố gắng tạo nên một sản phẩm để đời nhé!

Xin chào cả nhóm, tại sao các bạn lại lựa chọn chủ đề "Plantasy"? Ý tưởng này bắt đầu từ đâu?

Thành Hưng: Em là leader và là người hoàn thiện kịch bản cuối cùng. Em không muốn mang tới những câu chuyện về đời thường mà sẽ hướng đến một thế giới khác nên mong muốn cả team thực hiện ý tưởng về robot. Khi đó, mình sẽ có cơ hội sử dụng những chất liệu mới và biến điều đó trở thành dấu ấn của mình.

Đối với em, một bộ phim hoạt hình không cần quá phải chỉn chu

về mặt thông điệp. Vì là dòng phim chiếu cho trẻ em nên team cũng không đề cao vào mặt ý nghĩa mà thay vào đó, bọn em sẽ tập trung vào tạo hình, màu sắc và chuyển động của nhân vật.

Cả team đã mất bao nhiêu lâu để hoàn thiện sản phẩm?

Minh Anh: Bọn em thực sự đã nghĩ tới ý tưởng của kỳ V từ sớm bởi vì đây là kỳ học quan trọng và là kỳ cuối trong cuộc đời sinh viên của bọn em. Team đã mất khoảng 6 tháng từ khâu ý tưởng, đến thực hiện và hoàn thiện. Thật may là đến phút chót khoảng 1 tiếng để nộp bài thì chúng em đã "chạm đích".



Khi thực hiện đồ án học kỳ V, các bạn quan tâm tới yếu tố nào nhất?

Thành Hưng: Đúng deadline! Em rất sợ khi không đúng timeline và deadline của trường đề ra. Bởi vì chúng em sẽ có thể bị điểm kém, thậm chí phải thi lại nếu không hoàn thành bài đúng thời hạn. Yếu tố thứ 2 đó là tính thẩm mỹ. Bởi vì, cái đẹp luôn được hiện hữu trong từng sản phẩm của ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Nếu ta không xử lý tốt về mặt nghệ thuật và thẩm mỹ thì sản phẩm đó sẽ trở nên không thu hút, lỗi thời. Và điều cuối cùng đó là nội dung. Em luôn thường từ đặt ra những câu hỏi dành cho bản thân: Liệu rằng người khác xem phim có hiểu điều mà mình muốn nói hay không? Và chính điều đó giúp em mang tới những nội dung "sạch", dễ hiểu và dễ nắm bắt.

Hà Thu: Như chúng em thường trêu nhau rằng: Hãy hạ tiêu chuẩn của chúng ta xuống để có thể hoàn thành đúng deadline. Vấn đề về thời gian và đúng timeline là yếu tố em quan tâm nhất. Một điều nữa mà em cũng rất để tâm tới đó là hình ảnh trong bộ phim. Thứ mà chúng ta nhìn đầu tiên không phải nội dung mà sẽ là hình ảnh. Mình chỉ có một vài giây ngắn ngủi đầu phim để kích thích người xem có hứng thú trải nghiệm trọn vẹn đến cuối. Chính vì vậy hình ảnh phải đẹp, bắt mắt thì mới có thể thu hút khán giả được.

Plantasy được các thầy cô đánh giá rất cao về mặt hình ảnh bắt mắt, chuyển động mượt mà. Vậy kinh nghiệm từ đâu mà các bạn có thể hoàn thành đồ án với chất lượng cao đến như vậy?

Thành Hưng: Cả team em chưa từng tìm hiểu đến 3D Animation hoặc làm ra những bộ phim hoạt hình. Kinh nghiệm của em đó là hãy cứ xem thật nhiều phim để có những góc nhìn thú vị. Từ đó chúng ta mới có thể tích cóp và đem lại những kinh nghiệm riêng cho bản thân.

Nhóm đã từng xuất hiện ở Yearbook 2022 với đồ án Phiêu linh và tới Yearbook 2023, các bạn đã quay trở lại. Hãy chia sẻ một vài tips để gây ấn tượng và đạt điểm cao trong các bài đồ án được không?

Thành hưng: Định hướng của em từ đầu khi bước vào Arena Multimedia đó chính là phải học thật tốt ở kỳ làm phim và hoạt hình 3D. Nên tới học kỳ mà em yêu thích, em sẽ bật 100% năng lượng để trau dồi và học hỏi thêm thật nhiều kỹ năng mới. Ngoài ra, em cũng chuẩn bị từ rất lâu trước khi bước vào hai kỳ này, luôn tự đặt câu hỏi cho bản thân rằng làm sao để thuyết phục và gây ấn tượng cho người xem. Do đó, em nghĩ sự chuẩn bị kỹ càng cũng là một tip giúp chúng ta đạt được điểm cao. Ngoài ra, em cũng đã đến rất nhiều buổi bảo vệ để học hỏi thêm và rút kinh nghiệm cho các dự án sau này.

Minh Anh: Theo em, sự thành công của bộ phim là nhờ tinh thần teamwork của tất cả mọi người. Cả nhóm cùng làm, hỗ trợ lẫn nhau thì sẽ tốt hơn là làm cá nhân với khối lượng công việc cực kỳ khủng.

Thanh Chúc: Đối với em, quan trọng nhất trong sản phẩm đồ án kỳ V lần này chính là anh Hưng, leader của cả nhóm. Anh đã điều phối và phân chia công việc sao cho phù hợp với khả năng của từng người. Vì thế, chúng em đã có thể phát huy tốt nhất các thế mạnh của bản thân.



Điều mà bọn em cảm thấy tiếc nuối nhất khi chưa được thực hiện trong bài đồ án này là gì?

Thành Hưng: Điều em tiếc nhất đó là em không thể render đẹp hơn được nữa. Bởi do máy của em không đủ "đô" để đem lại độ hoàn thiện chính xác nhất. Ngoài ra, cũng do không đủ thời gian nên em chưa thể làm texture cho sản phẩm. Nếu có texture thì nhân vật và bối cảnh sẽ thực tế hơn, đúng với tính thẩm mỹ mà bọn em đang hướng tới!

Minh Anh: Vai trò của em trong bài này là Sản xuất và Editor. Điều mà em cảm thấy tiếc đó là chưa thể sắp xếp công việc của mọi người sao cho phù hợp và khớp với thời gian được giao. Còn về việc edit, do thời gian của em đợt này khá bận nên em chưa thể cống hiến hết mình cho sản phẩm đồ án.

Hà Thu: Nếu có cơ hội được làm lại, em mong muốn có thể làm tốt hơn về chuyển động của chú pet. Đáng lẽ có một số cảnh quay em có thể làm tốt hơn nhưng vì một số lý do nên tụi em đã không thể đem tới những góc đẹp nhất.

Thanh Chúc: Tiếc nuối nhất là về mặt thời gian. Bọn em đã bắt tay vào thực hiện bài đồ án này từ khi kỳ học bắt đầu nhưng bọn em vẫn khá chật vật để đem tới kết quả cuối đúng thời hạn. Bên cạnh đó, em cũng gặp phải nhiều vấn đề về kỹ thuật, dẫn đến không thể đáp ứng được chất lượng đồ án nên các bạn đã phải cắt bỏ và thay thế bằng những cảnh khác không theo dự định.

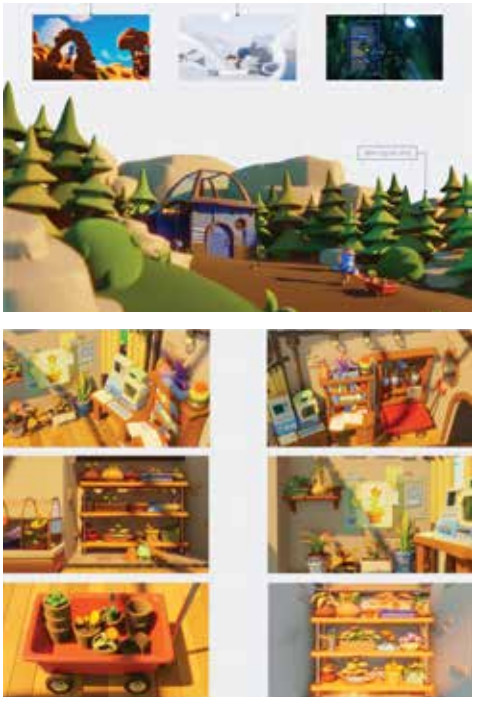


Làm thế nào để 4 cá tính khác nhau cùng phối hợp và tạo ra một bài đồ án xuất sắc?

Thành Hưng: Tất nhiên khi làm chung với nhau, ai ai cũng đều gặp khó khăn riêng của mình. Bởi vì mỗi người mang một cá tính khác nhau nên sẽ có đôi chút bất đồng trong quá trình thực hiện. Nhưng với em, mỗi một cá tính khi cùng chung tay tạo nên một sản phẩm vừa "đa sắc" nhưng cũng vừa "độc bản". Đó là lý do Plantasy được thầy cô đánh giá cao đến như vậy.

Theo các bạn, teamwork có vai trò như thế nào trong học tập và công việc?

Thanh Chúc: Với em, teamwork có vai trò rất quan trọng vì mỗi người sẽ bổ sung cho các khiếm khuyết của nhau. Mặc dù phần việc của em là Modeling nhưng em luôn hỏi các bạn, tham khảo thêm các ý kiến và góp ý để sản phẩm chung được tốt hơn. Nếu mỗi người chỉ biết đến bản thân và không để tâm đến nhau sản phẩm của team sẽ không được chỉn chu và hoàn thiện như vậy.



Trong quá trình làm đồ án, các bạn có kỉ niệm nào đáng nhớ không?

Thanh Chúc: Nhiệm vụ của em trong đồ án là dựng model. Bản thân em chỉ dựng được base-model do kĩ năng chưa vững nên Hưng đã phải hỗ trợ em rất nhiều. Mọi người nếu được thì hãy xem nhân vật của phiên bản dựng thô và hoàn chỉnh sẽ khác nhau rất nhiều đó. Điều này cũng là một phần kỉ niệm của em bởi vì đã có những người đồng đội luôn bên cạnh và hỗ trợ nhau hết mức. Mọi người không có giới hạn hay phân biệt, tất cả đều cùng chung một mục đích cuối cùng là đem đến một sản phẩm chỉn chu và tuyệt vời nhất.

Hà Thu: Sau khi hoàn thành xong đầu việc của mình, em cứ tưởng bản thân được nghỉ ngơi, nhưng không ngờ lại bị anh Hưng "dẫn dụ" sang nhà Minh Anh để xem Minh Anh và anh Hưng hoàn thiện nốt những bước cuối tới tận 5h sáng ngày hôm sau. Sau đó, chúng em đã chạy lên trường rồi bảo vệ luôn trong ngày hôm đó. Công nhận là tuổi trẻ luôn hết mình và nhiều năng lượng!

Thành Hưng: Em nghĩ mọi giây phút trong quá trình thực hiện đồ án đều là kỉ niệm của em. Em luôn nhớ hết những câu chuyện, hoạt động hay những hướng giải quyết của cả team. Thậm chí

em mơ thấy Plantasy trong giấc ngủ nữa cơ! Nên với em, mọi thứ luôn là kỷ niệm vô cùng đặc biệt!

Các bạn có dự định nào sau khi hoàn đồ án 3D Animation này chưa?

Thành Hưng: Hiện tại em sẽ tiếp tục đi theo định hướng 3D. Em nghĩ bản thân là người thích ứng tốt nên sẽ thử tìm hiểu và lăn xả vào ngành 3D, sau đó sẽ tìm một "ngách" phù hợp để theo đuổi sau này.

Thanh Chúc: Em sẽ thử sức với 3D Modeling vì đã thích mảng này từ rất lâu. Dẫu biết rằng ngành 3D sẽ luôn đầy ắp khó khăn và áp lực nhưng em vẫn thích và vẫn muốn hết mình với đam mê.

Hà Thu: Em cũng vậy, em sẽ theo về mảng 3D Animation như dự định trước đó của mình.

Minh Anh: Em vẫn sẽ tiếp tục làm việc ở môi trường hiện tại và tìm thêm những định hướng phù hợp với bản thân. Là một người biết mỗi thứ một ít nên em nghĩ bản thân cần phải trau dồi thêm thật nhiều để đứng vững trong ngành Sáng tạo này.







Hãy chia sẻ một câu nói tâm đắc nhất của các bạn trong quá trình học tập tại Arena Multimedia nhé!

Minh Anh: "Làm kiểu gì cũng được, miễn là ra kết quả là được". Em luôn tìm những hướng giải quyết khác nhau để có thể đáp ứng được nhu cầu. Câu nói này cũng đã giúp em vượt qua khoảng thời gian khó khăn, stress. Em nghĩ rằng mọi thứ đều có cách giải quyết, miễn là mình luôn tích cực thì sẽ tìm được đáp án phù hợp nhất.

Thành Hưng: "Nếu bạn làm sai, bạn không được quyền tức giận. Nếu bạn làm đúng việc gì phải tức giận". Em nhận ra câu nói này cũng phần nào phản ánh cá tính con người của em, cũng như nhắc nhở em rằng hãy giảm bớt sự khó tính và nóng nảy của bản thân để mọi thứ được giải quyết một cách tích cực nhất!

Cuối cùng, nhóm hãy gửi những lời khuyên đến các bạn học viên đang trên con đường theo đuổi đam mê nhé?

Thành Hưng: Em nghĩ rằng kiến thức của các kỳ học đều liên quan tới nhau và mang đến những giá trị tuyệt vời. Vì vậy, các bạn hãy cố gắng thử và trải nghiệm cả 5 kỳ học của Arena Multimedia để có thể đưa ra được những định hướng phù hợp nhất với bản thân nhé!

Hà Thu: Các bạn cứ học đi, biết đâu tương lai bản thân lại thích thì sao! Với em, học không bao giờ thừa và mình sẽ có thêm những kiến thức mới mà mình chưa được biết đến. Các thầy cô ở Arena Multimedia luôn cố gắng và giúp đỡ các bạn trong mọi hoàn cảnh nên đừng sợ, cứ tự tin mà trải nghiệm nhé!

Minh Anh: Em là một người học trái ngành và em đến với Mỹ thuật Đa phương tiện từ con số 0. Nên bản thân em muốn được học và trải nghiệm hết tất cả những kỳ học tại Arena Multimedia. Em nghĩ sẽ khá tiếc nếu bản thân bỏ lỡ 1 kỳ nào đó của Arena Multimedia. Mỗi một kỳ cho em một bài học và kiến thức mới. Từ đó em sẽ có thể hiểu rõ bản thân đang cần gì và muốn gì để phát triển hơn. Vì thế, hãy học và trải nghiệm hết những điều cơ bản để về sau, bạn sẽ trở thành một nhà sáng tạo đa nhiệm hơn.

Cảm ơn các bạn đã dành thời gian đến và chia sẻ những câu chuyện thú vị. Arena Multimedia chúc các bạn luôn thành công với những dự định của bản thân trong tương lai.



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC
GRAPHIC DESIGN

#sem1

BỘ NHẬN DIỆN:

TÔITÔ BOOK

#scan

GIỚI THIỆU:

Khi lớn lên, những màu sắc đa dạng mà chúng ta từng vẽ dần bị thay thế bằng sắc trắng đen và những gam màu trung tính để dễ dàng hòa nhập với mọi người. Nhưng bản thân mỗi người là một cá thể riêng biệt. Thông qua màu sắc, chúng ta thể hiện cảm xúc, bản sắc, và giá trị của bản thân một cách hiệu quả. TÔITÔ BOOK sẽ là người bạn đồng hành của bạn trên chuyến hành trình đầy màu sắc tìm đến an nhiên, đồng thời lưu giữ xoa dịu những giá trị độc nhất của chính bạn.

THÔNG TIN:

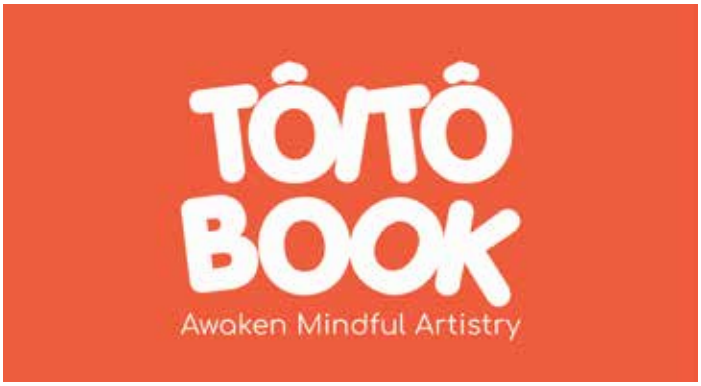
Lớp	D2303L2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Thầy Châu Đức Vũ
Thành viên	Lê Tấn Dĩ
	Nguyễn Phương Ngọc Nhi
	Bùi Diệu Thảo
	Trần Thị Lan Thanh

ẢNH THÀNH VIÊN:






LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK


TÖRTÖ BOOK

BỘ NHẬN DIỆN:

EZKUK

#scan

GIỚI THIỆU:

Hiện nay, lối sống ưu tiên sự trải nghiệm và gần gũi với thiên nhiên được các bạn trẻ thuộc thế hệ GenZ yêu thích. Các hoạt động như cắm trại ở rừng núi, bãi biển hoặc các vùng ngoại ô,... cũng vì vậy mà trở nên phổ biến. Do đó, trong điều kiện không thuận tiện nấu nướng mà vẫn muốn thưởng thức món ăn nóng hổi, cần nhiều nguyên liệu và các công đoạn chế biến như lẩu thì phải làm sao? Giải pháp cho vấn đề này chính là Self-Heating Food (Thực phẩm tự sôi) và Ezkuk chính là thương hiệu mang đến loại thực phẩm tiện lợi này.

THÔNG TIN:

Lớp	D2012L2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Thầy Lê Minh An

Thành viên	Trương Kiều Trang
	Nguyễn Phạm Trường Nguyên

ẢNH THÀNH VIÊN:




LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:




ezkuk
ezkuk


ezkuk


ezkuk


RIÊU CUA BẮP BÒ
BÁNH GẠO THẬP CẨM
ezkuk
ezkuk
ezkuk
ezkuk




CARD
ezkuk




ezkuk

BỘ NHẬN DIỆN:

THÀNH PHỐ VŨNG TÀU

#scan

GIỚI THIỆU:

Vũng Tàu - một thành phố ven biển tại tỉnh Bà Rịa - Vũng Tàu của Việt Nam, từ lâu đã thu hút du khách bằng cảnh biển tuyệt đẹp và di sản văn hóa độc đáo. Tuy nhiên, hiện tại Vũng Tàu đang phụ thuộc quá nhiều vào du lịch biển và phải đối mặt với sự cạnh tranh khốc liệt từ các điểm du lịch biển khác. Chúng tôi tin rằng Vũng Tàu có tiềm năng để trải qua một quá trình rebranding (làm mới thương hiệu) một cách táo bạo, mới mẻ và hấp dẫn. Từ đó, tạo tiền đề trở thành một thành phố du lịch hiện đại, tiên tiến, lấy sự đơn giản kiến tạo nét thân thiện và gần gũi.

THÔNG TIN:

Lớp	D2303H1
Cơ sở	Tân Bình
GVHD	Thầy Nguyễn Tuấn Kiệt

Thành viên	Lư Vĩ An
	Phạm Phương Thanh
	Phạm Hải Ly

ẢNH THÀNH VIÊN:





LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:








THÀNH PHỐ
VŨNG TÀU


Thành Phố
VŨNG TÀU


THÀNH PHỐ
VŨNG
TÀU


Thành Phố
VŨNG TÀU




NGỌN
HẢI
ĐĂNG
MIỄU
HON
BÀ

BỘ NHẬN DIỆN:

THỦY ĐÌNH HỘI

#scan

GIỚI THIỆU:

Múa rối nước là một loại hình nghệ thuật có bề dày nghìn năm, được ra đời từ cái nôi sáng tạo của cư dân lưu vực đồng bằng sông Hồng, trở thành một nét văn hóa lâu đời không thể thiếu trong nền nghệ thuật Việt Nam. Xuyên suốt chiều dài phát triển, múa rối đã gắn bó với đời sống tinh thần của mọi tầng lớp người Việt. Không chỉ thuần tính giải trí, từng vở diễn đã thể hiện tiếng nói, gửi gắm ước mơ bình dị của người dân qua lăng kính lạc quan, đồng thời châm biếm các thói hư tật xấu của xã hội đương thời. Lấy cảm hứng từ đó, bộ nhận diện Thủy Đình Hội ra đời.

THÔNG TIN:

Lớp	D2210L
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Thầy Hồ Thanh Sơn

Thành viên	Nguyễn Quang Huy
	Lê Phụng Anh
	Lưu Thế Quỳnh
	Hồ Quang Minh
	Nguyễn Trung Đức

ẢNH THÀNH VIÊN:



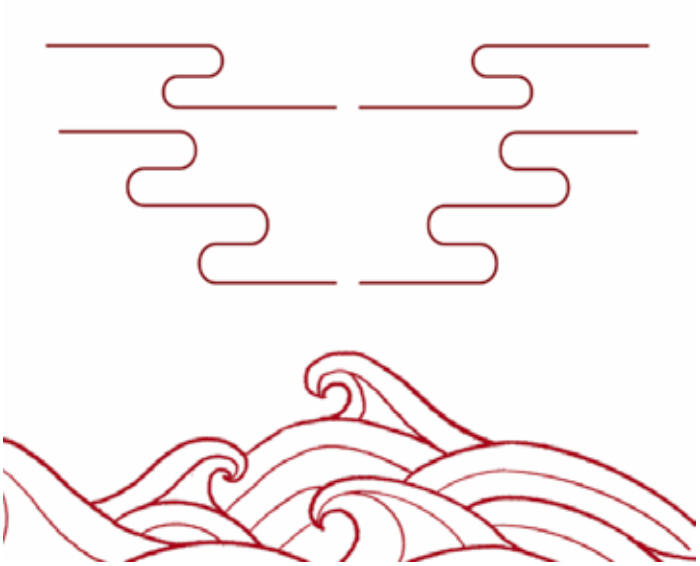
LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:




CÁU ỈCH
THỦY ĐÌNH HỘI
CHÚ TẾU
CÔ BIỂN
VUA LÊ LỢI


THỦY ĐÌNH HỘI




THỦY ĐÌNH HỘI








NGUYỄN QUANG HUY
LÊ PHƯƠNG ANH

BỘ NHẬN DIỆN:

HONEY WAR

#scan

GIỚI THIỆU:

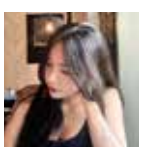
Board game là một hình thức giải trí hấp dẫn và được nhiều người trẻ yêu thích. Trong những năm gần đây, board game cũng đã dần phát triển đáng kể tại Việt Nam. Lấy cảm hứng từ nhu cầu thực tế là mong muốn tìm ra những trò chơi đòi hỏi sự thông minh, liều lĩnh, có yếu tố may rủi, chúng tôi đã nghiên cứu và phát triển board game Honey War.

Đây là một sản phẩm được lấy ý tưởng dựa trên câu chuyện có thật ở Tanzania. Người thua cuộc sẽ nhận lấy hình phạt ăn "kẹo thối", với cách chơi đơn giản cùng những mùi vị "độc lạ", Honey War hứa hẹn sẽ là một trò chơi hấp dẫn nhưng không kém phần gay cấn, căng thẳng.

THÔNG TIN:

Lớp	D2304G
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên	Nguyễn Thị Giang
	Bùi Hương Giang
	Vũ Trà My

ẢNH THÀNH VIÊN:





LOGO:



PRIMARY COLORS:



VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:




BEAN
BOOZLED




LUẬT CHƠI
HONEY WAR






Ra mắt
HONEY WAR


HONEY WAR


Ra mắt
HONEY WAR

BỘ NHẬN DIỆN:

ODD!ER SOCKS

#scan

GIỚI THIỆU:

Odd!er Socks là một thương hiệu thời trang của Việt Nam chuyên phân phối sản phẩm về tất. Tên thương hiệu Odd!er bắt nguồn từ một ý tưởng về những sự kỳ cục – đó cũng chính là cá tính của thương hiệu. Ngoài ra, từ odd!er khi phát âm lên thành /Odder/ còn mang ý nghĩa là những người kỳ cục. Với Odd!er Socks, chúng tôi muốn mang đến một thông điệp về sự thoải mái, tự do thể hiện cá tính, phong cách cá nhân theo một cách khác biệt.

THÔNG TIN:

Lớp	D2207G
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Thầy Trần Quốc Lợi
Thành viên	Nguyễn Thị Ngọc Huyền
	Lê Tiến Cường
	Trần Ngọc Trường

ẢNH THÀNH VIÊN:



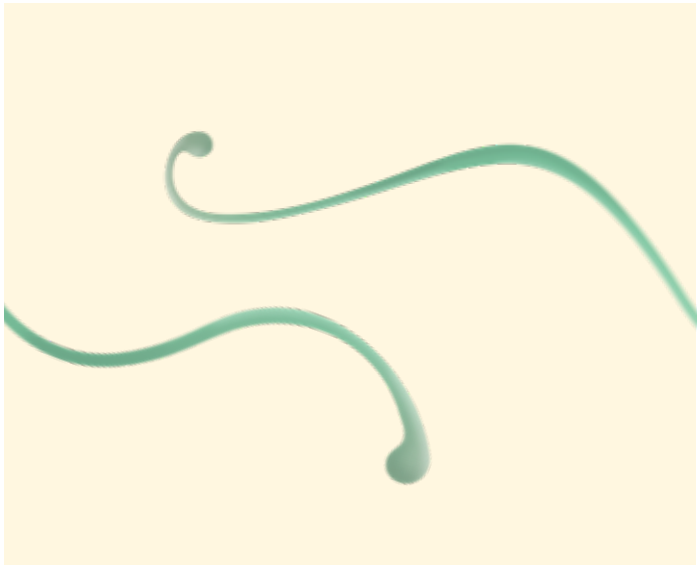


LOGO:

odd!er socks

PRIMARY COLORS:

VISUAL IDENTITY:



OVERVIEW:


WOKCHELLA
WOKCHELLA


THANK YOU






Let me be
ODDER!




WOKCHELLA




Let me be
ODDER!



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC

DIGITAL PRODUCT DESIGN

#sem2

THIẾT KẾ UX/UI:

ONLY ONE

#scan

GIỚI THIỆU:

"Only One" ra đời với sứ mệnh giúp các cặp đôi giải quyết mọi khó khăn trong việc tổ chức lễ cưới một cách hoàn hảo và đáng tin cậy nhất. Từ việc lên kế hoạch hoàn chỉnh, quản lý ngân sách chặt chẽ, tìm kiếm nhà cung cấp phù hợp, theo dõi danh sách khách mời,... Mọi thứ đều được tích hợp trong ứng dụng mang đến cho các cặp đôi một lễ cưới trọn vẹn, tiết kiệm thời gian, công sức cũng như chi phí.

LOGO:

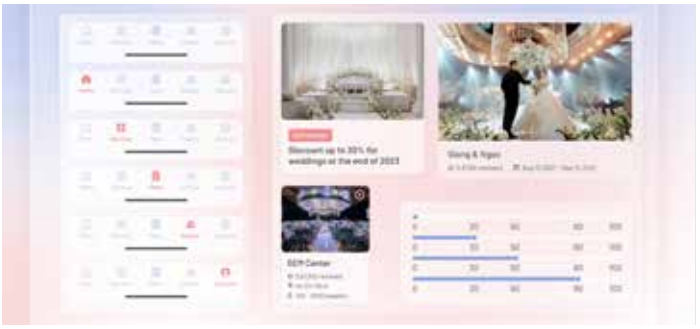
ONLY ONE

THÔNG TIN:

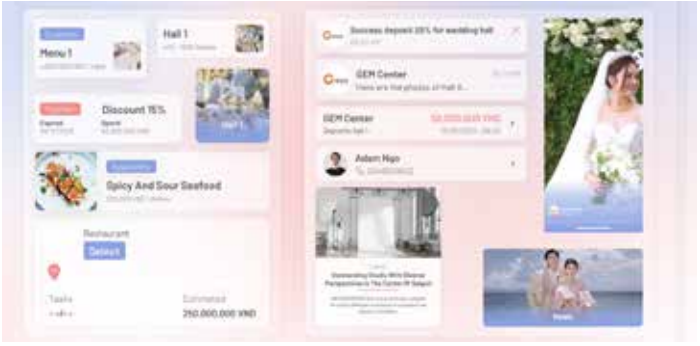
Lớp	D2210K2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Thầy Nguyễn Bảo Lâm
Thành viên	Nguyễn Ngọc Diễm My
	Lưu Vinh Hiển
	Bùi Xuân Phát

UI KIT:

App button



Design



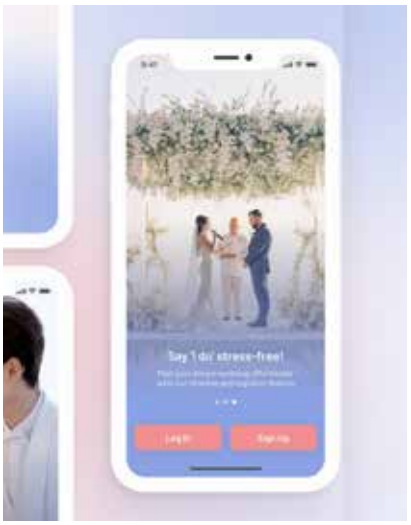
ẢNH THÀNH VIÊN:

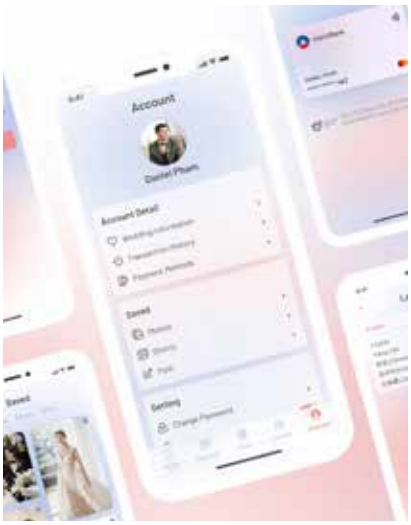




OVERVIEW:


GEM Center


Say 'I do' stress-free!


Account


ONLY ONE
WEDDING PLANNING
MOBILE APP
Your all-in-one
wedding planning solution.
App Store
Google Play

THIẾT KẾ UX/UI:

MARLÈNE

#scan

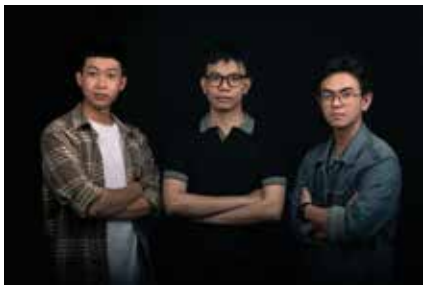
GIỚI THIỆU:

Marlène là tên gọi của một thương hiệu trang sức kim cương cao cấp, được ra đời với sứ mệnh mang lại cho phụ nữ Việt Nam những món trang sức đẳng cấp, tinh tế và thanh lịch. Những món trang sức của Marlène không chỉ là những vật phẩm trang sức, mà còn là những biểu tượng của sự tự tin, sang trọng và quyến rũ của người phụ nữ. Lấy cảm hứng từ ánh sáng phản chiếu trên mặt nước gợi lên hình ảnh những viên kim cương lấp lánh, Marlène trong tiếng Pháp có ý nghĩa là "những ngôi sao kiều diễm trên biển".

THÔNG TIN:

Lớp	D2210I2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Thầy Nguyễn Tuấn Kiệt
Thành viên	Nguyễn Trung Bảo Huy
	Huỳnh Thanh Lâm
	Trần Chung Tùng Lâm
	Phan Thanh Ngân

ẢNH THÀNH VIÊN:

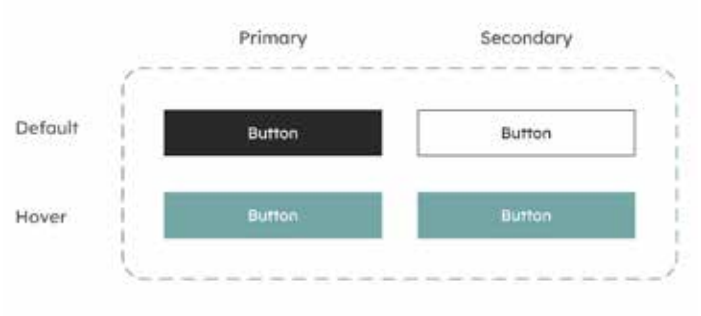


LOGO:

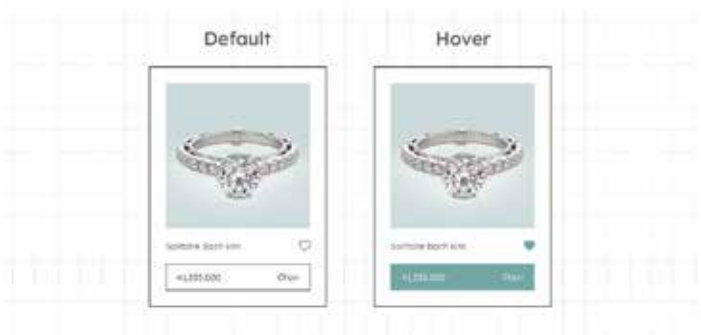


UI KIT:

Web button



Design



OVERVIEW:









THIẾT KẾ UX/UI:

TINKEY

#scan

GIỚI THIỆU:

Tinkey - Nền tảng kết nối bán hàng giữa nhà sản xuất, nhà phân phối và đơn vị bán lẻ được ra đời với mong muốn giải quyết những sự bất cập trong chuỗi cung ứng bán lẻ và đáp ứng nhu cầu mua sắm trực tuyến sản phẩm sỉ. Ngoài việc hoạt động như một trang thương mại điện tử dành riêng cho các nhà bán lẻ và khách hàng có nhu cầu mua sỉ ngành hàng FMCG, Tinkey còn cung cấp hệ sinh thái các ứng dụng quản lý kinh doanh phù hợp cho từng phân khúc khách hàng trong chuỗi cung ứng.

THÔNG TIN:

Lớp	D2209M2
Cơ sở	Tân Bình
GVHD	Thầy Lê Trần Tuấn Anh
Thành viên	Tạ Quỳnh Như
	Lê Bảo Gia Hân
	Phạm Nguyên

ẢNH THÀNH VIÊN:



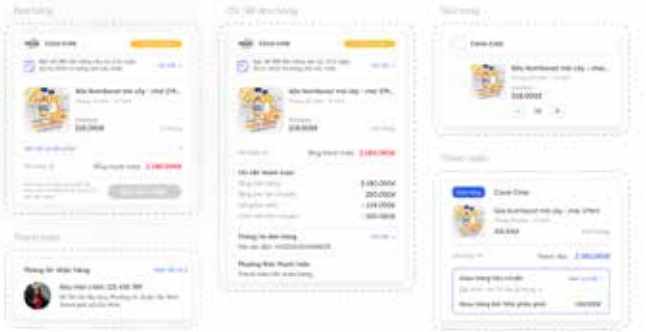
LOGO:

UI KIT:

App button



Design



OVERVIEW:









THIẾT KẾ UX/UI:

RESILIENCE

#scan

GIỚI THIỆU:

Resilience là ứng dụng dành riêng cho những ai quan tâm đến việc đấu tranh và chống lại bạo lực giới trong xã hội. Với sứ mệnh tạo ra môi trường an toàn và hỗ trợ cho mọi người, ứng dụng cung cấp các công cụ và nguồn tài nguyên giúp người dùng tìm hiểu về bạo lực giới, báo cáo những tình huống nguy hiểm và cũng như kêu gọi hỗ trợ trong cộng đồng.

LOGO:

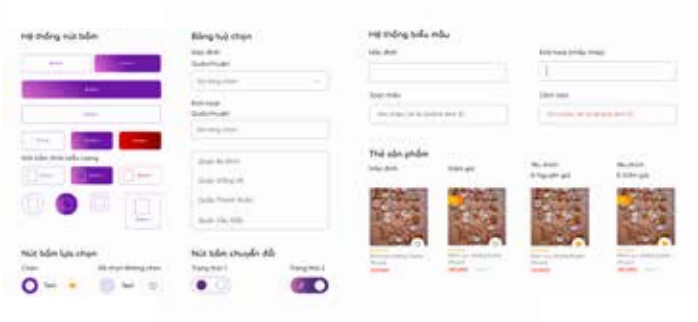


THÔNG TIN:

Lớp	D2206H
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Thầy Lâm Văn Tuấn
Học viên	Tạ Quỳnh Anh

UI KIT:

App button



Design

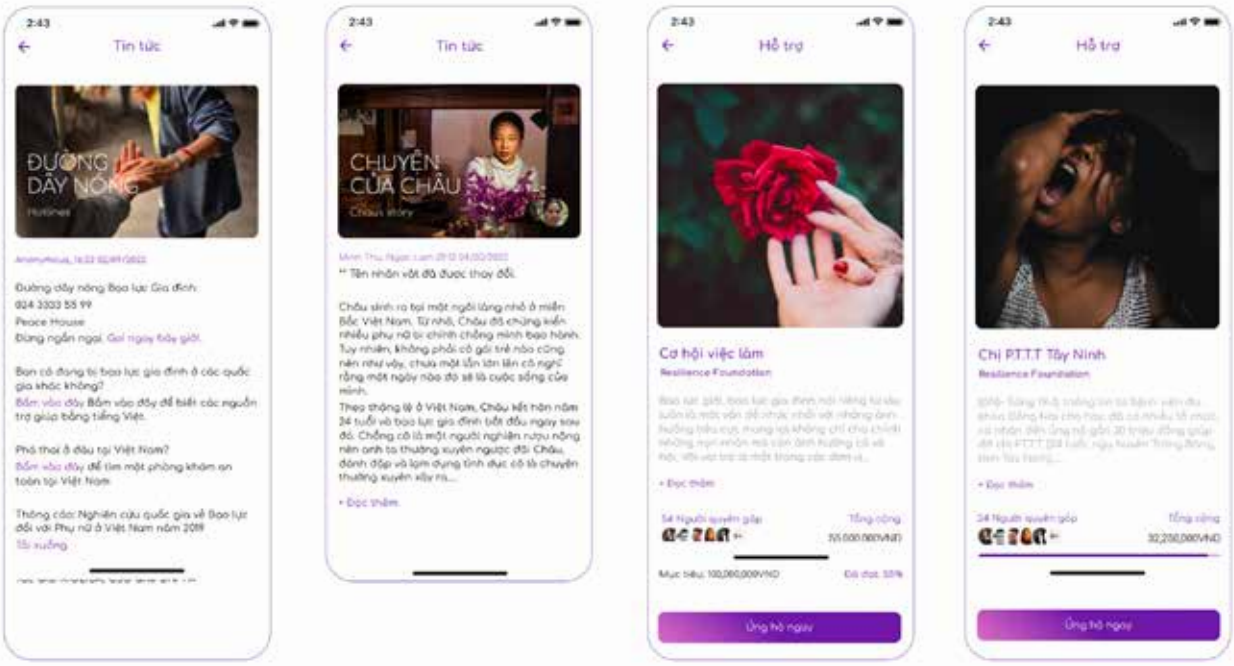


ẢNH HỌC VIÊN:



OVERVIEW:




Tin tức
ĐƯỜNG DÂY NÓNG
Đường dây nóng Bạo lực Gia đình
024 3333 55 99
Peace House
Đừng ngần ngại. Gọi ngay tiếng giới.
Bạn có đang bị bạo lực gia đình ở các quốc gia khác không?
Bấm vào đây để biết các nguồn trợ giúp bằng tiếng Việt.
Phá thai ở đâu tại Việt Nam?
Bấm vào đây để tìm một phòng khám an toàn tại Việt Nam
Thông cáo: Nghiên cứu quốc gia về Bạo lực đối với Phụ nữ ở Việt Nam năm 2019
Tải xuống
Tin tức
CHUYỆN CỦA CHÂU
Châu's story
** Tên nhân vật đã được thay đổi.
Châu sinh ra tại một ngôi làng nhỏ ở miền Bắc Việt Nam. Từ nhỏ, Châu đã chứng kiến nhiều phụ nữ bị chính chồng mình bạo hành. Tuy nhiên, không phải cô gái trẻ nào cũng nên như vậy, chưa một lần lớn lên cô nghĩ rằng một ngày nào đó sẽ là cuộc sống của mình.
Theo thông lệ ở Việt Nam, Châu kết hôn năm 24 tuổi và bạo lực gia đình bắt đầu ngay sau đó. Chồng cô là một người nghiện rượu nặng nên anh ta thường xuyên ngược đãi Châu, đánh đập và lạm dụng tình dục cô là chuyện thường xuyên xảy ra...
+ Đọc thêm
Hỗ trợ
Cơ hội việc làm
Resilience Foundation
+ Đọc thêm
54 Người quyên góp
Tổng cộng
Mục tiêu: 100,000,000VND
Ủng hộ ngay
Hỗ trợ
Chị P.T.T.T Tây Ninh
Resilience Foundation
+ Đọc thêm
24 Người quyên góp
Tổng cộng
Ủng hộ ngay

THIẾT KẾ UX/UI:

EASY MART

#scan

GIỚI THIỆU:

Easy Mart là ứng dụng của chuỗi siêu thị thực phẩm tươi sạch. Trong đó, ứng dụng sẽ gợi ý cho người dùng những công thức có thể chế biến từ thực phẩm đã chọn hoặc có thể xem các công thức có sẵn. Easy Mart sẽ hiển thị đầy đủ số lượng nguyên liệu cần có để chế biến món ăn bạn đã chọn, sau đó người dùng có thể tới trực tiếp đến các siêu thị Easy Mart hoặc chọn giao hàng tận nhà.

THÔNG TIN:

Lớp	D2204H
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Nguyễn Mạnh Tuấn
Thành viên	Nguyễn Nhật Huy
	Lê Hồng Anh

ẢNH THÀNH VIÊN:




LOGO:



UI KIT:

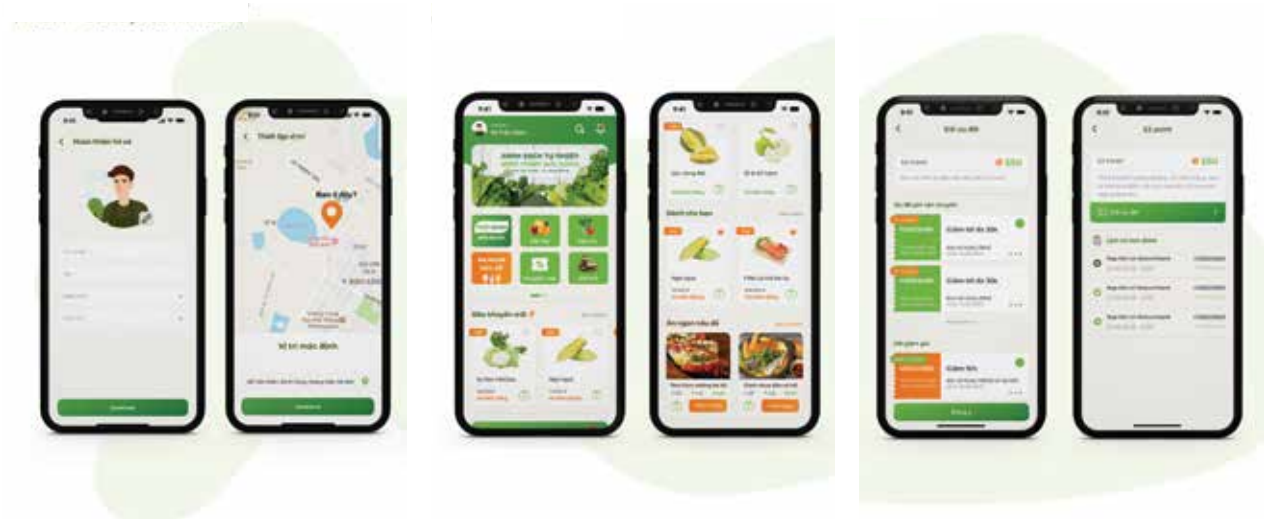
App button



Design



OVERVIEW:




9:41
EASY MART
Xanh Sạch từ nông trại tới bàn ăn
Tiếp theo
9:41
Ăn ngon Nấu dễ
Công thức nấu ăn luôn được gợi ý
theo từng thực phẩm bạn chọn
Tiếp theo
9:41
Giao Hàng Siêu Tốc
Tiếp theo

THIẾT KẾ UX/UI:

VENTIC

#scan

GIỚI THIỆU:

Không đơn thuần là ứng dụng đặt vé trực tuyến, Ventic là cánh cửa mở ra thế giới sự kiện đa dạng, mang đến cho người dùng những trải nghiệm giải trí đặc sắc tại nhiều địa điểm khác nhau. Ventic không chỉ cung cấp vé tham dự sự kiện mà còn là điểm kết nối giữa những khoảnh khắc đáng nhớ và sự gắn kết trong cộng đồng. Với đa dạng dịch vụ tiện lợi, bạn có thể dễ dàng tìm thông tin, đặt vé và chọn chỗ ngồi một cách nhanh chóng và không cần phải xếp hàng dài tại quầy bán vé.

THÔNG TIN:

Lớp	D2208M
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Cô Khúc Thị Ngọc Hà
Thành viên	Nguyễn Lương Anh Đức
	Lục Thùy Dương
	Trần Việt Hoàng
	Lại Quốc Trung

ẢNH THÀNH VIÊN:






LOGO:



UI KIT:

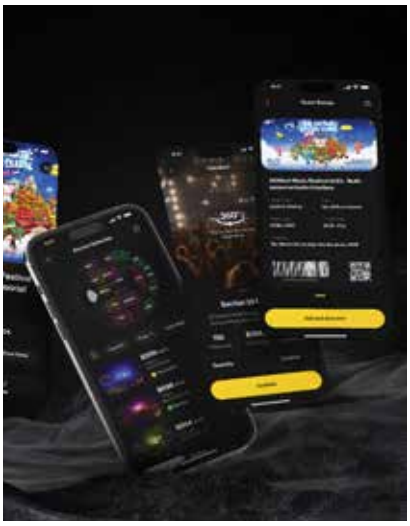
App button

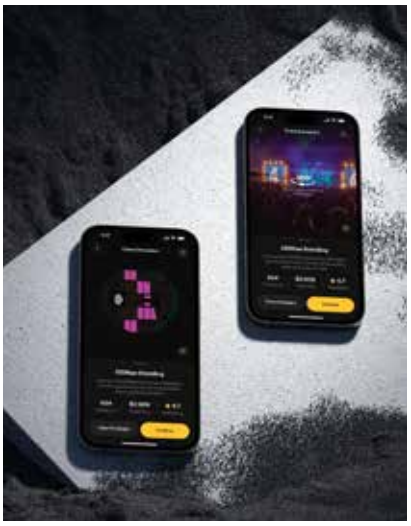


Design

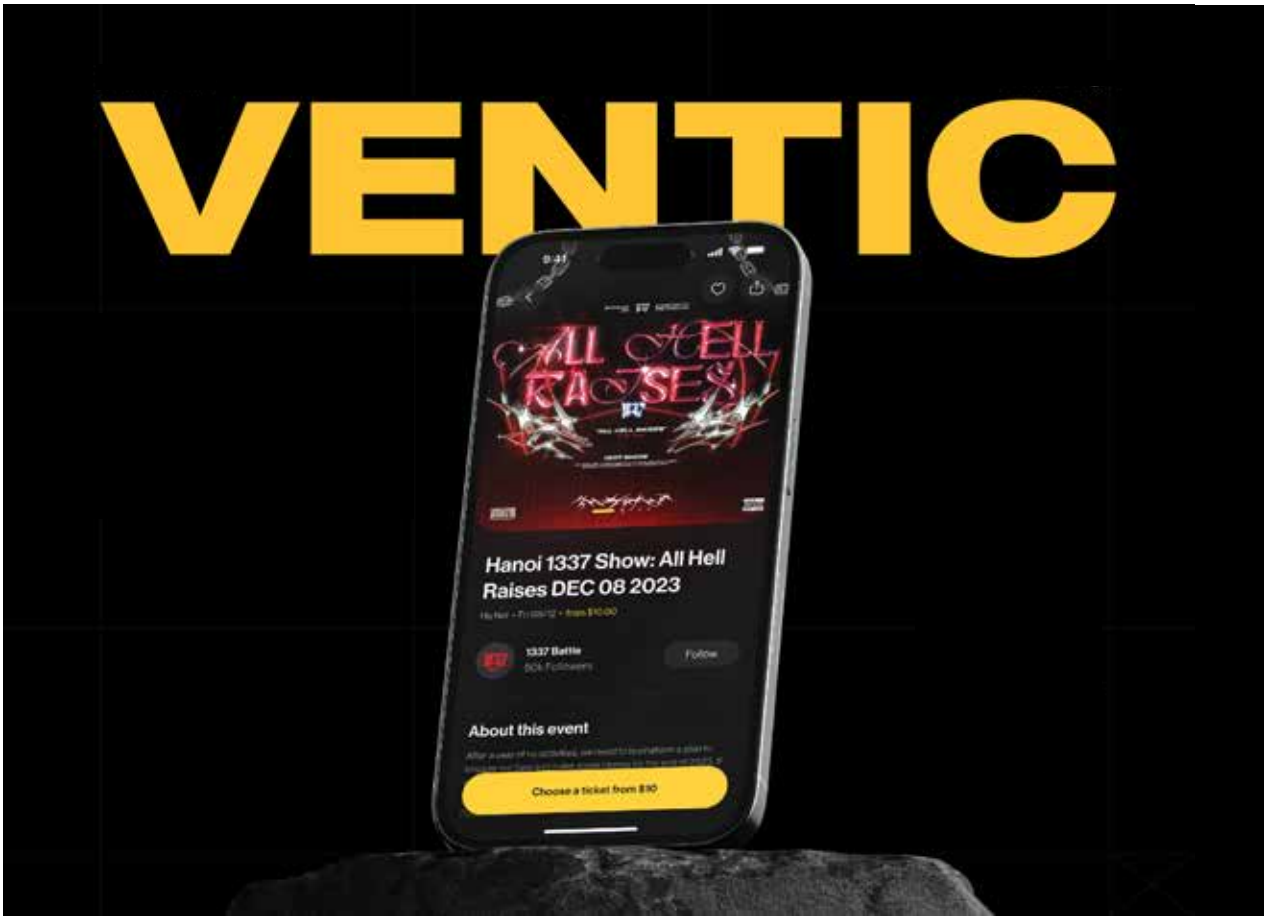


OVERVIEW:








VENTIC
Hanoi 1337 Show: All Hell Raises DEC 08 2023
1337 Battle
Follow
About this event
Choose a ticket from $10



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC

DIGITAL FILMMAKING

#sem3

LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

CRUSH

#scan

NỘI DUNG PHIM:

Bộ phim kể về Huỳnh Gia Kiệt - một chàng trai chịu tổn thương tâm lý sau khi chứng kiến người cha mắc bệnh rối loạn nhân cách hoang tưởng (PPD) lỡ tay giết vợ của mình rồi tự sát. Sau đó, Kiệt gặp Khải Thư, sự trong sáng và ấm áp của cô đã khiến cuộc sống anh mang nhiều màu sắc hơn. Một ngày nọ, anh phát hiện ra dường như Khải Thư là do mình tự tưởng tượng. Sau một vài nghi hoặc, Khải Thư đã tìm hiểu về cuộc sống của Gia Kiệt, cô thuyết phục anh thế giới này là chân thực, chỉ có anh là có vấn đề. Cuối cùng, Gia Kiệt lựa chọn ra đi vì anh cho rằng Khải Thư xứng đáng được nhiều thứ tốt đẹp hơn.

THÔNG TIN:

Lớp	D2108G2
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Cô Molly Phương Nguyễn
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	30 phút 14 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Cao Kiều Linh	Trần Quốc Trạng
Nguyễn Huỳnh Thảo My	Chu Anh Tuấn
Nguyễn Thái Sơn	Thái Lâm Tường Vy

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

NGHỀ VỚT XÁC?

#scan

NỘI DUNG PHIM:

Từ những cái chết trên sông Sài Gòn, sự trôi nổi của những cái xác không toàn vẹn ấy, nó sẽ ra sao? Và rồi cái tên "Chú Ba Chúc" gắn liền với cái ngề vớt xác này hơn 60 năm. Nghề vớt xác có hẳn là nghề để mưu sinh kiếm sống hay không? Hoặc có thể đây chỉ là tên gọi hay nghe ở một ngành nghề? Liệu cái việc vớt xác này, là cái duyên của chú Ba Chúc, hay đó lại là cái nghiệp chú phải gánh để trả lại cho đời, không ai hiểu rõ điều đó cả. Câu chuyện "Nghề vớt xác?" được nhóm khai thác và cho ra một bộ phim tài liệu để giải đáp những thắc mắc về cái ngành chẳng mấy tươi sáng này.

POSTER FILM:



THÔNG TIN:

Lớp	D2110G1
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Cô Molly Phương Nguyễn
Thể loại	Phim tài liệu
Thời lượng	19 phút 30 giây

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Lê Ái Nhi	Nguyễn Thị Thanh Mai
Nguyễn Thị Hồng Thơ	Trương Công Danh

ẢNH THÀNH VIÊN:












090668
090379

LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

CHUYỂN KÊNH

#scan

NỘI DUNG PHIM:

"Chuyển Kênh" là một dự án remake clip âm nhạc. Câu chuyện được lấy cảm hứng từ cuộc đời bí bách, vô vị của những người cố gắng tìm kiếm ý nghĩa cuộc sống trong những thứ tưởng tượng không có thật. Mượn hình ảnh chiếc Tivi để phản ánh lại cuộc sống ngột ngạt và bị đóng khung, "Chuyển Kênh" mong muốn truyền tải thông điệp: Chỉ khi nào đối diện được với cuộc sống hiện thực thì lúc đó con người mới thật sự thoát ra được cái "hộp vuông vức" kia, còn không thì tất cả chỉ là mơ mộng, ảo tưởng về một cuộc đời không phải của mình.

THÔNG TIN:

Lớp	D2110L2
Cơ sở	Tân Bình
GVHD	Cô Molly Phương Nguyễn
Thể loại	Music video
Thời lượng	3 phút 7 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Vũ Thái An	Trần Xuân Vy
Nguyễn Thị Trinh Nhị	Nguyễn Kim Khánh
Nguyễn Vũ Tường Vy	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

KỲ VĂN

#scan

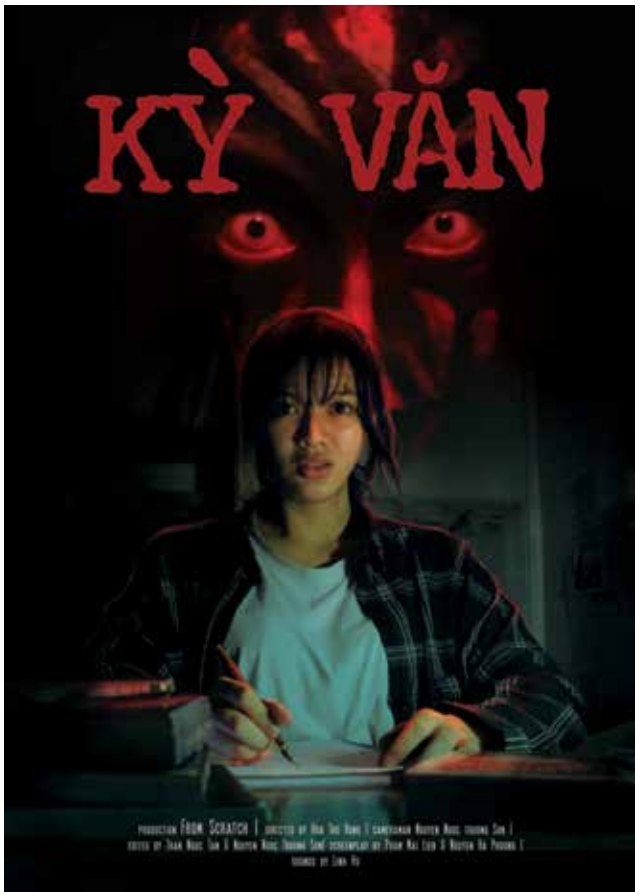
NỘI DUNG PHIM:

"Kỳ Văn" là một bộ phim ngắn kinh dị. Câu chuyện kể về Đan - một nhà văn trẻ đang gặp bế tắc trong công việc sáng tác. Cô vô tình mua được một cây bút cổ, từ đây sự nghiệp của cô dần khởi sắc và thuận lợi hơn. Tuy nhiên, cô không ngờ được cái giá phải trả cho sự "may mắn" này là quá đắt.

THÔNG TIN:

Lớp	D2112M
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Cô Chu Ánh Nguyệt
Thể loại	Kinh dị
Thời lượng	18 phút

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Hoa Thu Hồng	Phạm Mai Liên
Vũ Diệu Linh	Nguyễn Ngọc Trường Sơn
Trần Ngọc Tân	Nguyễn Hà Phương

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

SCHRODINGER

#scan

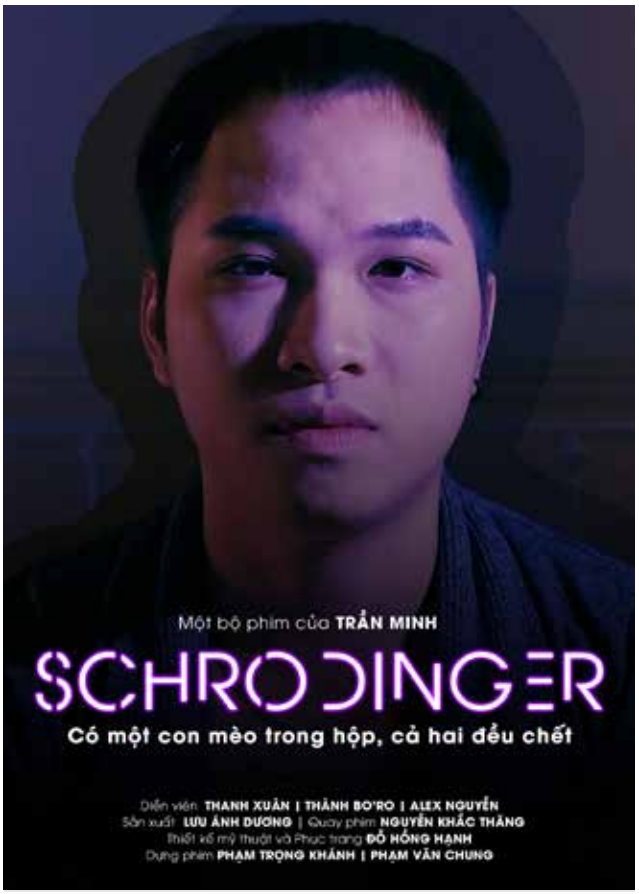
NỘI DUNG PHIM:

Sau khi tự tử bằng thuốc ngủ, Thành - chàng nghệ sĩ thất bại 27 tuổi đã gặp được Thần Chết. Để kỷ niệm lần đưa người thứ 1 tỉ, Thần Chết gợi ý sẽ cho Thành một cơ hội làm lại cuộc đời bằng cách quay trở về quá khứ và ngăn mình bỏ trốn khỏi nhà. Và sự việc đã trở thành bước ngoặt thay đổi toàn bộ cuộc đời anh.

THÔNG TIN:

Lớp	D2106M
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Nguyễn Khắc Hiệp
Thể loại	Tâm lý
Thời lượng	30 phút 21 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Trần Vũ Nhật Minh	Phạm Trọng Khánh
Đỗ Hồng Hạnh	Phạm Văn Chung
Lưu Ánh Dương	Đỗ Anh Tuấn
Nguyễn Khắc Thăng	

ẢNH THÀNH VIÊN:









LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ:

MÙI HƯƠNG

#scan

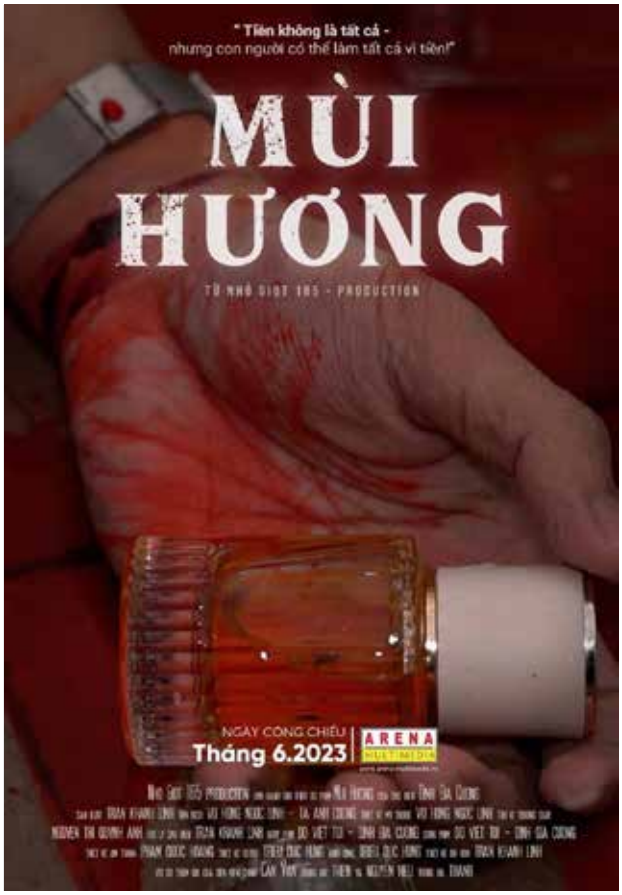
NỘI DUNG PHIM:

"Mùi hương" là một bộ phim ngắn kể về Thiện - cậu sinh viên chuyên ngành Hóa mới ra trường. Vì để chữa bệnh cho mẹ, Thiện đã bất chấp tất cả để kiếm tiền. Dần dần nhân cách của cậu bị chính những đồng tiền đó nuốt chửng. Bộ phim đã bóc trần sự thật phũ phàng của cuộc sống: "Tiền không phải là tất cả nhưng con người có thể làm tất cả vì tiền."

THÔNG TIN:

Lớp	D2109K
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Thầy Đỗ Quốc Trung
Thể loại	Kinh dị, giật gân
Thời lượng	19 phút 13 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Đinh Gia Cường	Vũ Hồng Ngọc Linh
Trần Khánh Linh	Triệu Đức Hưng
Tạ Anh Cường	Phạm Quốc Hoàng
Đỗ Viết Tới	Nguyễn Thị Quỳnh Anh

ẢNH THÀNH VIÊN:















ĐỒ ÁN XUẤT SẮC

3D GAME DESIGN

#sem4

THIẾT KẾ NHÂN VẬT:

OXYGENE

#scan

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT:

OXYGENE là game nhập vai được lấy bối cảnh vào năm 2160 tại một thành phố giả tưởng tên Netropolis - một trong những thành lũy cuối cùng trên thế giới sau thảm họa tận thế khiến nguồn oxy bị cạn kiệt. Game chính là một góc nhìn mới mẻ về tương lai, khi con người phải đối mặt với hậu quả của ô nhiễm môi trường trầm trọng. Hậu tận thế không chỉ đe dọa tính mạng mỗi người dân mà còn đảo lộn trật tự xã hội và tạo ra một thế giới mới.

#lowpoly



#wireframe



#normalmap



#texture



THÔNG TIN:

Lớp	D2106G1
Cơ sở	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD	Cô Hồng Ngọc Minh Trâm

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Hồng Ân
Lê Đình Huy Hoàng
Phạm Lê Ngọc Ngân
Nguyễn Quốc Lam Phương

#texture



#texture



ẢNH THÀNH VIÊN



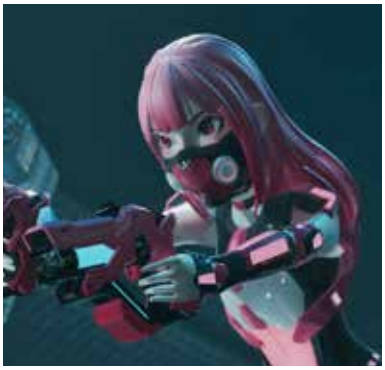



142

OVERVIEW:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT:

ORVELIA

#scan

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT:

Tại vùng đất Orvelia, Reina - một cô gái trẻ đã có một tuổi thơ bình yên và hạnh phúc tại ngôi làng của mình. Thế nhưng tai ương nhanh chóng ập đến khi vào một đêm kinh hoàng, ma tộc đã kéo đến xâm chiếm ngôi làng, gieo rắc sự tàn bạo cùng chết chóc. Reina chứng kiến người thân và bạn bè bị giết hại ngay trước mắt mình, nhưng cô may mắn thoát nạn nhờ sự trợ giúp của một tổ chức sát thủ bí mật.

Với trái tim đau đớn và lòng thù hận tràn đầy, Reina quyết định gia nhập tổ chức này để trả thù và bảo vệ bạn bè cùng nhân loại khỏi ma tộc độc ác, từ đó bắt đầu cuộc hành trình đầy gian nan, thử thách nhưng cũng vô cùng đáng nhớ với Reina.

#lowpoly



#wireframe



#normalmap



#texture



THÔNG TIN:

Lớp	D2008L2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Nguyễn Ngọc Hoàng Minh

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Phương Minh
Đỗ Phương Thảo

#texture



#texture



ẢNH THÀNH VIÊN:



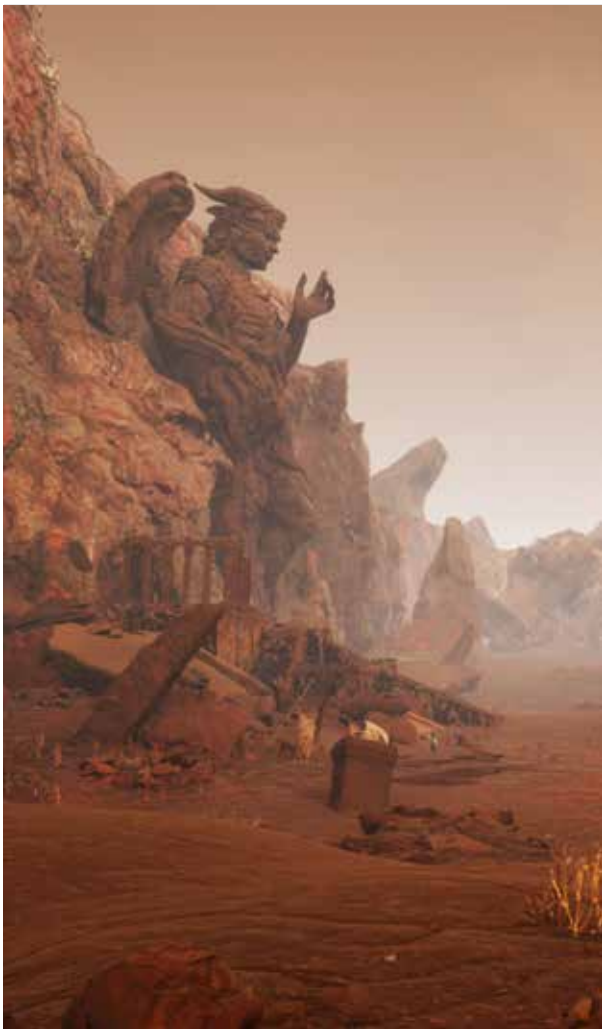


OVERVIEW:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT:

ADEPTA SORORITAS SISTER OF BATTLE

#scan

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT:

Adepta Sororitas, hay SISTER of BATTLE, là hội nữ chiến binh bao gồm các chị em được nuôi dưỡng từ khi còn nhỏ và tôn thờ Emperror of Mankind. Sự tận tâm, đức tin và sự thuần khiết của những nữ chiến binh này là bức tường thép chống lại bọn dị giáo và những cuộc tấn công của các thế lực bên ngoài. Khi bước vào một trận chiến, các nữ chiến binh sẽ chiến đấu đến sức lực cuối cùng, cho đến khi kẻ thù hoàn toàn bị tiêu diệt.

#lowpoly



#wireframe



#normalmap



#texture



THÔNG TIN:

Lớp	D2106H
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Thầy Lê Quang Khải

HỌC VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Duy Minh

#texture



#texture



ẢNH HỌC VIÊN:



OVERVIEW:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT:

LÝ THƯỜNG KIỆT

#scan

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT:

Lý Thường Kiệt là một danh tướng trong lịch sử Việt Nam, sống vào thế kỷ thứ 11 đời nhà Lý. Là một anh hùng dân tộc tiêu biểu trong lịch sử dựng nước và giữ nước của dân tộc ta, tên tuổi của Lý Thường Kiệt gắn với các chiến công "phá Tống bình Chiêm": chống quân xâm lược nhà Tống ở phương Bắc và bình định quân Chiêm Thành ở phương Nam. Với sự tự hào và yêu thích lịch sử dân tộc, Lý Thường Kiệt là nhân vật chính trong Game 3D mang tên ông.

#lowpoly



#wireframe



#normalmap



#texture



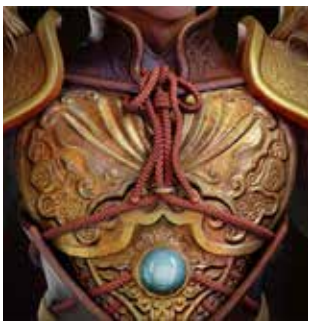
THÔNG TIN:

Lớp	D2108G
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Thái Hữu Hưng

HỌC VIÊN THỰC HIỆN:

Đoàn Nguyễn Tiến Dũng

#texture



#texture



ẢNH HỌC VIÊN:



OVERVIEW:











THIẾT KẾ NHÂN VẬT:

HOLY BLOODY

#scan

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT:

Lấy cảm hứng từ nghệ thuật biểu diễn sân khấu, kết hợp với concept đặc biệt của Eliza Fox, game 5D "Holy Bloody" ra đời và mang đến câu chuyện giữa ranh giới tốt - xấu. Với "Holy Bloody", tốt - xấu không phải lúc nào cũng rạch ròi giữa 2 ranh giới trắng - đen. Dường như hai thái cực này lúc nào cũng có thể trở nên mờ nhạt và khó phân biệt. Những xung đột, đấu tranh giữa trắng - đen, thiện - ác chỉ là quyết định của mỗi cá nhân.

#lowpoly



#wireframe



#normalmap



#texture



THÔNG TIN:

Lớp	D2009H
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Thầy Tạ Minh Hoàng

HỌC VIÊN THỰC HIỆN:

Đặng Minh Phúc

#texture



#texture



ẢNH HỌC VIÊN:



OVERVIEW:













ĐỒ ÁN XUẤT SẮC

3D ANIMATION

#sem5

LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

SOLE

#scan

GIỚI THIỆU CHUNG:

Elizabeth Hippo là một cô hà mã hồng đáng yêu, đem lòng tương tư với người hàng xóm của mình là Giraffe - một chú hươu cao cổ. Vậy nhưng vì mặc cảm ngoại hình, Hippo chưa bao giờ dám thổ lộ trực tiếp với Giraffe mà chỉ dám đứng lặng yên phía sau, âm thầm quan sát người mình yêu. Elizabeth Hippo luôn tự ti và suy nghĩ rằng cả hà mã và hươu cao cổ thật sự quá khác nhau, thế nên cô dần từ bỏ tình cảm của mình và tập trung vào đam mê vẽ tranh. Thế rồi trong một lần say mê vẽ tranh ở công viên, Hippo tình cờ gặp người thương của mình và mở ra một cái kết đẹp cho chuyện tình của hà mã và hươu cao cổ.

POSTER FILM:



THÔNG TIN:

Lớp:	D2008K1
Cơ sở:	Nguyễn Đình Chiểu
GVHD:	Thầy Vũ Mạnh Hùng
Thời lượng:	6 phút 6 giây

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Đặng Phùng Khánh Đoan	Đinh Song Thơ Ngọc Diễm Trâm
Nguyễn Trần Ngọc Điệp	Nguyễn Đặng Thảo Tâm
Nguyễn Minh Hưng Thịnh	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

JACK AND JAY

#scan

GIỚI THIỆU CHUNG:

Jack và Jay là hai anh em đang cùng chơi trò cướp biển tìm khó báu trong vườn nhà. Trong thế giới tưởng tượng đầy mộng mơ của mình, Jack là thuyền trưởng và cùng em mình vượt qua mọi khó khăn để đến được đảo kho báu. Vậy nhưng vì sự ích kỷ trẻ thơ và chứng kiến Jay quá ham chơi, Jack đã tìm cách lấy kho báu một mình khi 2 anh em phát hiện ra chiếc rương khó báu trên đảo. Vậy nhưng rương lại quá nặng, một mình Jack không thể mở nổi. Jack bấy giờ mới phải suy nghĩ lại về mình và tìm cách làm hòa với em trai để cả 2 cùng chinh phục kho báu.

POSTER FILM:



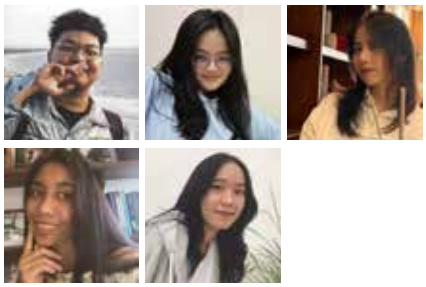
THÔNG TIN:

Lớp	D2007H1
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Thầy Vũ Mạnh Hùng
Thời lượng	5 phút 47 giây

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Đoàn Tiến Phát	Nguyễn Hoàng Phi Nhung
Trần Kim Rodriguez Remy	Nguyễn Thị Bích Thủy
Lê Thị Diễm Mi	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

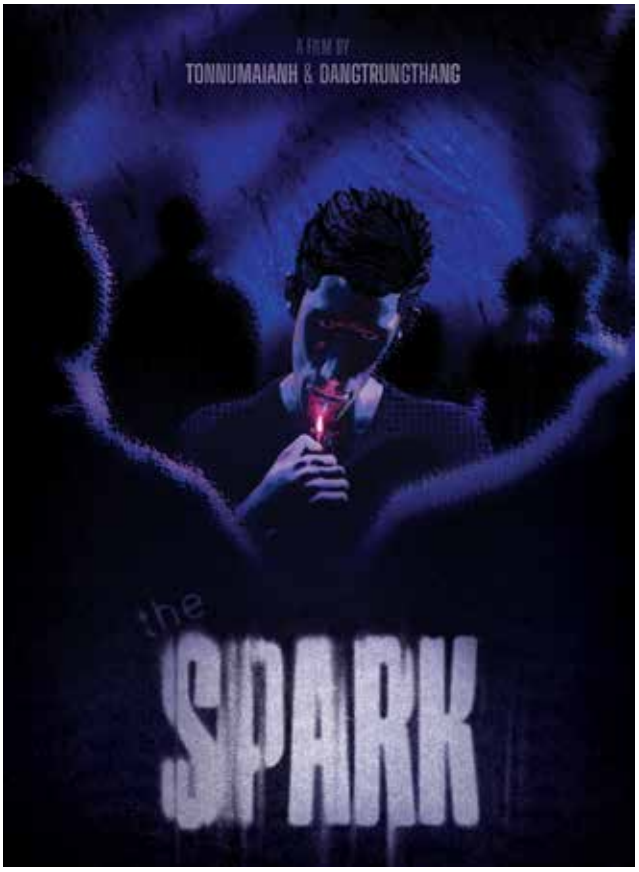
THE SPARK

#scan

GIỚI THIỆU CHUNG:

Trong con hẻm tăm tối giữa thành phố chật chội rực ánh đèn, gã đàn ông với đôi mắt trũng sâu, khuôn mặt gầy gò khẽ nén tiếng thở dài, châm vội điếu thuốc đỏ rực trên môi. Làn khói kỳ ảo kéo gã trở lại những ngày tháng u buồn trong cuộc đời trước kia, khi gã thất nghiệp, lang thang giữa dòng người vội vã nơi phố thị đông đúc mà cô đơn đến lạ thường. Trái tim gã ôm nỗi buồn tan nát khi cô bạn gái buông lời chia tay không câu giã từ. Cứ thế với làn khói thuốc sâu cay, sự trở trêu trong cuộc đời đã thật sự kéo gã chìm xuống hố sâu tuyệt vọng.

POSTER FILM:



THÔNG TIN:

Lớp	D2005M2
Cơ sở	Hồ Văn Huê
GVHD	Thầy Phan Nhật Trung
Thời lượng	3 phút 36 giây

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Tôn Nữ Mai Anh	Đặng Trung Thắng

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

2 CROWS

#scan

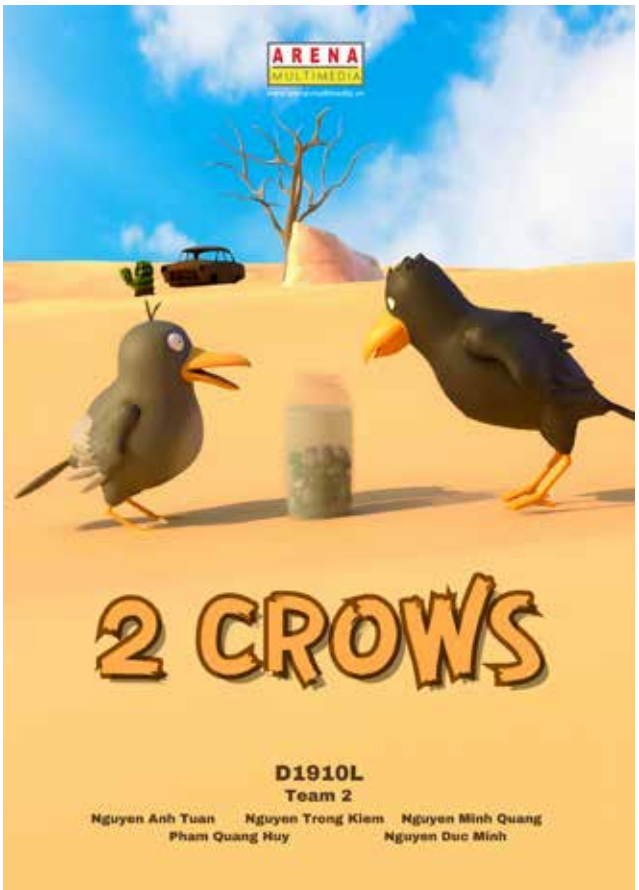
GIỚI THIỆU CHUNG:

Giữa sa mạc khô cằn đầy nắng và gió, chú quạ Shorty đang vỗ từng nhịp cánh mệt mỏi, bay khắp nơi tìm nước. Đến khi gục xuống sa mạc, Shorty sắp kiệt sức vì khát thì đột nhiên trông thấy có một lọ nước của ai đó bị vứt lại. Quạ ta sáng mắt, vội lao vào định uống thì đột nhiên Tall - một con quạ khác to hơn đã sà đến chiếm mất. Tall giành lấy lọ nước và đuổi Shorty đi nơi khác. Shorty buồn bã quay đi thì lại thấy một lọ nước khác nằm gần đó. Từ đây cả Tall và Shorty bắt đầu cuộc cạnh tranh để được uống nước của mình.

THÔNG TIN:

Lớp	D1910L
Cơ sở	Trúc Khê
GVHD	Thầy Lê Tất Nguyên Khang
Thời lượng	3 phút 16 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Tuấn Anh	Phạm Quang Huy
Nguyễn Trọng Kiểm	Nguyễn Đức Minh
Nguyễn Minh Quang	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

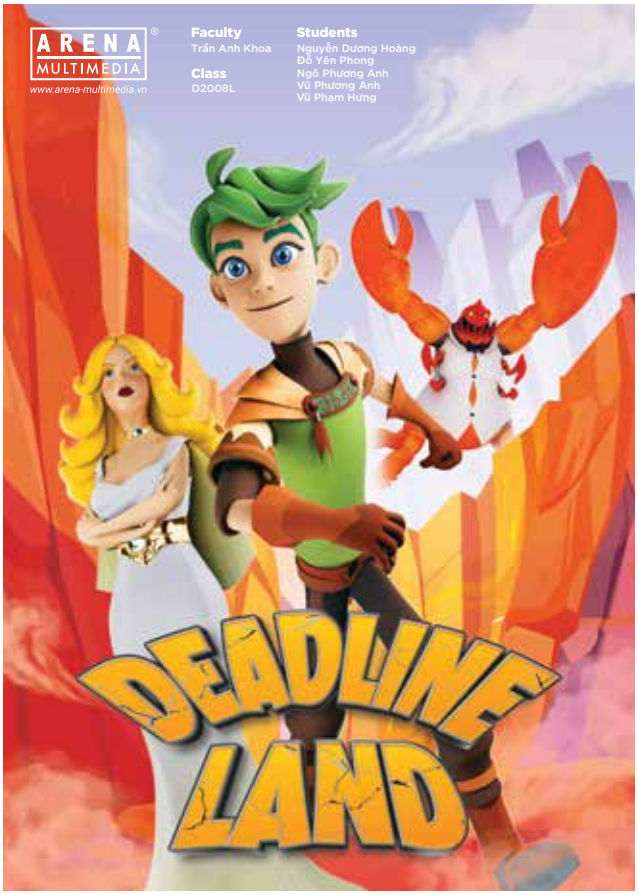
DEADLINE LAND

#scan

GIỚI THIỆU CHUNG:

Deadline Land là hành trình trong mơ của cậu designer, từ khi đi tìm ý tưởng, đến khi thực hành vấp phải những lời nhận xét khắc nghiệt nhưng vẫn quyết tâm thuyết phục bằng khả năng của mình, cho đến khi sếp/khách hàng bảo sửa file. Cuộc hành trình gian nan tưởng như chỉ ở trong giấc mơ, cho đến khi cậu thức dậy và thấy tin nhắn bảo sửa file từ sếp/khách hàng. Câu chuyện đơn giản nhưng có lẽ rất quen thuộc với bất cứ ai theo ngành thiết kế đồ họa. Đó là bài học của sự chăm chỉ, tự rèn giũa, giữ thái độ làm việc tích cực trong bất kỳ môi trường nào.

POSTER FILM:



THÔNG TIN:

Lớp	D2002L
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Trần Anh Khoa
Thời lượng	4 phút 34 giây

THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Dương Hoàng	Vũ Phương Anh
Ngô Phương Anh	Vũ Phạm Hưng
Đỗ Yên Phong	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

PLANTASY

#scan

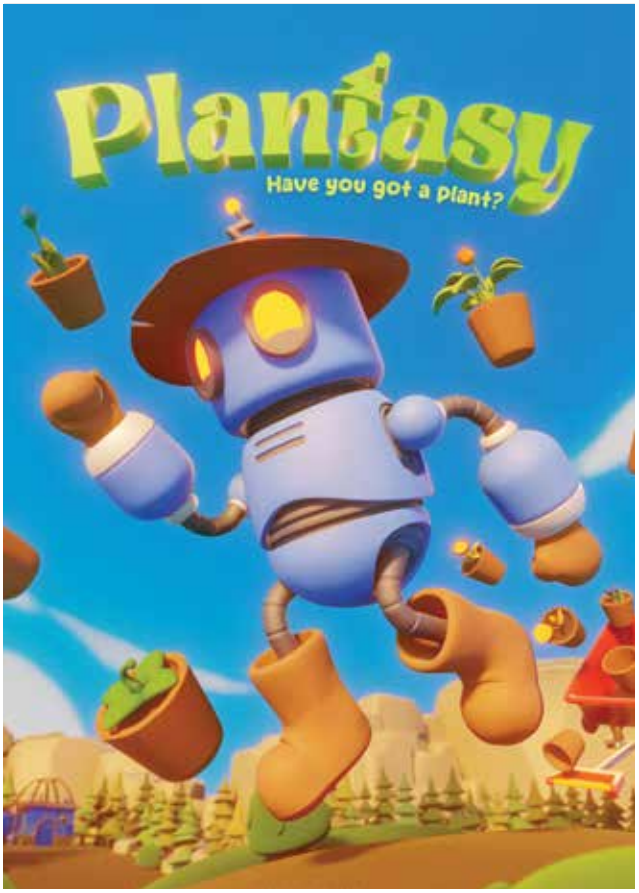
GIỚI THIỆU CHUNG:

Bộ phim kể về một Robot có niềm yêu thích với các loài cây. Mong ước của Robot là tìm được bông hoa trong poster treo trên tường nhà. Robot vô tình phát hiện ra một sinh vật kỳ lạ. Sự xuất hiện này đã làm thay đổi cuộc sống của Robot hoàn toàn. Cuộc sống của họ sẽ ra sao? Mối quan hệ của cả hai sẽ thế nào? Và những biến cố nào sẽ diễn ra tiếp theo?

THÔNG TIN:

Lớp	D2009H
Cơ sở	Phạm Văn Bạch
GVHD	Thầy Thái Hữu Hưng
Thời lượng	12 phút 21 giây

POSTER FILM:



THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Thành Hưng	Trương Thị Thanh Chúc
Nguyễn Trịnh Minh Anh	Hoàng Thị Hà Thu
Phạm Viết Linh	

ẢNH THÀNH VIÊN:













LÀM PHIM HOẠT HÌNH 3D:

LIFE

#scan

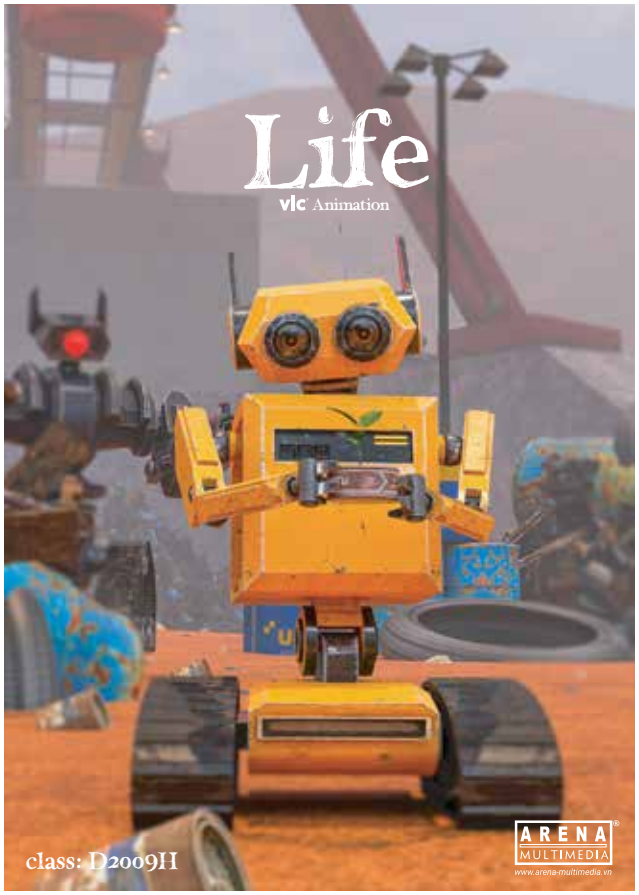
GIỚI THIỆU CHUNG:

Lấy bối cảnh một bãi rác đang hoạt động tấp nập, LIFE bắt đầu với cảnh ECO - một chú robot thu gom rác đang tích cực làm việc thì bỗng phát hiện một mầm cây nhỏ. ECO như bừng sáng trước màu xanh hi vọng của mầm cây ấy và quyết định đưa nó ra khỏi bãi rác, tới một khu rừng nơi nó cần thuộc về. Vậy nhưng hành trình ấy không hề dễ dàng khi ECO bị EV - một con robot khác to lớn hơn tìm cách chặn lại và tiêu diệt. Liệu ECO có thể đem mầm xanh kia về với khu rừng được không?

THÔNG TIN:

Lớp	D2009H
Cơ sở	Trần Phú
GVHD	Thầy Nguyễn Lâm Đức
Thời lượng	7 phút 6 giây

POSTER FILM:

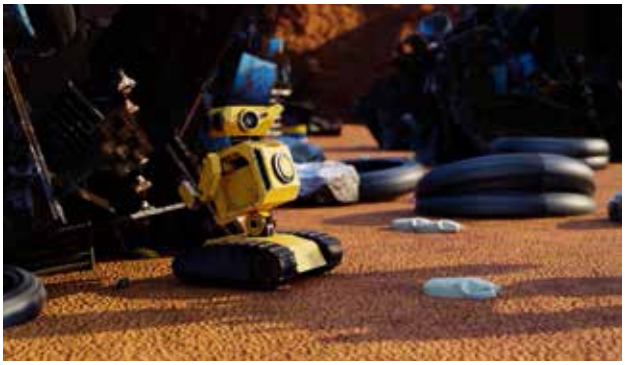


THÀNH VIÊN THỰC HIỆN:

Nguyễn Huy Hoàng	Nguyễn Văn Minh
Đỗ Quang Ninh	Trần Ngọc Tú
Phạm Ngọc Hưng	Nguyễn Nam Khánh

ẢNH THÀNH VIÊN:















Với mỗi ấn phẩm Yearbook, Arena Multimedia và bạn lại có dịp chậm lại một chút để cùng nhau nhìn lại một chặng hành trình "đạp gió rẽ sóng" đầy thách thức nhưng cũng không kém phần thú vị. Bạn đã cố gắng và nỗ lực nhiều ra sao, đã mạnh mẽ và quyết liệt ra sao trên hành trình chinh phục ước mơ tại cộng đồng Sáng tạo Arena, đã cười, đã khóc ra sao, bạn vẫn còn nhớ chứ? Đóng lại Yearbook 2023, hãy dành cho bản thân mình một lời tán thưởng, một lời khen thật chân thành rằng "Mình đã vất vả rồi, mình đã làm thật tốt" như một cái kết dịu dàng nhất cho khoảng thời gian qua, bạn nhé.

Phía trước là một chặng đường dài, tương lai là điều không thể đoán trước. Dẫu vậy, bằng tất cả những trải nghiệm ở thế giới Sáng tạo muôn màu cùng Arena Multimedia và một tinh thần lạc quan hướng về phía trước, hãy tin rằng chúng ta còn có thể kiến tạo ra một tương lai rực rỡ hơn nữa. Và chúng ta chắc chắn sẽ còn hạnh phúc hơn nữa.

Chúc bạn một năm thật nhiều sức khỏe và thành công.

Arena Multimedia






A

© 2023 Arena Multimedia, All Rights Reserved.

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

ARENA LÊ TUẤN MẬU
136 Lê Tuấn Mậu, Quận 6
Tel: 1800 2046

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