ARENA MULTIMEDIA®

www.arena-multimedia.vn

YEARBOOK 2024

BEYOND THE MULTIVERSE



ARENA MULTIMEDIA®
www.arena-multimedia.vn

Arena Multimedia

Project Managers
VŨ ANH ĐỨC, ĐINH TRÍ DŨNG

Content Coordinator
DIỄM QUỲNH

Content Contributors
CẢNH AN, LÊ HUỲNH NGỌC ÁNH,
TRẦN THỊ NGỌC BÍCH, TÙNG DƯƠNG,
NGUYỄN ĐẠT, LÊ TRẦN THÚY HẰNG,
LÊ THU HUYỀN, PHẠM LAN HƯƠNG,
NGUYỄN PHƯƠNG LINH, VŨ TÚ LINH,
HOÀNG THỊ LƯU, LƯU LY, THÂN KHÁNH LY,
DIỄM QUỲNH, PHẠM HỮU TÂN,
NGUYỄN THÙY TRANG, PHẠM LAN NGỌC THẢO TRINH,
PHẠM THỊ VÂN, ĐÀO THỊ HỒNG VÂN

Designed by The Go-Getters

Managing Editor
TMT

Art Director
OLIANJI

Illustrator
DAVA

Graphic Designers
OLIANJI, DAVA

Editors
LƯU LY, GIANG HOÀNG, TMT

Mục lục

005 LỜI MỞ ĐẦU

006 MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN LÀ ARENA MULTIMEDIA

008 20 NĂM QUA, TA ĐÃ LÀM GÌ?

010 20 năm tiên phong
012 20 năm đổi mới
014 20 năm kết nối
016 20 năm tiến lên

018 NHỮNG SỰ KIỆN ĐÁNG CHÚ Ý

056 GƯƠNG MẶT HỌC VIÊN TIÊU BIỂU

104 ĐỒ ÁN XUẤT SẮC

105 **Kỳ 1** Graphic Design
120 **Kỳ 2** Digital Product Design
136 **Kỳ 3** Digital Filmmaking
152 **Kỳ 4** 3D Game Design
168 **Kỳ 5** 3D Animation

184 LỜI KẾT



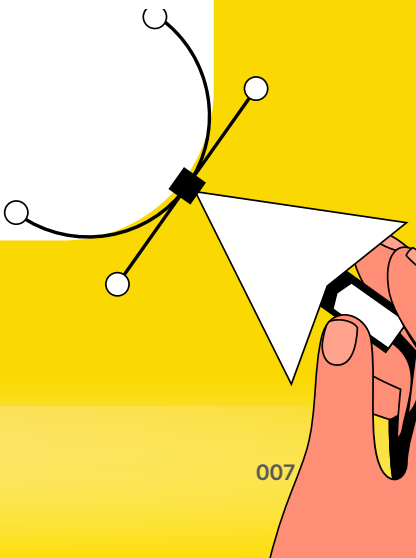
Lời mở đầu

Bạn thân mến,

Đây là lần thứ 5 chúng ta gặp nhau qua ấn phẩm thường niên của Arena Multimedia, nơi kể những câu chuyện về các học viên tài năng, những người mang trong mình ước mơ dùng sáng tạo để tôn vinh những giá trị chân thực nhất của ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Đây cũng là nơi chúng tôi dùng lăng kính độc đáo của mình để mang đến nhiều góc nhìn mới mẻ và đầy tự hào về thế hệ trẻ của Việt Nam hiện đại.

Năm nay, ban biên tập Yearbook lựa chọn "BEYOND THE MULTIVERSE" làm chủ đề chính, để đánh dấu hành trình đào tạo xuyên suốt hai thập kỷ và tái định hình một thế hệ người làm sáng tạo mới của Arena Multimedia. Điều đó đồng nghĩa, bạn sẽ không chỉ nhìn thấy nhịp sống sôi động của cộng đồng sáng tạo này trong một năm qua, mà còn được chiêm ngưỡng trọn vẹn hành trình 20 năm hình thành, phát triển và gắn bó bền vững của Arena tại Việt Nam.

Chúng tôi hy vọng rằng, Yearbook 2024 không chỉ nhắc nhớ các thế hệ Arenaites về một hành trình rực rỡ đã qua, mà còn giúp các bạn trẻ yêu sáng tạo có thêm động lực để tiến sâu vào vùng đất mới, nơi chất chứa nhiều điều hấp dẫn chỉ dành riêng cho những ai không ngại bứt phá. Vươn mình khỏi tư duy cũ kỹ để trở thành người mở đường tiên phong, điều gì đang chờ đợi bạn trong vũ trụ sáng tạo đa chiều này? Tất cả sẽ có tại Arena Yearbook 2024.



Trong năm 2024, Arena Multimedia gây tiếng vang lớn khi "thắng đậm" tại 100HRS – The Creative Marathon - Cuộc thi làm phim đa quốc gia do Tập đoàn Aptech Ấn Độ tổ chức. Đầu giải, các học viên Arena chỉ nhập cuộc bằng năng lực mình có nhưng cuối cùng, họ đã làm được nhiều hơn thế, khi mang về hai giải Vàng, một giải Bạc, một giải Đồng ở hạng mục 3D Animation Short Film và Motion Comics. Thành quả này một lần nữa chứng minh, các bạn trẻ Việt Nam có đầy đủ tố chất lẫn năng lực để nổi bật trên đấu trường sáng tạo quốc tế, và khẳng định chỗ đứng cho "cái nôi" của đào tạo thiết kế ứng dụng. Nếu nói về Mỹ thuật Đa phương tiện, thì đó phải là Arena Multimedia.

Trong nhiều năm, đội ngũ Arena luôn nói với nhau câu chuyện làm thế nào đưa Mỹ thuật Đa phương tiện đến gần hơn với người trẻ. Làm thế nào cho họ yêu thích lĩnh vực này, để từ sự hiếu kỳ trở thành niềm say mê. Chúng tôi muốn người trẻ tin vào gốc rễ bản thân, tôn trọng mọi giá trị mà ngành học mang lại, và chính từ các giá trị ấy buộc họ phải vươn xa hơn, mơ lớn hơn với những tiêu chuẩn cao hơn. Đấy là lý do trong suốt nhiều năm qua, Arena vẫn miệt mài kết nối với người trẻ, và những nỗ lực đó cuối cùng cũng có kết quả.

Mọi chuyện bắt đầu thay đổi khi chính những người trẻ xuất phát từ Arena Multimedia tự mình kể câu chuyện về Mỹ thuật Đa phương tiện bằng ngôn ngữ sáng tạo của họ. Nếu theo dõi chúng tôi đủ lâu, bạn ắt sẽ biết đến Đạo diễn Trần Đức Viễn, CEO RIO Creative Vietnam Trần Quang Tùng, Đạo diễn Kawaii Tuấn Anh, Art Director Nguyễn Minh Nhật... Họ là vài trong số nhiều cựu học viên bảo chứng cho chất lượng đào tạo của Arena suốt hai thập kỷ vừa qua. Nhưng đã tới lúc chúng ta gặp gỡ các gương mặt đại diện mới - Thế hệ chuyển giao có chung một nguồn năng lượng: Muốn vượt xa khỏi khuôn khổ đã có, thích tìm tòi, thích tiên phong và mơ những giấc mơ toàn cầu.

Đó là Nguyễn Trà Giang (Gydient) - Một trong những nhà sáng lập Fustic. Studio, một studio thiết kế tập hợp các bạn trẻ đang sinh sống và làm việc tại nhiều quốc gia trên thế giới. Fustic đã tham gia vào những dự án có sự góp mặt của các nghệ sĩ nổi tiếng như Billie Eilish, Bad Bunny, Eric Andre, Táo... hợp tác với các thương hiệu lớn như Facebook, Spotify, Adidas, Bitis, Uniqlo,... Đó là Lê Bảo - Vị đạo diễn vừa giành giải đặc biệt của ban giám khảo LHP Berlin lần thứ 71 ở hạng mục Encounters với tác phẩm "Taste". Đó là Hoàng Đăng - Tác giả đứng sau nhiều MV gây bão cõi mạng như Pho Real (LowG, BBNo$, Anh Phan), Vụ nổ lớn - Không quan trọng (MCK ft. Orijinn, Tage, Justatee, Trung Trần).

Tới lúc này, Arena biết rằng nhiệm vụ của chúng tôi không chỉ dừng lại ở kết nối, mà còn phải giúp đỡ người trẻ vượt qua chướng ngại để không phí hoài công sức của những thế hệ học viên đi trước đã mở đường. Thị trường sáng tạo Việt nói chung và lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện nói riêng sẽ còn vươn xa hơn nữa, bởi nó luôn gắn liền với giấc mơ của con người. Và đích đến của mỗi học viên Arena ở thời điểm hiện tại có lẽ ít nhiều đều có điểm chung: Tạo ra nét riêng và vươn ra thế giới, đưa đến những sản phẩm đạt tiêu chuẩn quốc tế và "phất cờ" cho những người làm thiết kế sáng tạo ở Việt Nam tiến lên.

Vẫn là Mỹ thuật Đa phương tiện nhưng còn hơn thế nữa!





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.

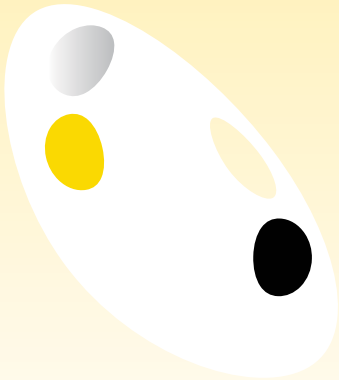
A creative circle, attracting passionate young boys and girls and teaching industry experts.

It's pure fun and rewarding to be with.

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

Arena Multimedia!





20 YEARS
WITH ARENA MULTIMEDIA

20 năm qua ta đã làm gì?

Khi Arena Multimedia vừa kết thúc chặng đường giáo dục năm thứ 20 và đang dần bước sang năm thứ 21, chúng ta lại có dịp để nói về hành trình dài vượt qua nhiều thử thách, nhưng vẫn vững vàng đồng hành cùng cộng đồng sáng tạo Việt xuyên suốt hai thập kỷ của đơn vị này.

3

Chương trình đào tạo

AMSP
Arena Multimedia Specialist Program

GDIM
Graphic Design & Interactive Media

AVG
Animation, VFX & Gaming

4.000+
Học viên **đang theo học**

20.000+
Học viên **đã tốt nghiệp**

20.000+
Đồ án **xuất sắc**

8 Cơ sở trên toàn quốc

2007

Arena Nguyễn Đình Chiểu

TP. HỒ CHÍ MINH

2009

Arena Đống Đa

HÀ NỘI

- **Giải thưởng Sao Khuê** cho chương trình Đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện (AMSP) do hiệp hội phần mềm Việt Nam (VINASA) trao tặng
- Danh hiệu **"Đơn vị đào tạo uy tín nhất"** do tập đoàn APTECH trao tặng
- Danh hiệu **"Đơn vị Đào tạo Xuất sắc toàn cầu"** do tập đoàn APTECH trao tặng

2012

Arena Cầu Giấy

HÀ NỘI

- Chứng nhận **Bản quyền giáo dục thương hiệu Arena Multimedia**
- Danh hiệu **"Đơn vị Đào tạo Xuất sắc toàn cầu"** do tập đoàn APTECH trao tặng

2014

- Nhận 2 giải thưởng **Brand Excellence Award** và **Super Achiever Award** - Đơn vị có quy mô và hoạt động đào tạo xuất sắc nhất toàn cầu cho Arena Multimedia (Nguyễn Đình Chiểu)

2015

- Giải thưởng **"Đơn vị Phát triển Thương hiệu Xuất sắc nhất toàn cầu"** do tập đoàn APTECH trao tặng
- Danh hiệu **"Đơn vị Đào tạo Xuất sắc toàn cầu"** do tập đoàn APTECH trao tặng

2017

Arena Hồ Văn Huê

TP. HỒ CHÍ MINH

2019

Arena Hà Đông

HÀ NỘI

- Danh hiệu **"Đơn vị Đào tạo Xuất sắc toàn cầu"** do tập đoàn APTECH trao tặng

2021

Arena Tân Bình

TP. HỒ CHÍ MINH

2023

Arena Quận 6

TP. HỒ CHÍ MINH

2024

Arena Long Biên

HÀ NỘI



20 YEARS WITH

20 NĂM TIÊN PHONG

ARENA MULTIMEDIA

Quay ngược dòng thời gian, bạn có nhớ lần đầu tiên biết đến Arena của mình là khi nào không? Câu trả lời của mỗi người có lẽ sẽ khác nhau, 5 năm, 10 năm, 15 năm. Thậm chí, có những người đã theo dõi thương hiệu từ những ngày đầu tiên - cách đây 20 năm trước.

Năm 2004, Arena Multimedia chính thức có mặt tại Việt Nam, đưa Mỹ thuật Đa phương tiện đến gần hơn với các bạn trẻ đam mê sáng tạo. Thời điểm ấy, có quá nhiều sự hoài nghi trước mỗi mùa tuyển sinh. Mọi người dường như đợi để xem, thương hiệu này sẽ làm gì với những thứ mà họ "vẽ" ra về một chương trình đào tạo đầy lạ lẫm. 2 năm rưỡi, 5 học kỳ và 5 đồ án - bằng ngần ấy "vốn liếng", khó mà tin được nơi đây có thể mở ra những cơ hội nghề nghiệp triển vọng cho các bạn trẻ Việt Nam. Chỉ đến khi lứa học viên đầu tiên của Arena xuất hiện, chính thức vươn mình vào thị trường lao động với đa dạng danh xưng, đảm nhận đa dạng công việc, người ta mới hiểu ra cách vận hành của cộng đồng sáng tạo này: Phát hiện, bồi dưỡng và trao quyền để mỗi bạn trẻ sống đúng với khả năng, bằng chính các nghề nghiệp được định danh trong lĩnh vực Multimedia Design.

Cứ mỗi năm trôi qua, Arena Multimedia lại cho chúng ta thấy một lứa học viên nữa trưởng thành. Từ những học viên đời đầu 8x nay đã chạm ngõ tuổi 40, đến những cô cậu Gen Z sinh sau năm 2000. Họ đã bền bỉ để lời đồn về một lĩnh vực "sớm nở chóng tàn" chỉ còn là quá khứ. Họ đã không ngừng chứng minh để định kiến về một thế hệ "khác người" cũng dần dần nhạt phai. Cứ thế, Arena đã song hành với các bạn trẻ Việt và cùng họ lớn lên từng ngày, như cách thương hiệu này vẫn đang tiếp tục và sẽ còn thật nhiều những cột mốc đáng nhớ nữa trong hành trình sắp tới. Chỉ cần được tin tưởng và ủng hộ, Arena sẽ luôn ở đây, cho tới ngày mà bạn lại được nhìn thấy Arena ở tuổi 25, 30, chắc chắn là như vậy!


PROJECT SEM 1
Nông Trại Trái Cây Hữu Cơ
DÂU MỸ
ALBION
TÁO
GRANNY
SMITH
PROJECT SEM 1
Nông Trại Trái Cây Hữu Cơ
ORGANIC
AURIEL
Lam Hien
THE FIGHTER
STRIKE FREEDOM GUNDAM
MASTERGRADE EXTREME
Derthandi
GENICHIRO
WORLD
WARCRAFT
AURIEL

20 YEARS WITH

ARENA MULTIMEDIA

20 NĂM ĐỔI MỚI



20 năm là con số quá dài để một đơn vị đào tạo thiết kế ứng dụng có thể duy trì tại thị trường Việt Nam. Trải qua những biến động thời cuộc, Arena Multimedia vẫn ở đây, và sau mỗi năm, đơn vị này lại có nhiều thay đổi mới, tạo ra sức hút mạnh mẽ hơn đối với các bạn trẻ yêu thích Mỹ thuật Đa phương tiện. Vậy điều gì đã làm nên một Arena có sức sống mãnh liệt đến thế?

Câu trả lời nằm ở chương trình đào tạo. Sự phát triển chương trình đào tạo tại Arena là cả một quá trình. Sở hữu bộ khung chương trình vững chắc với các kỳ học liên kết chặt chẽ với nhau, ở từng giai đoạn, nơi đây lại đổi mới mô hình đào tạo nhằm gắn bó sâu sắc hơn với thị trường Việt Nam.

Hãy nhìn lại những năm 2000, gần như chương trình sơ khai của Arena chỉ chuyên về Thiết kế đồ họa và Thiết kế Website. Tới khoảng 2014 - 2015, khi ngành Game đang trên đà nở rộ, Arena lại quyết định bổ sung thêm mảng Game Design vào kỳ III, với sự đầu tư lớn cả về thời lượng lẫn chất lượng. Năm 2021, trong bối cảnh nhu cầu tuyển dụng nhân sự thiết kế App và UX/UI tăng cao, Arena nhận ra rằng đã tới lúc phải nâng cấp nội dung kỳ II, bằng cách thay đổi tên chương trình thành Digital Product Design (bao gồm cả Website và App) đồng thời ứng dụng phần mềm Figma vào giảng dạy, biến học kỳ này trở nên thân thiện hơn với học viên. Năm 2022, vì cần tập trung nâng cấp mảng Game và giảm tải thời lượng của một học kỳ (Film & Game) nên chương trình đào tạo được chuyển thành năm học kỳ. Ngoài việc cập nhật những kiến thức, phần mềm mới, Arena Multimedia còn bổ sung thêm những môn học nhằm bổ trợ kỹ năng giúp học viên đáp ứng tối đa với nhu cầu thị trường. Không dừng lại ở đó, vào năm 2024, Arena Multimedia tiếp tục công bố hai chương trình đào tạo mới là Graphic Design & Interactive Media (GDIM) và Animation, VFX & Gaming (AVG) - đánh dấu sự đột phá trong việc đổi mới chương trình đào tạo, đón đầu sự phát triển của thị trường giải trí và yêu cầu nâng cao chất lượng của thiết kế sáng tạo trong lĩnh vực truyền thông và xây dựng thương hiệu của doanh nghiệp.

Một trong những lý do khác để Arena đứng vững trong lòng nhiều thế hệ là dù có thay đổi bao nhiêu chương trình đi chăng nữa, họ vẫn luôn trung thành với triết lý: Đặt niềm tin lớn lao vào học viên, luôn bên cạnh dìu dắt khi cần thiết, đưa ra chuẩn mực cao và đảm bảo "thước đo chất lượng đào tạo" ổn định. Cuộc sống xoay chuyển từng ngày và Arena cũng chưa bao giờ ngừng cập nhật những điều mới mẻ trong từng giai đoạn, từng thử thách. Vì thế, mỗi lần gặp lại Arena, bạn sẽ cảm thấy nơi đây có một diện mạo mới, vừa lạ mà vừa quen, giống như cái cách mà nó đã tồn tại suốt hơn 2 thập kỷ.



20 YEARS WITH

ARENA MULTIMEDIA

20 NĂM KẾT NỐI

Tại sao không phải 10 năm, 15 năm mà lại là 20 năm kết nối? Vốn dĩ, con số 20 luôn là một cột mốc cực kỳ ý nghĩa. Nó vừa đủ dài để chứng minh cho thành quả của những gì đã qua, vừa đủ ngắn để tràn đầy hy vọng cho những gì sắp tới. Với Arena Multimedia, 20 năm không chỉ là tiên phong và đổi mới, mà còn là câu trả lời cho ước vọng lớn lao: Tạo ra một cộng đồng sáng tạo chào đón mọi thành phần, mọi lứa tuổi, từ học sinh đến sinh viên đến những người đi làm. Đây là lãnh địa của chúng tôi, nếu thích, mời bạn nhập cuộc.

Nếu cần có minh chứng nào rõ ràng nhất cho việc tạo dựng một thế giới sáng tạo cho nhiều thế hệ trẻ Việt Nam, thì đó chính là Arena Media Showcase - Sự kiện trưng bày quy mô lớn tái hiện lại những dấu ấn đặc biệt trên hành trình 20 năm. Lần đầu tiên, các sản phẩm đồ án xuất sắc nhất của học viên Arena trong vòng 2 thập kỷ được "trình làng" trước công chúng. Lần đầu tiên, những thế hệ học viên từ muôn ngả trở về "nhà". Mọi cảm xúc đều trọn vẹn, có cả nụ cười và những giọt nước mắt ngày gặp lại. Sau tất cả, 20 năm không chỉ để chứng minh tài năng có thể đưa những người trẻ yêu sáng tạo đi xa đến đâu, mà còn khẳng định khi niềm đam mê tìm thấy bệ phóng vững chắc, thì chúng ta hoàn toàn có thể tự hào vì một chặng đường dài đã đi cùng nhau, và tạo ra những giá trị cộng hưởng từ niềm tin thuở ban đầu.

Bắt đầu từ những kết nối nhỏ với học viên, Arena Multimedia đã thu hút thêm nhiều người đồng hành mới: Họ là các chuyên gia đầu ngành, các nhà tuyển dụng uy tín, các nhân vật đang hoạt động tích cực trong lĩnh vực truyền thông - giải trí,... Không chỉ là những cơ hội hợp tác, những câu chuyện được kể, những chia sẻ được lắng nghe và đồng cảm, cộng đồng sáng tạo Arena thực sự mang đến những thay đổi tích cực cho chính những người tìm thấy cảm hứng từ nơi đây.

Thạc sĩ Vũ Anh Đức - Giám đốc đào tạo Arena Multimedia từng chia sẻ: "Thỉnh thoảng, tôi lại bắt gặp vài cái tên, vài gương mặt quen thuộc ở một sản phẩm hoặc dự án nào đó, tôi thấy rất mừng cho các em. Vì tôi biết rằng học viên của mình sau khi ra trường vẫn đang theo nghề bằng tất cả hạnh phúc và đam mê." Đây có lẽ là giá trị lớn nhất trong 20 năm kết nối mà Arena muốn nhắc nhớ. Cộng đồng sáng tạo này cũng giống như một gia đình lớn, nơi mọi thành viên dù đi muôn phương vẫn luôn dõi theo bước chân nhau, để san sẻ, để tự hào, để kết nối mãnh liệt và tôn vinh sự đa dạng của mình.


ARENA

20 YEARS WITH

20 NĂM TIẾN LÊN

ARENA MULTIMEDIA



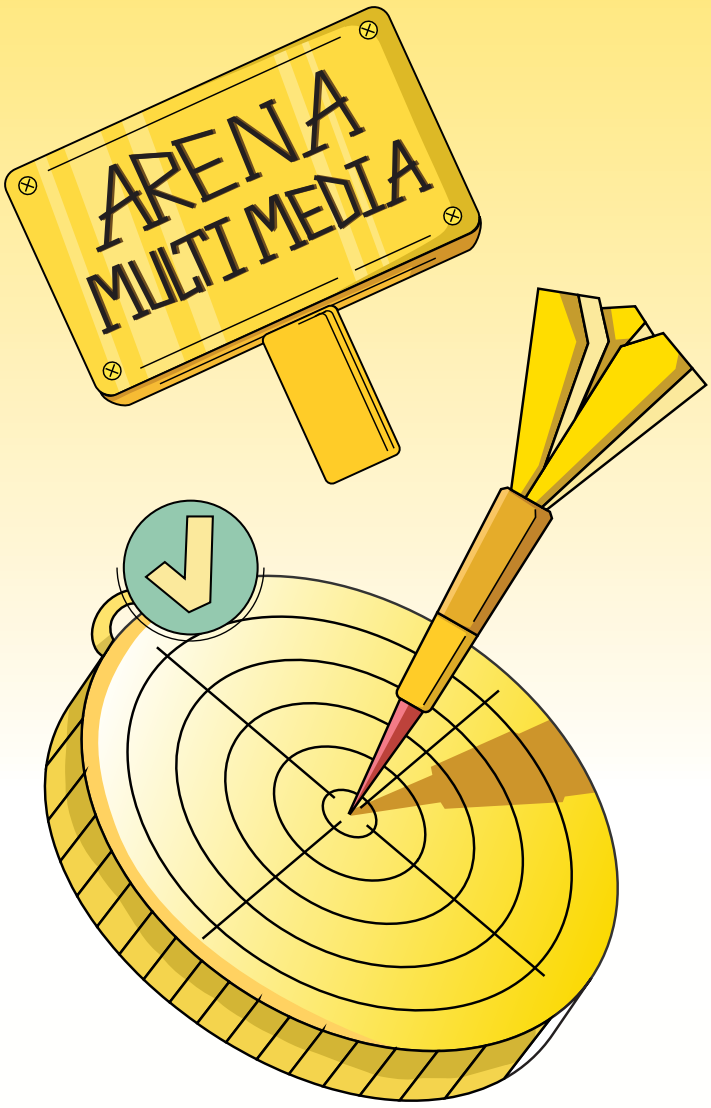
Một đơn vị đào tạo thiết kế ứng dụng có thể ghi dấu ấn với mọi người bằng cách nào? Ắt hẳn phải có những con người thật đặc biệt, những cái tên đủ sức làm cho thương hiệu đó trở nên thú vị. Suốt 20 năm qua, các lứa học viên mang theo kiến thức, kinh nghiệm rời khỏi nơi đây đều hoàn thành tuyệt vời vai trò kết nối và quảng bá Arena Multimedia. Những cái tên như Kawaii Tuấn Anh - Đạo diễn, nhà sáng lập ALIEN Media, Trần Đức Viễn - Đạo diễn FAPTV, Nguyễn Minh Nhật - Art Director tại Sparx* - a Virtuos Studio, Trần Quang Tùng - CEO tại RIO Creative Vietnam, Hoàng Đăng - Đạo diễn của Antiantiart, Trần Chí Linh - CG Generalist tại CYCLO VFX, Nguyễn Trà Giang - Founder tại EVA, Tuấn Ngọc Hương Giang - 3D Art Director thuộc SONZAI đều mang đúng tinh thần của Arena: Không ngừng sáng tạo và thực chiến. Họ trở thành biểu tượng cho một thế hệ cựu học viên thành công và trở thành lý do rất lớn khiến mọi người yêu mến thương hiệu này cho tới tận bây giờ.

Dĩ nhiên, không ai thừa nhận mình đang gánh vác trọng trách lớn lao đó, nhưng chắc chắn, họ cũng cảm nhận được vai trò của mình trên chặng đường này, ở vị trí này trong thị trường sáng tạo Việt. Đó là những người luôn chơi cuộc chơi theo cách riêng của mình, không ngần ngại chia sẻ để tiếp thêm sức mạnh cho những ai ao ước đi con đường họ từng đi. Điều đó thể hiện rõ ràng ở cách mà họ trân trọng mọi sản phẩm, biến những điều không thể thành có thể và dùng chính thành tựu rực rỡ đặt vào tay những kẻ mộng mơ đang muốn trở thành "ai đó" trong "địa hạt" Multimedia Design.

Nhiều năm về sau, tên tuổi của họ vẫn được nhắc đến như để khẳng định rằng những thế hệ Arena rất tài năng. Niềm tự hào khi nhìn thấy ai cũng trưởng thành, cống hiến trong mọi ngành nghề và dần khẳng định tên tuổi Việt Nam trên trường quốc tế khiến Arena có thêm động lực để tiến lên phía trước. Suốt 20 năm qua, dù thị trường có nhiều thay đổi, dù có những giai đoạn người ta bàn đến chuyện khi nào Arena nên khép lại sứ mệnh của mình, thì Arena vẫn ở đó, để chứng minh nơi đây không chỉ là một đơn vị đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện, mà còn là nơi mỗi bạn trẻ thể hiện năng lực bản thân, trở thành bệ phóng vững chắc giúp họ bước chân vào cánh cửa ngành sáng tạo, thậm chí là bất cứ cánh cửa nào trong tương lai.

HIGHLIGHT EVENTS

Những hoạt động đáng chú ý


ARENA
MULTI MEDIA

Các diễn giả đồng hành trong năm 2024



ANH
LÊ ĐỨC ANH
Project Manager
Funtap



ANH
MỸ BÙI
Founder
Táo hậu kỳ



ANH
CHRISTOPHER DINH
Admin
Group Trà Đá Cinema



ANH
HOÀNG ĐĂNG
Art Director
Antiantiart



ANH
ĐẠT PHAN
Họa sĩ



ANH
HOÀNG DŨNG
Đạo diễn
ColorMedia



CHỊ
DƯƠNG THỊ QUỲNH GIANG
3D Artist



ANH
NGUYỄN HỒNG GIANG
3D Artist
Koei Tecmo



ANH
ĐẶNG HẢI HÀ
Executive Creative Director
Balance Studio



ANH
TRẦN HOÀNG HẢI
CEO/Founder
LumiGrade



ANH
LÊ ĐỨC HIỆP
Creative Director



ANH
VÕ HOÀNG HIẾU
Head of Creative Department
Biz-Eyes



ANH
HIẾU VŨ MOTION
Freelance Designer



ANH
VÕ THANH HÒA
Đạo diễn
89s Group



ANH
HOÀNG NGUYỄN
Co-Founder
GEEK Up



ANH
CAO ÂU NHẤT HOÀNG HUÂN
Associate Art Director
Sparx* - a Virtuos Studio



ANH
KAWAII TUẤN ANH
Founder
Alien Media



ANH
KHOACHIM
Co-founder
Vietnamme



ANH
LÊ DOÃN ĐĂNG KHOA
Founder & CEO
Rare Reversee



ANH
ĐOÀN HOÀNG KIỆT
3D Generalist



ANH
NGUYỄN TRƯƠNG KIÊN
Founder
Zodiac II Media



ANH
TRẦN CHÍ LINH
VFX Generalist
CYCLO VFX



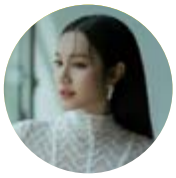
ANH
ĐOÀN NGỌC MINH
Đạo diễn



ANH
MỌC
Editor & VFX Artist
Antiantiart



CHỊ
HỒ MAI NGỌC
Country Manager
Wacom Vietnam



CHỊ
MAI BẢO NGỌC
Nhà sản xuất
89s Group



ANH
TRẦN HỒNG NGỌC
Giám đốc Sáng tạo
Le Bros



CHỊ
PHOENIX HO
Co-founder
Doanh nghiệp Xã hội
Hướng nghiệp Sông An



ANH
ĐINH VIỆT PHƯƠNG
Giám đốc
3DART.,JSC



ANH
TRỊNH THÁI SƠN
Creative Director
Sparta VFX Studio



CHỊ
QUẢN PHƯƠNG THANH
Đạo diễn



ANH
ĐẶNG NGỌC THANH
Giám đốc Sáng tạo
LG Vietnam



CHỊ
VŨ PHƯƠNG THANH
Tổng giám đốc
Instory



CHỊ
ĐOÀN THÙY
Creative Director
Instory



ANH
TK
3D Artist
Antiantiart



ANH
UDIT BHARDWAJ
COO & Managing Director
Alien VFX Studio



CHỊ
NGUYỄN HUỲNH NHÃ UYÊN
Creative Director
Pencil Group

Các đối tác đồng hành trong năm 2024




TuGia


ARTS & CRAFTS

NANLITE

LBM
LÊ BẢO MINH



DAV

1959






NAPA

ĐẠI NAM
UNIVERSITY

USTH


UEH
UNIVERSITY

UEL

ĐẠI HỌC
VĂN LANG

PTIT

SEDBERGH
VIETNAM




Xuân mang nét Tết, Khai niên rộn ràng



01

Talkshow
Winning slides - Kỹ năng thuyết trình vạn người mê

Sự kiện
Phiên giao dịch việc làm và hướng nghiệp

Workshop
TẾT trong Thiết kế

Workshop
QUAY PHIM

Arena Honoring Ceremony
Spring Semester

Cuộc thi
Nét Tết

Multimedia Talk
Thiết kế nhân vật Game - Từ đam mê đến sự nghiệp

Alumni Talk #1
Một lần kể hết hành trình khởi nghiệp ngành Hậu kỳ

Arena Tour
Trải nghiệm một ngày làm sinh viên ngành thiết kế

02

Trò chuyện đầu xuân cùng Đạo diễn Võ Thanh Hòa
GenZ & Cuộc chơi điện ảnh

Alumni Talk #2
Gặp gỡ anh Nguyễn Trương Kiên "Phù thủy" visual của loạt MV triệu view

03

Workshop
Sản xuất viral clip bằng smartphone

Arena x Hội máu Hà Nội
Workshop - Thiết kế

Ngày hội
Tư vấn tuyển sinh - Hướng nghiệp 2024

Ngày hội
Tư vấn tuyển sinh tại Đại học Bách Khoa

Talkshow
Thiết kế truyền thông trong xây dựng thương hiệu (Học viện Phụ nữ Việt Nam)

Workshop
Creative Video

Khóa học
"Dream, Design, Do"

Multimedia Talk
Xu hướng thiết kế cho Local Brand Việt Nam

Demo Class
Sản xuất viral clip bằng smartphone

Triển lãm & Vinh danh cuộc thi Nét Tết

Arena Open Day
Chọn Multimedia Design - Mở cửa tương lai

Spring Trip 2024
Arena Unity



Kết lại năm cũ, trong không khí Tết đến xuân về của năm 2024, lần đầu tiên Arena Multimedia tổ chức cuộc thi Nét Tết, khởi đầu năm mới theo một cách hào hứng và nhân văn nhất, tạo sự kết nối giữa các bạn trẻ yêu thích nghệ thuật.

NÉT TẾT - Cuộc thi Vẽ và Short video được tổ chức bởi Arena Multimedia, đem đến những trải nghiệm, niềm vui sáng tạo và sự thử thách mới dành cho các bạn học sinh, sinh viên với độ tuổi từ 15 đến 22 trên khắp vùng miền tổ quốc. Cuộc thi mong muốn lan tỏa những câu chuyện, nét đặc sắc chỉ có trong Tết cổ truyền Việt Nam tới cộng đồng người Việt Nam và bạn bè khắp thế giới.

Nét Tết - Nơi người trẻ kể về Tết bản địa

Tết Nguyên Đán - khoảnh khắc mong chờ nhất, tượng trưng cho sự giao thoa giữa truyền thống và hiện đại, là sự khởi đầu mới của một năm mới. Đất nước Việt Nam có 54 dân tộc anh em, trải dài 63 tỉnh thành từ Bắc tới Nam. Mảnh đất hình chữ S thân thương mang những nét văn hóa đa dạng, và cũng chính vì vậy, Tết quê hương cũng lưu giữ những nét đẹp văn hóa riêng biệt, đặc trưng theo từng vùng miền. Mỗi một vùng sẽ có những cách "ăn Tết" khác nhau, phù hợp với bản sắc văn hóa của nơi đó. Khác biệt từ những điều nhỏ nhất, từ mâm cỗ đến trang phục, cách bài trí. Chính vì vậy, Tết Việt Nam luôn là những mảng màu thú vị trong tư duy của mỗi người làm sáng tạo.

Trải qua hơn hai tháng phát động với sự đồng hành của ba đơn vị: SanDisk, Phan Thị và Bảo tàng Tuổi trẻ Việt Nam, cuộc thi Nét Tết đã nhận về hơn 500 bài dự thi đến từ 338 thí sinh tham dự trên khắp mọi miền đất nước, trong đó có 127 trường THPT, Cao đẳng, Đại học có học sinh, sinh viên tham gia.



"Nét Tết nhắc nhở bạn trẻ cần giữ gìn văn hóa cổ truyền Việt Nam"

Th.S Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia và là Trưởng ban giám khảo cuộc thi chia sẻ về ý nghĩa cuộc thi Nét Tết: "Tết vừa là dịp để chúng ta nhìn lại một năm cũ đã qua, vừa là dịp sum vầy bên những người thân yêu. Vì thế, Nét Tết nhắc nhở bạn trẻ cần giữ gìn văn hóa cổ truyền Việt Nam và trân trọng những giá trị tốt đẹp của ngày Tết. Tôi hy vọng cuộc thi này sẽ tiếp tục được duy trì trong những năm sau, để các bạn thí sinh có thể gìn giữ văn hóa Việt qua các tác phẩm sáng tạo của mình".









Nhìn lại hành trình đã qua của Nét Tết, Th.S Vũ Anh Đức bày tỏ sự ấn tượng đối với các tác phẩm dự thi của các bạn học sinh, sinh viên. Anh cho biết: "Thật sự các bạn có góc nhìn sắc bén và thể hiện dấu ấn cá nhân đậm nét thông qua các tác phẩm của mình. Trong hạng mục Vẽ, tôi thấy được nét Tết ở vùng sông nước Cửu Long, chợ hoa đẹp thế nào, nét Tết của vùng Tây Nguyên đặc sắc ra sao, hoặc thấy được sự khác nhau giữa cái Tết miền Bắc và miền Nam. Ở hạng mục Video, sự đa dạng về màu sắc ngày Tết càng được thể hiện rõ ràng hơn. Các bạn có sự quan sát tốt về nhịp sống ngày Tết của người lao động trên đường phố, nét giản dị của làng xóm nơi miền quê xa xôi,... từ đó biến tất cả chất liệu ấy thành những thước phim sống động".



Lễ trao giải và triển lãm ở hai miền Bắc - Nam: Điểm sáng kết lại hành trình Nét Tết 2024 và lời bộc bạch từ những thí sinh xuất sắc

Vào ngày 23.03, nơi đầu cầu thủ đô Hà Nội, Nét Tết 2024 đã được tổ chức lễ trao giải tại Arena Hà Đông. Bên cạnh đó, nằm trong khuôn khổ sự kiện còn có Workshop: Vẽ do Họa sĩ Đỗ Hiệp hướng dẫn đã góp phần mở ra nhiều kiến thức, kỹ năng bổ ích trong việc hiện thực hóa những ý tưởng mới lạ và đa sắc màu của các bạn trẻ. Nối tiếp ngay sau đó, buổi lễ trao giải cũng đã được diễn ra tại TP.HCM. Đặc biệt, nằm trong khuôn khổ sự kiện còn có Talkshow: Cảm xúc, ý tưởng Vẽ & Video. Với sự tham gia của Đạo diễn Quản Phương Thanh và Họa sĩ Đạt Phan, buổi talkshow này chính là "điểm chạm" nhằm khơi nguồn cảm hứng cũng như bật mí những "bí kíp" giúp cho công cuộc sáng tạo của các bạn trẻ trở nên hiệu quả hơn.





Có mặt tại buổi lễ trao giải ở TP.HCM, bạn Trần Việt Hưng - Thí sinh đạt giải Nhì hạng mục vẽ đã chia sẻ về ý tưởng thực hiện tác phẩm "Tết Cửu Long": "Mình mong muốn có thể phát triển được mảng nghệ thuật của vùng Đồng bằng sông Cửu Long, từ đó đưa hình ảnh của quê hương mình lan tỏa rộng khắp cũng như thúc đẩy nền kinh tế của quê hương mình phát triển". Tại Hà Nội, bạn Nguyễn Lan Hương - Thí sinh đạt giải Ba hạng mục Vẽ nêu cảm nhận về ý nghĩa cuộc thi rằng: "Đối với mình, cuộc thi Nét Tết là sân chơi để thể hiện được góc nhìn cá nhân về ngày Tết truyền thống".

Theo sau Nét Tết, Arena nhiều hoạt động "chill phết"

Song song với cuộc thi Nét Tết, trong quý đầu tiên của năm 2024, Arena đã mở ra rất nhiều cuộc trò chuyện trực tuyến mang lại những kiến thức bổ ích và cơ hội gặp gỡ những gương mặt tiếng tăm trong ngành Sáng tạo. Đó là đạo diễn Võ Thanh Hòa cùng livestream Trò chuyện đầu xuân: GenZ & Cuộc chơi điện ảnh. Đó là anh Nguyễn Trương Kiên - "Phù thủy" visual của loạt MV triệu view. Đó là Mỹ Bùi - Founder Táo Hậu Kỳ cùng Một lần kể hết hành trình khởi nghiệp ngành Hậu kỳ.



Năm mới khởi đầu mới, Arena Multimedia hào hứng tham gia 2 ngày hội tuyển sinh ở hai đầu Nam - Bắc do báo Tuổi trẻ tổ chức, mở rộng phạm vi kết nối với các bạn trẻ, mang Mỹ thuật Đa phương tiện đến với những nhân tài tiềm năng trong lĩnh vực Sáng tạo. Không chỉ hỗ trợ các em và phụ huynh hiểu thêm về ngành, nghề, các cơ hội việc làm theo những cách thức thú vị nhất, tham gia ngày hội, Arena còn tổ chức nhiều hoạt động sáng tạo, để các bạn có thể hiểu thêm về khả năng, năng khiếu của mình và ra về với thật nhiều quà tặng, thật nhiều niềm vui.



Đặc biệt, trong quý đầu tiên của năm, ngày hội Open Day: Chọn Multimedia Design - Mở cửa tương lai do Arena tổ chức đã thành công trở thành điểm đến yêu thích dành riêng cho dân sáng tạo, trở thành điểm sáng đáng nhớ trong hành trình đầu năm 2024 của Arena. Tại đây, gần 200 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 và được truyền cảm hứng để mạnh dạn theo đuổi lĩnh vực đầy thách thức nhưng cũng không kém phần thú vị này.



Không ngừng tìm kiếm và mở rộng phạm vi để có thể kết nối được nhiều hơn với các bạn trẻ, đầu năm 2024, Arena tự hào khi có thể đồng hành cùng Báo Tiền Phong tổ chức Chuỗi sự kiện: Thiết kế truyền thông trong xây dựng thương hiệu với sự tham gia của các diễn giả: Nhà báo Nguyễn Tuấn Anh - Trưởng Ban sinh viên, Báo Tiền Phong, Tác giả của cuốn sách best-seller được nhiều bạn trẻ biết tới: "Xây dựng thương hiệu cá nhân để tự bán mình với giá cao nhất"; Thạc sĩ Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia và Tiến sĩ Vũ Tuấn Anh - Trưởng khoa Truyền thông & Văn hóa Đối ngoại - Học viện Ngoại giao.



Chuỗi sự kiện đi qua 7 trường đại học và mang đến 7 trải nghiệm khác nhau. Thông qua đó, Arena Multimedia đã có cơ hội tiếp xúc và gặp gỡ với nhiều bạn trẻ sinh viên Gen Z đầy cá tính, năng động, đồng thời truyền tải những kiến thức bổ ích, truyền cảm hứng đến thế hệ trẻ trong ngành Sáng tạo.

Cùng với những hoạt động đối ngoại, hợp tác tài trợ, bầu không khí ngay trong cộng đồng Arena đầu năm cũng cực kì sôi nổi với các buổi workshop, talkshow như: Talkshow: Winning slides - Kỹ năng thuyết trình vạn người mê cùng diễn giả Khoa Chim; Workshop: TẾT trong Thiết kế cùng Giám đốc Sáng tạo Trần Hồng Ngọc;... Đặc biệt, Lễ Vinh danh Arena Honoring Ceremony Spring Semester 2024 - nơi nhân tài sáng tạo hội tụ cũng là một ngày xuân nhiều cảm xúc với các bạn học viên Arena khi sự nỗ lực, cố gắng miệt mài được tri ân, vinh danh theo những cách trân trọng nhất.





Và nào đâu chỉ có thế, mùa xuân cũng là dịp của những chuyến đi. Khởi hành một năm mới, Spring Trip 2024: Arena Unity như một cuốn phim lưu giữ những ký ức thanh xuân đẹp đẽ nhất. Khởi hành cùng những nụ cười rạng rỡ, bằng một tâm thế hồ hởi ngập tràn hy vọng bước vào một năm mới, các bạn học viên Arena đã có một chuyến đi khó quên. Có thể gặp gỡ, vui đùa cùng những người bạn cùng chí hướng sau những giờ phút miệt mài phấn đấu vì đam mê, đây hẳn sẽ là những ký ức vàng son của đầu năm 2024 đối với cộng đồng học viên Arena. Kết thúc 3 tháng đầu năm với sự hân hoan và tâm thế ngập tràn hy vọng, mùa hè cận kề đang chờ ở phía trước của các bạn sẽ còn rực rỡ hơn rất nhiều.




ARENA
Unity









Hè sang trang mới

NEW AGE OF MEDIA & ENTERTAINMENT

Mùa hè năm 2024 đối với các bạn trẻ yêu thích Sáng tạo đã trở nên nóng hơn bao giờ hết khi Arena Multimedia ra mắt 2 chương trình đào tạo mới: Graphic Design & Interactive Media và Animation, VFX & Gaming.







04

Workshop
Thiết kế poster phim

Arena Info Day 2024
CHẠM
Mở cửa ngành Sáng tạo

Talkshow
Brand Strategy - Chiến lược thương hiệu

Workshop
Bí quyết tạo CV Portfolio
chuyên nghiệp

Talkshow
Khám phá thiết kế đồ họa
3D & Game

Workshop
Thiết kế xấu thế nào, đẹp
ra sao?

06

Kiến tập ngành
Mỹ thuật Đa phương tiện

Seminar
3D Animation & VFX

Workshop
Art vs Design

Workshop
Skillup CV & Portfolio

Workshop
Explore UI/UX

05

Workshop
Design your personal brand

Chung kết Giải bóng đá
Arena Champion League 2024

Exhibition & Project
Evaluation 2024

Talkshow
Thiết kế truyền thông trong
xây dựng thương hiệu
(Học viện Hành chính Quốc gia)

Sự kiện
Ngày hội gắn kết GD với
thị trường LĐ tại Đông Anh

Summer Trip 2024
Beach Bum

Talkshow
Thiết kế truyền thông trong xây dựng
thương hiệu (Đại học Đại Nam)

Workshop
"Sekkei"

Talkshow hướng nghiệp
Chọn đại hay chọn đúng?

Summer Trip 2024
GO! CAMPING

Lễ công bố chương trình đào tạo mới
New Age of Media & Entertainment



Đứng trước sự thay đổi mạnh mẽ của ngành công nghiệp Sáng tạo với hàng loạt công nghệ mới ra đời, yêu cầu tuyển dụng của doanh nghiệp và thị trường dần trở nên khắt khe hơn, với những yêu cầu về chuyên môn và kỹ năng sâu hơn, tạo nên thách thức không hề nhỏ đối với các bạn trẻ đang muốn dấn thân vào lĩnh vực sáng tạo. Đi cùng xu thế đó, Arena Multimedia đã quyết định mang đến 2 chương trình đào tạo mới mang tên: Graphic Design & Interactive Media (GDIM) và Animation, VFX & Gaming (AVG). Như một sự kiện góp phần đánh dấu cột mốc lịch sử trên hành trình 20 năm có mặt tại Việt Nam, Lễ công bố chương trình đào tạo mới với chủ đề "New Age of Media & Entertainment" được tổ chức vào ngày 25.05 với sự tham gia của báo đài, các chuyên gia trong ngành và nhận được sự quan tâm của các giảng viên cùng các bạn trẻ yêu thích Sáng tạo trên khắp mọi miền đất nước.

"Làn gió mới" trong chương trình đào tạo đặc biệt của Arena Multimedia

Với hai chương trình mới, học viên sẽ được lựa chọn tập trung chuyên sâu hơn về ngành mà mình yêu thích và có thế mạnh, mong muốn phát triển lâu dài trong tương lai. Đây là sự khác biệt rõ ràng nhất mà Arena Multimedia đặc biệt nhấn mạnh tại buổi lễ công bố, được xem là bước ngoặt thay đổi mục tiêu đào tạo: Chuyển từ đào tạo kiến thức đa ngành sang đào tạo tập trung, chuyên môn hóa.

Theo đó, chương trình GDIM sẽ dành cho các bạn trẻ yêu thích Thiết kế 2D, Thiết kế App – Website và Motion Graphics. Bên cạnh việc đào tạo kỹ năng sử dụng các công cụ, phần mềm cơ bản, chương trình GDIM còn trang bị những kiến thức chuyên sâu hơn về thẩm mỹ, lịch sử, văn hóa, phương pháp luận sáng tạo, kỹ năng nghiên cứu, giúp học viên tự tin tham gia vào các dự án nhận diện thương hiệu lớn cho những doanh nghiệp hàng đầu trong tương lai.





Trong khi đó AVG là chương trình đào tạo đặc biệt chuyên sâu về hoạt hình 3D (3D Animation), Kỹ xảo (VFX) và Game. Khác với chương trình GDIM chuyên sâu về 2D, chương trình AVG mang đến những môn học và kỹ năng đặc thù về Kỹ xảo 3D và thực tế ảo nhằm đào tạo các bạn học viên khẳng định mình trong lĩnh vực sản xuất nội dung giải trí (Hoạt hình, Kỹ xảo cho phim, TVC, MV hay Thiết kế Game).



GDIM và AVG: Chương trình đào tạo chuyên sâu đáp ứng những tiêu chuẩn khắt khe của thị trường Sáng tạo mới

Từ khi bắt đầu đặt nền móng tại Việt Nam, Arena Multimedia chỉ giảng dạy một chương trình duy nhất là AMSP (chương trình đào tạo Thiết kế Mỹ thuật Đa phương tiện). Chương trình này được thiết kế phù hợp với hoàn cảnh của đất nước Việt Nam trong giai đoạn 2005-2020. Khi đó khái niệm Thiết kế Mỹ thuật Đa phương tiện còn quá mới, ngoài Arena triển khai chương trình này ra thì chưa có đơn vị tư nhân, hay các trường chính quy đào tạo (Mỹ thuật Đa phương tiện chỉ mới có mã ngành và được triển khai 6-7 năm trở lại đây). Vào thời điểm bắt đầu, nghề Thiết kế ở Việt Nam chỉ được biết đến với một số chuyên ngành đặc trưng như Thiết kế đồ hoạ, Thời trang, Kiến trúc, Nội thất, tạo dáng công nghiệp,...



Xuyên suốt 2 thập kỷ cho đến hiện tại, sứ mệnh của chương trình Arena Multimedia Specialist Program (AMSP) đã rất thành công. Với việc trang bị cho các bạn tổng quan kiến thức về Đồ hoạ, Thiết kế Web/app, Làm phim, Game và 3D Animation, Arena Multimedia đã cung ứng cho thị trường Việt Nam trong giai đoạn từ những năm 2004 đến bây giờ nguồn nhân sự cực kỳ lớn. Tuy nhiên thời gian gần đây, thị trường Việt Nam đòi hỏi những sản phẩm có yêu cầu khắt khe hơn về mỹ thuật và kỹ thuật. Bởi lẽ, ngoài việc đáp ứng theo tiêu chuẩn trong nước thì những dự án mang tính toàn cầu, đa quốc gia đều có những yêu cầu chất lượng rất khắt khe. Ví dụ như nền điện ảnh Việt Nam ngày càng yêu cầu nâng cao chất lượng hình ảnh và kĩ xảo cao hơn để cạnh tranh với các tác phẩm trong và ngoài nước. Đặc biệt hơn là tham vọng có thể sản xuất nhiều thể loại phim tiếp cận tới nhiều tập khách hàng hơn. Không chỉ riêng ngành Điện ảnh, các sản phẩm về đồ họa, bao bì, tem nhãn và thương hiệu cũng đòi hỏi sự mới mẻ đổi mới, phá cách ấn tượng hơn trước rất nhiều. Chính vì điều này, hai chương trình đào tạo mới được Arena cập nhật và bổ sung nhằm giúp giải quyết những vấn đề mà doanh nghiệp và thị trường cần.

Với hai chương trình đào tạo mới là GDIM và AVG, việc học và đào tạo sẽ tập trung hơn, chuyên sâu hơn với việc định hướng nghề và học tập nghề với thời gian dài hơn và học đúng chuyên ngành hơn. Kết hợp với việc chủ động trong chọn nghề, cũng như sự am hiểu về nghề nghiệp hơn trước rất nhiều từ người học, Arena Multimedia hy vọng hai chương trình mới lần này sẽ giúp người học có một lộ trình học đúng và đủ những gì người học muốn hơn.





Nâng cấp toàn diện bộ kỹ năng sáng tạo, nhanh chóng chạm đến thành công

Thạc sĩ Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia cho biết từ chương trình cũ AMSP (Chuyên gia Mỹ thuật Đa phương tiện) dài 2,5 năm với những mảng kiến thức rộng nhưng dàn trải, hai chương trình GDIM và AVG được ra đời, sẽ rút gọn về thời gian còn 2 năm, nhưng sẽ có sự tập trung cao hơn về từng mảng chuyên môn, giúp người học rèn luyện sâu hơn, vững vàng hơn về kiến thức nền tảng, tư duy thẩm mỹ và đặc biệt kỹ năng làm nghề.

Bên cạnh đó, anh chia sẻ thêm: "Trong ngành Thiết kế Đồ họa hiện nay, điều quan trọng nhất là tư duy thẩm mỹ và phương pháp sáng tạo. Với chương trình GDIM và AVG, chúng tôi sẽ tập trung hơn nữa vào việc nâng cấp 2 yếu tố này cho các bạn học viên qua từng giai đoạn". Bên cạnh kiến thức chuyên môn, kỹ năng mềm cũng đặc biệt được chú trọng. Bộ kỹ năng bao gồm: Làm việc nhóm, thuyết trình, thực hiện đồ án, giao tiếp,... đều được Arena trau dồi và nâng cấp liên tục cho học viên trong quá trình học.



Chia sẻ về những tâm huyết mà đội ngũ lãnh đạo, giảng viên Arena Multimedia gửi gắm vào chương trình mới, Thạc sĩ Vũ Anh Đức bày tỏ: "Thực tế không có một đơn vị đào tạo nào trên thế giới dám khẳng định 100% học viên học xong ra trường có việc làm, bởi đào tạo nghề là có sự đào thải. Vì thế chương trình mới của Arena Multimedia hướng đến mục tiêu đưa tỉ lệ học viên ra trường có việc làm cao hơn trước. Mục tiêu của chúng tôi là 85% học viên đã có việc làm khi lên nhận bằng tốt nghiệp trên sân khấu. Qua khảo sát doanh nghiệp và thị trường, tôi hi vọng rằng chương trình mới này sẽ mang đến chất lượng đào tạo tốt hơn, các bạn sẽ được học chuyên sâu hơn và đặc biệt là tỉ lệ học viên ra trường có việc làm cao hơn. Đó vừa là trăn trở, nhưng cũng là mục đích sau cùng của chúng tôi, những người làm công tác giáo dục".

Ra mắt hai chương trình Đào tạo mới, Arena Multimedia tin rằng chương trình GDIM và AVG sẽ là bệ phóng vững chắc sự nghiệp Sáng tạo cho Gen Z - những người luôn khao khát thành công và khẳng định bản thân. Trong tương lai, Arena mong muốn sẽ mang đến nhiều trải nghiệm mới trong phương pháp học tập, giúp bạn trẻ trở thành "người làm nghề" chuyên nghiệp và toàn diện.




ARENA
MULTIMEDIA
LÊ TUẤN MẪU
GRAPHIC DESIGN & INTERACTIVE MEDIA
ANIMATION VFX & GAMING


ARENA
MULTIMEDIA
ANIMATION VFX & GAMING
NGUYỄN ĐÌNH CHIỂU
LÊ TUẤN MẪU
HỒ VĂN HUÊ
AN BÌNH

Hòa nhịp mùa hè bất tận tại Arena Multimedia cùng những hoạt động kết nối sôi nổi

Bên cạnh sự kiện ra mắt chương trình đào tạo mới, Arena Multimedia đã tổ chức Arena Info Day 2024: CHẠM - Mở cửa ngành Sáng tạo được tổ chức vào ngày 14.04 ở cả 2 miền Nam - Bắc nhằm cung cấp các kiến thức cần thiết về ngành Mỹ thuật Đa phương tiện đến các thế hệ tiềm năng trong ngành Sáng tạo. Tham gia sự kiện, gần 300 bạn trẻ đã được cập nhật, khai phá những kiến thức mới về ngành nghề từ các chuyên gia. Đó là Thạc sĩ Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia và anh Nguyễn Hồng Giang - 3D Artist của Koei Tecmo, cựu học viên Arena Multimedia. Sau sự kiện, các bạn đã tìm được giải đáp cho câu hỏi Thiết kế Mỹ thuật Đa phương tiện là gì? Tại sao gọi là Thiết kế Mỹ thuật Đa phương tiện?,... Từ đó, biết được mình sẽ trở thành ai trong tương lai, làm công việc gì phù hợp và tạo ra những sản phẩm như thế nào.











Những buổi workshop, talkshow nâng cao kiến thức chuyên môn và kỹ năng mềm vẫn là một trong số những điều đáng tự hào của Arena. Trong quý 2 của năm 2024, chúng tôi mang đến Workshop: Explore UI/UX với sự tham gia của khách mời là anh Đặng Ngọc Thanh - Creative Director @ LG Vietnam, Workshop: Thiết kế poster phim cùng Creative Director Lê Đức Hiệp, Workshop: Bí quyết tạo CV Portfolio chuyên nghiệp, Talkshow: Khám phá thiết kế đồ họa 3D & Game, và rất nhiều những buổi gặp gỡ trò chuyện, hướng nghiệp khác.

Tại Arena, khi nói đến một trong số những dịp mà các bạn học viên vừa có cơ hội "flexing" thành quả nỗ lực sau những tháng ngày miệt mài học tập, lại vừa thể hiện được cá tính cùng cái tôi của mình rõ rệt nhất, thì chắc chắn chính là khi các bạn tham gia buổi bảo vệ đồ án tập trung: Exhibition & Project Evaluation. Trong tháng 5, Arena Multimedia đã tổ chức buổi bảo vệ đồ án tập trung kì Graphic Design tại khu vực phía Bắc với nhiều dấu ấn và nhiều cung bậc cảm xúc đáng nhớ.



Và nếu còn điều gì khiến mùa hè năm 2024 tại Arena Multimedia trở nên nóng hơn nữa, thì đó hẳn phải là Chung kết Giải bóng đá Arena Champions League 2024 cùng hai chuyến Summer Trip: Beach Bum và Summer Trip: GO! CAMPING dành cho học viên hai miền Bắc - Nam. Học hết sức, chơi hết mình, không ngần ngại khó khăn, hiên ngang đi về phía trước. Cứ như vậy, mùa hè 2024 đã trở nên cực kỳ sống động và sôi nổi trong ký ức của cộng đồng Sáng tạo Arena.





Thu đậm dấu ấn



CÙNG SHOWCASE NGHỆ THUẬT KỶ NIỆM 20 năm

Trong tháng 9, Arena Media Showcase: Beyond the Multiverse được Arena Multimedia tổ chức nhằm đánh dấu cột mốc 20 năm đồng hành cùng Mỹ thuật Đa phương tiện tại Việt Nam. Sự kiện gầy dựng được tiếng vang lớn trong cộng đồng Sáng tạo, ghi dấu nhiều cảm xúc khó quên. Cũng trong quý 3, cơ sở thứ 8 - Arena Long Biên chính thức khai trương, tưng bừng chào đón các bạn trẻ yêu thích Thiết kế Đồ họa, Kỹ xảo Điện ảnh và phát triển Game.



07

Lớp học trải nghiệm
Làm phim cơ bản cho người mới bắt đầu

Company Tour: 3DART

Arena Honoring Ceremony 2024 HN

Cuộc thi
100Hrs Creative Marathon

Workshop
Sáng tạo hơn 1% mỗi ngày

Arena Honoring Ceremony 2024 HCM

Hội thao 2024
Arena Sports Challenge

Alumni Talk #3
Gặp gỡ anh Trần Thanh Tuấn - Chuyên gia Animation "thổi hồn" cho loạt phim hoạt hình Disney

Arena Open Day
Học đúng - Làm trúng

08

Talkshow
Chạm ngõ VFX - Animation

Workshop
Quay phim bằng Smartphone

Seminar
Making Game

Lớp học trải nghiệm
Một ngày hóa thân thành 3D Artist

Lễ khai giảng
Chọn Arena - Sáng Destiny

Gala cuộc thi thiết kế FADATECH
Mẫu vải in Digital

Master Class
3D Game - Tư duy phân tích Textures

Hội thảo quốc tế
Khám phá phim trường ảo (Virtual Production) cùng Arena Multimedia

09

Workshop
Becoming AAA Artist

Company Tour: Funtap

Tọa đàm
Trường học hay Trường đời (Đại học Tài chính)

Arena Media Showcase
Beyond the Multiverse

Grand Opening Arena Long Biên

Lớp học trải nghiệm
Bỏ túi bí kíp chụp ảnh đẹp

Trung thu 2024
Vẽ ước mơ



Triển lãm Arena Media Showcase: Đánh dấu hành trình 20 năm biến Mỹ thuật Đa phương tiện từ lạ thành quen

Mùa thu năm 2024, nằm trong chuỗi các hoạt động nhằm kỷ niệm chặng đường 20 năm đồng hành cùng Mỹ thuật Đa phương tiện tại Việt Nam, Arena Multimedia tổ chức Arena Media Showcase: Beyond the Multiverse vào hai ngày 21 và 22.09. Đây không đơn thuần là một triển lãm, mà là cột mốc khẳng định hành trình 20 năm bền bỉ của Arena Multimedia, nơi từng bước đưa Mỹ thuật Đa phương tiện từ khái niệm xa lạ thành một lĩnh vực thân thuộc, đầy tiềm năng và được công nhận. Sự kiện cũng khơi gợi sự tò mò về những điều kỳ diệu mà ngành này có thể mang lại.



20 năm: Hành trình từ quá khứ đến hiện tại

Đến với Arena Media Showcase, người tham dự như lạc vào một thế giới nơi màu sắc, âm thanh, và cảm xúc hòa quyện. Không gian nghệ thuật của sự kiện là sự phản chiếu hành trình đầy thăng trầm nhưng cũng không kém phần rực rỡ của Arena.

Mỗi góc nhỏ của triển lãm đều chứa đựng những câu chuyện – từ các đồ án xuất sắc của học viên đến những dự án mang dấu ấn đổi mới. Hai thập kỷ trước, Mỹ thuật Đa phương tiện vẫn là một lĩnh vực xa lạ với nhiều người tại Việt Nam. Nhưng giờ đây, với hơn 20.000 học viên tốt nghiệp, Mỹ thuật Đa phương tiện không chỉ trở nên quen thuộc mà còn góp phần thay đổi diện mạo của nhiều ngành nghề trong xã hội hiện đại.

Những cựu học viên của Arena giờ đây đã là những nhà thiết kế đồ họa, đạo diễn, nghệ sĩ 3D,... Họ đang ngày ngày đóng góp vào những sản phẩm sáng tạo có mặt khắp mọi nơi: từ các bộ phim, video ca nhạc, quảng cáo đến những dự án công nghệ, trò chơi. Arena không chỉ là nơi học tập, mà với nhiều người, đó còn là nơi gieo mầm những ước mơ.

Trở lại Arena Media Showcase, nhiều cựu học viên chia sẻ rằng họ cảm thấy được sống lại những ngày tháng tuổi trẻ, nơi mọi thứ bắt đầu với niềm đam mê. Không chỉ là ngôi trường, Arena đã trở thành một phần ký ức, một dấu ấn khó phai trong hành trình trưởng thành và theo đuổi đam mê của họ.



Không chỉ dừng lại ở những góc trưng bày, Arena Media Showcase còn ghi dấu với chuỗi talkshow đầy cảm hứng, bao gồm: "TVC & MV Production in Multiverse" với Đạo diễn Hoàng Đăng (Antiantiart) và anh Nguyễn Trương Kiên (Zodiac II Media), "Graphic Design & Art" cùng Motion Designer Hiếu Vũ và Họa sĩ Đỗ Hiệp, "3D in Multiverse" với sự dẫn dắt của 3D Generalist Kaisou D và thầy Đào Trọng Đô.

Nhìn lại 20 năm, hành trình của Arena Multimedia là câu chuyện về sự kiên trì, đổi mới và kết nối. Arena đã chứng minh rằng Mỹ thuật Đa phương tiện không chỉ là một nghề, mà còn là một ngôn ngữ toàn cầu, nơi con người kể những câu chuyện bằng hình ảnh, âm thanh và chuyển động.

Arena Media Showcase 2024 đã khép lại, nhưng nó chỉ là một cột mốc trên hành trình không ngừng phát triển. Với mỗi thế hệ học viên, Arena không chỉ trao kiến thức mà còn khơi nguồn đam mê, giúp các bạn tìm thấy con đường của riêng mình.

Khai trương Arena Long Biên - Dấu ấn trong kỷ nguyên Sáng tạo mới

Với mật độ dân cư ngày càng dày đặc, giao thông khó khăn tại địa bàn TP Hà Nội, Arena Multimedia nhận thấy sự cần thiết phải có một địa điểm học tập thuận tiện và linh hoạt hơn cho các bạn trẻ phía Đông, bên kia bờ sông Hồng. Để đáp ứng mong mỏi giảm bớt thời gian di chuyển và tối ưu hóa trải nghiệm học tập, Arena Multimedia khai trương cơ sở mới tại số 564 Nguyễn Văn Cừ, P. Gia Thụy, Q. Long Biên, Hà Nội.



Buổi lễ khai trương cơ sở thứ 8 - Arena Long Biên diễn ra vào ngày 29.09, trong không khí trang trọng và ấm cúng với sự tham dự của đông đảo khách quý. Đại diện các đơn vị đối tác, các trường THPT và đại học, cùng đội ngũ giảng viên, cựu học viên, phụ huynh và các bạn trẻ đam mê Mỹ thuật Đa phương tiện đã quy tụ về đây.

Trong buổi lễ khai trương, anh Lê Hồng Hải - Giám đốc Arena Long Biên đã nhấn mạnh vị trí đắc địa của cơ sở mới: "Với khoảng cách chỉ khoảng 5 km so với Hồ Gươm, Arena Long Biên không chỉ thuận tiện cho việc di chuyển của học viên trong nội thành Hà Nội mà còn kết nối dễ dàng với các tỉnh lân cận như Hưng Yên, Thái Nguyên, Bắc Ninh". Bên cạnh đó, anh Hải cũng chia sẻ thêm về ưu điểm làm Arena Long Biên trở nên đặc biệt: "Việc 'ngăn sông cách cầu' đã tạo nên một không gian sống chậm rãi, khác biệt so với nhịp sống hối hả của trung tâm thành phố. Chính điều này đã giúp Long Biên giữ được những nét đẹp truyền thống, tạo nên một môi trường học tập lý tưởng."











Với việc khai trương cơ sở mới tại Long Biên, Arena Multimedia đã mở rộng quy mô hoạt động, khẳng định cam kết mang đến những trải nghiệm học tập tốt nhất cho sinh viên. Vị trí thuận lợi của Arena Long Biên giúp học viên tiết kiệm thời gian di chuyển, tạo điều kiện thuận lợi để tập trung vào việc học tập và thực hành. Bên cạnh đó, với hệ thống cơ sở vật chất hiện đại, chương trình đào tạo chuẩn quốc tế và đội ngũ giảng viên giàu kinh nghiệm, Arena Long Biên tự tin sẽ trở thành điểm đến lý tưởng cho những ai muốn theo đuổi sự nghiệp trong lĩnh vực Thiết kế Đồ họa, Kỹ xảo Điện ảnh và Thiết kế Game.





Cũng trong sự kiện khai trương Arena Long Biên, Th.S Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia chia sẻ thêm về câu chuyện Arena Long Biên đã ra đời để đến gần hơn với các bạn trẻ yêu sáng tạo như thế nào. Theo đó, anh cho biết: "Khi mở ra Arena Long Biên, chúng tôi đã tính toán rất kĩ đến nhiều yếu tố khác nhau. Chúng tôi có thể mở nhiều trung tâm, điều này không khó nhưng làm thế nào để duy trì chất lượng sản phẩm là điều quan trọng. Để có thể đem đến được quyết định như ngày hôm nay, tôi đã lắng nghe được nhiều câu chuyện của các bạn học viên vượt 20, 30 km, thậm chí đi lại hằng ngày từ một tỉnh thành khác để có thể lấy được con chữ. Ngoài ra, dựa vào thời điểm hiện tại, tôi tự tin khi đội ngũ giảng viên có kinh nghiệm dày dặn trong việc giảng dạy. Chính những điều đó, chúng tôi đã quyết định mở ra cơ sở thứ 8 cùng với sự góp sức của các đội ngũ, thành viên Arena Multimedia để đem đến một nơi vừa gọi là nhà, vừa là nơi để ươm mầm Sáng tạo".



Số 8 chỉ là một con số khởi đầu. Với niềm tin mãnh liệt vào sự phát triển không ngừng, Arena Multimedia sẽ tiếp tục mở rộng mạng lưới, mang đến cơ hội học tập cho đông đảo bạn trẻ trên cả nước. Mục tiêu của chúng tôi là trở thành người dẫn đường, giúp hàng triệu người Việt Nam chinh phục đỉnh cao của ngành Mỹ thuật Đa phương tiện. Hãy cùng Arena Long Biên tạo nên và viết tiếp những câu chuyện thành công mới.

Bên cạnh 2 sự kiện đặc biệt nằm trong chuỗi hoạt động nhằm kỷ niệm 20 năm, vào hai ngày 10 - 11.08 tại Hà Nội và TP.HCM, Arena Multimedia đã kết hợp cùng Tập đoàn Aptech (Ấn Độ) tổ chức Hội thảo quốc tế: Bùng nổ sáng tạo cùng công nghệ phim trường ảo. Thông qua những chia sẻ của ông Abir Aich - Phó Chủ tịch điều hành Học thuật, Nội dung và Công nghệ Tập đoàn Aptech toàn cầu, các bạn trẻ yêu thích sáng tạo đã được cung cấp kiến thức giá trị về phim trường ảo, đồng thời hiểu thêm về ưu thế cũng như tầm quan trọng của công nghệ này đối với tương lai của ngành điện ảnh. Không chỉ nhận được sự quan tâm từ phía các bạn trẻ, ngay cả những nhà làm phim cũng cảm thấy buổi hội thảo quốc tế này vô cùng thú vị.







Tiếp tục hành trình kết nối và không ngừng lan tỏa những giá trị tích cực, trong quý 3 năm 2024, Arena Multimedia đã tổ chức thành công ngày hội tuyển sinh Open Day: Học đúng - Làm trúng tại hai đầu cầu TP.HCM và Hà Nội, kết nối với hơn 400 bạn trẻ yêu thích sáng tạo. Đặc biệt hơn, chương trình Trung thu 2024 - Vẽ ước mơ chính là một trong số những điểm sáng mùa trăng này của Arena khi nó không chỉ mang đến niềm vui và sự hạnh phúc cho các em nhỏ tại Trung tâm bảo trợ trẻ em mồ côi và khuyết tật Thị Nghè (Q. Bình Thạnh, TP.HCM), mà còn giúp các bạn học viên được góp sức mình cho cuộc sống thêm phần ý nghĩa và tràn ngập yêu thương.

















Mùa thu năm 2024 ghi đậm dấu ấn của hành trình 20 năm phấn đấu và nỗ lực của Arena Multimedia thông qua hai sự kiện đánh dấu cột mốc quan trọng. Đi qua năm tháng, Arena Multimedia vẫn tiếp tục là nơi chắp cánh cho những giấc mơ sáng tạo. Hơn cả một trung tâm đào tạo, Arena chính là nơi bắt đầu những hành trình vượt qua giới hạn bản thân, là nơi để các bạn trẻ không ngừng học hỏi, khám phá và định hình tương lai của chính mình.

Đông bồi hồi

CÙNG LỄ TỐT NGHIỆP NIÊN KHÓA 2021 - 2024



Trong tháng 10 và 11, Arena Multimedia đã tổ chức 2 buổi Lễ tốt nghiệp dành cho các tân khoa tại TP.HCM và Hà Nội. Không gian buổi lễ bừng sáng với sắc màu của những chiếc áo, chiếc mũ tân khoa, những chiếc máy bay chứa đựng những hoài bão được bay xa.

10

Lớp học trải nghiệm
Một ngày hóa thân thành Graphic Designer

Thực tập 2024
Nét Huế

Workshop
Bố cục trong Thiết kế

Toạ đàm
Trường học hay Trường đời?
(Đại học Khoa học và Công nghệ Hà Nội)

Lớp học
Canva Design

Workshop
Packaging Design

Lễ tốt nghiệp niên khóa 2021 - 2024 HCM

Lớp học trải nghiệm
Thiết kế infographic - Biến dữ liệu thành câu chuyện hình ảnh

11

Ngày hội hướng nghiệp
Tập bơi để ra khơi

Davines Art Series 2024
Phục Xanh

Toạ đàm
Trường học hay Trường đời?
(Đại học Thương mại)

Lễ tốt nghiệp niên khóa 2021 - 2024 HN

Liên hoan phim Hoạt hình
Dòng Khát Vọng

Workshop
Quay Phim - Phim Quay

Master Class
Bán phim trăm tỷ
- Cách làm marketing hiệu quả cho sản phẩm phim ảnh

Creativity Tour 2024
Làng nghề Một Thoáng Việt Nam

12

Film Talk
From ideas to screens - Học viên Arena chinh phục thế giới giải trí

Toạ đàm
Trường học hay Trường đời?
(Đại học Đại Nam)

Arena Info Day 2024
CHẠM 2!

Arena Đống Đa
Diện mạo mới, năng lượng mới

Lớp học trải nghiệm
Nghệ thuật Typography trong thiết kế





Một lứa học viên mạnh mẽ và trưởng thành từng ngày

Lứa học viên thuộc niên khóa 2021 - 2024 đến với Arena Multimedia, đến với ước mơ sáng tạo của mình trong một bối cảnh đặc biệt: Đại dịch Covid-19 đang diễn biến rất căng thẳng. Trong khi cả xã hội gần như "đóng băng" vì dịch bệnh thì sâu thẳm trong lòng mỗi bạn học viên Arena khi ấy, ngọn lửa đam mê vẫn không hề vụt tắt, thúc đẩy các bạn mạnh mẽ tiến về phía trước. Chính vì thế, buổi lễ tốt nghiệp là cơ hội không thể ý nghĩa hơn để thầy và trò cùng nhìn lại những gì đã qua và công nhận, tôn vinh một thế hệ tân khoa đầy trưởng thành với tinh thần học tập quả cảm, bền bỉ.

Trong buổi lễ tốt nghiệp nhiều cảm xúc tại TP.HCM vào ngày 27.10, anh Đinh Trí Dũng (Brand Manager Arena Multimedia) không giấu được niềm vui khi chứng kiến thời khắc quan trọng của mỗi Tân khoa đang có mặt tại hội trường: "Hành trình tại Arena Multimedia chưa bao giờ là dễ dàng và sự có mặt của các em trong buổi lễ hôm nay đã là một thành quả rất lớn. Các em là một thế hệ trẻ dũng cảm, nhiệt huyết, sáng tạo và đại diện cho tinh thần đổi mới - điều đã được thể hiện rất rõ qua các bài đồ án của mình. Chặng đường phía trước còn rất dài và các em sẽ còn nhiều cơ hội được thử thách bản thân hơn nữa. Chúc mừng tất cả các em đã có một hành trình thật tuyệt vời, chúc mừng cho những thành quả và sự nỗ lực của các em".





Bước qua cánh cửa của Arena để chinh phục thêm những vùng trời mới

Mỗi người trong chúng ra đều định nghĩa riêng cho bản thân về một hình dáng của hạnh phúc, Arena Multimedia cũng vậy. Hạnh phúc đơn giản là khi chứng kiến người trẻ sống với đam mê và gặt hái thành công nhờ chính những đam mê ấy. Không còn gì tuyệt vời hơn khi cảm nhận được từng lứa học viên mang trong mình ngọn lửa thể hiện nhiệt huyết luôn âm ỉ và khát khao bùng cháy. Th.S Vũ Anh Đức - Giám đốc Đào tạo Arena Multimedia chia sẻ trong Lễ tốt nghiệp tại Hà Nội vào ngày 17.11: "Sự thành công của các bạn chính là điều quý giá nhất mà Arena Multimedia mong muốn, là điều mà cha mẹ tự hào và là giá trị của các bạn khi nhìn lại". Hi vọng rằng khi tua lại thước phim của kỷ niệm, đây sẽ luôn là chặng hành trình quý giá để các bạn cùng nhau nhớ về."





Là nơi kết nối các bạn trẻ và "ươm mầm" sáng tạo của nhiều thế hệ, Arena Multimedia luôn hi vọng rằng mỗi bạn sẽ là một bản thể duy nhất và độc nhất. Bởi điều đó sẽ giúp bạn tạo dấu ấn trong lĩnh vực này. Vì thế, đừng sợ khác biệt, hãy cứ đặc biệt để được tỏa sáng theo cách của bạn. Đứng trước bước ngoặt kết thúc một chặng đường học tập và rèn luyện, Th.S Vũ Anh Đức gửi gắm những lời khuyên cho các tân khoa: "Hãy cứ lạc quan, nhìn cuộc đời bằng đôi mắt tích cực và nuôi dưỡng tinh thần kiên trì, bình tĩnh để chọn lựa một công việc phù hợp với bản thân. Arena Multimedia biết rằng các bạn sẽ phải đối mặt với sự thay đổi của thời cuộc, suy thoái kinh tế hay thậm chí sự lên ngôi của Trí tuệ nhân tạo (AI) trong những năm gần đây. Nhưng đừng vì thế mà từ bỏ nhé! Hãy cứ là bản thể của chính mình, thể hiện điều đặc biệt của bản thân và tự tin vào năng lực bởi mọi người đã được trang bị những kỹ năng, kiến thức để sẵn sàng cho những điều mới mẻ sắp tới".

Tiềm năng của học viên Arena cùng sự quan tâm của nhà tuyển dụng đối với các tân khoa

Là một trong những đối tác doanh nghiệp quan trọng của Arena Multimedia, chị Nguyễn Huyền Trang - Talent Acquisition Manager tại Virtuos cho biết các bạn học viên Arena có kiến thức chuyên môn và kỹ năng vững vàng, có tinh thần sẵn sàng học hỏi thêm nhiều điều mới. Theo chị Trang, lĩnh vực sáng tạo hiện đang phát triển rất nhanh chóng và thay đổi từng ngày, do đó các bạn học viên cần phải cố gắng nhiều hơn nữa về chuyên môn và khả năng thích nghi. "Nếu có thời gian, các bạn hãy trau dồi thêm kiến thức về mỹ thuật truyền thống như hình họa, màu sắc, vẽ tay,... và kỹ năng tiếng Anh, để xây dựng nền tảng vững chắc, từ đó mở ra nhiều cơ hội hơn trong ngành, không chỉ ở trong nước mà còn trên thị trường quốc tế. Tôi tin với sự ham học hỏi và đam mê của mình, các bạn học viên sẽ gặt hái được nhiều thành công hơn trong tương lai", chị Trang chia sẻ.

Bên cạnh đó, góp mặt tại Lễ tốt nghiệp tại đầu cầu Hà Nội, chị Phạm Quỳnh Anh - Project Manager WGL, đồng thời là cựu học viên Arena Multimedia đã đưa ra nhiều lời khuyên bổ ích cho các tân khoa. Theo đó, chị bày tỏ quan điểm: "Công cụ mãi là công cụ, chúng ta cần phải làm chủ nó. Khi có được công cụ, các bạn cần phải sử dụng đúng với mục đích, áp dụng kiến thức và kĩ năng mà mình có để tối ưu hơn". Đừng sợ khi đối diện với những công cụ đó, phải có chúng thì con người mới phát triển và tinh giản mọi thứ để trở nên hoàn hảo hơn. Công cụ cũng sẽ là thứ thôi thúc bản thân bạn phải liên tục đổi mới để có thể "chế ngự" và khiến nó hỗ trợ bạn xuyên suốt quá trình làm Sáng tạo.



Ngoài ra chị Quỳnh Anh cũng chia sẻ thêm rằng: "Ngôn ngữ và các kiến thức xung quanh trong cuộc sống cũng là điều mà bạn cần học hỏi. Chúng ta phải đúng với tên gọi Multimedia - Sự đa dạng. Các bạn cần phải tiếp thu nhiều kiến thức từ các mảng ngành nghề khác nhau để ứng dụng vào sản phẩm, mang tới vẻ đẹp độc đáo của chính bạn".

Thanh xuân tuyệt vời ở Arena của các bạn học viên và hành trình luôn có những người thân yêu bên cạnh

Nhìn lại hành trình đã qua tại mái nhà chung Arena, các bạn đã có những chia sẻ đầy xúc động, cũng như gửi lời cảm ơn đến thầy cô, bạn bè đã đồng hành cùng mình trong quãng thời gian học tập đầy đáng nhớ. Bạn Phạm Vương Vân Anh - Thủ khoa Arena Tân Bình bày tỏ niềm hạnh phúc: "Thành công của ngày hôm nay không đến từ riêng sự nỗ lực của em mà còn là minh chứng cho sự hỗ trợ tận tình từ các giảng viên Arena, từ gia đình và những người bạn đồng hành. Em cảm thấy được theo đuổi đam mê và có gia đình ủng hộ, bạn bè đồng hành và thầy cô giúp đỡ là một điều rất may mắn. Cảm ơn Arena vì đã cho em một thanh xuân tuyệt vời".





Tại buổi Lễ tốt nghiệp, Arena Multimedia đã may mắn gặp được những người thân yêu của các tân khoa, họ đã đồng hành cùng các bạn từ những bước đầu tới thời điểm các bạn tự tin vững bước trên con đường đã lựa chọn.

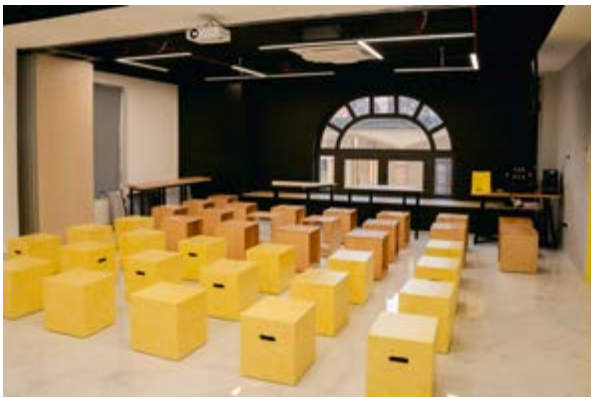
"Cháu thật sự trưởng thành hơn rất nhiều sau khi học tập tại đây. Không chỉ vậy, cháu còn trở nên năng nổ hơn, tham gia các CLB, những chuyến đi trải nghiệm của nhà trường để có thêm nhiều kiến thức mới" - Bà của học viên Nguyễn Đức Thưởng chia sẻ. Không chỉ có bố mẹ, ông bà cũng là những người luôn sát cánh để dõi theo chặng đường thành công của cháu.

Lễ tốt nghiệp không chỉ khép lại những năm tháng học tập miệt mài cùng thầy cô và bạn bè, mà còn là cột mốc bắt đầu cho một hành trình mới ở phía trước. Một lần nữa chúc mừng các bạn đã xuất sắc hoàn thành chương trình học và trở thành những Happy Designer ưu tú. Chúc các tân khoa luôn giữ gìn ngọn lửa đam mê trong mình, để thành công hơn ngày hôm nay thật nhiều, các bạn nhé!

Tháng 12.2024, Arena Đống Đa chính thức đi vào hoạt động

Trong suốt 15 năm, Arena Đống Đa đã trở thành nơi khơi nguồn đam mê, đồng hành cùng hàng ngàn học viên trong hành trình theo đuổi tri thức và sự nghiệp sáng tạo. Mỗi không gian, mỗi khoảnh khắc tại đây đều ghi dấu những nỗ lực và thành tựu đáng tự hào của cả thầy và trò. Không chỉ ươm mầm cho hàng ngàn ước mơ, những lớp học viên nối tiếp nhau bước ra từ đây mang theo hành trang tri thức và sự tự tin để gặt hái thành công trong lĩnh vực sáng tạo.

Nhằm đáp ứng mong muốn liên tục phát triển và mang đến môi trường học tập tốt hơn, Arena 80 Trúc Khê sẽ chính thức chuyển đến địa điểm mới tại 41 Vũ Ngọc Phan, Đống Đa, Hà Nội kể từ ngày 16.12, trở thành Arena Đống Đa. Với không gian rộng rãi, trang thiết bị hiện đại và vị trí thuận tiện ngay trung tâm thành phố, địa điểm mới không chỉ nâng cấp chất lượng học tập mà còn mở ra một không gian đầy cảm hứng, nơi mỗi bạn trẻ có thể tự do sáng tạo, thử sức và phát triển bản thân một cách trọn vẹn.













Arena Multimedia hợp tác quốc tế, mở ra chương trình thực tập sinh đặc biệt tại Pháp dành cho học viên

Trong năm 2024, Arena Multimedia và MAAC Việt Nam tự hào giới thiệu chương trình thực tập đặc biệt lần đầu tiên tại Studio Atelier Com Comme Comix, nằm trong lòng thành phố Besancon xinh đẹp chỉ cách Paris 350 km.

Chương trình thực tập đặc biệt được thiết kế với lộ trình đi từ thiết kế nhân vật, vẽ minh họa, đến quy trình sáng tạo truyện tranh. Khi tham gia, các bạn sẽ có cơ hội thực hành và áp dụng lý thuyết vào thực tiễn dưới sự hướng dẫn của các chuyên gia. Đây không chỉ là một chuyến thực tập kiến thức chuyên môn thông thường, mà còn giúp học viên khám phá bản thân, phát triển kỹ năng sáng tạo trong môi trường chuyên nghiệp. Đồng thời, đây cũng là cơ hội để các bạn có thể gặp gỡ những chuyên gia trong ngành, những người bạn quốc tế có chung chí hướng và được trải nghiệm văn hóa Pháp với mức chi phí vô cùng hợp lý.



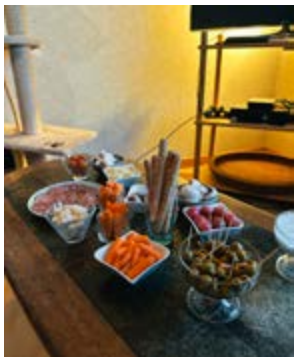
Chi tiết chương trình Thời gian thực tập	2 tuần với chi phí 800 euro	1 tháng với chi phí 1.500 euro
Nội dung chương trình trải nghiệm	Comic Book (Truyện tranh)	Sketching (Vẽ ký họa)
	Illustration (Minh họa)	Crafting a project (Video Game concept)
	Character design (Thiết kế nhân vật)	Funny Comic (Truyện tranh vui nhộn)
Ngôn ngữ học tập	Tiếng Anh	Tiếng Pháp

Hành trình khám phá văn hóa và thực hành sáng tạo của Học viên Arena Multimedia

Vào tháng 10, hai bạn Nguyễn Quốc Lam Phương (Học viên Arena Multimedia) và Nguyễn Đông Nghi (Học viên MAAC) đã bắt đầu chuyến thực tập đầy ý nghĩa tại studio Atelier Com Comme Comix, Pháp. Chuyến thực tập kéo dài 4 tuần là một hành trình trải nghiệm đầy sáng tạo, mở ra cho cả hai những góc nhìn mới về nghệ thuật và văn hóa Pháp.

Trong suốt quá trình, Lam Phương và Đông Nghi đã tham gia thiết kế nhân vật cho một dự án game đang phát triển, học vẽ Acrylic, và sáng tạo những câu chuyện độc đáo với sự hướng dẫn của những Artist tên tuổi như thầy Margaux và thầy François. Mỗi ngày là một bài học quý giá, từ kỹ thuật điêu khắc trên cao su đến cách dùng Acrylic đầy sáng tạo, hai bạn trẻ không chỉ trau dồi kỹ năng mà còn khai phá những giới hạn mới trong nghệ thuật.

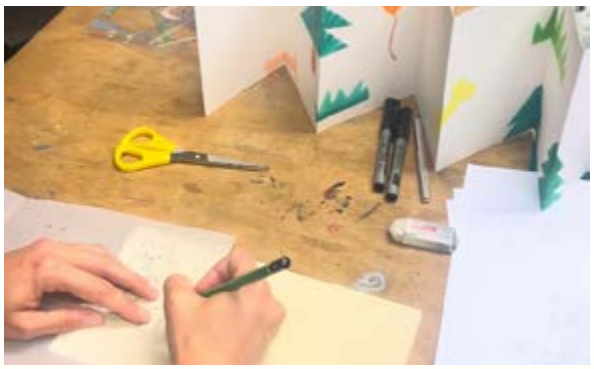





Ngoài giờ học, những buổi tham quan tại Citadel – một bảo tàng kết hợp sở thú, hay chuyến thịnh lãm thành phố Colmar – nơi được lấy cảm hứng cho bộ phim hoạt hình "Howl's Moving Castle", đã mang lại những khoảnh khắc đầy cảm hứng. Kỳ nghỉ cuối tuần tại ngôi nhà cổ trên đỉnh núi Alps cùng những người bạn mới đã để lại những ký ức ấm áp bên đàn hát và chia sẻ câu chuyện.




Hành trình khép lại với buổi triển lãm những tác phẩm đặc sắc sau 4 tuần nỗ lực. Chuyến thực tập không chỉ mang lại những bài học chuyên môn quý giá mà còn mở ra những kỷ niệm đầy cảm xúc về con người và văn hóa Pháp, góp phần định hình phong cách nghệ thuật cá nhân cho hai bạn trẻ.







Các bạn nên thử đăng ký và trải nghiệm chương trình thực tập này. Đây là trải nghiệm đáng nhớ và rất đáng để thử một lần trong đời.

Đông Nghi



Nếu có thể chia sẻ một lời khuyên, em chỉ muốn nói: Hãy cứ đi, đừng ngần ngại! Em đã trải nghiệm và thấy rằng đây là một chuyến đi tuyệt vời và vô cùng xứng đáng để các bạn tự mình khám phá.

Lam Phương

Quý 4 tại Arena ghi dấu ấn với 3 sự kiện quan trọng, đánh dấu những cột mốc hoàn toàn mới. Đây cũng là thời khắc năm 2024 dần khép lại. Vậy là một năm tuyệt vời nữa lại qua đi với vô vàn cảm xúc và kỷ niệm đáng nhớ. Trải nghiệm tất cả những điều này cùng nhau, cảm ơn tất cả các bạn đã trở thành một phần trong hành trình thanh xuân bất tận của Arena Multimedia!

XEM BÀI VIẾT VÀ VIDEO VỀ CHUYẾN ĐI

EXCELLENT ARENAITES

Gương mặt học viên tiêu biểu


Sketch
Book

THỦ KHOA ARENA MULTIMEDIA 2024
HỒ CHÍ MINH

Rẽ hướng học thiết kế, mình tìm thấy sự tự tin chưa từng có



NGUYỄN QUỐC LAM PHƯƠNG
Arena Nguyễn Đình Chiểu

NGUYỄN PHƯƠNG MINH
Arena Hồ Văn Huê

PHẠM VƯƠNG VÂN ANH
Arena Tân Bình

Nguyễn Quốc Lam Phương, Nguyễn Phương Minh, Phạm Vương Vân Anh là 3 gương mặt học viên ưu tú nhất niên khóa 2021 - 2024 tại Arena Multimedia. Đại diện cho hàng nghìn Happy Designers, 3 thủ khoa Arena và câu chuyện theo đuổi đam mê của họ chắc chắn sẽ phần nào tiếp lửa, truyền cảm hứng cho bạn tiếp tục chặng đường theo đuổi đam mê, đạt đến những thành tựu rực rỡ nhất.

Lựa chọn Arena Multimedia để bắt đầu đặt nền móng cho sự nghiệp Sáng tạo, có bạn đang đứng trước ngưỡng chọn ngành, chọn nghề, sau cùng chọn "vì yêu mà đến"; một số khác quyết định rẽ hướng từ một trường Đại học; nhiều bạn từ bỏ công việc đang làm để đến với đam mê đã chôn giấu từ rất lâu. Để rồi từ đây, những thế hệ học viên xuất sắc, những người làm nghề ưu tú xuất hiện. Kết thúc niên khóa 2021 - 2024, hãy cùng Arena nhìn lại chặng đường mà Nguyễn Quốc Lam Phương, Nguyễn Phương Minh, Phạm Vương Vân Anh đã đi qua, bạn nhé.

Hành trình đến với địa hạt Thiết kế - Sáng tạo của các bạn đã bắt đầu và diễn ra như thế nào?

Vân Anh: Mình có năng khiếu hội vẽ từ khi còn bé nhưng khi ấy lại không có khái niệm về Đồ họa. Đến cuối năm lớp 12, khi mình dự định chọn theo ngành Ngôn ngữ Anh thì Arena Multimedia về trường tuyển sinh. Lúc ấy mình mới biết đến ngành Thiết kế Đồ họa và điều đó đã khiến mình thay đổi quyết định.

Phương Minh: Từ nhỏ mình đã có niềm đam mê với vẽ nhưng chỉ coi nó như một sở thích cá nhân, chưa bao giờ nghĩ rằng sau này sẽ theo đuổi lĩnh vực này. Đến năm lớp 12, mình chọn theo ngành Công nghệ Thông tin nhưng sau khi tốt nghiệp, mình nhận ra nó không thực sự phù hợp. Sau khi ra trường, mình làm việc trong lĩnh vực Marketing và có cơ hội tiếp xúc nhiều với bộ phận Thiết kế. Lúc đó mình mới nhận ra sự hấp dẫn của ngành này và bắt đầu cân nhắc việc chuyển sang con đường Thiết kế Sáng tạo.





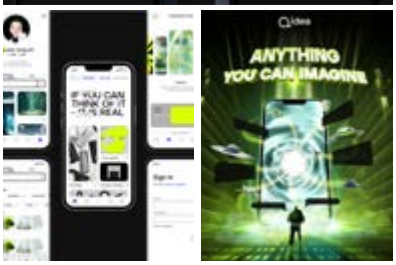
ĐỒ ÁN HỌC KỲ
GRAPHIC DESIGN

"Sắc Việt"

XEM ĐỒ ÁN

Lam Phương: Thực ra, từ nhỏ mình đã rất thích vẽ, vì vậy ban đầu mình đã nghĩ đến việc theo học Kiến trúc. Tuy nhiên, khi bắt đầu học, mình nhận ra bản thân không thực sự hứng thú với ngành này. Kiến trúc thiên về tính toán, kết cấu và kỹ thuật, trong khi mình lại thích thiết kế ra những hình ảnh đẹp đẽ trên Social Media. Sau một thời gian thử sức với các công việc sáng tạo, mình quyết định dừng việc học Kiến trúc và tìm hiểu về ngành Sáng tạo.





ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL PRODUCT
DESIGN

"Aidea"

XEM ĐỒ ÁN

Việc chuyển hướng từ một lĩnh vực đã được định hướng rõ ràng trước đó hẳn sẽ mang đến nhiều sự thay đổi lớn, các bạn đã gặp phải những khó khăn gì và gia đình của các bạn đã phản ứng như thế nào trước quyết định này?

Phương Minh: Thực ra một phần quyết định chuyển ngành của mình cũng đến từ sự khuyến khích của gia đình. Khi làm Marketing, do công việc không mấy ổn định nên khi quyết định chuyển ngành, gia đình đã hoàn toàn ủng hộ mình.

> "Mình đã được học rất nhiều kiến thức tại Arena, nhưng có hai điều mà mình thấy quan trọng nhất là **kỹ năng quan sát** và **kỹ năng tự học**."
>
> NGUYỄN PHƯƠNG MINH



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
GRAPHIC DESIGN
"Hope"

XEM ĐỒ ÁN

Lam Phương: Ban đầu, ba mẹ mình không mấy ủng hộ quyết định này. Tuy nhiên, mình vẫn nghiêm túc bắt đầu hành trình này bằng cách xin phép ba mẹ "gap year" một năm để thử sức, nếu không hợp thì mình vẫn sẽ quay lại học Kiến trúc. Trong năm đó, mình đã tìm kiếm cơ hội thực tập tại một số agency sáng tạo. Tại đây, những anh chị leader đã có phản hồi tích cực về khả năng của mình. Thấy được những nỗ lực và khả năng của mình nên ba mẹ đã đồng ý cho mình theo học.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
GAME DESIGN
"Oxygene"

XEM ĐỒ ÁN

Vân Anh: Cả ba và mẹ mình đều chưa hiểu rõ về ngành Sáng tạo cũng như những cơ hội việc làm trong lĩnh vực này. Tuy nhiên, sau khi mình giải thích và lấy ví dụ về quy trình tạo ra các bộ phim hoạt hình, ba mẹ đã đồng ý cho mình chuyển ngành.

Khi chuyển hướng sang Thiết kế đồ họa, tại sao các bạn lại quyết định chọn Arena Multimedia?

Lam Phương: Vì khi đó mình đã học đến năm 3 ngành Kiến trúc. Nếu tiếp tục học chính quy, thời gian sẽ rất dài. Vậy nên cuối cùng, mình chọn Arena Multimedia vì thời gian học chỉ trong 2.5 năm. Bên cạnh đó, bạn bè mình từng học ở đây đều nhận xét tích cực về chất lượng đào tạo cũng như cơ hội việc làm sau khi tốt nghiệp. Điều này giúp mình tin rằng Arena Multimedia sẽ cung cấp một lộ trình học tập rõ ràng và bằng cấp có giá trị.

Nguyễn Phương Minh: Thời điểm đó, mình chưa biết chắc sẽ theo đuổi lĩnh vực cụ thể nào trong ngành Mỹ thuật Đa phương tiện, nên quyết định chọn Arena Multimedia vì chương trình học ở đây giúp mình trải nghiệm qua tất cả các lĩnh vực để xác định con đường muốn theo đuổi.

> **"Mình từng là một người rụt rè, nhưng kể từ khi vào Arena và được làm việc với các bạn qua các kỳ đồ án, mình trở nên hòa đồng hơn và đã tiến bộ vượt bậc trong việc diễn đạt ý tưởng."**
>
> PHẠM VƯƠNG VÂN ANH



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
GAME DESIGN
"Orvelia"

XEM ĐỒ ÁN

Trải qua 5 học kỳ tại Arena, những kỹ năng và kiến thức quan trọng nào bạn đã học được và cảm thấy có giá trị nhất?

Phương Minh: Mình đã được học rất nhiều kiến thức tại Arena, nhưng có hai điều mà mình thấy quan trọng nhất là kỹ năng quan sát và kỹ năng tự học.

Lam Phương: Trước đây, mình chỉ biết chút ít về Thiết kế 2D, nhưng khi học tại Arena Multimedia, mình đã được trang bị một nền tảng kiến thức rõ ràng và bài bản, giúp mình tự tin hơn trong lĩnh vực này. Đồng thời, tại đây, mình cũng được tiếp cận với Thiết kế 3D - một lĩnh vực hoàn toàn mới mẻ đối với mình.

Tuy vậy, mình nhanh chóng cảm thấy rất hứng thú và quyết định theo đuổi lâu dài.

Vân Anh: Bên cạnh kiến thức chuyên môn, mình đã học được kỹ năng làm việc nhóm. Đây là điều khiến mình cực kỳ tâm đắc vì bạn biết đấy, làm sáng tạo chủ yếu là làm việc nhóm mà.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ 3D ANIMATION
"Magical World"

XEM ĐỒ ÁN

Trong 5 đồ án đã hoàn thành, đồ án nào khiến bạn cảm thấy tự hào nhất và có nhiều kỷ niệm đáng nhớ nhất?

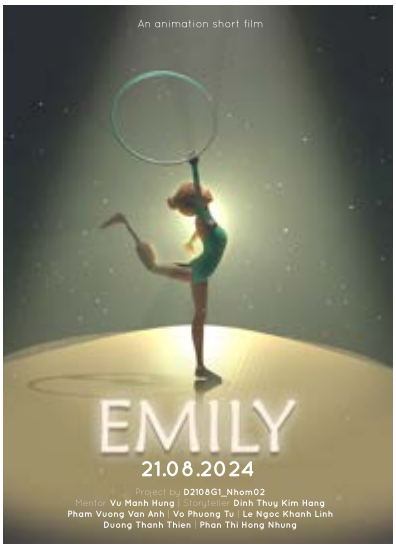
Phương Minh: Đồ án có nhiều kỷ niệm nhất chắc chắn là kỳ làm phim kỹ thuật số. Kỳ đó xảy ra rất nhiều chuyện trong nhóm, từ những mâu thuẫn đến các vấn đề khác, nhưng cuối cùng tụi mình đã vượt qua tất cả và đạt được kết quả mong muốn. Còn đồ án mà mình tự hào nhất là ở kỳ 3D Animation.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ 3D ANIMATION
"Possible"

XEM ĐỒ ÁN

Lam Phương: Mình chọn kỳ 5, vì đó là đồ án mà mình đã dành nhiều tâm huyết nhất với những ý tưởng tưởng chừng như không thể nhưng cuối cùng lại thành công. Khi đó, nhóm mình đã chọn làm một music video. Bọn mình muốn thể hiện phong cách realistic (tả thực), đồng thời tạo ra một thế giới fantasy (kỳ diệu) với các nhân vật sống động. Bối cảnh của câu chuyện xoay quanh tình yêu giữa hai người, nhưng được đặt trong những khung cảnh đẹp mắt, kết hợp giữa Sài Gòn và một tương lai lấp lánh.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ 3D ANIMATION
"Emily"

XEM ĐỒ ÁN

Vân Anh: Đó là đồ án 3D Game Design, cũng là học kỳ mà mình thích nhất. Mình đã dựng nên một nhân vật với rất nhiều chi tiết được điều chỉnh kỹ càng. Mọi người trong nhóm ai cũng phát huy hết sức khả năng của mình. Tuy nhiên do thời gian khá gấp rút nên mình vẫn chưa hài lòng lắm với sản phẩm. Nếu được quay lại, mình sẽ chăm chút đồ án kỹ hơn.

Hơn 2 năm học tại Arena Multimedia chắc hẳn đã mang lại cho các bạn rất nhiều kỷ niệm với thầy cô. Hãy chia sẻ về kỷ niệm đáng nhớ nhất nhé!

Phương Minh: Qua từng kỳ học, mình luôn nhận được sự hỗ trợ tận tình từ các thầy cô, nhưng đặc biệt nhất có lẽ là trong kỳ 4 và kỳ 5. Đây là thời điểm mình bắt đầu học về mảng 3D và thực sự cảm thấy hứng thú với nó. Trong kỳ này, mình thường xuyên trao đổi với thầy Hoàng Minh, đặt câu hỏi về những điều chưa rõ, từ lý do tại sao mọi thứ hoạt động như vậy đến cách thực hiện các kỹ thuật cụ thể. Bên cạnh đó, thầy Thịnh, người dạy môn ZBrush, cũng là người mình hay trò chuyện để giải đáp những thắc mắc của mình.

Lam Phương: Một kỷ niệm đáng nhớ với thầy cô là khi mình làm đồ án kỳ 4 dưới sự hướng dẫn của cô Trâm. Ban đầu, do lịch trình bận rộn và thường đi học muộn, mình không để lại ấn tượng tốt với cô. Thế nhưng, sau một thời gian làm việc cùng nhóm mình,

cô dần trở nên rất thương yêu và tận tâm hỗ trợ bọn mình. Thậm chí, có lần nhóm làm đồ án đến 2 giờ sáng, gặp vấn đề không hiểu, mình nhắn tin cho cô và cô đã trả lời ngay lập tức. Sự nhiệt tình và tận tâm của cô khiến mình cảm thấy vô cùng xúc động và trân trọng.

Vân Anh: Kỷ niệm mà mình nhớ nhất đó là lúc thực hiện đồ án kỳ phim. Khi đó tụi mình rất tự tin, đi quay mà không nhờ đến sự cố vấn của giảng viên hướng dẫn là cô Molly Phương Nguyễn. Kết cục đi quay hết 4 ngày, mang về toàn video bị out nét (cười). Khi ấy mình đang ở quê nghỉ ngơi, nghe tin video hỏng hết thì phải tức tốc tập hợp cả nhóm để quay hình lại. Lần này với sự hướng dẫn của cô Molly, cả nhóm đã hoàn tất toàn bộ phần quay hình chỉ trong vòng 24 tiếng. Ngày hôm đó rất mệt và mọi thứ đều gấp rút, nhưng đó lại là kỷ niệm vô cùng đáng nhớ với mình. Bộ phim đó nhóm mình được 86 điểm và được vinh danh đồ án xuất sắc. Mình thật sự cảm ơn cô Molly rất nhiều.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL FILMMAKING
"Not alone"

XEM ĐỒ ÁN

Arena Multimedia: Bạn cảm thấy mình đã thay đổi như thế nào sau 5 học kỳ tại Arena so với thời điểm bắt đầu?

Lam Phương: Khi mới vào năm 21 tuổi, mình nghĩ chỉ cần giỏi vẽ thôi là đủ làm Sáng tạo rồi. Nhưng giờ đây, mình đã biết con đường cần đi như thế nào và phong cách của mình là gì. Mình cảm thấy tự tin hơn nhờ thời gian liên tục sáng tạo và không còn tự ti vì đi học muộn hơn bạn bè nữa.

Vân Anh: Khi mới vào Arena, mình là một người rụt rè. Dần dần trải qua nhiều kỳ đồ án, làm việc với nhiều bạn trong lớp giúp mình trở nên hòa đồng với mọi người hơn. Lúc trước mình có một hạn chế là gặp khó khăn trong việc diễn đạt ý tưởng, nhưng bây giờ thì đã tiến bộ hơn trước rất nhiều.

Phương Minh: Trước khi vào Arena, mình khá nhút nhát và thiếu tự tin vào bản thân. Khi nhìn thấy những dự án có nhân vật 3D, mình thường tự hỏi làm sao người ta có thể làm được điều đó và cảm thấy bản thân không bao giờ có thể đạt được như vậy. Nhưng sau khi học xong, mình bắt đầu tự tin hơn vào khả năng của chính mình.

Theo các bạn, giữa đam mê và thành công liệu có mối liên hệ như thế nào?

Phương Minh: Mình thấy khi theo đuổi đam mê, nếu bạn đầu tư công sức, trí tuệ vào mục tiêu mà bản thân đặt ra thì khả năng đạt được thành công là rất cao. Theo mình, đam mê và thành công không hẳn có điểm chung, nhưng chúng sẽ đi song song với nhau. Nếu có đam mê, mình sẽ dễ dàng tiến đến thành công. Và khi đạt được thành công, thường là vì mình đã có đam mê với lĩnh vực đó.

Lam Phương: Thật ra, điều này còn phụ thuộc vào cách định nghĩa thành công của từng người. Mình biết một số người coi thành công là kiếm được nhiều tiền, nhưng khi họ đạt được điều đó, công việc họ làm chưa chắc đã là điều họ mong muốn. Với mình, thành công phải đi kèm với sự công nhận từ người khác, đặc biệt là từ giới chuyên môn.

> "Nhờ Arena, **giờ đây mình đã biết con đường cần đi, phong cách của mình là gì** và mình đã không còn tự ti vì đi học muộn hơn bạn bè nữa."
>
> NGUYỄN QUỐC LAM PHƯƠNG



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL FILMMAKING
"How are you"

XEM ĐỒ ÁN

Vân Anh: Đối với mình, đam mê là thứ có thể theo đuổi vô điều kiện và đi đến cùng. Nhưng với tình hình xã hội hiện tại, mình nghĩ đam mê cần đi liền với sự thành công. Mình tin nếu bản thân có đam mê và muốn theo đuổi đến cùng thì sẽ có ngày đạt được thành tựu nhất định.

Các bạn có lời nhắn nhủ nào dành cho các bạn trẻ đang theo đuổi đam mê tại Arena hay không?

Lam Phương: Hy vọng các bạn sẽ thật sự cháy hết mình với đam mê. Khi đã có những sở thích mà mình muốn theo đuổi, hãy kiên trì và quyết tâm hết sức để phát triển nó. Dù có thể sẽ rất mệt mỏi và tốn thời gian, nhưng khi đạt được thành quả, chắc chắn các bạn sẽ cảm thấy tự hào và không hề thất vọng.

Vân Anh: Các bạn hãy mạnh dạn theo đuổi đam mê, nói lên những suy nghĩ của mình để mọi người cùng biết. Hãy cho mình cơ hội trải nghiệm, tham gia nhiều hoạt động ở Arena. Thông qua đó, bạn sẽ tiếp thu được các kiến thức chuyên ngành, có những mối quan hệ mới, gặp gỡ và lắng nghe câu chuyện của các tiền bối. Hãy cho bản thân cơ hội được va chạm, tiếp xúc nhiều hơn để có thêm nhiều trải nghiệm trên con đường tương lai sau này.

Phương Minh: Hãy xác định đam mê của mình và nỗ lực hết sức để theo đuổi nó. Trong quá trình học, các bạn nên chủ động trao đổi với giảng viên và tự học để đạt được mục tiêu và không được từ bỏ.

Cảm ơn Phương Minh, Vân Anh và Lam Phương, chúc các bạn luôn giữ được lửa đam mê thật bùng cháy và gặt hái được thật nhiều thành công trong tương lai.



ARENA FACE 2024
HÀ NỘI

Lao vào thử thách sẽ giúp chúng ta phát triển bản thân nhiều hơn!



BẠCH THẢO
Arena Cầu Giấy

NGUYỄN TÙNG DƯƠNG
Arena Hà Đông

Sự công nhận của bạn bè, thầy cô xung quanh với danh hiệu Arena Face là một trong những yếu tố quan trọng nhất khiến danh hiệu này trở nên danh giá với bất kỳ học viên nào. Với nhiều Arenaites, giấc mơ được đại diện cho thế hệ của mình đứng lên bục nhận giải là một dấu ấn đẹp của thời đi học, vì giấc mơ ấy ôm trọn cả sự tự hào của bản thân, và cả những mong mỏi của gia đình.

Là hai trong bốn gương mặt Arena Face 2024 - Bạch Thảo và Tùng Dương đã có những chia sẻ đặc biệt thú vị. Từ những người trẻ không có gì ngoài niềm yêu thích dành cho lĩnh vực Mỹ thuật Đa phương tiện, giờ đây họ biết mình là ai và muốn trở thành ai trong tương lai. Bằng tất cả tinh thần nhiệt huyết, những "tân binh" đầy tiềm năng của làng sáng tạo Việt đã sẵn sàng để kể lại hành trình đi chệch hướng và tìm về quỹ đạo của riêng mình.

Xin chào Tùng Dương và Bạch Thảo, chúc mừng cả hai đã thành công tốt nghiệp Arena với thành tích vô cùng ấn tượng, ngày biết tin đạt được danh hiệu Arena Face 2024, cảm xúc của các bạn thế nào?

Tùng Dương: Mình cảm thấy vô cùng xúc động khi được lựa chọn trở thành Arena Face 2024. Dương biết rằng, ngoài kia có rất nhiều bạn khác có thành tích học tập rất tốt, nên việc đạt được danh hiệu này khiến mình ngẫm lại về những điều mà mình đã luôn cố gắng trong 3 năm vừa qua. Arena Face 2024 giống như một giấc mơ đối với mình.

Bạch Thảo: Thật sự mình rất bất ngờ và cảm thấy may mắn khi trở thành Arena Face 2024. Mình cũng khá lo lắng về giải thưởng này bởi vì mình thấy bản thân cần phải cố gắng nhiều hơn nữa để xứng đáng với những gì mà mọi người tin tưởng.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
GRAPHIC DESIGN
"nonê"

XEM ĐỒ ÁN

Đúc rút từ chính những bài học của bản thân thì các bạn nghĩ một Arena Face sẽ hội tụ những tố chất nào?

Tùng Dương: Có hai yếu tố quan trọng nhất mà mình nghĩ mọi người không nên bỏ qua nếu muốn trở thành Arena Face. Thứ nhất là sự sáng tạo. Mình cần phải đầu tư chất xám và mang đến màu sắc khác biệt cho những sản phẩm cá nhân để nổi bật hơn so với mặt bằng chung. Thứ hai, bạn cần phải chăm chỉ để đạt được mục đích của mình. Sự chăm chỉ sẽ là biện pháp tuyệt vời giúp bạn có thêm kiến thức mới trong lĩnh vực này.

Bạch Thảo: Theo mình, để xứng đáng với danh hiệu Arena Face thì bạn phải chủ động và nỗ lực. Sự chủ động và nỗ lực trong mọi thứ sẽ giúp bạn đạt được thành công, vì chỉ khi biết bản thân thiếu gì, cần gì thì bạn mới có thể đi đường dài và chạm tới ước mơ. Nếu các bạn có đủ hai yếu tố này, mình nghĩ rằng không chỉ có giải thưởng Arena Face mà còn rất nhiều cơ hội mới đang chờ đợi bạn ở tương lai.

> **"Phải thích thì mới có thể học, mình không muốn học một ngành mà bản thân không có cảm xúc."**
>
> NGUYỄN TÙNG DƯƠNG

Tại sao bạn lại quyết định lựa chọn Arena Multimedia là nơi để thực hiện đam mê của mình?

Tùng Dương: Khi mình còn là học sinh cấp ba, mình biết tới Arena Multimedia là một đơn vị hàng đầu trong việc đào tạo Mỹ thuật Đa phương tiện tại Việt Nam. Chính vì vậy, mình đã dành thời gian tìm hiểu và thấy ở đây có nhiều điều thú vị. Đó là lý do vì sao sau khi tốt nghiệp chương trình THPT, mình quyết định đăng ký ngay lập tức để sớm trở thành thành viên của cộng đồng sáng tạo này.

Bạch Thảo: Sự phù hợp của chương trình học với năng lực bản thân là yếu tố then chốt khiến mình quyết định gắn bó với nơi đây sau một thời gian dài tìm hiểu về trường trên các nền tảng mạng xã hội.

Về phía gia đình các bạn, mọi người có phản ứng như thế nào khi nghe con mình nói về quyết định này?

Tùng Dương: Khi biết tin mình lựa chọn học ngành Mỹ thuật Đa phương tiện tại Arena Multimedia, bố mẹ đã phản đối vì nghĩ rằng ngành nghề này bấp bênh và không ổn định. Sau khoảng thời gian thuyết phục và chia sẻ quan điểm cá nhân, gia đình mình cuối cùng cũng chấp nhận và sát cánh cùng mình trên hành trình này. Đối với Dương, việc lao vào thử thách sẽ giúp cho bản thân có cơ hội phát triển nhiều hơn. Phải thích thì mới

có thể học, mình không muốn học một ngành mà bản thân không có cảm xúc. Và tới thời điểm hiện tại, mình nghĩ mình đã chứng minh được cho bố mẹ thấy rằng: Lựa chọn này không hề sai lầm khi mình đã đạt được danh hiệu Arena Face 2024.

Bạch Thảo: Thật may mắn khi mình có một gia đình luôn luôn ủng hộ trong mọi quyết định. Nhưng để có được điều đó thì mình cũng phải mất kha khá thời gian thuyết phục mọi người. Bố mẹ Thảo không theo đuổi nghệ thuật vì vậy mà muốn mọi người hiểu hơn về lĩnh vực này là một quá trình. Thời gian đầu, bố mẹ luôn hoài nghi và định kiến rằng nghề Thiết kế không ổn định, lông bông. Nhưng mình đã chứng minh lĩnh vực này không như mọi người vẫn thường suy nghĩ. Cuối cùng thì cả nhà cũng có thể thấu hiểu nhiều hơn.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ 3D ANIMATION
"Mirai"

XEM ĐỒ ÁN

Sau khoảng thời gian gắn bó với Arena, điều gì đã khiến các bạn cảm thấy yêu nơi đây?

Tùng Dương: Thứ nhất là cơ sở vật chất tiện nghi của trường. Thứ hai là sự nhiệt huyết và tận tâm của thầy cô dành cho học viên. Thứ ba là Dương được thỏa mãn đam mê với các cuộc thi trong nước lẫn quốc tế. Gần đây nhất là cuộc thi "100Hrs Creative Marathon", cuộc thi này đã giúp mình có cái nhìn tích cực và phấn đấu nhiều hơn để chạm tới ước mơ.

Bạch Thảo: Mình yêu Arena vì nơi đây đã giúp mình thực hiện ước mơ bấy lâu nay. Mình không nghĩ rằng có một ngày mình có thể thành thạo thiết kế và trở thành một Designer thực thụ. Sau khi học tập, mình đã tìm được thế mạnh của bản thân ở mảng Thiết kế 3D và tập trung phát triển nó. Thêm một điều nữa, ở Arena có rất nhiều đồng đội bên cạnh để hỗ trợ mình trở nên tốt hơn. Đó là thầy cô, các anh chị phòng Đào tạo và bạn bè thân thiết. Mình đã học hỏi được rất nhiều từ những con người ấy để trở thành một phiên bản tốt hơn của bản thân.

Giờ thì hãy nói nhiều hơn về đồ án mà các bạn tâm đắc nhất tại Arena Multimedia nhé!

Tùng Dương: Trong năm kỳ học, mình cảm thấy tự hào nhất là đồ án học Kỳ 5: 3D Animation. Đây cũng là phần kiến thức mà mình dự kiến theo đuổi sau này. Trước kia mình cũng chỉ biết tới Thiết kế đồ họa 2D, Chụp ảnh,... nhưng không ngờ Thiết kế đồ họa 3D cũng thú vị đến vậy.

Bạch Thảo: Mỗi lần làm đồ án là một lần được trải nghiệm và tìm tòi những điều mới lạ. Mình tâm đắc với bài đồ án học Kỳ 5 mang tên "Dead Man's Gambit" đạt 91 điểm. Điều khiến mình tự hào nhất đó là thấy được bản thân đã trưởng thành như thế nào từ Kỳ 1 tới Kỳ 5. Trong quá trình ấy, mình học được rất nhiều kỹ năng, ví dụ như tính chủ động tìm tòi mọi thứ để sản phẩm được hoàn thiện hơn. Theo mình, việc học đầy đủ cả năm kỳ tại Arena Multimedia đã bổ trợ thêm rất nhiều kiến thức cho mình. Bởi các kỳ học ở đây có sự liên quan tới nhau, kỳ này hỗ trợ cho kỳ kia, những kiến thức đó sẽ giúp các bạn linh hoạt khi xử lý các sản phẩm sau này.

Trong quá trình thực hiện đồ án này, có kỷ niệm nào đáng nhớ đối với các bạn hay không?

Tùng Dương: Khoảng thời gian đó, mình đã phải vừa làm đồ án vừa tham gia một cuộc thi quốc tế nên sức ép dường như nhân lên gấp bội. Như mình đã chia sẻ ở trên, thử thách sẽ tôi luyện cho chúng ta trở nên cứng cáp hơn. Mình đã đặt ra mục tiêu phải đạt giải cuộc thi và có đồ án được điểm số xuất sắc. Tham vọng ấy buộc mình phải có kỹ năng sắp xếp thời gian hợp lý hơn và làm việc thông minh hơn.

Bạch Thảo: Hành trình làm đồ án luôn có nhiều kỷ niệm thú vị. Đối với mình, việc mọi người cùng thức trắng đêm, cùng chung chí hướng để mang tới sản phẩm chỉn chu mà vẫn đúng thời hạn là điều mình không bao giờ quên.

> "Điều khiến mình tự hào nhất đó là **thấy được bản thân đã trưởng thành như thế nào** từ Kỳ 1 tới Kỳ 5."
>
> BẠCH THẢO

Có bao giờ các bạn nghĩ rằng sẽ từ bỏ đam mê của mình hay không?

Tùng Dương: Đôi lúc, mình sẽ có một vài trải nghiệm không được tích cực trong chặng đường thực hiện ước mơ. Mình cũng suy nghĩ rất nhiều rằng: Liệu lựa chọn này có đúng đắn không? Liệu mình có nên quay lại con đường mà bố mẹ mong muốn trước kia không? Nhưng đó chỉ là trong một phút giây thôi. Mình sẽ lại bừng tỉnh, nhìn cả quãng đường đã cố gắng đi qua để tự dặn lòng không được bỏ cuộc. Có phải nhờ những lúc chệch "quỹ đạo" như vậy mới khiến mình nhiệt huyết hơn với nghề không nhỉ?

Bạch Thảo: Có chứ, đã rất nhiều lần mình muốn bỏ ngang vì phải tự "bơi" giữa biển kiến thức rộng lớn. Ở Arena Multimedia luôn đề cao việc tự học và tự phát triển bản thân, nên Thảo khá lo lắng và căng thẳng. Nhưng sau khi nghĩ lại, bản thân đã phải đánh đổi nhiều thứ để chạm tới ước mơ nên đó chính là động lực để biến mình trở nên bền bỉ và chịu khó hơn. Không giống như các bạn khác, mình chuyển nghề sau khi cảm thấy không hợp với ngành Du lịch, đây là cơ hội thứ hai và cũng là cơ hội cuối cùng của mình, bởi mình không thể tìm thêm một cơ hội khác nữa. Chính vì vậy, nỗ lực hết sức là điều mình luôn tự nhủ với bản thân trong những lúc mệt mỏi.

Các bạn của 3 năm trước và ở hiện tại có gì khác nhau không?

Tùng Dương: Sau khoảng 3 năm học tại Arena Multimedia, mình đã được học hỏi nhiều điều mới. Mỹ thuật Đa phương tiện là lĩnh vực vô cùng rộng lớn, điều đó khiến bản thân mình phải tự giác thay đổi để thích nghi. Arena Multimedia giúp mình có thêm nhiều trải nghiệm mới, nhiều mối quan hệ mới. Dương đã trở nên năng động và hoạt bát hơn rất nhiều so với Dương của trước đây.

Bạch Thảo: Rất nhiều đó! Trước kia mình không nghĩ rằng bản thân phù hợp với nghệ thuật và sáng tạo. Mình từng đi theo con đường khác nhưng sau khi chuyển ngành, mình thấy đây mới chính là phiên bản mà Thảo đang kiếm tìm. Thảo được thể hiện bản thân nhiều hơn, cảm thấy cuộc sống trở nên phong phú, và được sống đúng "chất" với con người của mình.

Lời cuối cùng, hãy gửi gắm một câu tới những bạn trẻ đang theo đuổi đam mê, giúp các bạn tự tin hơn với lựa chọn của mình và đạt được ước mơ trong tương lai nhé!

Tùng Dương: Đam mê đi đừng ngại, mình thấy đó là động lực để các bạn theo đuổi có mục tiêu lâu dài.

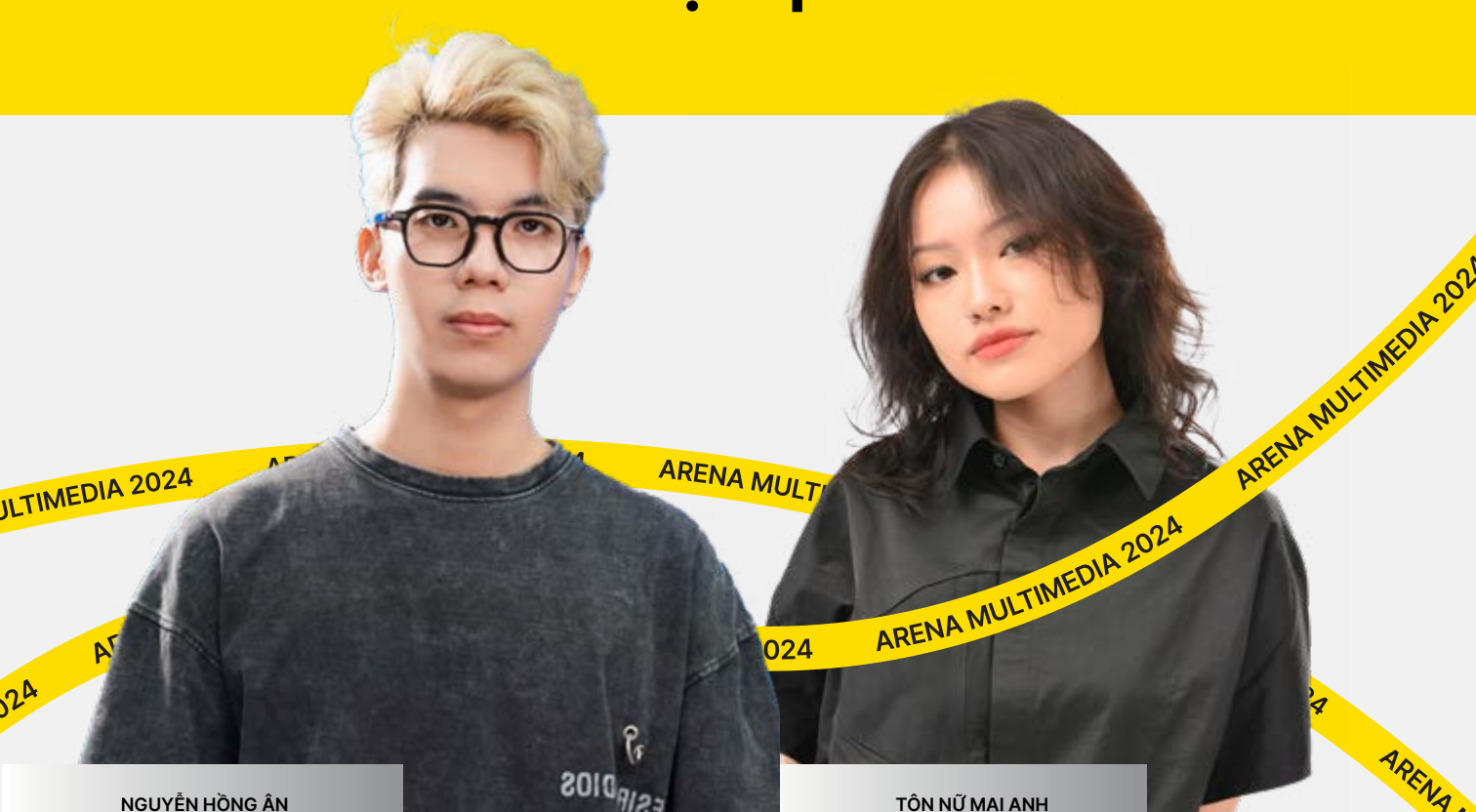
Bạch Thảo: Mình nghĩ rằng các bạn có thể gặp khó khăn trong hành trình này nhưng cái mà các bạn luôn có trong đầu là thứ không bao giờ hối hận! "No pain, no gain". Không có thử thách sẽ không có điều mà bạn mong muốn.

Cảm ơn Tùng Dương và Bạch Thảo, chúng tôi trân quý khoảnh khắc được nhìn thấy các bạn ở hiện tại, và mong chờ hai gương mặt này sẽ tiếp tục tỏa sáng trong tương lai. Chúc các bạn có thêm nhiều trải nghiệm nữa trong cuộc sống. Hẹn gặp lại.



ARENA FACE 2024
HỒ CHÍ MINH

Khi nhiệt huyết đủ lớn, thử thách nào cũng có thể vượt qua



NGUYỄN HỒNG ÂN
Arena Nguyễn Đình Chiểu

TÔN NỮ MAI ANH
Arena Hồ Văn Huê

Biến thách thức thành cơ hội đột phá, không ngừng học hỏi để trở thành phiên bản tốt nhất, Tôn Nữ Mai Anh và Nguyễn Hồng Ân - Hai gương mặt Arena Face 2024 là tấm gương tiêu biểu cho thế hệ học viên dám đam mê, dám khát khao vượt lên chính mình, xóa bỏ mọi giới hạn để chạm đến với thành công rực rỡ.

Trải qua 5 học kỳ tại Arena với những thành tích ấn tượng, Tôn Nữ Mai Anh và Nguyễn Hồng Ân đã có một hành trình khám phá bản thân đầy đáng nhớ tại Arena Multimedia. Hãy cùng chúng mình khám phá câu chuyện chinh phục giấc mơ Thiết kế - Sáng tạo của Nguyễn Hồng Ân và Tôn Nữ Mai Anh qua bài viết dưới đây nhé!

Hành trình đến với Thiết kế - Sáng tạo của các bạn đã bắt đầu như thế nào?

Hồng Ân: Trước khi theo học tại Arena Multimedia, mình là sinh viên của Đại học Kiến trúc TP.HCM, chuyên ngành kiến trúc cảnh quan. Ở trường, mình có tham gia các CLB liên quan đến truyền thông và nhận ra là bản thân mình thuộc về những công việc đòi hỏi sự sáng tạo. Do đó mình quyết định học thêm một ngành nữa về truyền thông đa phương tiện.

Mai Anh: Trước đây, mình đã từng theo đuổi ngành quản trị kinh doanh và thực tập ở một công ty dầu khí. Cũng vào thời điểm đó, mình đã có cơ duyên được gặp anh Hoàng Nam Việt - Artist chuỗi cafe Hoàng Thị. Trong lúc trò chuyện cùng anh, mình nhận ra rằng bản thân có một niềm đam mê lớn với Mỹ thuật. Bên cạnh đó, mình vốn có một trang Instagram nhỏ để đăng những bản Sketch (bản phác thảo) của mình. Anh Việt cũng theo dõi trang này, rồi liên hệ và cho mình cơ hội tổ chức một buổi triển lãm tranh tại quán cà phê của anh. Sau buổi triển lãm, những tác phẩm của mình nhận được phản hồi tích cực từ mọi người. Chính lúc đó, mình nhận ra rằng "À, mình có duyên với nghề" nên đã quyết định theo đuổi đến giờ.

> "Mình đã trải qua không ít tiếc nuối, nhưng mình **chưa bao giờ cảm thấy hối tiếc** về quyết định theo học tại Arena Multimedia."
>
> TÔN NỮ MAI ANH

Vì sao các bạn lựa chọn Arena Multimedia để theo đuổi đam mê của mình?

Mai Anh: Khi quyết định theo đuổi ngành Sáng tạo, mình đã tìm hiểu khá nhiều thông tin về thị trường, các ngành học cũng như các trường đại học. Tuy nhiên, do bản thân mình muốn có được những kiến thức nền tảng sớm nhất để có thể bắt đầu trải nghiệm thực tế, nên mình đã chọn Arena Multimedia từ năm 18 tuổi.

Hồng Ân: Vào lúc đưa ra quyết định rẽ hướng, bên cạnh việc được nghe câu chuyện từ những người bạn ở trường Kiến trúc đã học thêm ở Arena để củng cố kiến thức đa lĩnh vực như làm video, thiết kế 3D,..., mình còn có một người bạn rất thân đang có ý định đổi ngành. Sau khi nghe lời khuyên từ những người bạn chung, hai đứa quyết định cùng đăng ký vào Arena và đi chung với nhau suốt 5 học kỳ luôn.

Gia đình phản ứng như thế nào trước quyết định rẽ hướng sang Arena Multimedia của các bạn?

Hồng Ân: Ban đầu gia đình cũng không biết Mỹ thuật Đa phương tiện là gì, nhưng mình đã thuyết phục và may mắn là nhận được sự tin tưởng, ủng hộ của ba mẹ. Ngay từ học kỳ 1 ở Arena, mình đã vừa học, vừa làm công việc tự do để lo liệu chi phí học tập, sinh hoạt, nên ba mẹ cũng không phải lo lắng nhiều.

Mai Anh: Thật ra, mình cảm thấy mình rất may mắn vì bố mẹ luôn đặt niềm tin tuyệt đối vào các quyết định của mình, dù mình có muốn theo đuổi ngành Sáng tạo hay ngành gì đi chăng nữa.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL PRODUCT DESIGN

"Bố đời"

XEM ĐỒ ÁN

Trong suốt những năm tháng theo học ở Arena, đã bao giờ các bạn cảm thấy hoang mang hay hối hận về lựa chọn của mình chưa?

Hồng Ân: Hiện tại mình nghĩ bản thân đang đi đúng hướng và đang phát triển ngày một mạnh mẽ hơn. Mình rất tự hào vì đã chọn con đường này.

Mai Anh: Trên hành trình theo đuổi nghề này, mình đã trải qua không ít tiếc nuối, nhưng mình chưa bao giờ cảm thấy hối tiếc về quyết định theo học tại Arena Multimedia. Tại đây, mình đã có cơ hội học hỏi rất nhiều kiến thức bổ ích. Hơn nữa, mình cũng có dịp gặp gỡ những thầy cô và bạn bè, những người đến giờ vẫn luôn sát cánh bên mình.

Lần đầu tiên khi bạn đến với Arena Multimedia và bắt đầu tiếp xúc với ngành Mỹ thuật Đa phương tiện, cảm nhận của các bạn về Arena Multimedia như thế nào? Và môi trường học tập ở đây ra sao?

Mai Anh: Ban đầu, khi đọc qua giáo trình của Arena Multimedia, mình cảm thấy chương trình học khá nhanh, và nếu không tập trung tuyệt đối, rất dễ bị tụt lại phía sau. Nhưng khi bắt đầu học, mình nhận ra các thầy cô luôn quan tâm, theo sát học viên và sẵn sàng giải đáp mọi thắc mắc khi gặp vấn đề. Điều này đã tạo động lực và sự khích lệ rất lớn để mình tiếp tục theo đuổi ngành học này.

Hồng Ân: Ngay từ đầu mình đã chọn học tại Arena Nguyễn Đình Chiểu vì rất thích khu vực trung tâm thành phố. Các bạn học chung tại đây vừa giỏi vừa có cá tính mạnh. Chính vì thế, mình đã rất vui vẻ khi có thể được đi học mỗi ngày cùng những người bạn chung chí hướng, cùng nhau tạo nên những sản phẩm ấn tượng.







ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL PRODUCT DESIGN

"Nuclear"

XEM ĐỒ ÁN

Trong số 5 đồ án đã hoàn thành, đồ án của kỳ học nào để lại dấu ấn đáng nhớ nhất?

Hồng Ân: Với mình học kỳ ấn tượng nhất cũng như "khó nhằn" nhất chính là kỳ 5 về 3D Animation. Chính học kỳ cuối cùng ở Arena này khiến mình mất ăn mất ngủ nhiều đêm vì nó xảy ra rất nhiều vấn đề.

Mai Anh: Đó là kỳ 5. Thử thách đầu tiên là team mình lúc đó chỉ có 2 người, mình và bạn Đặng Trung Thắng, trong khi quy định của trường là cần 4 người cho đồ án học kỳ 5. Lúc đó, bọn mình đã định không tham gia đợt này và đợi kỳ học sau làm lại. Tuy nhiên, may mắn là mình đã xin phép và nhận được sự đồng ý từ phòng Đào tạo Ấn Độ. Cuối cùng, team 2 người được chấp nhận.

Sau đó, một khó khăn khác lại đến khi cả mình và Thắng đều có lịch trình làm việc rất bận rộn và overtime (tăng ca) rất nhiều. Điều này khiến bọn mình phải đổi kịch bản đã chốt từ đầu vào khoảng tuần thứ hai của đồ án. Khi đó, các nhóm khác đã tiến xa trong quá trình làm việc mà bọn mình vẫn còn đang loay hoay với kịch bản. Bọn mình đã phải dồn hết sức để theo kịp tiến độ deadline. Khoảng thời gian ấy khá áp lực, nhưng mình và Thắng đã vô cùng nỗ lực để đạt được kết quả hài lòng.

Khi làm đồ án, hẳn bạn không tránh khỏi những mâu thuẫn, bất đồng quan điểm với bạn bè trong nhóm. Bạn đã vượt qua điều ấy như thế nào?

Hồng Ân: Khi đến với Arena, mình và người bạn Lam Phương là 2 mảnh ghép không thể tách rời. Do đó khi cả hai làm việc chung với những người bạn khác, mâu thuẫn là điều có thể xảy ra nhưng có hai người cùng nhau giải quyết vấn đề nên mọi chuyện thường là không trở nên nghiêm trọng. Với sự hợp tác từ các bạn, bọn mình đã cùng nhau làm việc một cách hiệu quả.

Mai Anh: Mình và Thắng đã làm 3 đồ án cùng nhau rồi, tất nhiên lần nào cũng xảy ra mâu thuẫn. Và mình cảm thấy chuyện đó rất bình thường. Đối với bọn mình, khi xảy ra mâu thuẫn có nghĩa là cả hai đều mong muốn đạt được kết quả tốt nhất và chỉ đang thảo luận để tìm ra hướng đi tối ưu nhất.



Mình muốn thành lập một công ty trong lĩnh vực Sáng tạo.

Hồng Ân

So với những ngày mới bước chân vào Arena Multimedia, các bạn đã thay đổi như thế nào?

Hồng Ân: Trước đây, mình chưa bao giờ làm công việc thiết kế. Những ngày đầu đến với Arena, mình còn rất nhiều bỡ ngỡ với phần mềm mới và công việc sáng tạo,... Trải qua 5 học kỳ, mình cảm thấy bản thân đã có gu hơn, có góc nhìn nghệ thuật riêng và những mối quan hệ chất lượng trong ngành này. Mình rất cảm ơn Arena đã mang đến cho mình những điều tuyệt vời này.

> "Đối với ngành Sáng tạo, chỉ cần bạn là **một người có trách nhiệm** thì đã có thể tiến xa trong nghề."
>
> NGUYỄN HỒNG ÂN

Mai Anh: Mình từng là một người khá rụt rè. Nhưng sau 5 học kỳ, mình cảm thấy tự tin hơn nhiều trong việc giao tiếp. Trong quá trình học, bên cạnh kiến thức và kỹ năng chuyên môn, mình còn có cơ hội trao đổi và học hỏi từ thầy cô về rất nhiều vấn đề khác trong cuộc sống, giúp mình thay đổi và trưởng thành hơn từng ngày.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ 3D ANIMATION

"The Spark"

XEM ĐỒ ÁN

Nếu để miêu tả các bạn bằng 3 tính từ, đó sẽ là những từ gì?

Hồng Ân: Đó sẽ là: Độc lập, tự tin và trách nhiệm. Mục tiêu sống của mình là tập trung phát triển bản thân để có thể tự tin trong công việc. Ngoài ra mình cũng là một người có trách nhiệm trong công việc và luôn cầu toàn để tạo ra những sản phẩm tốt nhất.

Mai Anh: Cầu tiến, cầu toàn và tận hưởng là những tính từ dành cho mình. Cầu toàn nghĩa là mình luôn muốn tạo ra những sản phẩm chất lượng nhất. Cầu tiến thể hiện qua việc mình luôn cố gắng hướng tới những điều tốt đẹp hơn và thúc đẩy bản thân phát triển nhanh hơn. Còn tận hưởng là dù đặt bản thân vào khuôn khổ để đạt được mục tiêu nhưng mình vẫn luôn tìm ra những khoảnh khắc để dừng lại, cảm nhận và tận hưởng trọn vẹn những trải nghiệm trong công việc và cuộc sống.

Các bạn có nghĩ đây chính là những tố chất mà những bạn trẻ theo đuổi ngành sáng tạo cần có hay không?

Hồng Ân: Mình nghĩ đối với ngành Sáng tạo, chỉ cần bạn là một người có trách nhiệm thì đã có thể tiến xa trong nghề. Còn 2 yếu tố còn lại là ưu điểm của riêng mình và mình sẽ cố gắng hết sức để phát triển nó.

Mai Anh: Mình nghĩ không bắt buộc nhưng nên có. Vì khi đã bước vào ngành này, mọi người cần phải cố gắng thay đổi và phát triển bản thân để trở thành phiên bản tốt nhất của chính mình. Ngành này có tốc độ đào thải rất nhanh, nên việc liên tục cải thiện và nâng cấp bản thân là vô cùng cần thiết.



Mình muốn trở thành Art Director và có agency riêng.

Mai Anh

Bạn hãy gửi một lời nhắn nhủ đến các bạn trẻ có đam mê và mong muốn theo đuổi lĩnh vực này nhé!

Hồng Ân: Các bạn hãy luôn dũng cảm theo đuổi đam mê của mình, đừng ngần ngại những rào cản phải đối mặt. Ngành Sáng tạo không chỉ đòi hỏi kỹ năng chuyên môn mà còn cần sự quan sát và cảm nhận về thế giới xung quanh. Đừng sợ thất bại. Hãy chinh phục nó rồi mọi điều tốt đẹp sẽ đến.

Mai Anh: Hãy xác định rõ ràng điều bạn muốn theo đuổi, từ Graphic Design, Modeling, Animation, Web Design,... Tận dụng tối đa những gì bạn học được ở từng học kỳ và đừng ngần ngại hỏi thầy cô khi bạn gặp khó khăn. Điều này sẽ giúp bạn phát triển nhanh chóng và tự tin hơn trên con đường mình đã chọn.

Cảm ơn Mai Anh và Hồng Ân, chúc các bạn luôn giữ được lửa đam mê thật bùng cháy và gặt hái được thật nhiều thành công trong tương lai.

ARENA FACE 2024
HÀ NỘI

Hãy luôn kiên định với con đường mà mình đã chọn!



TRẦN CÔNG DỰ
Arena Cầu Giấy

LÊ PHƯƠNG NHI
Arena Đống Đa

Không phải ngẫu nhiên mà "Arena Face" trở thành giải thưởng được mong chờ nhất nhì trong mỗi mùa tốt nghiệp tại Arena Multimedia. Giữa hàng trăm gương mặt, chỉ có số ít nhân tố đặc biệt trở thành chủ nhân của danh hiệu này. Sở hữu một bảng điểm đầy ấn tượng, người ta cứ ngỡ đó là tất cả lý do để lựa chọn ra cái tên xứng đáng nhất, nhưng Arena Face đâu chỉ có vậy!

Lê Phương Nhi và Trần Công Dự - Hai Arena Face 2024 góp mặt trong buổi phỏng vấn này đều có cho mình câu chuyện riêng. Từ những cuộc sống khác nhau, hoài bão khác nhau, họ cùng tham gia vào một hành trình đặc biệt tại Arena Multimedia. Có người coi đây là cơ hội để trở mình, có người lại muốn thử một lần dốc cạn năng lượng để xem bản thân có thể đi xa tới đâu. Dù khác biệt, nhưng những suy nghĩ và sự tự hào của họ khi nhắc về hành trình đã qua lại đang đại diện cho chính tinh thần của một "Arena Face" - Không bao giờ chịu thỏa hiệp với bản thân.

Xin chào Phương Nhi và Công Dự, chúc mừng cả hai đã thành công tốt nghiệp Arena với thành tích vô cùng ấn tượng, ngày biết tin đạt được danh hiệu Arena Face 2024, cảm xúc của các bạn thế nào?

Phương Nhi: Mình cảm thấy khá bất ngờ khi biết tin bản thân được vinh dự trở thành Arena Face 2024. Trong suốt quá trình theo học tại Arena Multimedia, mình đã được chiêm ngưỡng rất nhiều đồ án xuất sắc, chúng trở thành nguồn cảm hứng để mình học hỏi và trau dồi mỗi ngày. Nhi nghĩ, bản thân mình chưa phải là một học viên toàn diện, nhưng mình thật sự may mắn khi nhận được sự giúp đỡ, động viên và đồng hành từ những người anh em tại Arena. Họ chính là những người đã đóng góp một phần không nhỏ cùng mình tạo nên các sản phẩm đồ án chất lượng.

Công Dự: Mình không chỉ bất ngờ mà còn cảm thấy khó tin. Khó mà tin được giữa rất nhiều bạn trẻ tài năng khác ở trường, mình lại là chủ nhân của danh hiệu Arena Face, có lẽ là vì mình may mắn hơn đôi chút về mặt điểm số tổng kết mỗi học kỳ.

> **"Không có nhiệm vụ bất khả thi, chỉ có nhiệm vụ mà chúng ta không dám đảm nhận."**
>
> LÊ PHƯƠNG NHI

Vậy danh hiệu này có ý nghĩa như thế nào đối với mỗi bạn?

Phương Nhi: Danh hiệu này không chỉ của riêng mình, mà còn là của tất cả những người bạn đã đồng hành cùng mình trên hành trình chinh phục các đồ án tại Arena Multimedia. Trong một nhóm, thành viên nào cũng có vị trí quan trọng, vì vậy giải thưởng này xứng đáng thuộc về tất cả các bạn. Bên cạnh đó, Arena Face cũng nhắc nhở mình phải nghiêm túc hơn, nỗ lực hơn ở tương lai.

Công Dự: Mình là một người tương đối trầm tính, dễ ngại ngùng nên đây có lẽ sẽ là bước đệm giúp mình thay đổi để trở thành một phiên bản tốt hơn trong tương lai, để làm sao cho thật sự xứng đáng với danh hiệu này.

Đúc rút từ chính những bài học của bản thân thì các bạn nghĩ một Arena Face sẽ hội tụ những tố chất nào?

Phương Nhi: Theo mình, một trong những tố chất cần thiết để trở thành Arena Face nói riêng và giúp chúng ta có thể phát triển hơn nói chung chính là: Không ngừng học hỏi. Chính tại nơi đây, Nhi đã được tiếp xúc với rất nhiều người bạn thú vị, được giao lưu trò chuyện và mở mang kiến thức hơn ở đa dạng lĩnh vực, bởi mỗi người mình gặp lại có những trải nghiệm riêng, công việc riêng, lối sống riêng.

Công Dự: Mình nghĩ một Arena Face cần có tầm nhìn và tinh thần cạnh tranh. Nếu tầm nhìn giúp mình nhận ra điểm mạnh, điểm yếu của bản thân để từ đó chọn lọc và tiếp thu những kiến thức phù hợp, thì tinh thần cạnh tranh sẽ khiến mình có động lực hơn, không ngừng thôi thúc bản thân chăm chỉ học hỏi, tích cực tham gia các cuộc thi hay hoàn thành tốt nhất các bài tập, bài đồ án cuối kỳ. Hãy nghĩ điều này theo chiều hướng tích cực, các bạn sẽ thấy mọi thứ đều trở nên dễ dàng hơn.





ĐỒ ÁN HỌC KỲ
DIGITAL PRODUCT DESIGN

"Stardemy"

XEM ĐỒ ÁN

Tại sao bạn lại quyết định lựa chọn Arena Multimedia là nơi để thực hiện đam mê của mình?

Phương Nhi: Mình tình cờ biết đến Arena sau khoảng thời gian dài học tập và làm việc ở Đức. Khi đó, mình quyết định trở về Việt Nam để tìm kiếm những cơ hội mới, đặc biệt là trong ngành Sáng tạo. Phải công nhận một điều rằng các bạn trẻ Việt Nam giờ đây rất giỏi. Họ không chỉ có tư duy sáng tạo, mà còn có kỹ năng

sử dụng thành thạo các phần mềm để làm ra những sản phẩm độc đáo. Điều đó càng chứng minh, việc không ngừng học hỏi và nâng cao trình độ là vô cùng cần thiết ở bất cứ ngành nghề nào, và ở ngành Sáng tạo cũng vậy. Trong quá trình tìm kiếm, mình đã được bạn bè giới thiệu trang web của Arena Multimedia. Sau khi xem những sản phẩm đồ án của học viên cũng như trực tiếp đến tham quan và nghe tư vấn, mình cảm thấy đây là môi trường phù hợp để mình tiếp tục trau dồi kỹ năng, nhằm phục vụ cho những công việc trong tương lai.

Công Dự: Mình biết đến Arena Multimedia thông qua chương trình tư vấn tuyển sinh khi đang còn học lớp 12. Vốn đã có niềm quan tâm đặc biệt với Mỹ thuật từ khi còn nhỏ, việc được gặp gỡ các anh chị đến từ Arena và tiếp xúc với những khái niệm mới mẻ thực sự đã nhen nhóm trong mình một khát khao được khám phá về lĩnh vực Thiết kế đồ họa. Thêm nữa, Arena Multimedia xuất hiện vào đúng khoảng thời gian hầu hết lứa học sinh cuối cấp chúng mình mông lung trước cuộc đời. Và cũng phải cảm ơn Arena rất nhiều vì đã trở thành "đôi giày" vừa vặn nhất, giúp mình tự tin bước xa vạn dặm. Mình đã được sống trong đam mê và nuôi dưỡng ước mơ từ những điều nhỏ bé nhất.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
3D GAME DESIGN
"Mesa"

XEM ĐỒ ÁN

Giờ thì hãy nói nhiều hơn về kỷ niệm đáng nhớ của các bạn tại Arena Multimedia nhé!

Phương Nhi: Kỷ niệm đáng nhớ nhất của mình có lẽ là ở Kỳ 3 – Làm phim kỹ thuật số. Bởi vì bản thân là người rất thích xem phim và tò mò về các công việc phía sau màn ảnh nên mình đã rất háo hức chờ đợi kỳ học này.

Với Kỳ 3, chúng mình có cơ hội trải nghiệm tất cả các vị trí trong một đoàn làm phim, từ đó tự tay làm nên một bộ phim ngắn. Đồ án cuối kỳ của nhóm chúng mình có tên là "Ánh Mắt" và mình tham gia với tư cách là Đạo diễn Hình ảnh.

"Ánh Mắt" là đứa con tinh thần được cả team chăm chút từ khi nó chỉ mới là ý tưởng sơ khai cho đến chuỗi ngày ròng rã đi tìm bối cảnh, diễn viên, xây dựng tạo hình nhân vật và cuối cùng là những giờ bấm máy. Mình chưa bao giờ nghĩ rằng chúng mình đã thực hiện được một dự án chỉn chu với cường độ làm việc gấp rút và dày đặc như thế: Hai tuần lên ý tưởng và sửa kịch bản, một tuần tìm bối cảnh, một ngày casting diễn viên, một ngày quay và hai tuần hậu kỳ. Chúng mình đã thật sự chung sống, làm việc, và sinh hoạt cùng nhau suốt gần một tháng trời. Đây thực sự là kỷ niệm khó quên đối với mình, vì từ chính những phút giây này, mình đã trở nên cởi mở hơn rất nhiều.

> **"Cảm ơn Arena rất nhiều vì đã trở thành "đôi giày" vừa vặn nhất, giúp mình tự tin bước xa vạn dặm."**
>
> TRẦN CÔNG DỰ



Công Dự: Có rất nhiều kỷ niệm đẹp trong suốt quá trình theo học tại Arena, mà mỗi kỷ niệm đều gắn liền với một hành trình phát triển bản thân. Nhưng để chọn ra một kỷ niệm đáng nhớ và quan trọng nhất với mình thì đó có lẽ là hành trình chinh phục giải Vàng của cuộc thi "100hrs Creative Marathon 2023". Chính xác thì đây là cuộc thi đầu tiên mình tham gia và cũng là cuộc thi mình đặt nhiều kỳ vọng nhất từ trước tới giờ. Nhờ có một người

đội trưởng tài ba, cộng với tinh thần máu lửa, đoàn kết, chăm chỉ của toàn đội, chúng mình đã chinh chiến trong suốt 100 giờ đồng hồ để giành lấy chiến thắng. Trước các đội thi đến từ nhiều quốc gia, chúng mình tự hào đem giải thưởng cao nhất trở về trong sự vỡ òa của tất cả mọi người. Chính giải thưởng này cũng đã tiếp thêm động lực cho mình hoàn thành tốt hai kỳ đồ án cuối cùng.

Có bao giờ các bạn nghĩ rằng sẽ từ bỏ đam mê của mình hay không?

Phương Nhi: Đây chắc chắn là cảm giác ai cũng từng trải qua bởi áp lực từ công việc, học tập, cuộc sống đè nén. Nhưng như vậy thì mới có thể trưởng thành được. Đối với mình, đam mê là một định nghĩa quan trọng, tìm được đam mê đã khó, tìm được rồi càng không được dễ dàng bỏ cuộc.



ĐỒ ÁN HỌC KỲ
3D ANIMATION
"Lost & Found"

XEM ĐỒ ÁN

Công Dự: Đam mê rồi cũng sẽ đến lúc nguội lạnh, điều bây giờ chúng ta cần làm là cứ theo đuổi nó, đồng hành với nó để đam mê ở lại với ta lâu nhất. Thì dù sau này, kể cả khi đam mê đã nguội lạnh, thì nó đã cho ta được vô số những thành tựu, mối quan hệ, kiến thức, kinh nghiệm và trải nghiệm để ta theo đuổi một đam mê khác. Mọi điều chúng ta trải qua ở hiện tại đều là tiền đề giúp ta phát triển ở tương lai.

Các bạn có nuối tiếc điều gì chưa thực hiện được tại Arena hay không?

Phương Nhi: Mình nhận ra rằng mình đã bỏ lỡ những cuộc thi thiết kế và sản xuất phim ngắn, những chuyến đi du lịch cùng thầy cô và các bạn khi học tập tại đây. Nhìn thấy hình ảnh và video của các bạn được đăng tải trên trang web của trường sau mỗi dịp đi chơi, bản thân mình cũng có chút tiếc nuối. Và mình cũng đã rút ra được bài học quý giá: Đừng bao giờ để những cơ hội tốt đẹp vụt qua, bởi khi nhìn lại, bản thân sẽ cảm thấy tiếc nuối thật nhiều.



Công Dự: Điều tiếc nuối nhất của mình có lẽ là những chuyến đi, do quá bận rộn với công việc mà mình đã bỏ lỡ vô số chương trình thực tập cũng như hoạt động do Arena tổ chức, những dịp giúp chúng mình gia tăng những trải nghiệm cá nhân cũng như có thêm những người bạn mới.

Lời cuối cùng, hãy gửi gắm một câu tới những bạn trẻ đang theo đuổi đam mê, giúp các bạn tự tin hơn với lựa chọn của mình và đạt được ước mơ trong tương lai nhé!

Phương Nhi: Mình mong rằng tất cả những bạn cùng ngành luôn có thật nhiều niềm tin vào bản thân, đừng tự hạn chế chính mình. Tin vào bản thân là một kỹ năng có thể rèn luyện, hãy cố gắng trau dồi mỗi ngày để luôn "level up". Chúc các bạn thật kiên định với con đường mà các bạn chọn.

Công Dự: Trong quá trình theo học tại Arena, mình cảm nhận thấy nhiều bạn thường hay mất kiên nhẫn, sao nhãng khỏi con đường học tập lâu dài, đòi hỏi thành quả đến sớm dẫn đến những lầm tưởng khiến các bạn càng chênh vênh và lạc lối hơn. Ngoài ra việc lẻ loi trên hành trình học tập cũng khiến các bạn thiếu đi động lực và nhiệt huyết theo đuổi, vì vậy hãy kiếm cho mình một người bạn đồng hành để phấn đấu, thúc đẩy nhau. Chúc các bạn đều tìm thấy nơi mình thuộc về.

Cảm ơn Phương Nhi và Công Dự, chúc cho hành trình tiếp theo của các bạn sẽ thật thành công và hãy luôn giữ lấy nguồn năng lượng tích cực này nhé! Hẹn gặp lại.

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ GRAPHIC DESIGN

Trại hè 4 Phương 8 Hướng: Từ ý tưởng "siêu cấp" đáng yêu đến đồ án xuất sắc 90 điểm



Hướng đến đối tượng trẻ em, 4 Phương 8 Hướng có lẽ là một trong những đồ án có phong cách "nhí nhảnh" nhất kho tác phẩm của Arena, chiếm trọn cảm tình của hội đồng giảng viên và học viên với số điểm 90. Vậy bí quyết nào giúp đồ án đạt được thành công này? Cùng lắng nghe Phương Thảo và Hoài An chia sẻ về hành trình thực hiện đồ án vô cùng đặc biệt dành cho các em thiếu nhi.

Arena Multimedia từng chứng kiến nhiều đồ án Bộ nhận diện thương hiệu ấn tượng, từ những thiết kế mang đậm dấu ấn văn hóa lịch sử truyền thống đến những sản phẩm đột phá lấy cảm hứng từ công nghệ hiện đại. Tuy nhiên, việc xây dựng hình ảnh cho một trại hè – nơi hội tụ tinh thần trẻ trung, năng động và những giá trị cộng đồng lại đặt ra một thử thách hoàn toàn khác biệt. Làm sao để cân bằng giữa sự sáng tạo táo bạo và sự gần gũi thân thiện? Làm sao để truyền tải thông điệp một cách sống động, vừa thu hút giới trẻ vừa phản ánh đúng bản chất của trại hè?

XEM ĐỒ ÁN

4 Phương 8 Hướng đã không chỉ giải quyết những bài toán này một cách trọn vẹn mà còn vượt xa mong đợi. Sự kết hợp tinh tế giữa ý tưởng độc đáo, màu sắc hiện đại và phong cách thiết kế gần gũi đã tạo nên một bộ nhận diện thương hiệu đầy cảm xúc, khiến cả hội đồng lẫn cộng đồng sáng tạo của Arena phải trầm trồ. Đây không chỉ là một đồ án xuất sắc về mặt ý tưởng và kỹ thuật, mà còn là minh chứng rõ nét cho khả năng biến những điều tưởng chừng đơn giản thành một câu chuyện đầy cảm hứng và ý nghĩa.

Xin chào các bạn! Đây quả thật là một đồ án độc đáo ngay từ cái tên, không biết các bạn lấy ý tưởng đặt tên từ đâu?

Phương Thảo: Chúng mình cho rằng trại hè thì phải có nhiều thử thách, thế là liên tưởng đến những câu như "lên rừng xuống biển", "bốn phương tám hướng". Mình thấy "4 Phương 8 Hướng" có chứa số nên sẽ dễ sáng tạo với typo hơn, lại còn mang "vibe" phiêu lưu nữa nên đã quyết định chọn. Bên cạnh đó, bản thân là người từng tham gia nhiều trại hè, mình muốn làm một dự án nào đó có hoạt động, có nghệ thuật, có nhân vật, mỗi nhân vật đại diện một đội chẳng hạn, thế là chốt.

Hoài An: 4 Phương 8 Hướng, anh em một nhà, chúng mình muốn truyền tải tinh thần đoàn kết qua cái tên này.



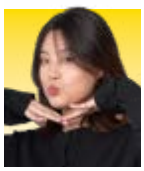
Bây giờ, hãy nói một chút về đồ họa đi. Thoạt nhìn đã thấy phong cách của đồ án này rất khác biệt so với các bộ nhận diện thương hiệu trước nay, các bạn có thể chia sẻ quá trình đi đến quyết định chọn phong cách này không?

Hoài An: Phong cách ban đầu của nhóm mình chưa được "wow" lắm, sau khi được thầy góp ý thì tụi mình quyết định đổi thành style năng động, dễ thương này. Sự "nhí nha nhí nhố" của các nhân vật cũng phù hợp với ý định hướng đến đối tượng trẻ em của nhóm.

Phương Thảo: Thầy gợi ý những nhân vật cần phải có đặc điểm độc đáo để nhìn vào là nhận biết được thương hiệu ngay, thế là chúng mình quyết định các nhân vật sẽ có tay dài chân dài, để lúc vẽ sẽ dễ hơn trong việc tạo kiểu dáng. Mỗi con vật có đặc điểm khác nhau, ví dụ như cá mập răng nhọn, vẹt có đuôi, cáo thì mũi dài.







Có rất nhiều con vật dễ thương, vì sao các bạn lại đặc biệt chọn 4 linh vật này?

Phương Thảo: Các nhân vật đại diện mà chúng mình lựa chọn là 4 loài vật đang có nguy cơ tuyệt chủng. Mỗi loài không chỉ mang vẻ đẹp riêng mà còn đại diện cho những hệ sinh thái đang bị đe dọa. Tụi mình mong muốn đồ án không chỉ dừng lại ở tính thẩm mỹ mà còn mang theo một thông điệp ý nghĩa, thúc đẩy tinh thần bảo vệ môi trường và động vật hoang dã. Vì thế, mỗi bạn tham gia trại hè sẽ đóng góp một phần nhỏ để ủng hộ các tổ chức bảo tồn, nhằm chung tay gìn giữ những loài động vật quý hiếm này.

Hoài An: Không chỉ vậy, bốn linh vật còn tượng trưng cho "4 phương": Dưới đất, trên trời, dưới biển và trong rừng. Từ đó, bộ nhận diện không chỉ mang ý nghĩa nhân văn mà còn khắc họa sự đa dạng và vẻ đẹp của tự nhiên. Chúng mình muốn mỗi trại sinh khi nhìn vào linh vật đều cảm nhận được mối liên kết với thế giới quanh mình, từ đó nâng cao ý thức bảo vệ môi trường.

Với màu sắc trẻ trung tươi tắn đối tượng hướng đến là trẻ em, các bạn có thông điệp gì muốn gửi gắm qua đồ án này?

Phương Thảo: Ngày nay, các bạn nhỏ thường dành nhiều thời gian tiếp xúc với công nghệ, từ máy tính, điện thoại đến các thiết bị hiện đại khác. Điều này đôi khi khiến phụ huynh lo lắng vì các em ít có cơ hội tham gia các hoạt động ngoài trời, gần gũi với thiên nhiên. Hơn nữa, nhiều bậc cha mẹ cũng ngại cho con em mình ra ngoài vì lo lắng về an toàn giao thông hoặc các rủi ro khác. Vì

vậy, chúng mình tin rằng trại hè sẽ là giải pháp tuyệt vời, không chỉ giúp các em được vui chơi một cách an toàn, mà còn mang lại cho các em một tuổi thơ đầy màu sắc, nơi các em có thể khám phá thiên nhiên, giao lưu bạn bè, và tận hưởng những trải nghiệm thật ý nghĩa.

Hoài An: Ngoài việc mang lại niềm vui, tụi mình còn muốn các bạn nhỏ hiểu rõ hơn về vẻ đẹp của thiên nhiên, từ những cánh rừng xanh ngút ngàn đến đại dương bao la. Qua đó, các em sẽ nhận ra rằng những loài động vật quý hiếm đang phải đối mặt với nguy cơ tuyệt chủng. Chúng mình hy vọng rằng, khi cảm nhận được sự kỳ diệu và giá trị của thiên nhiên, các bạn nhỏ sẽ dần hình thành ý thức bảo vệ môi trường, yêu quý động vật và có trách nhiệm hơn với thế giới xung quanh. Đây không chỉ là một trải nghiệm hè mà còn là bước đầu gieo những hạt giống của ý thức và trách nhiệm vào tâm hồn các em.



Có kỷ niệm nào đáng nhớ trong quá trình làm đồ án không?

Phương Thảo: May mắn lớn nhất của chúng mình trong suốt quá trình làm đồ án là không xảy ra những mâu thuẫn hay cãi vã căng thẳng. Dù gặp nhiều thử thách, cả nhóm luôn giữ được tinh thần tích cực và hỗ trợ lẫn nhau.

Một điểm thú vị và cũng rất đặc biệt trong cách làm việc của nhóm là tụi mình áp dụng kiểu "xoay ca" độc đáo. Mình là kiểu người sinh hoạt bình thường, bắt đầu làm việc từ sáng đến chiều tối. Còn An thì đúng nghĩa "cú đêm", chiều tối mới bắt đầu ngày mới. Vì vậy, nhóm tận dụng sự lệch múi giờ nội bộ này để làm việc liên tục không ngừng nghỉ. Khi mình kết thúc một ngày làm việc, mình sẽ gửi file cho An để bạn tiếp tục phát triển các phần còn lại. Trong lúc mình đi ngủ, An sẽ chăm chỉ làm việc suốt đêm. Đến sáng hôm sau, khi mình dậy, mình lại nhận file từ An để tiếp tục. Cứ thế, dự án được "cuốn chiếu" đều đặn từ ngày này qua ngày khác.

Thường các nhóm sẽ gặp nhiều khó khăn với đồ án kỳ 1 vì đây là đồ án đầu tiên, có thể là làm không kịp hay vướng lịch học và làm, vậy đối với các bạn đâu là khó khăn lớn nhất?

Phương Thảo: Chốt được phong cách thiết kế cho các linh vật thật sự là một thử thách lớn với nhóm. Lúc đáp ứng đúng hết các đặc điểm rồi thì không đẹp. Vấn đề chọn màu sắc cũng không hề dễ dàng. Vì muốn tạo cảm giác vui nhộn và tươi sáng, tụi mình sử dụng nhiều màu sắc nổi bật. Nhưng khi kết hợp với màu nền tổng thể của bộ nhận diện, các linh vật lại không ăn nhập, khiến toàn bộ thiết kế mất đi sự hài hòa. Cả nhóm đã phải ngồi lại với nhau, cân nhắc kỹ từng gam màu, thử đi thử lại để tìm được bảng màu vừa nổi bật vừa gắn kết với bối cảnh chung.

Phải nói rằng giai đoạn vẽ và hoàn thiện phong cách cho các linh vật là phần tốn nhiều thời gian và công sức nhất. Có những buổi cả nhóm ngồi tranh luận sôi nổi để bảo vệ ý tưởng của mình, nhưng may mắn là mọi thứ đều diễn ra trong không khí tích cực, không có bất kỳ xung đột nào. Chính nhờ sự đồng lòng và tinh thần làm việc nhóm mà tụi mình đã vượt qua được thử thách này, để cuối cùng cho ra đời những linh vật vừa đáng yêu vừa ý nghĩa.



Trong quá trình thực hiện đồ án này, giảng viên đã giúp đỡ các bạn thế nào?

Phương Thảo: Thầy đóng vai trò vô cùng quan trọng trong việc định hình và nâng tầm đồ án của tụi mình. Ban đầu, nhóm đã lựa chọn một đề tài an toàn hơn, nhưng sau khi trình bày ý tưởng, thầy nhận ra rằng khả năng và tiềm năng của tụi mình có thể làm được nhiều hơn thế. Với kinh nghiệm và sự nhạy bén trong lĩnh vực sáng tạo, thầy đã khéo léo dẫn dắt và gợi ý nhóm đổi sang một hướng đi táo bạo hơn, một đề tài vừa thách thức vừa đầy cơ hội để thể hiện sự sáng tạo đột phá.

Hoài An: Chỉ một câu thôi: "Thầy 10 điểm".

Là một người đi trước và đã có kinh nghiệm làm đồ án kỳ 1, các bạn có lời khuyên hay chia sẻ gì cho các bạn khóa sau không?

Hoài An: Làm gì cũng phải đặt hết tâm huyết vào đó, đừng bao giờ làm nửa vời. Với mình, nếu đã chọn học thì phải cố gắng rèn luyện để thành thạo, thậm chí xuất sắc trong lĩnh vực đó. Học mà hời hợt, không nghiêm túc thì chỉ lãng phí thời gian của chính mình. Đặc biệt trong ngành Sáng tạo, sự tận tâm và cống hiến là yếu tố tiên quyết để tạo ra những sản phẩm khác biệt, có giá trị.

Phương Thảo: Hay tụi mình chia sẻ một vài "bí kíp" để làm đồ án thật xuất sắc nhé! Đầu tiên, điều quan trọng nhất là phải hiểu rõ điểm mạnh của mình. Khi xác định được thế mạnh, hãy tìm cách kết hợp nó với một yếu tố mới lạ, độc đáo để làm nổi bật ý tưởng. Điều này không chỉ giúp bạn tạo dấu ấn riêng mà còn khiến đồ án trở nên thú vị hơn.

Thứ hai, không thể thiếu chính là tinh thần nghiên cứu không ngừng. Việc nghiên cứu kỹ lưỡng, từ lý thuyết đến thực tế, giúp mình tự tin hơn khi bảo vệ ý tưởng. Càng hiểu sâu, càng nắm rõ nội dung, bạn càng dễ dàng thuyết phục người khác và thể hiện sự chuyên nghiệp.

Cuối cùng, nhưng không kém phần quan trọng, là quản lý thời gian hiệu quả. Một đồ án xuất sắc không chỉ đến từ ý tưởng hay, mà còn từ cách bạn sắp xếp công việc hợp lý, phân chia thời gian cho từng giai đoạn từ nghiên cứu, thiết kế đến chỉnh sửa. Nếu không quản lý thời gian tốt, dù ý tưởng có hay đến đâu cũng khó hoàn thiện chỉn chu.

Cảm ơn các bạn. Chúc các bạn tiếp tục giữ vững phong độ và hy vọng chúng ta sẽ còn gặp lại ở các bài phỏng vấn khác trong tương lai nhé!









ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ DIGITAL PRODUCT DESIGN

Dora - Giải pháp quản lý ký túc xá toàn diện từ bộ ba "đã làm thì làm cho tới"



Không chỉ dừng lại ở một đồ án thiết kế giao diện, chất lượng của Dora là minh chứng rõ ràng cho năng lực nghiên cứu, tư duy logic và thẩm mỹ của các nhà sáng tạo kiêm marketer tiềm năng của Arena Multimedia.

Tại Arena Multimedia, tư duy thiết kế và khả năng phản biện đằng sau mỗi sản phẩm luôn được đặt lên hàng đầu, bởi một sản phẩm tốt không chỉ cần đẹp về hình thức mà còn phải có chiều sâu về ý tưởng. Đồ án Dora chính là minh chứng rõ nét cho sự sáng tạo, tư duy hệ thống và khả năng ứng dụng thực tiễn của học viên Arena.

Tự nhận là một bộ ba ăn ý, Lê Duy Minh, Võ Minh Nhất, và Phạm Trần Mai Hương đã xuất sắc thiết kế một ứng dụng dựa trên những trải nghiệm thực tế, nhằm giải quyết một vấn đề cấp thiết của sinh viên đại học. Sản phẩm này không chỉ nhận được đánh giá cao từ các thầy cô mà còn gây ấn tượng mạnh trong cộng đồng học viên. Từ những bỡ ngỡ ban đầu khi chưa biết cách triển khai, đến việc hoàn thiện một ứng dụng chi tiết và đáp ứng nhu cầu thực tế, hành trình của họ là câu chuyện đầy cảm hứng mà chắc chắn bạn sẽ không muốn bỏ qua.

XEM ĐỒ ÁN

Trước tiên, mọi người giới thiệu một chút về quá trình hình thành ý tưởng cho đồ án này nhé.

Minh Nhất: Ý tưởng về Dora đến từ chị Hương. Chị là người duy nhất trong nhóm từng ở ký túc xá Đại học. Thế là từ trải nghiệm thực tế của mình, chị Hương đề xuất ý tưởng triển khai một ứng dụng quản lý ký túc xá.

Duy Minh: Ban đầu, nhóm lập ra một danh sách các ý tưởng muốn làm để bàn với thầy. Mỗi người đề xuất 2-3 ý tưởng, trong đó có ý tưởng ứng dụng quản lý ký túc xá được thầy đánh giá tiềm năng nhất nên đã đề xuất nhóm triển khai. Mình từng ở ký túc xá Bình Dương, còn chị Hương từng ở ký túc xá Đại học Quốc gia, thế nên chị Hương có góc nhìn sát thực tế nhất, nhóm quyết định thực hiện ý tưởng này.

Mai Hương: Tụi mình có nhiều ý tưởng, nhưng thầy đã đề xuất chọn đề tài này vì nó phù hợp với kỹ năng nhóm có cũng như kinh nghiệm của thầy - một đề tài thiên về hệ thống chứ không quá nặng phần UI. Bên cạnh đó, mình đã từng trải nghiệm ký túc xá Đại học Quốc gia và thấy chỉ có một số tác vụ cơ bản như xem đã đóng tiền điện nước chưa, đăng ký phòng như thế nào. Nhóm đã dựa trên ứng dụng đó và ứng dụng quản lý nhà trọ Lozido để triển khai một ứng dụng quản lý ký túc xá hoàn thiện hơn.

Các bạn chia sẻ một chút về quá trình "nhảy số" phần đồ họa cho Dora được không?

Duy Minh: Trước tiên là logo. Tụi mình phân vân giữa nhiều cái tên nhưng cuối cùng chọn "Dora" vì nó đơn giản. Một căn phòng, một căn nhà thì mọi người đều phải "dô ra" đúng không ạ? Đó là nguồn gốc của cái tên Dora này. Sau đó bọn mình chọn màu, ban đầu cá nhân mình muốn màu gradient tươi sáng, nhưng làm ít lâu thì từ bỏ vì quá khó kiểm soát. Cuối cùng bọn mình quyết định chọn một màu sắc sáng và dễ gợi liên tưởng đến Đại học hơn - màu xanh dương, màu sắc khá phổ biến trong các logo của các trường Đại học.

Một trong những điểm ấn tượng nhất của Dora là hệ thống tiện ích rất chi tiết, các bạn đã phát triển phần này thế nào?

Mai Hương: Thật ra ban đầu mình không biết làm phần này vì nó liên quan đến khá nhiều lĩnh vực. Đầu tiên là kế toán tài chính, thứ hai là quản lý, thứ ba là quản lý nhà xe, chưa kể quản lý hóa đơn tiền bạc. Mình phải tìm sự trợ giúp từ những người làm trong lĩnh vực ấy.

Một người quen của mình là Project Manager từng làm ứng dụng quản lý nhà xe, anh đã đề xuất cho bọn mình rất nhiều ý tưởng đắt giá. Ngoài ra còn có anh trai của mình, làm việc trong lĩnh vực chứng khoán nên đã giúp nhóm có thêm thông tin về quá trình xuất hóa đơn, kế toán và còn cho lời khuyên để chọn những chức năng hợp lý nhất. Thứ ba là thầy, người dõi theo bọn mình và đảm bảo các ý tưởng phù hợp và khả thi trong 5 tuần thực hiện.







Nói đến UX/UI thì không thể bỏ qua khâu nghiên cứu thị trường, các bạn chia sẻ thêm về quá trình nghiên cứu nhé.

Mai Hương: Nhóm mình đã tham khảo nhiều ứng dụng khác trên thị trường, như Lozido và ứng dụng quản lý ký túc xá của Đại học Đà Nẵng. Việc xác định insight thực ra khá dễ dàng, bởi bản thân mình cũng từng là sinh viên sống trong ký túc xá, nên hiểu rõ những vấn đề sinh viên thường tranh luận hay phàn nàn về các ứng dụng quản lý. Ngoài ra, nhóm mình còn tham gia vào các nhóm phòng trọ trên Facebook, tìm kiếm và tổng hợp bình luận của mọi người để nắm bắt rõ ràng nhất nhu cầu thực sự của người dùng.



Dora đã xuất sắc đạt điểm số 92 rất ấn tượng, lúc nghe điểm các bạn có cảm xúc ra sao?

Mai Hương: Bọn mình rất bất ngờ ạ. Mình không ngờ đồ án của nhóm mình đạt được điểm tốt như vậy. Thú thật là ngày hôm ấy bọn mình rất mệt, chỉ muốn cố gắng bảo vệ xong đồ án để về nghỉ ngơi vì trước đó đã xuyên đêm hoàn thành sản phẩm.

Minh Nhất: Khi hoàn thành đồ án, mình có cảm giác khá bâng khuâng trong người, vừa vui vừa buồn. Mình rất vui vì đã có những khoảnh khắc tuyệt vời trong quá trình làm việc nhóm, nhưng lại có phần hơi thất vọng về bản thân, vì khi mọi người đang cố gắng rất nhiều nhưng gần như bản thân không chịu cố gắng gì cả. Thậm chí còn khiến nhóm mình rơi vào pha hơi "điếng người" ở phút cuối. Nhưng ít nhất, mình biết rằng mình ở đâu và cần cố gắng học hỏi hơn nữa.



Bây giờ nhìn lại đồ án của mình, nếu có thêm thời gian các bạn có muốn sửa đổi hay cải thiện gì không?

Duy Minh: Mình muốn làm nhiều hơn nữa để sản phẩm đầy đặn hơn. Sản phẩm của bọn mình quá rộng. Chẳng hạn chỉ riêng một tiện ích quản lý xe máy thôi đã rất phức tạp rồi, nếu có thời gian mình muốn phát triển thêm chi tiết để ứng dụng được hoàn thiện hơn.

Mai Hương: Thật ra, nhóm mình đã nhờ một số chuyên gia UX và UI đánh giá sản phẩm. Hầu hết mọi người đều nhận xét rằng ứng dụng có phạm vi quá rộng, nên cần cắt giảm bớt một số tính năng để tập trung phát triển thật tốt những tính năng chính. Hiện tại, một số tính năng vẫn chưa được khai thác triệt để, nên cả mình và Minh đều mong muốn tiếp tục hoàn thiện sản phẩm, nâng cao chất lượng hơn nữa.

Sau khi trải qua hành trình ở Arena, có kinh nghiệm hay bài học khó quên nào các bạn muốn chia sẻ không?

Duy Minh: Khi chọn thành viên chung nhóm, tinh thần sự quyết tâm làm đến cùng quan trọng hơn kỹ năng giỏi.

Minh Nhất: Mình học được rằng hãy luôn trau dồi thêm kỹ năng để có thể hỗ trợ đồng đội tốt hơn.

Mai Hương: Nhóm mình đã học chung với nhau qua vài môn, nên khá thân thiết và hiểu rõ tính cách của nhau, cả ưu điểm lẫn khuyết điểm. Minh thì rất sáng tạo và bay bổng, luôn đưa ra những ý tưởng "điên rồ". Nhất lại kiên nhẫn, điềm tĩnh, không bao giờ nổi nóng và thích làm việc theo kiểu chậm mà chắc. Còn mình thì khó tính và khá chi ly. Vì thế, đôi khi chúng mình cũng có tranh luận, nhưng cuối cùng luôn ngồi lại để tìm ra cách giải quyết tốt nhất. Theo mình, khả năng phản biện và chia sẻ ý kiến trong nhóm là vô cùng quan trọng. Nhờ làm đồ án cùng nhau, không chỉ hoàn thành dự án mà tụi mình còn có thêm những người bạn chí cốt!





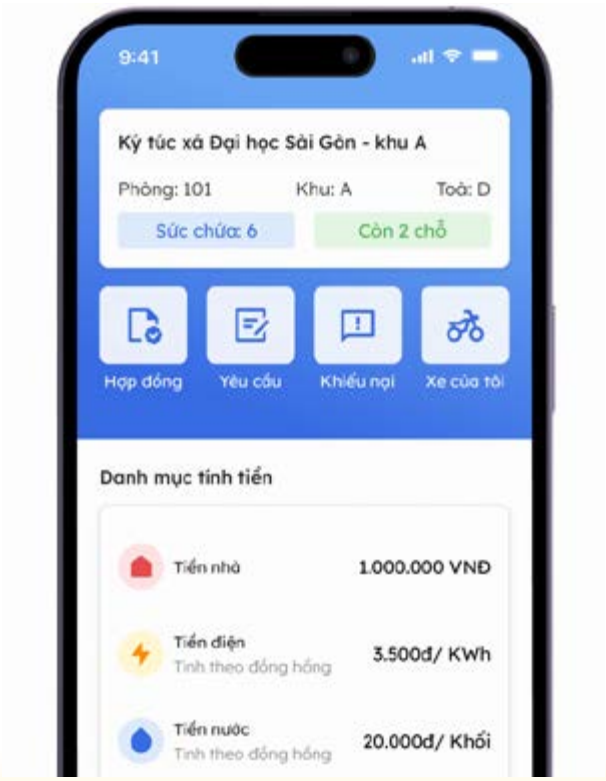
Cuối cùng, mọi người hãy nhắn nhủ một lời đến những bạn đang hoặc sắp theo đuổi ngành sáng tạo nhé.

Duy Minh: Mình chỉ muốn chia sẻ rằng, hãy chọn theo ngành khi bạn thật sự yêu thích nó. Mình thấy có một số bạn chọn học marketing, thiết kế hay IT chỉ vì không biết nên học gì, và rồi cuối cùng không thể đi tiếp. Trong quá trình học, mình cũng nhận ra có những bạn thiếu quyết tâm, không đủ đam mê để theo đuổi đến cùng. Vì vậy, mình nghĩ rằng chỉ khi thực sự yêu thích, bạn mới nên chọn con đường này. Đừng chạy theo xu hướng, hãy lắng nghe bản thân và chọn điều bạn thật sự muốn.

Minh Nhất: Đã quyết định theo đuổi thì hãy đi đến cùng. Mình cũng đồng ý với Minh rằng, khi làm bất cứ việc gì, hãy làm hết mình, đừng hời hợt hay dừng lại nửa chừng.

Mai Hương: Mình tin rằng khi đã ước mơ, hãy mơ thật lớn và dám hành động thay vì chỉ ngồi yên chờ đợi. Thật ra, không phải mọi lựa chọn trong cuộc đời đều đúng, nhưng sau mỗi quyết định, chúng ta sẽ học được những bài học mới và mở ra những cơ hội mới. Nếu mình không chọn học ở Arena, có lẽ đã không gặp được hai người bạn tuyệt vời như Minh và Nhất. Mình tin rằng mọi chuyện xảy ra đều có lý do, vì vậy đừng sợ hãi, cứ mạnh dạn bắt đầu và làm hết mình!

Cảm ơn những chia sẻ chân thành của các bạn. Chúc các bạn vững bước trên hành trình theo đuổi đam mê!









ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ DIGITAL FILMMAKING

Túc Duyên Như Mộng và hành trình làm mới sử Việt của người trẻ



Cùng gặp gỡ nhóm học viên trẻ táo bạo kết hợp yếu tố xuyên không và hài hước để kể câu chuyện lịch sử Việt Nam theo cách nhẹ nhàng, gần gũi. Bằng sự sáng tạo và tinh thần đồng đội, họ không chỉ tạo nên một tác phẩm cổ trang độc đáo mà còn truyền cảm hứng mạnh mẽ cho những người trẻ yêu thích văn hóa và điện ảnh.

XEM ĐỒ ÁN

Với lòng đam mê và tinh thần sáng tạo, nhóm học viên trẻ đã dồn hết tâm huyết để mang đến một tác phẩm cổ trang độc đáo mang tên "Túc Duyên Như Mộng". Không chỉ dừng lại ở việc tái hiện lịch sử và văn hóa Việt Nam, dự án còn khéo léo kết hợp những yếu tố phá cách trong cách kể chuyện, tạo nên một góc nhìn mới mẻ, nhẹ nhàng nhưng không kém phần sâu sắc. Từ việc tìm kiếm ý tưởng, nghiên cứu lịch sử, học hỏi kỹ thuật mới cho đến hoàn thiện từng chi tiết nhỏ, "Túc Duyên Như Mộng" chính là câu chuyện về lòng kiên trì, sự sáng tạo không ngừng và tình yêu mãnh liệt dành cho nghệ thuật.

Hãy cùng lắng nghe những chia sẻ đầy cảm hứng từ nhóm học viên, nơi họ kể lại hành trình đưa ý tưởng thành hiện thực, vượt qua vô vàn khó khăn để chạm đến niềm tự hào khi hoàn thiện một tác phẩm không chỉ là giấc mơ mà còn là dấu ấn sáng tạo đầu tiên trong sự nghiệp của mình.









Điều gì đã truyền cảm hứng cho nhóm để chọn đề tài "xuyên không"?

Ngọc Vượng: Gần đây, cộng đồng làm phim ngày càng chú trọng khai thác các giá trị văn hóa và sự kiện lịch sử Việt Nam. Nhân dịp này, nhóm mình mong muốn mang đến một làn gió mới với thể loại cổ trang, tạo ra một sản phẩm vừa độc đáo, vừa đậm chất văn hóa. Là nhóm học viên đầu tiên thử sức với chủ đề xuyên không và cổ trang, mình hy vọng dự án này sẽ truyền cảm hứng cho các nhà làm phim trẻ và học viên khác, tiếp thêm động lực để họ tạo ra những bộ phim đậm dấu ấn văn hóa Việt.

Thanh Thảo: Hiện tại, phim cổ trang vẫn chưa phổ biến ở Việt Nam. Dù giới trẻ ngày càng yêu thích Việt phục, nhưng phần lớn chỉ dừng lại ở việc chụp ảnh tĩnh, giúp trang phục được biết đến rộng rãi. Tuy nhiên, mình tin rằng phim cổ trang có thể lan tỏa mạnh mẽ hơn nhờ những hình ảnh đẹp cùng các câu chuyện và giá trị văn hóa sâu sắc, giúp khán giả hiểu rõ hơn về vẻ đẹp của người Việt xưa.



Bên cạnh đó, có lẽ lý do quan trọng nhất khiến nhóm quyết định chọn thể loại xuyên không đó là để mang đến một góc nhìn mới mẻ, "pha loãng" tính nghiêm túc của lịch sử bằng những yếu tố hư cấu và hài hước. Sự kết hợp này không chỉ làm cho các sự kiện lịch sử trở nên nhẹ nhàng và thú vị hơn, mà còn giúp khán giả tiếp cận dễ dàng hơn, thay vì cảm thấy khô khan hay khó hiểu.

Quá trình xây dựng kịch bản diễn ra như thế nào? Các bạn có khó khăn gì trong việc kết hợp hai thế giới (hiện đại và cổ trang) không vì đây cũng là một chủ đề khá khó?

Thanh Thảo: Để đảm bảo bộ phim phản ánh đúng tinh thần lịch sử, nhóm mình đã kết hợp giữa việc tự nghiên cứu tài liệu và tham khảo ý kiến từ các chuyên gia. Chúng mình tìm đến những cuốn sách lịch sử uy tín và nhận được sự hỗ trợ quý báu từ các thầy cô cùng các cô chú có chuyên môn sâu về lịch sử. Nhờ đó, nhóm đã thu thập được những thông tin chính xác về văn phong, cách diễn đạt và phương thức thể hiện, giúp bộ phim đạt độ chuẩn xác cao nhất.

Nhóm đã nghiên cứu về lịch sử, văn hóa, trang phục, và phong tục của thời đại cổ trang trong phim như thế nào?

Quang Anh: Để đảm bảo trang phục và bối cảnh trong phim sát với lịch sử nhất, nhóm mình đã dành nhiều thời gian và công sức cho việc tìm hiểu và nghiên cứu. Chúng mình đã tham quan nhiều studio chuyên về trang phục cổ, tìm kiếm thông tin từ các thầy cô giàu kinh nghiệm trong lĩnh vực làm phim cổ trang và lắng nghe chia sẻ từ những người đi trước. Nhóm cũng chủ động liên hệ để được tư vấn về các địa điểm thuê trang phục phù hợp với bối cảnh lịch sử của bộ phim. Đồng thời, tụi mình đã khảo sát nhiều tỉnh thành ở miền Bắc nhằm lựa chọn những địa điểm quay chân thực và gần gũi nhất với không gian lịch sử.

Bối cảnh của bộ phim được các bạn khai thác như thế nào? Có gặp khó khăn gì trong việc tìm kiếm và chuẩn bị bối cảnh không?

Ngọc Vượng: Việc tìm kiếm những địa điểm vừa mang tính lịch sử, vừa không bị lẫn những yếu tố hiện đại là điều không hề dễ dàng. Chúng mình đã giải quyết vấn đề này bằng cách lựa chọn kỹ lưỡng các địa điểm quay tại Yên Tử và tìm đến những studio có thể đáp ứng được yêu cầu về bối cảnh.



Việt Hoàng: Nhóm đã phải dành ra hàng tuần thậm chí hàng tháng để sắp xếp thời gian đến từng địa điểm đã tìm ra để có thể chọn lọc một cách chính xác và phù hợp với bộ phim. Vì chỉ cần một vài chi tiết nhỏ thôi cũng đã khiến cho bối cảnh đã khác đi khá nhiều rồi.

Chi phí cũng là điều khiến người xem ấn tượng. Các bạn có thể chia sẻ thêm về khía cạnh này được không?

Ngọc Vượng: Con số 115 triệu là tổng kinh phí dự kiến, bao gồm cả phần mà nhóm mình đã đi xin tài trợ. Thực tế, nguồn vốn ban đầu của nhóm chỉ có 49 triệu. Để có thể nhận được sự hỗ trợ tài chính, tụi mình hiểu rằng cần phải chứng minh được năng lực và sự nghiêm túc của mình. Vì vậy, tụi mình đã dành thời gian xây dựng một kế hoạch sản xuất chi tiết, từ kịch bản, lịch trình quay, đến dự toán chi phí. Kế hoạch này không chỉ giúp nhóm quản lý dự án hiệu quả hơn mà còn là một công cụ quan trọng để thuyết phục các nhà tài trợ tin tưởng vào dự án

Hãy chia sẻ điều mà cả nhóm tự hào nhất về sản phẩm lần này nhé!

Anh Đức: Đó chính là tinh thần không bỏ cuộc của cả nhóm. Dù dự án lần này là một bộ phim xuyên không cổ trang, một thử thách rất lớn đối với một nhóm học viên mới chỉ học làm phim 6 tháng, nhưng chúng mình đã cố gắng hết sức để hoàn thiện nó. Đó không chỉ là sản phẩm, mà còn là minh chứng cho sự quyết tâm và nỗ lực của từng thành viên.

Việt Hoàng: Với mình, giá trị của dự án không chỉ nằm ở con số trăm triệu. Điều khiến nhóm mình tự hào nhất chính là những thành quả đạt được bằng mồ hôi, công sức và sự quyết tâm. Đó là tinh thần đoàn kết, sự kiên trì vượt qua mọi khó khăn, thử thách. Những điều ấy mới thực sự quý giá và đáng tự hào hơn bất kỳ con số vật chất nào.

Thanh Thảo: Chúng mình đã tạo nên một sản phẩm mà ở đó, từ trang phục đến hình ảnh và bối cảnh đều được đầu tư rất kỹ lưỡng. Mình tự tin rằng những bộ trang phục mà mình mang đến là chính xác với thời đại, và những hình ảnh, bối cảnh mà mọi người thấy trong phim đều là kết quả của sự phối hợp ăn ý và tâm huyết của cả nhóm.

Quốc Trung: Điều mình tự hào nhất về sản phẩm lần này là khả năng truyền tải một câu chuyện xúc động chạm đến cảm xúc người xem. Đồng thời, nhóm mình đã khéo léo kết hợp hài hòa giữa nội dung và hình ảnh, tạo nên một tổng thể thống nhất, trọn vẹn và giàu cảm xúc.

Theo các bạn, âm nhạc và âm thanh được sử dụng trong phim có vai trò gì trong việc tạo dựng không khí và cảm xúc cho người xem?

Việt Hoàng: Trong môn nghệ thuật thứ 7 này, nghe và nhìn là hai thứ phải song hành với nhau, thiếu 1 trong 2 đều không thể khiến bộ phim thu hút được. Từ đó nhóm cũng tập trung kĩ lưỡng vào khâu âm thanh cũng như phần nhạc để tạo cho bộ phim sự chân thật và lãng mạn.

Ngọc Vượng: Chúng mình rất may mắn khi nhận được sự đồng ý từ các nghệ sĩ cho phép sử dụng các bản nhạc và đoạn nhạc trong bài hát của họ cho bộ phim. Âm thanh đóng một vai trò vô cùng quan trọng trong việc tạo dựng cảm xúc, góp phần tạo chiều sâu cho bộ phim. Phần âm nhạc đã làm cho bộ phim trở nên mềm mại hơn, dễ dàng chạm đến trái tim người xem hơn rất nhiều.





Nhóm đã gặp những khó khăn nào trong quá trình sản xuất phim? Các bạn đã vượt qua những khó khăn đó như thế nào?

Quang Anh: Dự án này đã đối mặt với nhiều thách thức trong cả ba giai đoạn: Tiền kỳ, quay phim (onset), và hậu kỳ. Ở giai đoạn tiền kỳ, việc tìm kiếm một kịch bản phù hợp tiêu tốn không ít thời gian và công sức, khi nhóm phải liên tục chỉnh sửa để đạt được sự hài lòng. Trong quá trình quay phim, do hầu hết thành viên đều là người mới, mọi thứ ban đầu khá hỗn loạn, nhưng cuối cùng chúng mình đã xoay sở để hoàn thành. Đến giai đoạn hậu kỳ, khó khăn lại tiếp tục khi nhóm gặp vấn đề về dung lượng lưu trữ, mất một số dữ liệu gốc và trục trặc với ổ cứng vì dung lượng phim quá lớn. Mình tin rằng chính tinh thần đoàn kết đã giúp cả nhóm vượt qua những thử thách này.

Ngọc Vượng: Việc di chuyển cũng là một trở ngại lớn vì địa điểm quay khá xa Hà Nội. Thời tiết cũng không ủng hộ chúng mình khi đợt quay trùng với thời điểm bão, mưa liên tục. Có những

ngày mưa kéo dài cả ngày, khiến nhóm không thể quay được bất cứ cảnh nào. Thêm vào đó, số lượng thiết bị và phục trang khá nhiều, nên cả nhóm phải thay phiên nhau vận chuyển đồ đạc và dụng cụ để hỗ trợ lẫn nhau.

Kỷ niệm đáng nhớ nhất trong quá trình làm phim là gì? Các bạn hãy chia sẻ cho mọi người biết nhé!

Anh Đức: Kỷ niệm đáng nhớ nhất với mình không phải là một khoảnh khắc cụ thể, mà chính là toàn bộ hành trình làm phim. Nhìn lại quãng thời gian ấy, mình cảm thấy vô cùng xúc động. Dù khó khăn, vất vả nhưng chúng mình đã tận hưởng từng giây phút. Từ những ngày quay mệt mỏi đến những buổi thảo luận sôi nổi, tất cả đều mang lại niềm vui và cảm giác thỏa mãn. Làm phim thực sự là một trải nghiệm tuyệt vời mà mình sẽ không bao giờ quên.



Nhóm đã học được những bài học kinh nghiệm gì từ dự án này hay không?

Việt Hoàng: Từ dự án này, nhóm đã rút ra rất nhiều kinh nghiệm trong việc làm việc nhóm cũng như lắng nghe ý kiến chung và chấp nhận rủi ro.

Quốc Trung: Mình học được cách lắng nghe ý kiến của mọi người và làm việc linh hoạt hơn khi đối mặt với những thay đổi bất ngờ

Đức Công: Làm gì cũng phải có nhau, phải luôn luôn cùng đoàn kết.

Anh Đức: Dự án này đã dạy chúng mình rất nhiều điều. Đầu tiên là cách làm việc nhóm sao cho hiệu quả và đồng bộ. Bên cạnh đó, chúng mình cũng hiểu rằng để tạo ra một bộ phim hoàn chỉnh, phía sau đó là vô số khó khăn và công sức của cả một tập thể. Điều này khiến mình trân trọng hơn những sản phẩm điện ảnh mà mình xem, bởi mỗi tác phẩm đều là thành quả của sự nỗ lực phi thường.

Thanh Thảo: Niềm tin là yếu tố quan trọng nhất, đặc biệt khi đề tài mình chọn khá "khó nhằn" và gặp không ít ý kiến cản trở. Nếu không tin tưởng vào bản thân và đồng đội, chắc chắn mình sẽ không thể cùng nhóm tạo nên một sản phẩm như thế này.

Cuối cùng, các bạn hãy gửi gắm một lời tới các bạn trẻ có tình yêu với Mỹ thuật Đa phương tiện và Điện ảnh nhưng chưa biết bắt đầu từ đâu nhé!

Thanh Thảo: Mình nghĩ là chỉ cần chúng ta sẵn sàng làm, làm hết sức, làm tới cùng thì kết quả như thế nào cũng khiến các bạn hài lòng.

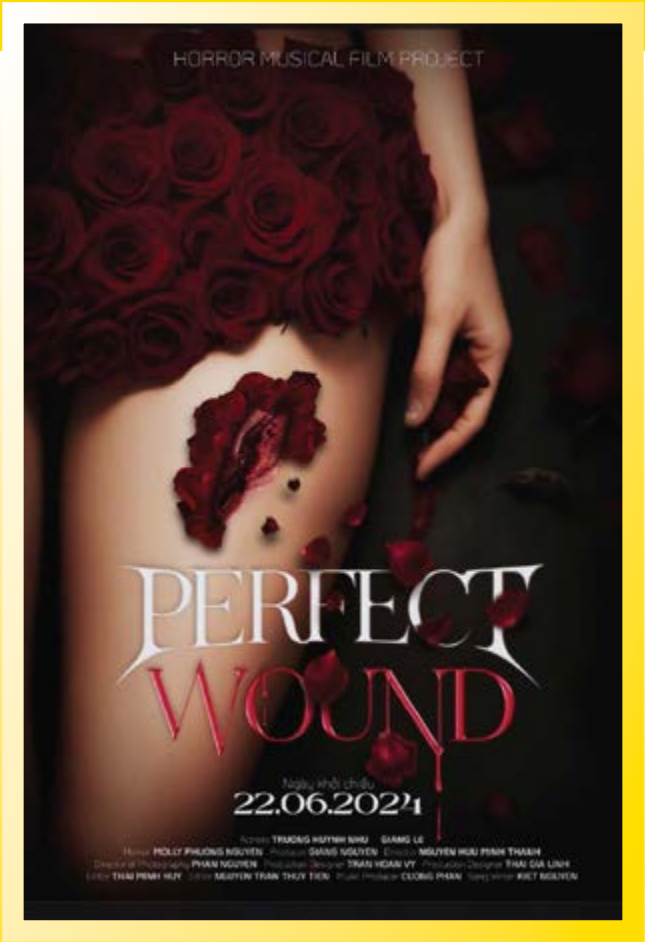
Quốc Trung: Hãy bắt đầu bằng những nét vẽ đầu tiên, dù đơn giản nhưng đầy cảm hứng. Điều quan trọng là kiên trì và đừng ngại thử nghiệm, vì mỗi bước nhỏ sẽ dẫn đến những điều lớn lao hơn.

Việt Hoàng: Các bạn ơi, hãy luôn tin vào khả năng của chính mình, vì đôi khi bạn sẽ bất ngờ nhận ra rằng mình có thể làm được những điều tưởng chừng như không thể đấy!



ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ DIGITAL FILMMAKING

Vết Thương Hoàn Hảo: Từ "cơ hội được sai" đến tác phẩm nhạc kịch kinh dị xuất sắc



Cùng gặp gỡ nhóm học viên Arena tài năng, những người đứng sau đồ án "Vết thương hoàn hảo" - tác phẩm đạt số điểm cao nhất từ trước đến nay trong kỳ phim tại Arena Multimedia khu vực Hồ Chí Minh.

XEM ĐỒ ÁN

Cùng ấp ủ đam mê theo đuổi ngành làm phim, 5 cá tính khác nhau đã gặp nhau, quyết định đi cùng nhau và dồn hết tâm sức cho đồ án kỳ phim. Bằng những nỗ lực hết mình, không ngại khó ngại khổ, với sự đồng hành của Giảng viên Molly Phương Nguyễn, các bạn đã mang tới đồ án xuất sắc "Vết thương hoàn hảo" - đồ án đạt 94 điểm, số điểm cao nhất từ trước đến giờ của kỳ làm phim kỹ thuật số.

Ngay bây giờ, hãy cùng Arena Multimedia lắng nghe câu chuyện "lăn xả" hết mình vì đam mê của nhóm học viên trẻ tài năng này nhé!











Các bạn đã lên ý tưởng cho đồ án "Vết thương hoàn hảo" như thế nào? Tại sao các bạn lựa chọn thể loại Musical Film chứ không phải các thể loại khác?

Minh Thành: Chúng mình đã lên kế hoạch cho dự án trước khi thực hiện khoảng 3 tháng, trong quá trình đó, chúng mình cũng đưa ra rất nhiều ý tưởng khác nhau để cân nhắc và cuối cùng lựa chọn làm nhạc kịch. Phim nhạc kịch là một đề tài rất khó và kể cả những người làm phim lâu năm cũng có thể gặp khó khăn tuy nhiên nó lại rất thú vị. Ý tưởng này ra đời khi các thành viên trong nhóm đều đồng lòng muốn làm cái gì đó mới. Thời điểm đó, nhạc kịch ở Việt Nam chủ yếu thiên về tình cảm, rất "màu hồng" và vui tươi. Vì vậy, nhóm muốn tạo ra điều gì đó khác biệt so với nhạc kịch thông thường mà người ta hay thấy ở Việt Nam.

Trong một tác phẩm nhạc kịch thì phần âm nhạc rất quan trọng. Các bạn đã chuẩn bị các bài hát sử dụng trong phim như thế nào?

Minh Thành: Về âm nhạc, nhóm nhận được sự hỗ trợ từ hai người bạn. Đầu tiên là Cường, một người quen của cô Molly, người đã làm OST cho bộ phim Quỷ Cẩu. Thứ hai là một người bạn của mình, một ca sĩ kiêm người viết nhạc, bạn đã hỗ trợ nhóm sáng tác và viết nhạc cho dự án này. Cả hai đã làm việc cùng nhóm để đưa ra khung sườn và phối nhạc riêng cho các bài hát. Trong từng giai đoạn, nhóm cũng tham gia feedback cho các phiên bản, đặc biệt là về những yếu tố như cảm xúc và nhịp điệu. Chúng mình cố gắng đảm bảo nhạc khớp với phim nhất có thể.



Hoàn Vy: Về quy trình, chúng mình sẽ gửi trước các bản tham khảo cho hai bạn phụ trách âm nhạc, trong đó bao gồm những mood nhạc mà chúng mình mong muốn. Sau đó, hai bạn sẽ làm bản demo và chỉnh sửa lời. Lời sẽ được viết lại từ kịch bản chính sao cho hợp lý và mang tính nhạc kịch hơn. Khi bản demo được duyệt, chúng mình mới tiến hành thu âm bản final.





Khi tiến hành sản xuất bộ phim, các bạn đã cài cắm những yếu tố kinh dị trong hình ảnh và âm thanh như thế nào?

Gia Linh: Để có thể kết hợp hài hòa các yếu tố, chúng mình đã đầu tư rất nhiều vào mặt hình ảnh. Chúng mình đã casting kỹ lưỡng các nhân vật trong bộ phim, đặt ra những yêu cầu nhất định về ngoại hình, trang phục và make-up. Vì chủ đề của phim là về hóa trang, chúng mình cũng phải tìm kiếm và nghiên cứu nhiều tài liệu tham khảo, đầu tư nhiều công sức vào khía cạnh này cũng như tạo hình các vết thương.

Giang Nguyễn: Để tạo hình các vết thương, chúng mình phải xem các video phẫu thuật trên da người thật để biết cách những vết cắt sẽ trông như thế nào. Trong kịch bản, những vết thương nào được đề cập, chúng mình đều phải nghiên cứu kỹ để cung cấp thông tin cho chị Trang, người phụ trách hóa trang. Chúng mình cũng dành ra một buổi để thử nghiệm. Nói chung, để có được những sản phẩm mà mọi người thấy trên phim, chúng mình đã trải qua một quá trình dài với rất nhiều công đoạn.

Minh Thành: Việc cắt ghép các cảnh phim để tạo mood kinh dị cũng rất khó khăn. Chúng mình phải quay rất nhiều, thử nghiệm rất nhiều lần mới đạt được kết quả mong muốn. Sau khi quay xong, nhóm cũng mất rất nhiều thời gian để ghép nhạc vào và chỉnh sửa lại nhiều lần.





Trong quá trình làm đồ án, có kỷ niệm nào khiến các bạn nhớ mãi không quên không, hãy chia sẻ một chút nhé.

Giang Nguyễn: Kỷ niệm vui nhất khi sản xuất phim đối với mình là khi tất cả mọi người, cả sinh viên và giảng viên là cô Molly, phải tự tay sơn từng bức tường trong studio. Mấy bộ quần áo đó sau phải đem bỏ luôn vì lấm lem như thợ sơn vậy. Nhưng thực sự lúc đó rất vui. Chúng mình sơn mà không có kinh nghiệm gì, không biết khi nào sơn khô, tại sao đè sơn mãi mà nó không kín, cái sơn cũ nó cứ đỏ hoài. Cảnh buồn cười nhất mà chúng mình lưu lại được trong một tấm ảnh kỷ niệm là cả đám năm sáu người ôm một cái quạt để dưới sàn nhà để hong khô sơn.

Xuyên suốt quá trình làm phim, có khó khăn nào đến từ bản thân các bạn không và mọi người đã cùng nhau giải quyết như thế nào?

Gia Linh: Làm việc nhóm không tránh khỏi những cãi vã song để chúng mình có thể làm việc được với nhau lâu dài, những cãi vã đó phải là những ý kiến xây dựng, góp ý dựa trên lợi ích chung chứ không phải là do cảm xúc cá nhân. Trong quá trình làm việc, do áp lực cao nên chúng mình rất dễ "quạu" với nhau. May mắn là trong nhóm luôn có một người bình tĩnh, tỉnh táo để hòa giải cho chúng mình, không ai khác chính là chị Giang. Bên cạnh đó, chúng mình cũng luôn ý thức được đây là một dự án lớn nên cũng cố gắng giữ một cái đầu lạnh để cùng nhau hoàn thành mục tiêu chung.

Các bạn đã tạo ra những vết thương, kỹ xảo và hiệu ứng trong phim như thế nào?

Minh Thành: Trong phim, chúng mình sử dụng hai phương pháp chính để tạo ra những vết thương. Thứ nhất là hóa trang và thứ hai là sử dụng kỹ xảo VFX. Đối với vết thương được tạo ra bằng hóa trang, nhóm đã nhận được sự hỗ trợ từ chị Trang, Makeup Artist của bộ phim "Làng địa ngục". Sau khi nghiên cứu kỹ về các loại vết thương mà nhóm mong muốn, chúng mình đã gửi hình ảnh để chị Trang xem xét và lựa chọn phương án phù hợp nhất với bộ phim, đồng thời cân nhắc đến khả năng thực hiện của chị. Bên cạnh đó, để hỗ trợ cho quá trình makeup, chúng mình thậm chí đã mua một cái đùi heo về thử nghiệm trước để đảm bảo mọi thứ chắc chắn trước khi ra thực tế.

Với các bạn đâu là cảnh quay khó thực hiện nhất trong bộ phim?

Minh Thành: Đối với mình, cảnh quay khó nhất trong bộ phim là shot quay cho bài hát thứ 3 - "Vết thương hoàn hảo". Đây là bài hát duy nhất trong phim có yêu cầu về vũ đạo. Trong phần đó, chúng mình rất may mắn được hợp tác với biên đạo Trâm Ngô. Tuy nhiên, nhóm và chị Trâm Ngô đã phải hướng dẫn diễn viên tập nhảy trong thời gian rất hạn chế, chỉ trong hai ngày quay. Bên cạnh đó, cảnh quay này còn gặp phải nhiều vấn đề như ánh sáng không khớp, hành động không đúng nhịp, quần áo bị lệch hay biểu cảm không được như ý muốn. Ngoài ra, chúng mình sử dụng steadicam cho cảnh quay đó. Vì vấn đề dung lượng, chúng mình chỉ quay được trong một khoảng thời gian ngắn. Do đó, chúng mình phải cố gắng quay nhanh nhất có thể cũng như xem xét cảnh nào hậu kỳ được và nếu không thể hậu kỳ thì phải bỏ.

Minh Huy: Đối với mình, một cảnh quay khó khác là cảnh rạch da. Trong cảnh này, nhóm đã phải sử dụng một lớp da silicon làm giả như da thật với túi máu bên dưới. Khi thực hiện cảnh này, nhóm chỉ có một tấm da duy nhất nhưng lại có nhiều vấn đề phát sinh như máu bắn ra không theo ý muốn, dao cắt không sắc đủ và không thể cắt da theo ý của mình. Điều này làm cho việc quay cảnh trở nên rất khó khăn.

Giảng viên hướng dẫn là cô Molly Phương Nguyễn đã hỗ trợ nhóm như thế nào trong quá trình làm đồ án?

Hoàn Vy: Cô Molly đã giúp chúng mình rất nhiều trong bước chuẩn bị đạo cụ. Chúng mình thường sketch ra các ý tưởng và cho cô xem những vật phẩm cần thiết, những thứ khó tìm, cô Molly sẽ xem nhà cô có gì, chụp lại và gửi qua cho chúng mình.

Cô còn đến studio để sơn tường cùng chúng mình đến 2-3 giờ sáng. Nhờ cô Molly, chúng mình còn có cơ hội làm việc với những anh chị chuyên nghiệp. Cô tận tâm dẫn dắt, tạo điều kiện để nhóm gặp gỡ và hợp tác với các đơn vị, mang lại những trải nghiệm quý giá mà chúng mình khó có được nếu thiếu cô.



Giang Nguyễn: Đã có những lúc nhóm nghĩ đến việc từ bỏ dự án này, bởi chưa từng có đồ án nào khiến chúng mình cảm thấy thiếu tự tin như vậy ở giai đoạn đầu. Thế nhưng, nhờ sự động viên không ngừng nghỉ của cô và cách cô chỉ ra những điểm mạnh của nhóm, chúng mình nhận ra rằng hoàn toàn có thể tiếp tục và tiến xa hơn.

Sau khi hoàn thành "đứa con tinh thần" của mình thì cảm xúc của các bạn như thế nào?

Hoàn Vy: Cảm xúc đầu tiên là vui mừng, cái chúng mình sợ nhất là nó không thể kịp ra được bản hoàn chỉnh. Một bộ phim để được điểm cao trước hết phải hoàn chỉnh cái đã, chưa cần nói đến các yếu tố khác như hình ảnh hay âm thanh.

Gia Linh: Mình là một đứa rất sợ phim kinh dị nên khi mới bắt đầu làm mình đã nghĩ mình sẽ không dám xem phim của nhóm mất. Vậy mà sau khi edit xong và coi đi coi lại bản hoàn chỉnh, mình mới "chết rồi mình coi mình còn không sợ nữa mọi người coi mọi người như thế nào?". Tuy nhiên, trong buổi bảo vệ đồ án, được thấy và lắng nghe cảm xúc của mọi người khi xem bộ phim của mình, mình rất vui.

Minh Thành: Mình cảm thấy rất tự hào. Mình đã dấn thân vào ngành phim được một thời gian trong một vài vai trò nhỏ nhỏ, bộ phim này là dấu mốc lần đầu tiên mình tham gia với vai trò Director. Mình đã được tham gia vào tất cả các công đoạn làm phim. Trải nghiệm này là trải nghiệm không phải ai cũng có. Có một điều khiến mình rất tự hào là khi phim chiếu xong, mọi người vẫn nhớ được giai điệu nhạc và hát theo.

Giang Nguyễn: Sau buổi bảo vệ đồ án, chúng mình muốn gửi bộ phim đi dự thi các cuộc thi tại khu vực châu Á. Các thầy cô cũng góp ý cho chúng mình rất nhiều nên chúng mình cũng mong có thể mau chóng hoàn thiện sản phẩm này.

Minh Huy: Mình cảm thấy rất vui. Vì quá trình làm phim kéo dài, mình đã lo lắng rằng nhóm sẽ không kịp hoàn thành dự án trước ngày bảo vệ. Vì vậy, khi nhóm kịp hoàn thành và nhận được sự đánh giá tích cực từ mọi người, mình cảm thấy rất tự hào và hạnh phúc.

Thông điệp nhóm muốn truyền tải qua "Vết thương hoàn hảo" là gì?

Gia Linh: Thông qua bộ phim, chúng mình muốn mang đến thông điệp: Nếu chỉ nhìn mọi thứ qua màn hình máy tính, chúng ta không thể nhìn sâu được bản chất bên trong. Giống như việc cư dân mạng không thể phân biệt được những vết thương thật và giả nhưng vẫn tự tin phán xét. Những gì chúng ta thấy chưa chắc là như vậy. Điều quan trọng là hãy nhìn sâu hơn, để có thể đưa ra những bình luận, nhận xét chính xác hơn về mọi vấn đề.



Để kết lại buổi trò chuyện ngày hôm nay, các bạn hãy gửi một lời nhắn nhủ đến các bạn trẻ đang theo đuổi đam mê Sáng tạo nhé!

Gia Linh: Mình muốn gửi lời tới các bạn học viên khác rằng hãy cứ thực hiện những điều mà các bạn mong muốn, đừng sợ khó khăn và hãy tin vào bản thân nhé. Bên cạnh đó, các bạn đừng quên tập thể dục, giữ gìn sức khỏe thật tốt để chuẩn bị cho hành trình làm đồ án nha!

Minh Thành: Nếu bạn có ý tưởng hay ho hoặc dự án phim nào mà bạn muốn thực hiện, hãy cứ làm đi! Đừng để bất cứ điều gì ngăn cản bạn. Mình không làm lớn được thì mình làm nhỏ. Với những bạn đang chuẩn bị bước vào học kỳ 3, các bạn có thể chuẩn bị trước các kịch bản, concept có thể sử dụng đến cuối đồ án thông qua các môn học. Điều này sẽ giúp các bạn tiết kiệm được rất nhiều thời gian. Ngoài ra, hãy tìm kiếm những người đồng đội cùng chí hướng và những thầy cô đồng hành tận tâm giống như cô Molly. Đừng quên chuẩn bị cả về tài chính nữa nhé!

Hoàn Vy: Các bạn đừng ngại thử sức nhé! Ban đầu chúng mình cũng thấy lo lắng vì không thấy ai làm như chúng mình đang làm. Nhưng nếu mình không dám làm và ai cũng vậy thì không ai sẽ làm hết. Vậy nên các bạn ơi, chúng mình còn là sinh viên, chúng mình được phép sai và sửa, hãy nắm bắt cơ hội nhé!

Cảm ơn những chia sẻ của các bạn. Chúc các bạn ngày một tiến xa hơn trên hành trình sắp tới!

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ 3D GAME DESIGN

Higabana Jurogumo: Hành trình từ chối thỏa hiệp với bản thân để vượt qua giới hạn của sự sáng tạo



Với đồ án thiết kế nhân vật Game 3D Higabana Jurogumo, Đông Phương không chỉ gây ấn tượng bởi sự sáng tạo vượt trội mà còn phản ánh hành trình bền bỉ vượt qua giới hạn bản thân. Lấy cảm hứng từ văn hóa Nhật Bản và sự yêu thích hóa trang, Đông Phương đã mang đến những thiết kế, đậm dấu ấn cá nhân, tràn đầy cá tính như chính bản thân mình.

Trong lĩnh vực thiết kế nhân vật Game 3D, sự sáng tạo và kiên trì là hai yếu tố quyết định thành công. Higabana Jurogumo và Đông Phương - Học viên xuất sắc với đồ án Thiết kế nhân vật Game 3D ấn tượng nhất tại Arena Multimedia trong năm 2024, đã chứng minh rằng không có giới hạn nào cho sự sáng tạo khi bạn dám vượt qua chính mình. Từ niềm đam mê văn hóa Nhật Bản và hóa trang, Đông Phương đã không ngừng rèn luyện, từ chối sự dễ dãi với bản thân để tạo ra những nhân vật độc nhất đầy cuốn hút. Hãy cùng tìm hiểu câu chuyện đầy cảm hứng của Đông Phương trong bài phỏng vấn dưới đây cùng Arena Multimedia nhé!

XEM ĐỒ ÁN

Hãy giới thiệu một chút về bản thân để mọi người cùng hiểu hơn về Đông Phương nhé!

Mình là Đông Phương, đang học ở Arena Đống Đa. Mình rất thích vẽ và làm những thứ sáng tạo liên quan đến nghệ thuật.

Cơ duyên nào đã đưa bạn đến với Arena Multimedia vậy?

Mình biết đến Arena Multimedia qua một quảng cáo trên YouTube. Đúng thời điểm trường đang tuyển sinh, mình cảm thấy khá hứng thú nên đã liên hệ với các chị tư vấn. Sau khi được giải đáp, mình nhận thấy chương trình học không chỉ hợp lý mà còn rất phù hợp với tính cách của mình, nên đã quyết định đăng ký theo học.



Sau khoảng thời gian học tập, bạn cảm thấy Arena Multimedia là một ngôi trường như thế nào?

Mình cảm thấy Arena là một môi trường rất cởi mở, và hầu hết các thầy cô tại trường đều giảng dạy rất tốt. Trải nghiệm của mình ở đây thậm chí vượt xa những gì mình mong đợi. Nếu nói về điều để lại ấn tượng sâu sắc nhất, chắc chắn đó là thầy Lâm Tuấn và cô Chu Ánh Nguyệt, bởi kỹ năng và kiến thức chuyên môn đáng nể của thầy cô.



Điều gì đã truyền cảm hứng cho bạn để chọn chủ đề "Higabana Jurogumo"? Tại sao lại là yêu tinh nhện này mà không phải một Yokai khác?

Mình rất yêu thích văn hóa Nhật Bản, đặc biệt là văn hóa cosplay. Bên cạnh đó, mình cũng hứng thú với các phong cách hóa trang, đặc biệt là những kiểu hóa trang độc đáo như hóa trang kinh dị mà mình thường thấy trong các video make-up nước ngoài. Niềm đam mê này đã thôi thúc mình tìm hiểu sâu hơn về văn hóa Nhật, đặc biệt là những câu chuyện liên quan đến ma quỷ và thế giới tâm linh.



Ngoài truyền thuyết gốc, bạn có tham khảo thêm những nguồn cảm hứng nào khác cho thiết kế nhân vật không?

Thực ra, các tác phẩm của mình được tạo nên từ sự kết hợp giữa tham khảo từ nhiều nguồn và trí tưởng tượng cá nhân. Mình yêu thích sự bay bổng và luôn cố gắng tạo ra những tác phẩm độc đáo, không trùng lặp với bất kỳ ai. Từng ý tưởng đều được mình tự tay nhào nặn, hình dung và sáng tạo nên. Mình thật sự bất ngờ và hạnh phúc khi những tác phẩm đó nhận được phản hồi tích cực như vậy.

Từ khâu lên ý tưởng cho tới khi hoàn thành sản phẩm, bạn đã mất bao lâu để thực hiện? Trong quá trình hoàn thiện bài đồ án, bạn có gặp điều gì khó khăn hay không và cách bạn vượt qua nó là gì?

Từ khi bắt đầu đến khi hoàn thiện, mình đã mất khoảng 3 tháng rưỡi để hoàn thành dự án. Khó khăn lớn nhất là chuyển đổi từ 2D sang 3D. Trước đây, mình tập trung vào UI/UX, nên các kiến thức và kỹ năng về 3D Animation đã bị bỏ ngỏ. Khi bắt tay vào đồ án 3D, mình gần như phải học lại từ đầu, từ phần mềm, quy trình làm việc đến các kỹ thuật như Modelling, Sculpting, Rigging, và animation.





Chẳng hạn, việc làm quen với công cụ sculpting trong phần mềm 3D là một thách thức lớn. Chỉ cần một lỗi nhỏ trong quá trình điêu khắc, mình có thể phải làm lại cả phần đó, tiêu tốn rất nhiều thời gian và công sức. Hơn nữa, việc nghiên cứu và áp dụng các nguyên tắc animation trong môi trường 3D cũng đòi hỏi mình không ngừng học hỏi và trau dồi. Đây là quá trình mà mình đã đầu tư rất nhiều nỗ lực và tâm huyết để hoàn thành đồ án này.

Quá trình đó có khiến bạn cảm thấy stress không và bạn đã vượt qua những áp lực đó như thế nào?

Mình tin rằng việc đối mặt và vượt qua khó khăn là một phần tất yếu của cuộc sống, một bản năng sinh tồn. Mình không cho phép bản thân bị khuất phục trước những thử thách. Dù khó khăn đến đâu, mình cũng sẽ tìm cách vượt qua. Đây là điều đã ăn sâu vào suy nghĩ và hành động của mình.

Bí kíp nào giúp bạn có thể hoàn thiện khối lượng công việc lớn đến vậy trong khoảng thời gian ngắn?

Mình tin rằng sự chuẩn bị kỹ lưỡng và việc xác định rõ mục tiêu ngay từ đầu là yếu tố cốt lõi để đạt được kết quả tốt. Để giới thiệu được nhiều mẫu thiết kế như vậy, mình đã dành thời gian lên kế hoạch chi tiết và chuẩn bị kỹ càng từng bước. Điều này không chỉ giúp mình chủ động trong quá trình thực hiện mà còn đảm bảo chất lượng cho từng sản phẩm. Ngoài ra, niềm đam mê với công việc cũng là nguồn động lực quan trọng nhất. Chỉ khi thực sự yêu thích, mình mới có thể dồn hết tâm huyết và sự sáng tạo vào mỗi tác phẩm.

Có kỷ niệm nào đáng nhớ trong quá trình thực hiện đồ án mà bạn muốn chia sẻ không?

Kỷ niệm đáng nhớ nhất của mình chắc chắn là quãng thời gian thực hiện đồ án tốt nghiệp. Lớp mình có nhiều bạn không chuyên về 3D Animation, nên việc tiếp cận với đồ án này gặp khá nhiều khó khăn. Có một số bạn đã nản chí và thậm chí có ý định bỏ cuộc. Lúc đó, mình đã cố gắng động viên và hỗ trợ các bạn hết mình. Cá nhân mình hiểu rằng 3D Animation không hề dễ, đặc biệt là với những người mới bắt đầu. Mình đã cùng các bạn tìm hiểu và giải quyết vấn đề. Cá nhân mình rất cảm kích khi nhà trường đã tạo điều kiện, hỗ trợ thêm thời gian để cả lớp có thể hoàn thiện đồ án. Kỷ niệm này đã dạy mình về tinh thần đồng đội và tầm quan trọng của việc giúp đỡ lẫn nhau.







Thầy Thái Hữu Hưng là người hướng dẫn Đông Phương thực hiện bài đồ án này. Vậy bạn cảm nhận như thế nào về những góp ý của thầy?

Một trong những điều mình trân trọng nhất ở thầy Hưng là sự thoải mái và cởi mở mà thầy mang lại trong môi trường học tập. Thầy luôn sẵn sàng lắng nghe và giải đáp mọi thắc mắc của sinh viên, giúp mình cảm thấy vô cùng thoải mái khi trao đổi và học hỏi. Kiến thức chuyên môn của thầy về mảng 3D Animation cũng rất sâu rộng, điều này đã giúp mình xây dựng được nền tảng vô cùng vững chắc. Mình thật sự biết ơn thầy Hưng vì đã tạo điều kiện tốt nhất để bản thân và các bạn khác có thể phát triển.

Điều khiến bạn tự hào nhất về Higabana Jurogumo là gì?

Mình luôn tâm niệm rằng sự kiên trì và quyết tâm là chìa khóa để đạt được thành công. Khi bắt đầu đồ án, mình đã tự nhủ với bản thân sẽ không bỏ cuộc dù gặp bất kỳ khó khăn nào. Chính tinh thần đó đã giúp bản thân vượt qua những thử thách và tạo ra một sản phẩm mà mình rất tự hào. Mình tin rằng nếu dễ dàng thỏa hiệp với bản thân, mình sẽ không có được kết quả tốt như vậy. Đây cũng là điều mình tự hào về sản phẩm của mình.

Bạn đã sử dụng những kỹ thuật nào để tạo hiệu ứng mạng nhện, một yếu tố quan trọng trong truyền thuyết về Joro-Gumo? Bạn đã học được những kỹ thuật này từ đâu

Trong quá trình làm 3D Modeling, mình thấy công đoạn Retopology là khó khăn nhất. Việc chuyển đổi từ mô hình high-poly sang low-poly (ít lưới) để tối ưu cho game đòi hỏi sự tỉ mỉ và kiến thức về topology. Đã có lúc mình cảm thấy nản lòng. Tuy nhiên, Phương đã không ngừng học hỏi bằng cách xem các hướng dẫn trên YouTube, trao đổi với bạn bè, thầy Hưng và những người có kinh nghiệm. Nhờ đó, mình đã dần cải thiện được kỹ năng retopology của bản thân.

Đông Phương có đặt ra những tiêu chuẩn nào cho bài đồ án của mình không?

Mình luôn tâm niệm rằng bất kỳ sản phẩm nào cũng cần được thực hiện bằng cả tâm huyết và tình yêu. Mình chỉ bắt tay vào làm khi thực sự cảm thấy hứng thú với dự án. Một khi đã nhận lời, Phương luôn cố gắng hết mình để tạo ra một sản phẩm hoàn chỉnh và chất lượng nhất. Mình tin rằng gu thẩm mỹ cá nhân, kết hợp với việc liên tục học hỏi và trau dồi tư duy thiết kế, sẽ giúp bản thân đạt được mục tiêu đó.

Làm thế nào để bản thân mình vượt qua nỗi sợ "bí ý tưởng"?

Mình nhận thấy có nhiều yếu tố dẫn đến tình trạng bí ý tưởng. Ví dụ, trong lần đầu tiên làm Graphic Design chuyên nghiệp, mình gặp khó khăn do chưa hiểu rõ yêu cầu và gu thẩm mỹ của khách hàng. Điều này dẫn đến sự thiếu giao tiếp hiệu quả giữa hai bên. Bên cạnh đó, việc lập kế hoạch rõ ràng và trình bày phương án thiết kế một cách mạch lạc là rất quan trọng để khách hàng hiểu được ý tưởng của mình. Chưa kể việc thiếu tham khảo các nguồn ý tưởng cũng là một vấn đề. Mình đã chủ động tìm hiểu trên các nền tảng như Pinterest, Behance và nghiên cứu phong cách của các nhà thiết kế nổi tiếng để mở rộng vốn ý tưởng.



Chắc hẳn các bạn nhà Arena cũng đang mong chờ một lời khuyên đến từ Đông Phương để chuẩn bị bước vào kỳ 3D Game Design và đạt được điểm số ấn tượng đó!

Mình tin rằng nếu thực sự đam mê 3D Game, mỗi người sẽ tự đặt ra mục tiêu cho riêng mình. Việc xác định được mục tiêu là bước đầu tiên quan trọng. Sau đó, hãy cố gắng hết mình để theo đuổi mục tiêu đó. Trong quá trình này, mình sẽ học hỏi được rất nhiều điều và quan trọng hơn là tự đánh giá được bản thân có thực sự phù hợp với lĩnh vực này hay không. Dựa trên những trải nghiệm và đánh giá đó, bạn có thể đưa ra những quyết định cuối cùng phù hợp nhất.

Cảm ơn Đông Phương vì những chia sẻ rất chân thành. Hi vọng rằng với những quyết tâm và kỹ năng được trau dồi ở hiện tại, bạn sẽ đạt được những thành công nhất định trong tương lai.

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ 3D ANIMATION

Magical World - Music Video mê hoặc kết tinh từ đam mê và bản lĩnh của những nhà sáng tạo cá tính



Đồ án kỳ 5, dấu mốc quan trọng khép lại hành trình học tập tại Arena Multimedia là cơ hội vàng để các học viên thể hiện tài năng và sẵn sàng tiến vào thị trường sáng tạo đầy cạnh tranh. Nguyễn Hồng Ân, Nguyễn Quốc Lam Phương và Phạm Lê Ngọc Ngân đã xuất sắc vượt qua thử thách này với một MV đầy tính thử nghiệm, đột phá, và khiến cộng đồng sáng tạo trẻ phải trầm trồ.

Lấy cảm hứng từ vị thế khó đoán định của con người trong một tương lai đầy biến động, nhóm thực hiện đồ án đã kết hợp những phong cách đồ họa mới nhất để tạo nên một tác phẩm giàu thông điệp và mãn nhãn đến từng chi tiết. Ngồi lại trong cuộc trò chuyện hôm nay, hãy cùng gặp gỡ hai đại diện Hồng Ân và Lam Phương để khám phá quá trình các bạn tạo nên một Magical World - Thế Giới Thần Tiên vừa mê hoặc vừa khiến người xem phải suy ngẫm.

XEM ĐỒ ÁN

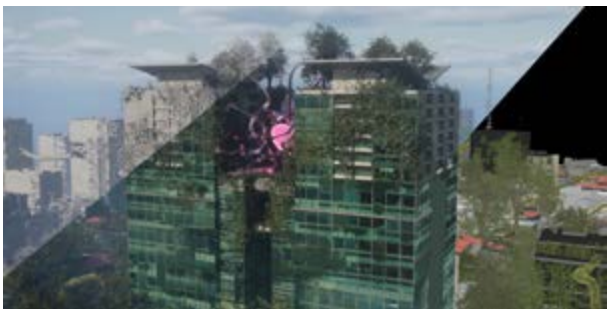
Các bạn hãy giới thiệu một chút về quá trình hình thành ý tưởng Magical World nhé!

Lam Phương: Thật ra ý tưởng cho MV này đã được bọn mình ấp ủ một khoảng thời gian trước khi làm đồ án. Nhóm mình muốn kết hợp những thứ mình thật sự giỏi và đam mê, nên đã quyết định thử thách làm một MV phong cách 3D và realistic nhất có thể vì tất cả đều có chung tình yêu âm nhạc.

Các bạn đã tìm kiếm tư liệu cho đồ án và phân chia công việc như thế nào?

Lam Phương: Đầu tiên, khi nghe nhạc bọn mình xem kĩ cả phần hình và cố gắng hiểu hết điều nghệ sĩ muốn truyền đạt. Từ đó, đối với MV của chính mình, nhóm sẽ có hình dung trong đầu về một MV nên có một cảm xúc, màu sắc, style thế nào. Tụi mình đi tìm rất nhiều tư liệu tham khảo trên mạng, cả hình ảnh, MV, clip 3D rồi tổng hợp lại những gì có thể miêu tả hình dung của bản thân tốt nhất.

Hồng Ân: Mình với Ngân chịu trách nhiệm khảo sát, Ngân là người làm modeling những chi tiết đặc trưng của Sài Gòn như trụ điện, bảng hiệu... trong khi mình phụ trách phần công trình và tổng hợp lại thành bối cảnh.



Yếu tố nghệ thuật trong MV được đánh giá rất cao, các bạn chia sẻ về quá trình quyết định phong cách đồ họa này nhé?

Lam Phương: Tụi mình rất thích và mong muốn có thể khai thác đề tài hậu tận thế nhưng theo một cách tươi sáng, mới mẻ hơn. Lúc ấy trên thị trường cũng đang nhen nhóm style Y3K. Sau khi dành thời gian nghiên cứu, mình nghĩ rằng đây là một phong cách tiềm năng nên đã cố gắng kết hợp 2 yếu tố để mang đến một hậu tận thế hoàn toàn mới.

Câu chuyện được kể trong MV cũng rất cảm xúc, vậy ai là người phụ trách phần kịch bản?







Lam Phương: Khung sườn chung sẽ do mình viết. Sau đó mình đưa lên nhóm để mọi người đọc và góp ý chi tiết và hoàn thiện kịch bản.

Hồng Ân: Trong nhóm mỗi người đều sẽ đưa ra ý tưởng của mình chứ không phụ thuộc vào một lựa chọn. Khi bọn mình đề xuất bài hát thì trong 3 người, bài của Lam Phương vừa hay vừa dễ triển khai nhất.

Các bạn có thông điệp gì muốn gửi gắm thông qua đồ án này không?

Lam Phương: Thông điệp chính bọn mình muốn gửi gắm là mong mọi người có cái nhìn hai chiều về mọi thứ, bởi vì nhìn nhận một cách phiến diện có thể là con dao hai lưỡi với bản thân.

Hồng Ân: MV cũng là một lời kêu gọi bảo vệ môi trường. Nữ thần đại diện cho thiên nhiên trỗi dậy giành lấy thành phố đã bị bê tông hóa, còn chàng trai đại diện cho con người, hai bên đấu tranh dẫn đến kết cục chấm dứt tất cả. Mình hy vọng sẽ có một giải pháp để hai bên không phải tranh đấu nữa.

Ở buổi bảo vệ, các bạn có cảm xúc thế nào khi nghe đánh giá từ thầy cô? Đâu là phần được đánh giá cao nhất?

Lam Phương: Mình cảm thấy rất tự hào vì tụi mình đã cố gắng hết sức và hoàn thành đồ án thật tốt. Thầy cô nhìn chung đều ấn tượng với art style, cũng như cách bọn mình triển khai phong cách realistic, và môi trường mới lạ. Thực tế, hình ảnh là phần bọn mình đã dành rất nhiều thời gian để hoàn thiện. Nhóm đã dành cả một tuần đầu tiên để tập trung triển khai hình ảnh, muốn tất cả chi tiết xuất hiện đều phải hợp lý và đúng style mong muốn.

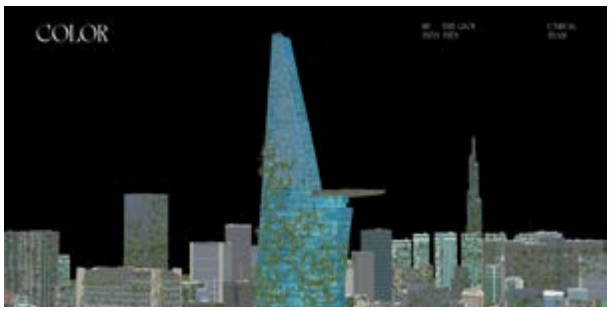
Trong MV có rất nhiều công trình kiến trúc nổi tiếng được tái hiện rất ấn tượng. Liệu đây có phải là lợi thế đến từ việc Ân và Phương từng là sinh viên đại học Kiến trúc?

Lam Phương: Mình nghĩ là đúng, vì bọn mình đã từng nghiên cứu về các kiến trúc phương Đông và Việt Nam. Bọn mình đặt ra tiêu chí rõ ràng khi làm bối cảnh. Đầu tiên là phải chọn những tòa nhà mang tính biểu tượng, thứ hai là đa dạng phong cách kiến trúc, để mọi người thấy được khả năng ứng dụng của art style này.

Có lý do nào đặc biệt khiến các bạn chọn các kiến trúc ở TP. Hồ Chí Minh không?

Lam Phương: Vì bọn mình đều sinh sống ở Sài Gòn nên muốn cho mọi người thấy phong cách nghệ thuật này kết hợp với thành phố mình đang sống sẽ như thế nào. Biến một thứ gần gũi thành mới lạ mà vẫn khiến mình cảm thấy rất quen thuộc là một trải nghiệm thú vị.





Hồng Ân có thể chia sẻ chi tiết hơn về quá trình thực hiện bối cảnh được không?

Hồng Ân: Lấy bối cảnh Sài Gòn nên tụi mình phải đến tận nơi để chụp hiện trạng công trình chính, các công trình xung quanh cũng như những yếu tố giúp nhận biết Sài Gòn như trụ điện, trụ nước. Mình ghi nhận tất cả và về modeling lại, tái tạo một không gian để có thể tự do sáng tạo với nó.

Bước tiếp theo là thiết kế cảnh quan. Mình phải nghiên cứu chọn loại hoa nào, cao thấp ra sao để tạo ra những tầng lớp hoa khác nhau. Quan trọng là phải tìm cách tối ưu để không bị nặng file vì khối lượng model khá nhiều. Maya không thể tải được nên mình bắt buộc phải dùng Unreal Engine để thực hiện.

Vậy là các bạn còn phải học sử dụng một phần mềm mới, không biết trong quá trình làm có khó khăn hay kỷ niệm nào đáng nhớ?

Lam Phương: Có một thử thách khiến tụi mình mất khá nhiều thời gian xử lý. Model mình làm bằng Maya, mà môi trường lại được dựng trong Unreal Engine, để đưa được model của mình vào Unreal Engine mà vẫn hiển thị chính xác là việc rất khó. Tụi mình đã tốn rất nhiều thời gian để xác định phải dùng hệ xương, hệ quy chiếu nào, rồi cả thức đêm để xem hướng dẫn, thậm chí là cả kiến thức lập trình để có thể đưa nhân vật vào môi trường.

Thầy Trần Thanh Long là giảng viên đồng hành cùng các bạn trong kỳ này. Trong quá trình thực hiện thầy đã hỗ trợ nhóm thế nào?

Lam Phương: Bọn mình biết ý tưởng này rất khó thực hiện nên đã gặp thầy từ sớm để có thời gian bàn bạc. Dù hơi hoang mang sợ làm không kịp nhưng thầy vẫn ủng hộ nhóm triển khai ý tưởng như muốn. Lúc viết kịch bản bọn mình cũng rất hồi hộp vì sợ giảng viên sẽ không thích ý tưởng này. Tụi mình đã chuẩn bị rất kỹ càng cả câu chuyện, art style, sketch, nên nếu lỡ thầy không chịu thì tụi mình sẽ đổ sông đổ bể cả. May mà thầy vẫn ủng hộ nhóm đi tiếp và hỗ trợ hết mình.

Các bạn có muốn gửi một lời nhắn nhủ đến thầy không?

Lam Phương: Mình muốn nhắn với thầy rằng cảm ơn thầy đã tin tưởng tụi em. Dù lúc ấy vẫn chưa chắc chắn về nhóm, thầy vẫn cho tụi em một bệ phóng để thỏa sức làm điều mình thích, để được sai trong môi trường học tập và tích lũy kinh nghiệm cho công việc sau này.

Hồng Ân: Mình muốn cảm ơn thầy vì đã chỉ cho mình một công cụ giúp mình tiết kiệm thời gian cũng như nhiều kinh nghiệm quý giá nhằm tạo ra những thước phim tiệm cận chất lượng điện ảnh.



Các bạn có cảm nghĩ gì khi biết Magical World được chọn là một trong những đồ án xuất sắc của năm 2024?

Lam Phương: Mình rất tự hào về nhóm và cảm thấy thời gian công sức bỏ ra rất có ý nghĩa. Trong lúc làm bọn mình cũng có đôi lần suy nghĩ cố gắng nhiều như vậy có đáng không, lỡ đâu mọi người không thích nó thì sao, nhưng rồi thật may đã nhận được những phản hồi tích cực.

Hiện tại nhìn lại, nếu có thời gian các bạn còn muốn cải thiện điểm nào trong đồ án không?

Lam Phương: Mình muốn làm tốt khâu Animation hơn vì cảm giác vẫn chưa mượt mà như mong đợi. Ngoài ra, sau khi giới thiệu MV cho nhiều người mình cũng nhận ra là cốt truyện chưa được khai thác trọn vẹn, nên nếu được mình muốn đổi một số cảnh để giúp mọi người theo dõi câu chuyện dễ dàng hơn.

Hồng Ân: Có điều này nhỏ thôi nhưng cũng làm mình suy nghĩ nhiều, đó là phần kỹ xảo. Những hiệu ứng cháy nổ mình thấy bản thân làm chưa tốt lắm do chưa có kinh nghiệm. Mình nghĩ nếu hiệu ứng chân thật hơn thì có thể lột tả được cảm xúc bùng nổ hơn.







Chia sẻ với mọi người một chút về dự định tương lai của các bạn nha!

Lam Phương: Hiện tại, chúng mình muốn cùng nhau xây dựng một Production House chuyên về 3D. Tụi mình đang áp dụng rất nhiều kỹ năng 3D học được ở Arena vào công việc và hy vọng sẽ tạo dựng chỗ đứng vững chắc trong ngành Sáng tạo Việt Nam.

Hồng Ân: Mình muốn đồng hành cùng đội ngũ hiện tại, tìm kiếm những tài năng mới để mở rộng team, tạo nên một bức tranh hoàn hảo hơn.





Cuối cùng, là cựu học viên đã trải qua trọn vẹn hành trình ở Arena, các bạn hãy gửi một lời nhắn nhủ đến các học viên cũng như những ai dự định theo đuổi ngành sáng tạo nhé!

Lam Phương: Mình chỉ muốn nói là hãy lắng nghe trái tim mách bảo điều bạn thật sự thích, và biết rằng bạn giỏi điều gì. Xác định được điểm giao giữa hai điều đó sẽ giúp bạn muốn học hơn, muốn làm hơn, thúc đẩy bạn phát triển và tiến xa hơn nữa.

Hồng Ân: Đừng sợ bất cứ điều gì. Có khó khăn thì cũng hãy thử, thất bại sẽ tăng tỉ lệ thành công cho lần sau. Cứ thử đi và đừng ngại va chạm, bước ra khỏi vòng an toàn chính là bước đột phá của các bạn.

Cảm ơn hai bạn rất nhiều. Chúc các bạn vững vàng tiến bước trên hành trình chạm đến những đỉnh cao mới!

ĐỒ ÁN XUẤT SẮC KỲ 3D ANIMATION

Gặp gỡ các chủ nhân của "Boogeyman": Mất 2 tuần render để có được 14 phút mỹ mãn



Sở hữu cốt truyện hấp dẫn cùng với phần đồ họa mượt mà, Boogeyman được xem là một trong số những tác phẩm đồ án 3D Animation xuất sắc nhất năm 2024 của nhóm học viên Arena Multimedia.

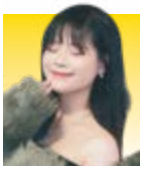
XEM ĐỒ ÁN

Là những "tay ngang" khi bước vào lĩnh vực 3D Animation, Công Danh, Công Dự, Hoàng Long, Trần Thơm, Tuấn Kiệt, Ngọc Nương luôn trăn trở với câu hỏi: Điều gì làm nên một bộ phim hoạt hình xuất sắc? Câu hỏi không dễ trả lời, nhất là khi cả nhóm chỉ mới có chút ít kinh nghiệm. Nhưng trong hành trình đi tìm những mảnh ghép hoàn chỉnh cho Boogeyman, các bạn trẻ ấy đã cho thấy tinh thần học hỏi tuyệt vời khi không ngừng tìm hiểu và truy vấn chuyên sâu về mọi khía cạnh.

Ngay bây giờ, hãy cùng Arena gặp gỡ các chủ nhân của Boogeyman để lắng nghe nhiều hơn quá trình thực hiện đồ án 3D Animation này, cũng như những chia sẻ về bản thân và quan điểm sáng tạo của họ.








Xin chào, chúc mừng cả nhóm đã hoàn thành đồ án cuối cùng tại Arena với kết quả mỹ mãn. Trước hết hãy giới thiệu một chút về nội dung bộ phim hoạt hình này nhé.

Trần Thơm: Bộ phim hoạt hình của chúng mình kể về Boogeyman - một tiểu quái vật chuyên hù dọa và hấp thụ nỗi sợ tinh khiết của trẻ em để tồn tại. Mọi chuyện bắt đầu khi nó vô tình chạm trán với một cô bé kỳ lạ, không hề tỏ ra sợ hãi trước những trò dọa nạt của Boogeyman. Từ đây, những góc khuất trong gia đình đứa trẻ dần được hé lộ. Sự tồn tại và trưởng thành của con quái vật Boogeyman cũng chính là ẩn ý cho bạo lực gia đình, một vấn nạn đang nhức nhối trong xã hội hiện nay.

Thông điệp mà các bạn muốn truyền tải thông qua bộ phim hoạt hình này là gì?

Ngọc Nương: Thông qua tác phẩm này, chúng mình muốn lên án mạnh mẽ hành vi bạo lực gia đình. Đôi khi, nỗi sợ của những đứa trẻ không chỉ đến từ các tác nhân bên ngoài mà nó còn bắt nguồn từ bên trong mỗi một mái ấm. Chính sự đứt gãy trong cấu trúc gia đình đã khiến rất nhiều đứa trẻ bất hạnh phải dùng cả cuộc đời để chữa lành tuổi thơ.

Hãy chia sẻ điều mà cả nhóm tự hào nhất về sản phẩm lần này nhé!

Công Danh: Điều làm chúng mình cảm thấy tự hào nhất về đồ án này chính là sự kết hợp hài hòa giữa nội dung ý nghĩa, khối lượng Animation đồ sộ, hệ thống nhân vật được xây dựng công phu, và đặc biệt là những hiệu ứng VFX đặc sắc.



Trần Thơm: Trong đó, tạo hình nhân vật và kỹ xảo là hai phần được hội đồng chuyên môn đánh giá rất cao. Quả thật, không phải đồ án nào cũng có thể hội tụ đủ những yếu tố trên, và kết quả cuối cùng chính là lời đáp tuyệt vời nhất sau chuỗi ngày cả nhóm dồn hết tâm huyết để làm ra Boogeyman, bộ phim hoạt hình đầu tay của chúng mình được thực hiện chỉn chu tới từng chi tiết nhỏ nhất.



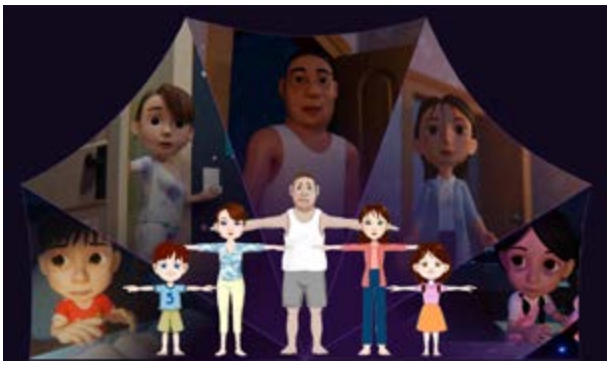

Các bạn mất bao lâu để hoàn thiện đồ án? Và đâu là giai đoạn khó khăn nhất với cá nhân mỗi người?

Hoàng Long: Quá trình thực hiện đồ án kéo dài khoảng 45 ngày. Với Long, Animation được xem là giai đoạn gặp nhiều khó khăn và tốn nhiều thời gian nhất, bởi nó đòi hỏi phải có sự tỉ mỉ, kiên nhẫn và phối hợp nhịp nhàng giữa các thành viên trong nhóm.

Tuấn Kiệt: Mình đồng ý với Long. Chúng mình đã đặt ra tiêu chuẩn rất cao cho phần Animation, mỗi khung hình phải thật đẹp, mỗi chuyển động phải thật mượt mà. Người xem Boogeyman cảm thấy chân thực cũng vì lẽ đó.

Công Danh: Với mình, khó khăn lớn nhất trong quá trình làm đồ án cũng là giai đoạn Animation. Bộ phim có số lượng nhân vật khá lớn, mỗi nhân vật lại có hình dạng và khả năng đặc biệt riêng, cộng thêm thời lượng phim khá dài, trong khi tụi mình vẫn còn hạn chế về kỹ năng và kinh nghiệm Animation. Đây thực sự là một thử thách lớn. Để vượt qua, tụi mình đã phân chia công việc một cách hợp lý dựa trên khả năng của từng người, đồng thời không ngừng học hỏi, tìm tòi và đặc biệt là rất chăm chỉ. Việc nhân vật chính là một con quái vật có khả năng leo trèo linh hoạt trên các tòa nhà đã khiến công đoạn thiết kế và Animation trở nên "khó nhằn" hơn bao giờ hết. Để nhân vật có thể di chuyển một cách tự nhiên và thuyết phục, tụi mình đã phải "lăn xả" vào việc tìm hiểu, nghiên cứu các kỹ thuật Animation, giải phẫu học và chuyển động cơ thể. Chính những khó khăn này đã trở thành động lực để tụi mình học hỏi và nâng cao kỹ năng.

Trần Thơm: Khó khăn lớn nhất ở đồ án này với mình khâu render. Vì cấu hình máy không đủ mạnh để đáp ứng yêu cầu của phần mềm render, cả nhóm đã phải đối mặt với tình trạng máy bị văng liên tục, mỗi lần chỉ render được khoảng 1 phút. Để khắc phục điều đó, chúng mình đã phải thức trắng nhiều đêm, kiên trì render từng frame một rồi ghép lại thành video hoàn chỉnh. Với bộ phim dài 14 phút, bọn em đã mất từ 1 đến 2 tuần chỉ để render.



Việc thiết kế nhân vật Boogeyman có gặp khó khăn gì trong việc cân bằng giữa yếu tố "kinh dị" và "gần gũi" (để phù hợp với một câu chuyện có thể có yếu tố cảm động hoặc giáo dục)?

Công Dự: Ban đầu, hình tượng Boogeyman được thiết kế theo hơi hướng đáng sợ và kinh dị. Nhân vật đã hoàn thiện với đầy đủ hệ thống xương. Tuy nhiên, sau một thời gian thảo luận và cân nhắc, cả nhóm nhận thấy hình ảnh này khó tiếp cận với đa số khán giả và không phù hợp với phong cách phim hoạt hình mà mình hướng đến, vì vậy, chúng mình đã quyết định thay đổi hoàn toàn thiết kế, biến Boogeyman trở nên dễ thương và tinh nghịch hơn, đồng thời giữ lại một chút yếu tố đáng sợ vừa đủ để hù dọa trẻ em.

Bối cảnh bộ phim cũng là điều khiến người xem ấn tượng. Các bạn có thể chia sẻ thêm về khía cạnh này được không?

Tuấn Kiệt: Về bối cảnh, bài toán đặt ra cho chúng mình là phải thiết kế một khu phố vừa đủ để con quái vật di chuyển linh hoạt, vừa phải tối ưu hiệu năng render để có thể hoàn thành đồ án. Muốn giải quyết vấn đề này, chúng mình đã rất cẩn trọng trong việc thiết kế, áp dụng nhiều mẹo và thủ thuật tối ưu hóa để khung cảnh vẫn đảm bảo độ hoàn thiện về mặt hình ảnh mà vẫn có thể render một cách trơn tru.



Nếu được làm lại, nhóm sẽ thay đổi điều gì trong quy trình sản xuất?

Công Dự: Nhờ kinh nghiệm có được từ việc tham gia cuộc thi 100Hrs cùng các bạn, chúng mình đã nghiên cứu và áp dụng thử quy trình sản xuất từ trước. Những bài học rút ra từ cuộc thi đó đã giúp ích rất nhiều cho đồ án này. Chính vì vậy, chúng mình cảm thấy khá hài lòng với quy trình hiện tại và không muốn thay đổi bất cứ điều gì.

Có xung đột hoặc bất đồng nào trong nhóm về mặt sáng tạo hoặc kỹ thuật không? Cách nhóm đã giải quyết những xung đột đó như thế nào?

Công Danh: Có lẽ xung đột lớn nhất và gần như duy nhất trong quá trình làm đồ án này nằm ở khâu viết kịch bản. Do hai bạn trong nhóm có những hướng đi và cách xây dựng nhân vật khác nhau, nên đã xảy ra những mâu thuẫn và tranh cãi khá gay gắt. Rất may mắn là nhờ sự can thiệp và hòa giải kịp thời của thầy Hưng, người hướng dẫn đồ án, chúng mình đã có thể bình tĩnh nhìn nhận lại vấn đề.



Hoàng Long: Đúng vậy. Từ những ý tưởng ban đầu, nhóm đã phân vân giữa nhiều hướng đi khác nhau, thậm chí đã có những tranh cãi để tìm ra một chủ đề phù hợp. Cuối cùng, sau khi cân nhắc kỹ lưỡng và nhận thấy các thầy cô có thể đánh giá cao một bộ phim tập trung vào cốt truyện, chúng mình đã quyết định chọn hướng đi này.

Quá trình làm việc nhóm đã giúp các bạn học hỏi và phát triển những kỹ năng gì?

Hoàng Long: Đồ án này đã mang lại cho chúng mình cơ hội rèn luyện và trau dồi một loạt kỹ năng quan trọng. Cụ thể, tụi mình đã học được cách làm việc nhóm hiệu quả hơn, biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến với nhau, nâng cao kỹ năng chuyên môn, quản lý thời gian tốt hơn, rèn luyện tính kiên nhẫn và sự tỉ mỉ trong từng công đoạn.







Các bạn có điều gì muốn nhắn nhủ với các thành viên khác trong nhóm hay không?

Ngọc Nương: Mình muốn nhắn nhủ với các bạn trong nhóm rằng mỗi người đều có những điểm mạnh và điểm yếu riêng. Điều quan trọng là chúng ta nhận ra điểm mạnh của bản thân và phát huy nó hiệu quả. Việc biết điểm dừng đúng lúc sẽ giúp chúng ta tập trung vào những điều thực sự cần thiết cho đồ án, từ đó đạt được kết quả tốt nhất và khiến bài đồ án trở nên xuất sắc hơn.

Cuối cùng, các bạn có điều gì muốn gửi gắm tới các bạn học viên Arena trước khi họ bước vào học kỳ 5 không?

Tuấn Kiệt: Kỳ 5 là một kỳ học tổng hợp, nơi các bạn sẽ vận dụng tất cả những kiến thức và kỹ năng đã được học từ các kỳ trước. Khối lượng công việc của kỳ này cũng khá lớn, đặc biệt là giai đoạn làm đồ án. Vì vậy, lời khuyên của mình là hãy dành thời gian trau dồi kiến thức và ôn lại các kỹ năng để có thể "chiến" tốt ở kỳ 5.

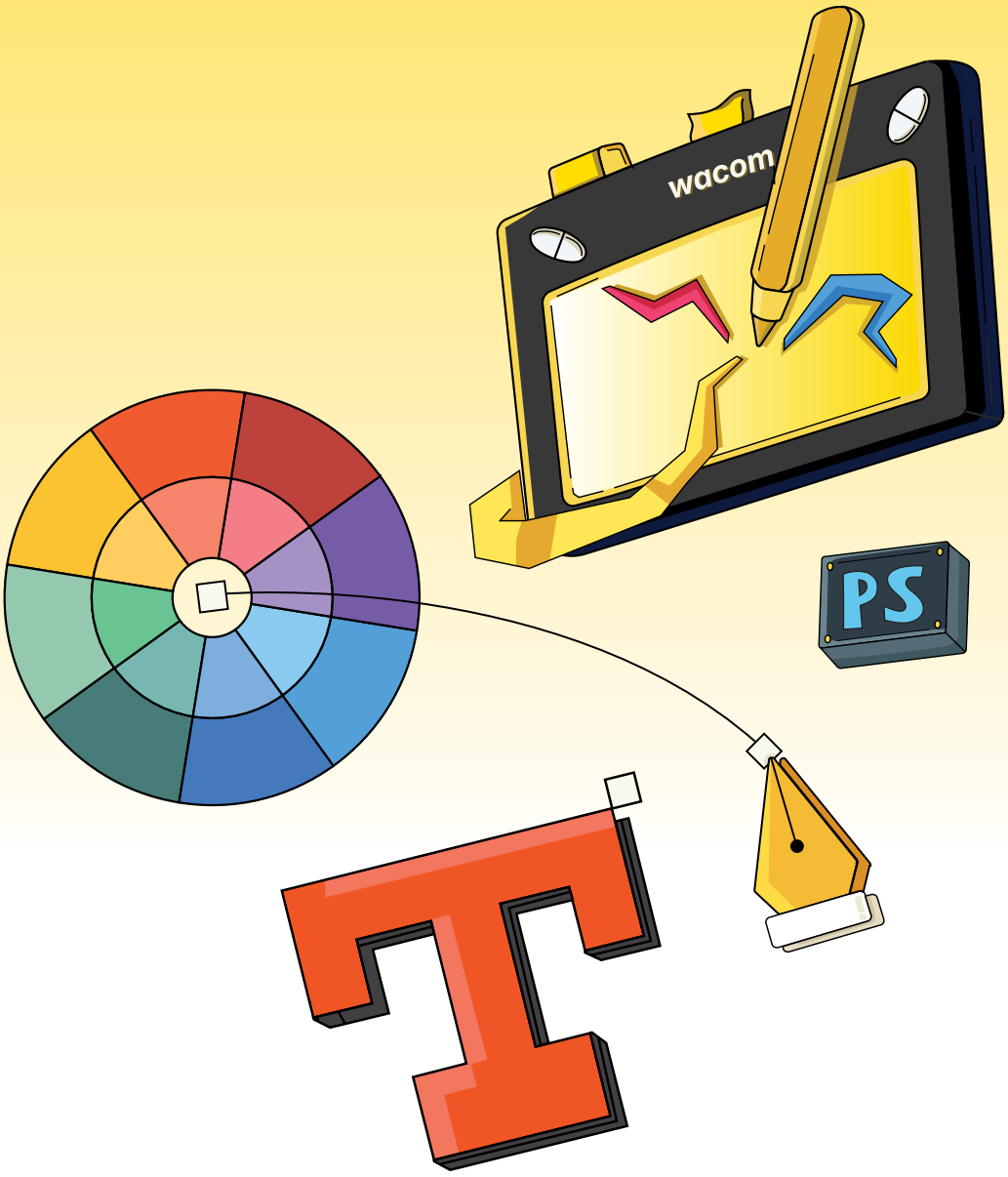
Công Danh: **Nếu** bạn đam mê và muốn theo đuổi lĩnh vực 3D Animation, Arena Multimedia là một lựa chọn tuyệt vời để bắt đầu. Và nếu bạn đã là một thành viên của Arena, lời khuyên chân thành của mình là hãy không ngừng học tập và trau dồi kiến thức, kỹ năng trong suốt quá trình học. Hãy cố gắng học tốt tất cả các kỳ học trước đó, bởi vì kỳ 3D Animation chính là thời điểm bạn áp dụng tất cả những gì đã được học vào thực tế.

Cảm ơn các bạn, hãy tiếp tục giữ vững sự tự tin này để làm nguồn cảm hứng cho những ngày dài phía trước. Chúc các bạn thành công.

EXCELLENT PROJECTS

Sem 1

Graphic Design


wacom
PS

BỘ NHẬN DIỆN

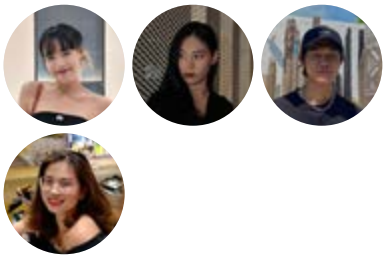
Mẩy Cộng

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

LỚP
D2306M2

GVHD
Thầy Nguyễn Tuấn Kiệt

THÀNH VIÊN
Mai Khả Tú
Mai Thục Oanh
Phạm Lê Khánh Trình
Nguyễn Trần Huyền Ly



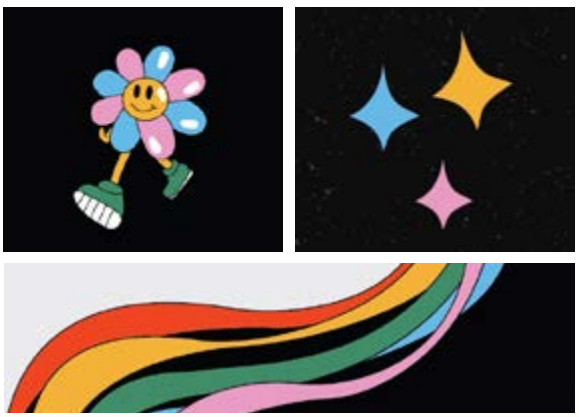
Giới thiệu

MẨY CỘNG không chỉ dừng lại ở lễ hội ủng hộ cộng đồng LGBTIQ+ thông thường, mà còn là sân chơi tạo điều kiện cho các bạn trẻ hiểu rõ về những định nghĩa khác nhau của bản dạng giới và xu hướng tính dục, từ đó bộc lộ cá tính và cảm xúc cá nhân. Thông qua những câu chuyện truyền cảm hứng sẽ giúp các bạn xé bỏ những "nhãn mác" về giới tính, vì những gì làm nên con người bạn là sự tổng hợp của rất nhiều yếu tố, không cần phải ép bản thân vào một định nghĩa nào cả.

Logo



Visual identity



Primary colors

Overview









BỘ NHẬN DIỆN

4 Phương 8 Hướng

CƠ SỞ
Nguyễn Đình Chiểu

LỚP
D2312I2

GVHD
Thầy Đỗ Đức Huy

THÀNH VIÊN
Chung Phối Nhi
Lê Ngọc Hoài An
Nguyễn Phương Thảo



Giới thiệu

Trong thời đại công nghệ phát triển, sức khỏe thể chất của con trẻ ngày càng có xu hướng giảm sút khi các hoạt động thể dục thể thao dần không còn đủ hấp dẫn so với các trò chơi điện tử. Hiểu được điều này, 4 Phương 8 Hướng ra đời, tạo nên các kì trại hè được tổ chức theo nhiều chủ đề khác nhau. Không chỉ có ca hát vui chơi, 4 Phương 8 Hướng còn lồng ghép việc giáo dục Lịch Sử, Địa Lý, Văn hóa,... vào các hoạt động, mang đến những trải nghiệm cực kỳ đáng nhớ cho các em.

Logo

Visual identity







Primary colors



Overview









BỘ NHẬN DIỆN

Hopfit

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

LỚP
D2403L2

GVHD
Thầy Châu Đức Vũ

THÀNH VIÊN
Trần Lê Phương Đông
Võ Thị Quỳnh
Nguyễn Thanh Sang



Giới thiệu

Brownie là loại bánh yêu thích của nhiều người. Nhưng chúng tôi hiểu rằng, không phải ai cũng có thể thưởng thức thoải mái mà không bận tâm về sức khỏe. Vì vậy, Hopfit được tạo ra với mong muốn mang đến những chiếc bánh brownie thơm ngon, giàu hương vị mà vẫn giữ được sự cân bằng dinh dưỡng. Với ba hương vị đặc trưng: Chocolate, Strawberry và Matcha, Hopfit không chỉ muốn chinh phục vị giác của bạn mà còn đồng hành cùng bạn hướng tới một lối sống lành mạnh hơn.

Logo



Visual identity



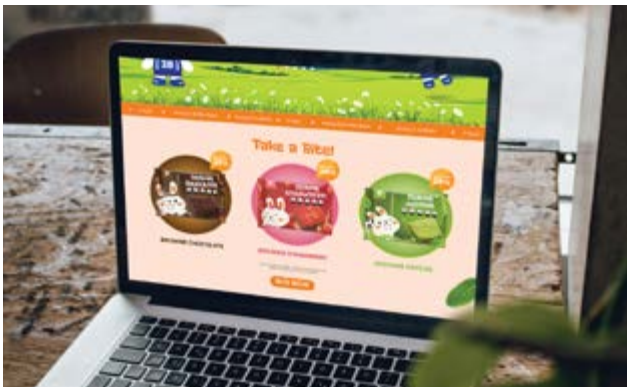




Primary colors



Overview


Take a Bite!


28 NGÀY ƯU ĐÃI
GIẢM GIÁ NGAY 28%
• BROWNIE CHOCOLATE ÍT NGỌT •


facebook


28 NGÀY ƯU ĐÃI
GIẢM GIÁ NGAY 28%
• BROWNIE CHOCOLATE ÍT NGỌT •
28 NGÀY ƯU ĐÃI
GIẢM GIÁ NGAY 28%
• BROWNIE STRAWBERRY ÍT NGỌT •
28 NGÀY ƯU ĐÃI
GIẢM GIÁ NGAY 28%
• BROWNIE MATCHA ÍT NGỌT •

BỘ NHẬN DIỆN

Tay Mai

CƠ SỞ

Tân Bình

LỚP

D2312L1

GVHD

Cô Đặng Mai Hương Quế

THÀNH VIÊN

Đoàn Hàn Nhật

Nguyễn Thị Lan Vi

Nguyễn Thị Tường Vy



Giới thiệu

Thổ cẩm Việt Nam là di sản văn hóa độc đáo, được dệt từ bàn tay khéo léo của những người phụ nữ dân tộc thiểu số. Mỗi tấm vải thổ cẩm là một tác phẩm nghệ thuật, kết tinh từ những hoa văn truyền thống, phản ánh cuộc sống, tín ngưỡng và tâm hồn của người dân. Những hoa văn trên thổ cẩm không chỉ để trang trí, mà còn là biểu tượng thiêng liêng về sự gắn bó giữa con người và đất trời, về niềm tin và sự bảo vệ.

Logo

Visual identity







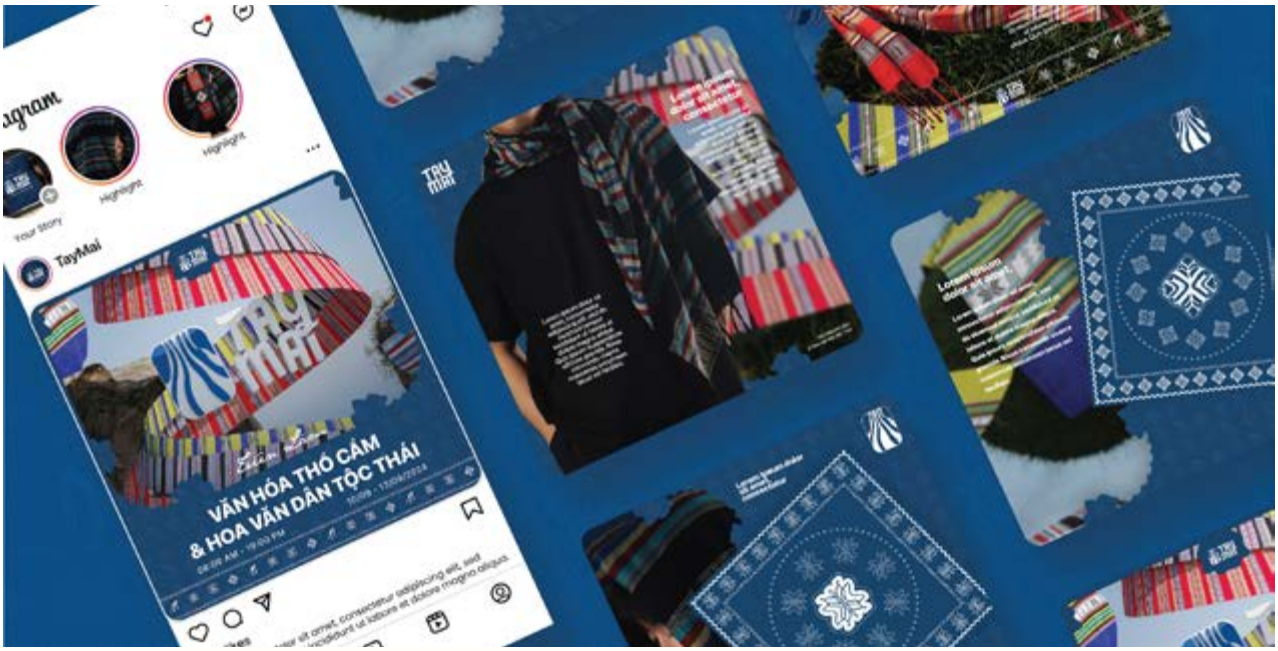
Primary colors

Overview






VĂN HÓA THÓ CẨM
& HOA VĂN DÂN TỘC THÁI


TayMai
VĂN HÓA THÓ CẨM
& HOA VĂN DÂN TỘC THÁI

BỘ NHẬN DIỆN

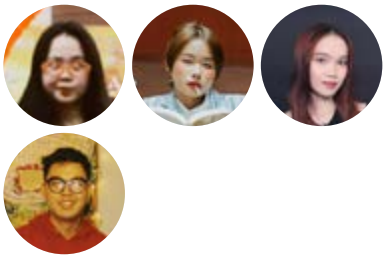
Diêm Thảo

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2307M

GVHD
Thầy Hồ Thanh Sơn

THÀNH VIÊN
Nguyễn Ngọc Diệp
Lê Mai Chi
Phùng Nguyễn Hà Vy
Lê Văn Trà



Giới thiệu

Đồ muối chua vốn là món ăn dân dã quen thuộc trong bữa cơm gia đình Việt Nam, vị chua kết hợp với độ giòn luôn luôn kích thích vị giác và mang đến cảm giác ngon miệng. Với niềm đam mê lưu giữ hương vị truyền thống, Diêm Thảo mong muốn mang lại cho khách hàng những sản phẩm muối chua thơm ngon, đậm đà và đảm bảo vệ sinh an toàn thực phẩm.

Logo

Visual identity





Primary colors



Overview


Trọn vẹn
mâm cơm Việt
với vị ngon
NGUYÊN BẢN !


SET
QUÀ
TRÒN
ĐẦY




Cà
pháo
muối
Hành
tím
muối
Dưa
cải
muối

BỘ NHẬN DIỆN

Thiên Kỳ Phân Tranh

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2308G

GVHD
Thầy Yến Văn Hòa

THÀNH VIÊN
Lê Thị Minh Toàn

Đoàn Hải Trang

Nguyễn Huyền Trang



Giới thiệu

Lấy cảm hứng từ Tứ Linh kết hợp giữa cờ cá ngựa và mèo nổ, boardgame Thiên Kỳ Phân Tranh đem lại một làn gió mới mẻ và độc đáo, mong muốn mang lại những giây phút thư giãn và giải trí, đầy ắp tiếng cười cho mọi người.

Logo



Visual identity







Primary colors



Overview


THIÊN KỲ
Phân Tranh


THIÊN KỲ
Phân Tranh
22.04.2024
80 Trúc Khê


THIÊN KỲ
Phân Tranh


THIÊN KỲ
Phân Tranh
THIÊN KỲ
Phân Tranh

BỘ NHẬN DIỆN

Chiến "Giáp"

CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2307M

GVHD
Thầy Hồ Thanh Sơn

THÀNH VIÊN
Nguyễn Trần Gia Anh
Tạ Thu Giang
Nguyễn Lương Bảo Phúc



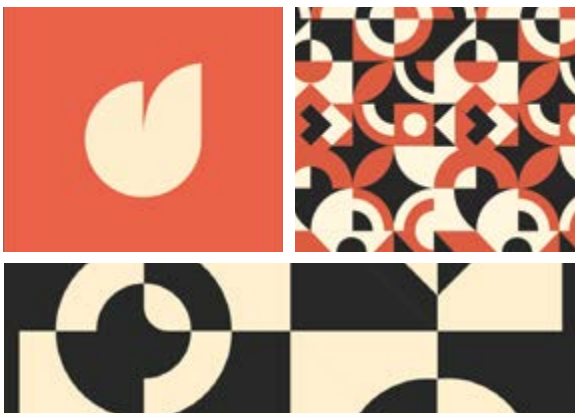
Giới thiệu

Chiến "Giáp" là một trò chơi thẻ bài độc đáo lấy cảm hứng từ 12 con giáp và Ngũ hành trong văn hóa dân gian Việt Nam. Chiến "Giáp" ra đời với mục đích kết nối thế hệ trẻ với truyền thống, giúp họ hiểu hơn về giá trị văn hóa dân tộc. Hơn cả một trò chơi giải trí, Chiến "Giáp" không chỉ là công cụ kết nối người với người, mà còn giúp họ chia sẻ niềm đam mê về văn hóa và khẳng định cá tính riêng.

Logo



Visual identity



Primary colors



Overview





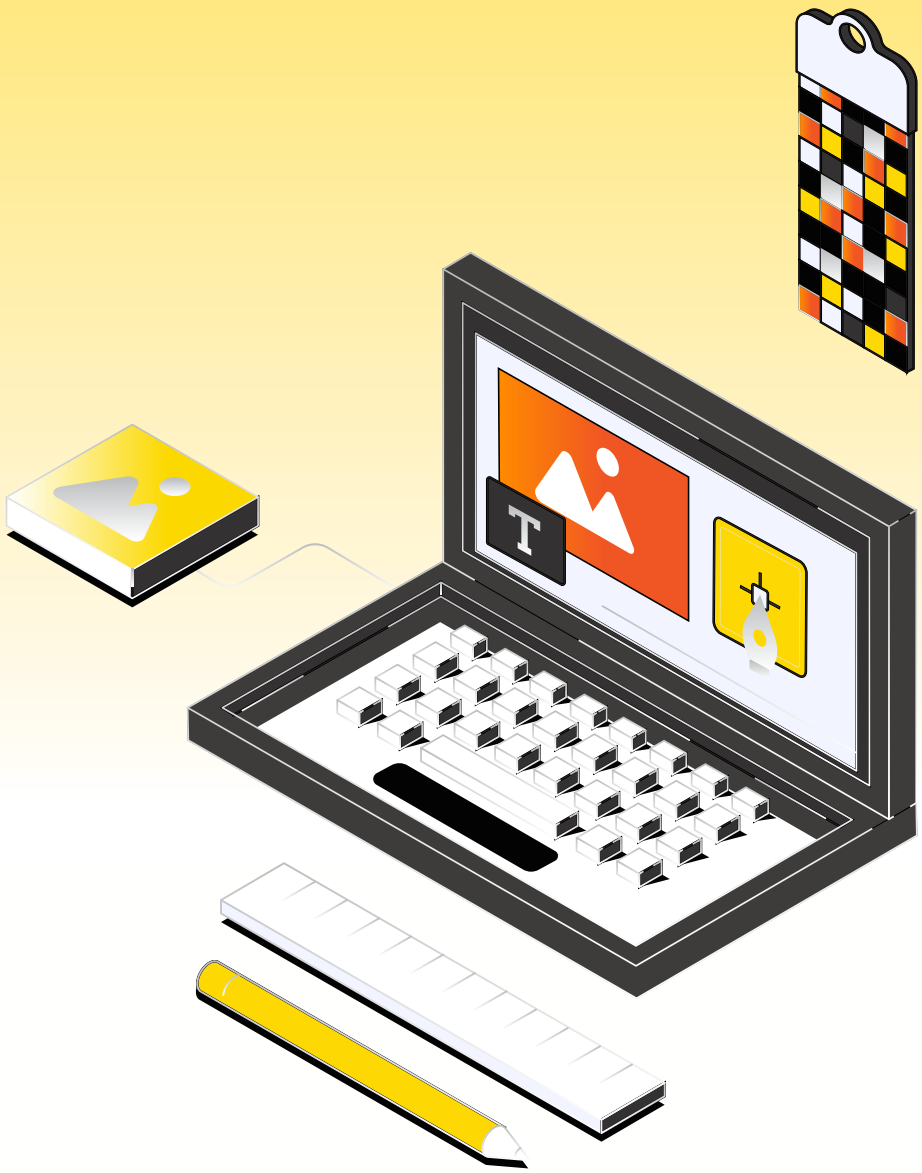




EXCELLENT PROJECTS

Sem 2

Digital Product Design


T

THIẾT KẾ UX/UI

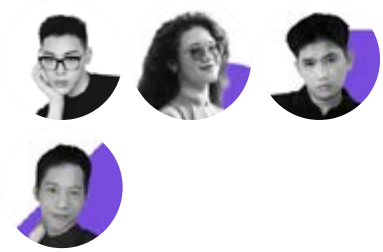
Finwise

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

LỚP
D2306M2

GVHD
Thầy Lê Trần Tuấn Anh

THÀNH VIÊN
Phạm Gia Huy
Nguyễn Thiên Ân
Ngô Trí Thông
Nguyễn Trần Vỹ

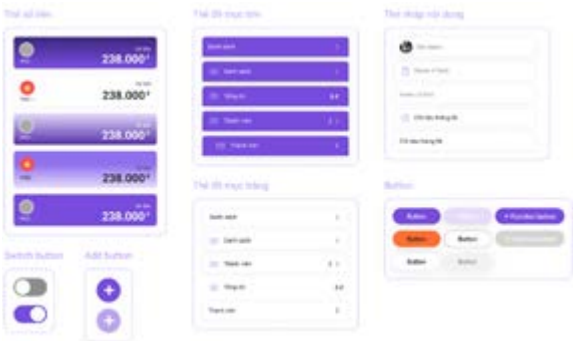


Giới thiệu

Ứng dụng quản lý tài chính - FINWISE ra đời nhằm mục đích hỗ trợ người dùng quản lý tài chính cá nhân sao cho đúng cách và hiệu quả. Với trợ lý ảo Fino, ứng dụng FINWISE giúp bạn ghi lại hoạt động thu chi, đồng thời, tự động hóa dữ liệu với ngân hàng của bạn. Thông qua đó, mọi thói quen chi tiêu của bạn sẽ được ghi nhớ và báo cáo rõ ràng. Với nhiều tiện ích đa dạng, FINWISE hứa hẹn trở thành trợ thủ đắc lực quản lý chi tiêu của bạn trong tương lai.

UI Kit

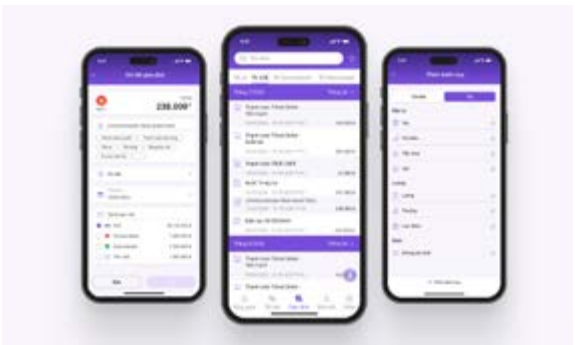
Web button



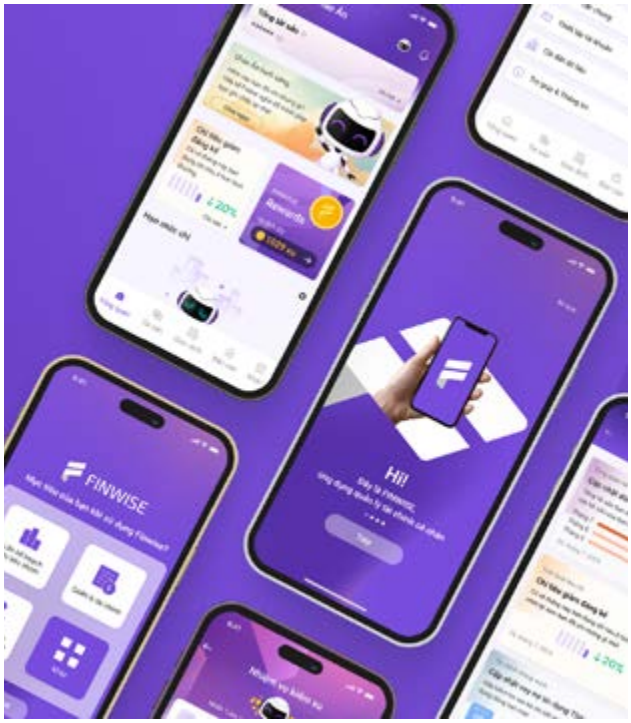
Logo

FINWISE

Design



Overview













THIẾT KẾ UX/UI

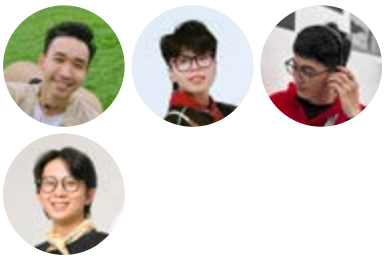
Lumaxis

CƠ SỞ
Nguyễn Đình Chiểu

LỚP
D2309M1

GVHD
Thầy Nguyễn Bảo Lâm

THÀNH VIÊN
Vũ Phong Tiến Mạnh
Phạm Thị Thu Vân
Nguyễn Hữu Hưng
Nguyễn Hoàng Phương



Giới thiệu

Lumaxis là ứng dụng quản lý nhà thông minh có tích hợp AI đầu tiên tại Việt Nam. Hệ thống tự động hóa này cho phép người tiêu dùng có thể kiểm soát hệ thống sưởi, TV, đèn chiếu sáng, cửa ra vào và hệ thống báo động thông qua bộ điều khiển từ xa cực kỳ tiện lợi.

UI Kit

Web button



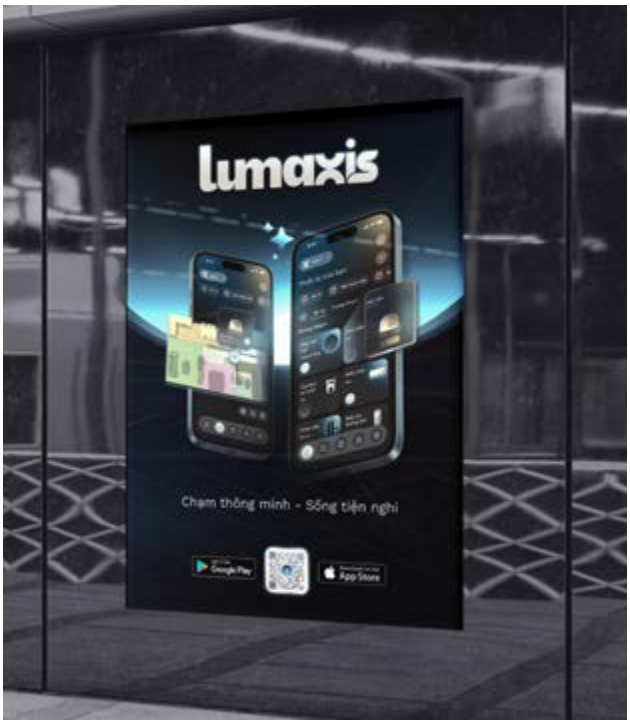
Logo



Design



Overview


lumaxis
Chạm thông minh - Sống tiện nghi
Google Play
App Store


lumaxis
CHẠM THÔNG MINH, SỐNG TIỆN NGHI
lumaxis


Thiết kế giao diện


lumaxis


lumaxis
Chạm thông minh - sống tiện nghi


Thiết kế giao diện

THIẾT KẾ UX/UI

Dora

CƠ SỞ
Tân Bình

LỚP
D2211L1

GVHD
Thầy Lê Trần Tuấn Anh

THÀNH VIÊN
Lê Duy Minh

Võ Minh Nhất

Phạm Trần Mai Hương



Giới thiệu

Ứng dụng quản lý ký túc xá Dora ra đời nhằm giải quyết các vấn đề của phương pháp quản lý truyền thống, mang đến trải nghiệm tốt hơn cho cả người quản lý lẫn khách thuê. Sử dụng ứng dụng Dora sẽ giúp nâng cao hiệu quả, tiết kiệm thời gian và công sức cho cả hai bên, đồng thời nâng cao trải nghiệm chất lượng cuộc sống tại ký túc xá. Ngoài ra, khách thuê còn có thể tìm kiếm ký túc xá phù hợp với nhu cầu của bản thân mình thông qua ứng dụng này.

UI Kit

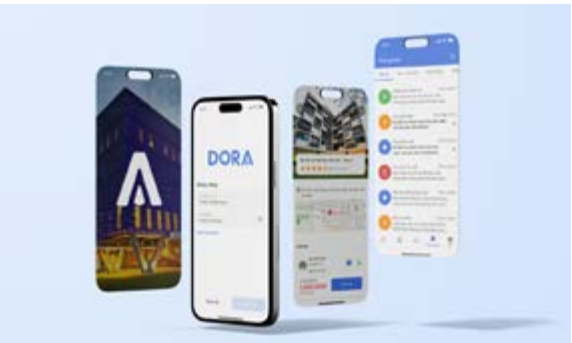
Web button



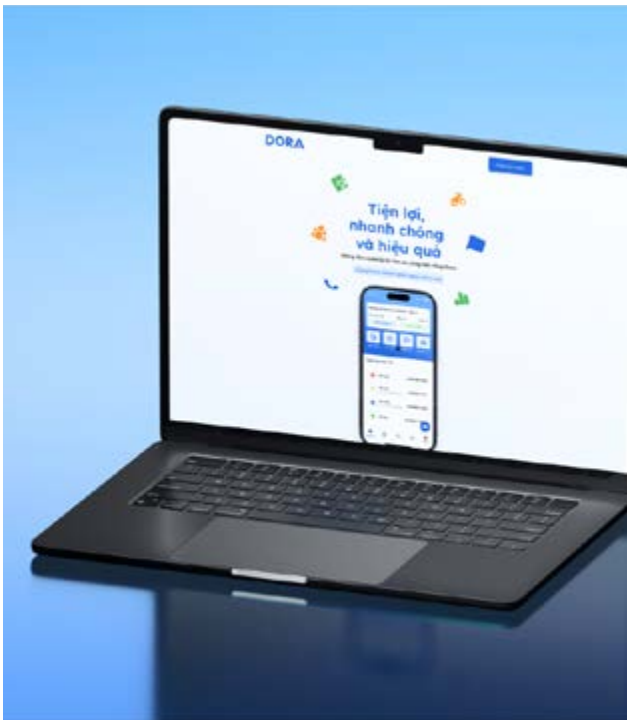
Logo



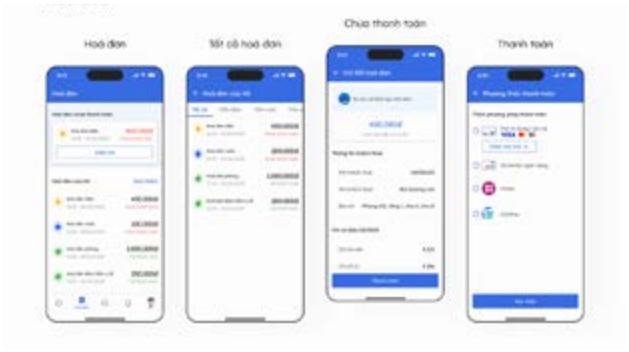
Design



Overview

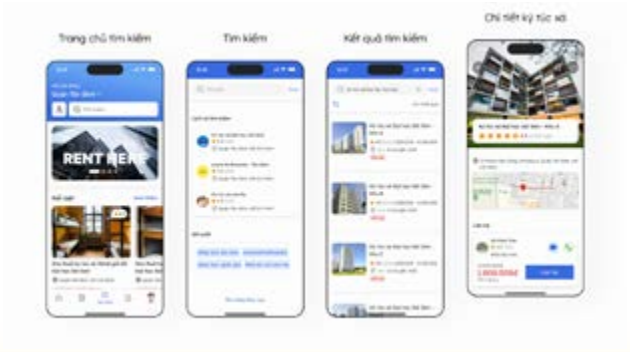

DORA
Tiện lợi,
nhanh chóng
và hiệu quả




Hoá đơn
Tất cả hoá đơn
Chưa thanh toán
Thanh toán




DORA
Nâng tầm quản lý ký túc xá
cùng ứng dụng thông minh!
Hãy trải nghiệm
ngay hôm nay!


Trang chủ tìm kiếm
Tìm kiếm
Kết quả tìm kiếm
Chi tiết ký túc xá
RENT NEAR

THIẾT KẾ UX/UI

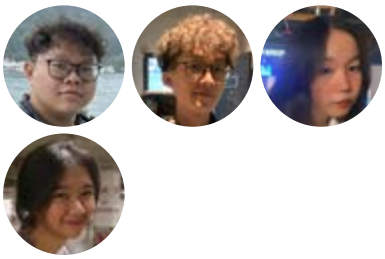
Homage

CƠ SỞ
Quận 6

LỚP
D2309K2

GVHD
Thầy Lê Trần Tuấn Anh

THÀNH VIÊN
Nguyễn Phương Duy Hoàng
Nguyễn Anh Tài
Trần Lê Như Quỳnh
Lê Tiểu Phụng

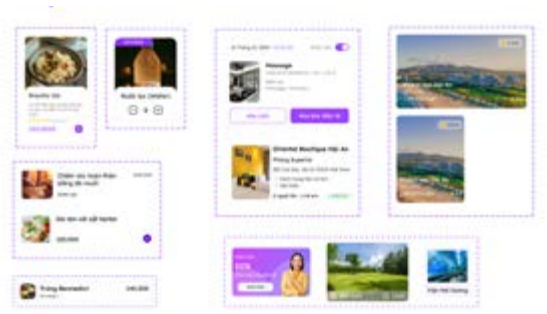


Giới thiệu

Ứng dụng CRM Khách sạn - Homage là hệ thống được ngành khách sạn sử dụng để thúc đẩy mối quan hệ và cải thiện tương tác với khách. Công cụ này lưu trữ và sắp xếp dữ liệu về khách hàng, bao gồm sở thích, lịch sử đặt phòng và các cuộc hội thoại, đồng thời chuyển đổi dữ liệu thành thông tin kinh doanh thực tế nhằm thúc đẩy sự hiểu biết sâu sắc về từng khách hàng, dự đoán nhu cầu và cung cấp dịch vụ vượt trội.

UI Kit

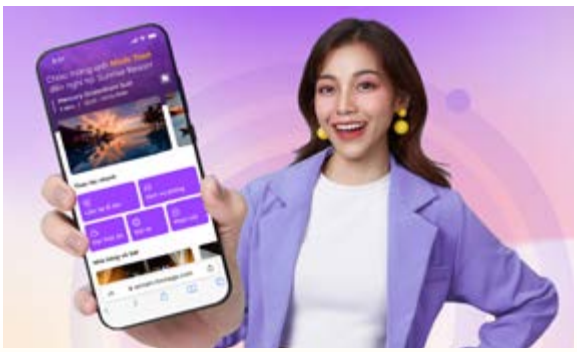
Web button



Logo

HOMAGE

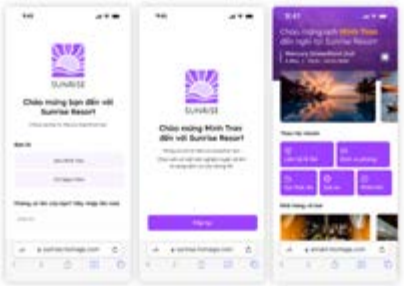
Design

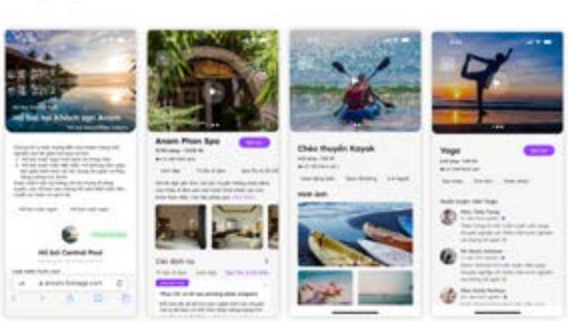


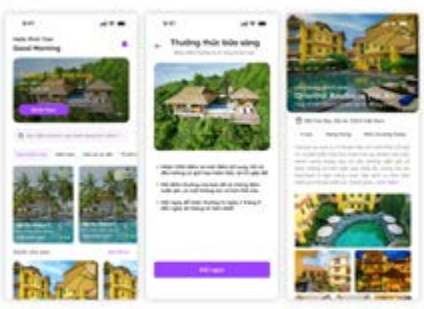
Overview

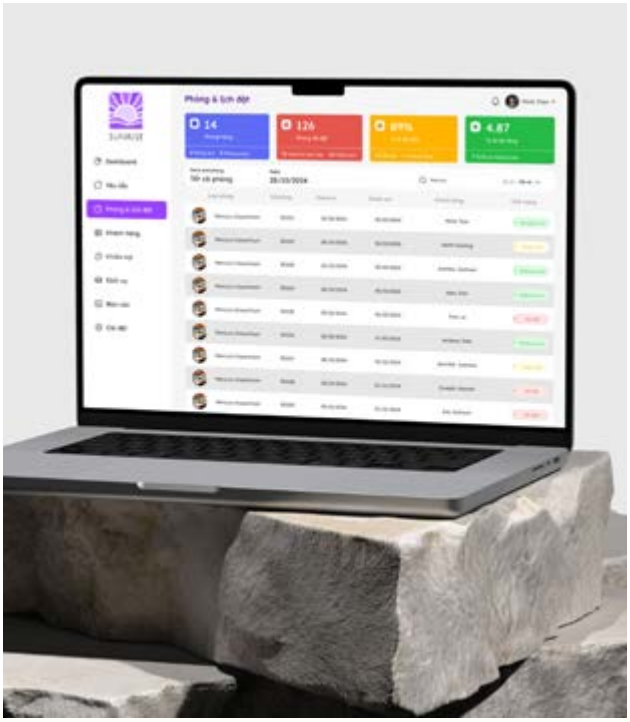












THIẾT KẾ UX/UI

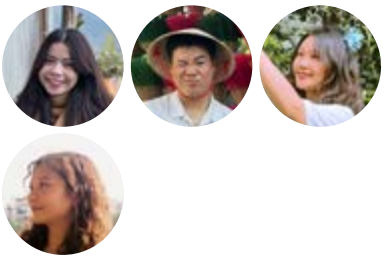
Bubé

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2209M

GVHD
Thầy Nguyễn Mạnh Tuấn

THÀNH VIÊN
Phạm Thị Hà
Nguyễn Việt Đức
Trần Hương Giang
Dương Phương An



Giới thiệu

Nhận thấy nhu cầu cho ngành hàng Mẹ và Bé ngày một gia tăng, ứng dụng Bubé ra đời tích hợp thêm các tính năng hoàn toàn mới nhằm đáp ứng được tối đa nhu cầu sử dụng của khách hàng. Tính đến thời điểm hiện tại, Bubé đã có 2 năm phân phối các sản phẩm chăm sóc mẹ bầu và em bé đến từ các thương hiệu nổi tiếng ở Châu Âu, Úc và Mỹ.

UI Kit

Web button



Logo

Design

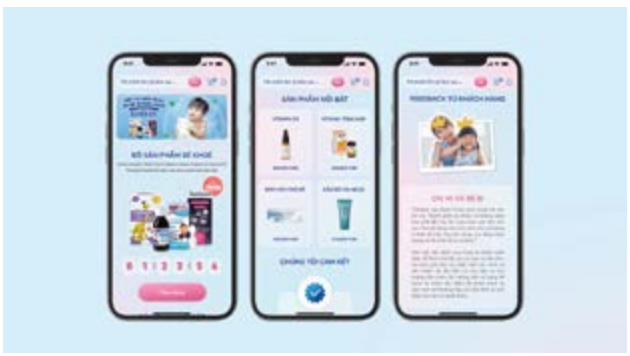


Overview


Bubé
MUA HÀNG MẸ BÉ
GHÉ BUBÉ MẸ NHA!
KHÁM PHÁ NGAY
App Store
Google Play


Bubé
MUA HÀNG MẸ BÉ
GHÉ BUBÉ MẸ NHA!
KHÁM PHÁ NGAY
App Store
Google Play


NEW YEAR
NEW DEAL







THIẾT KẾ UX/UI

Mirror

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2209H

GVHD
Cô Khúc Thị Ngọc Hà

THÀNH VIÊN
Ngô Đức Dương

Nguyễn Thị Tú Anh



Giới thiệu

Game Guideline Mirror là tài liệu hướng dẫn chi tiết, giúp người chơi khám phá toàn bộ thế giới của Mirror - Unveil the Chaos, từ quá trình phát triển nhân vật đến cốt truyện của game. Thông qua Guideline, bạn sẽ cảm nhận được không khí sôi động của cộng đồng đam mê Game, nơi người chơi hóa thân thành những nhân vật chính trong câu chuyện của mình, tham gia vào những cuộc phiêu lưu hoành tráng, xây dựng liên minh vững mạnh và tận hưởng niềm vui bất tận từ sự sáng tạo và kết nối.

UI Kit

Web button



Logo

MIRROR
Unveil the Chaos

Design



Overview






2 trong 1






ARENA studio
OPEN BETA
MIRROR
Google Play
App Store

THIẾT KẾ UX/UI

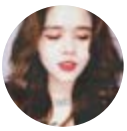
Vista

CƠ SỞ
Hà Đông

LỚP
D2303L

GVHD
Cô Khúc Thị Ngọc Hà

THÀNH VIÊN
Phạm Ngọc Thảo

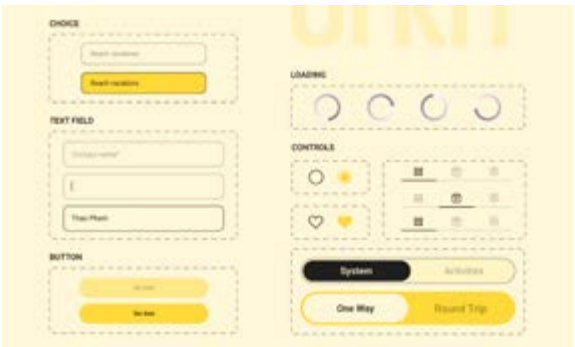


Giới thiệu

Vista được sinh ra từ niềm đam mê du lịch và khát khao kết nối những tâm hồn yêu thích khám phá. Không đơn thuần là một nền tảng đặt vé máy bay, vé tàu hay tìm kiếm khách sạn, Vista còn là nơi bạn có thể tìm thấy các điểm đến thú vị, lập kế hoạch cho những hành trình độc đáo, và chia sẻ những trải nghiệm đáng nhớ với cộng đồng du lịch.

UI Kit

Web button



Logo

VISTA

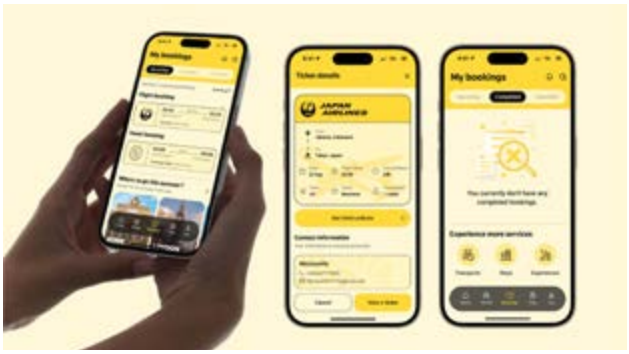
Design



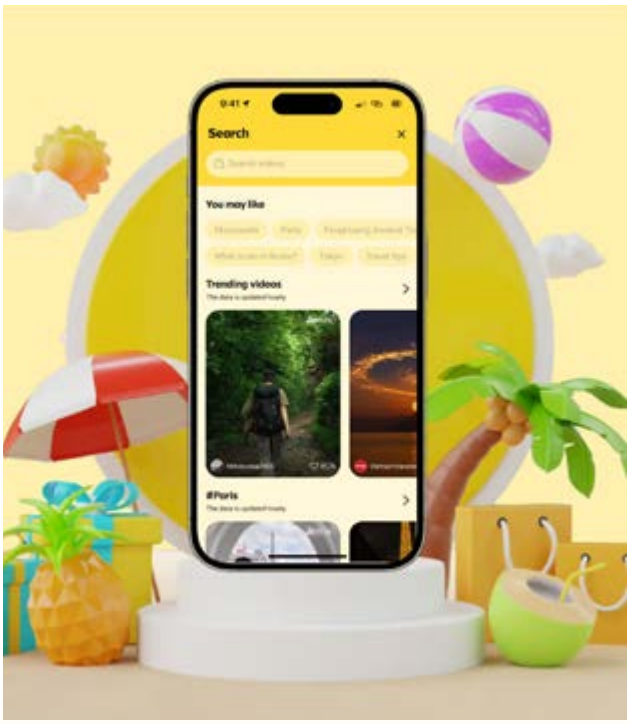
Overview

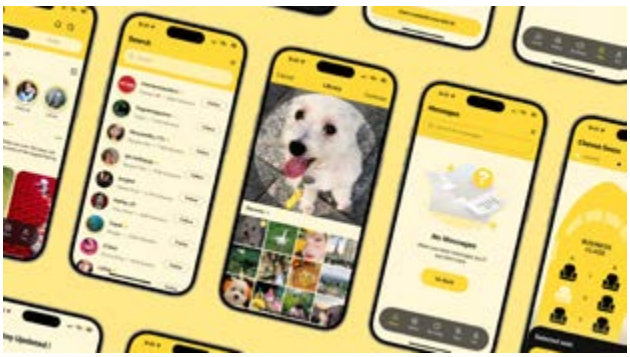

TOOTBUS
Paris: Big Bus Hop-On Hop-Off Tour with Optional Cruise
LES CARS ROUGES
About this activity
Check availability from $34.36




My bookings


Transports

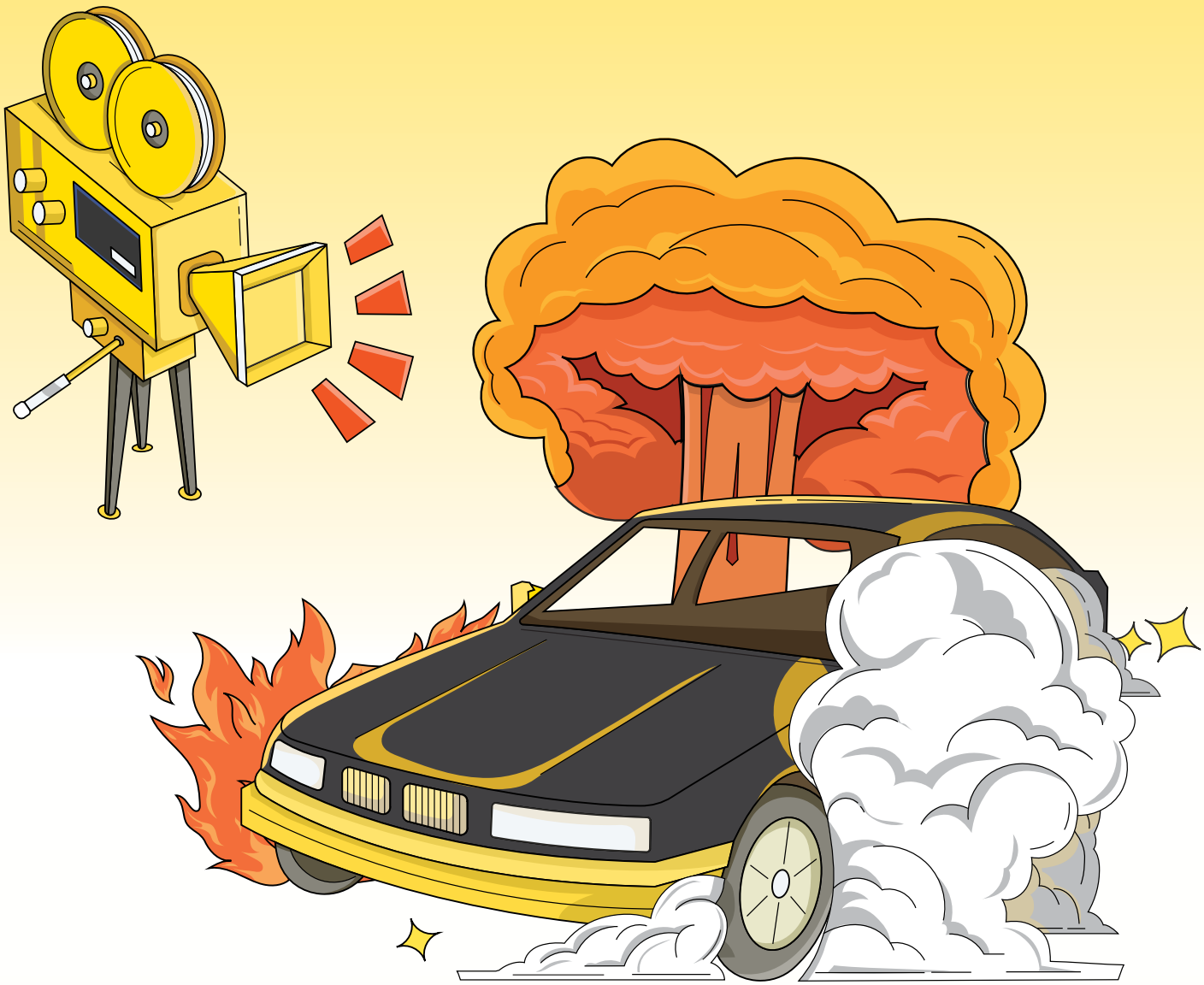

Search
You may like
Trending videos
#Paris



EXCELLENT PROJECTS

Sem 3

Digital Filmmaking



LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Di Chứng

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

LỚP
D2209H2

GVHD
Thầy Nguyễn Đông Các

THỂ LOẠI
Tâm lý

THỜI LƯỢNG
19 phút 57 giây

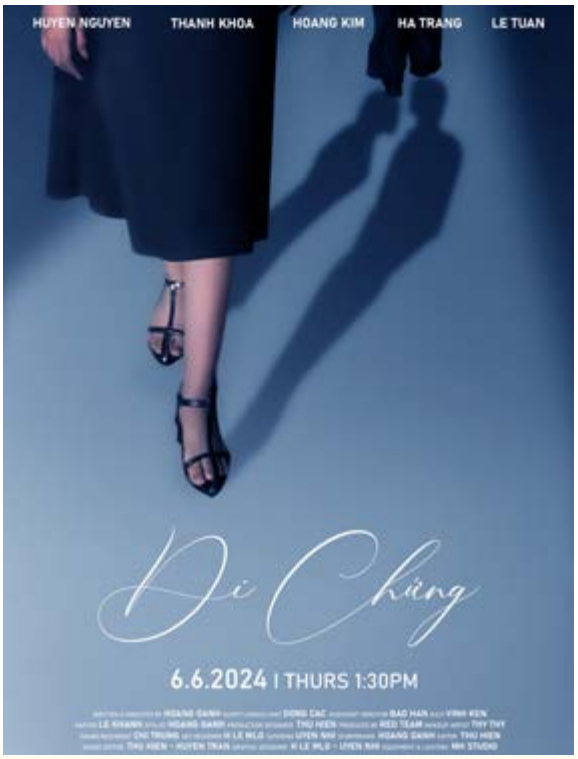
THÀNH VIÊN
Hà Thị Bảo Hân
Nguyễn Hoàng Oanh
Võ Nguyễn Uyên Nhi
Mlô Hle
Nguyễn Thị Thu Hiền
Bùi Huyền Trân



Giới thiệu

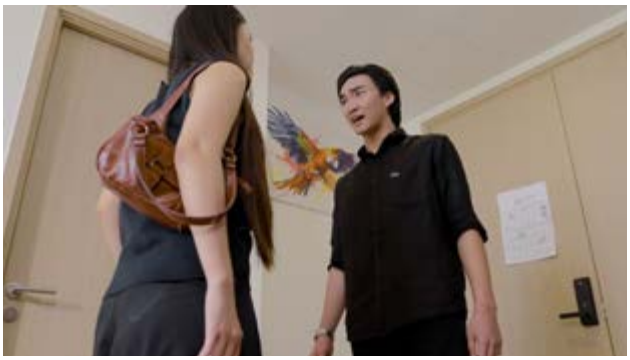
Phim ngắn "Di Chứng" kể về câu chuyện của Linh Đan cùng người tình mới của cô. Xuất hiện lại sau khoảng thời gian sống ẩn khi chia tay mối tình cũ 2 năm, Linh Đan đã có một tình yêu mới tuyệt vời với Nam. Nhìn cách Nam đối xử cũng như thể hiện tình cảm với Linh Đan tốt đẹp như vậy, đâu ai biết cuộc tình này lại chứa nhiều góc tối, những điều kinh khủng mà chính Linh Đan phải tự đối mặt cùng với sự giày vò bản thân mình trong quá khứ, khi người tình mới của mình giống hệt với bản thân trong quá khứ.

Poster



Overview










LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Vết Thương Hoàn Hảo

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

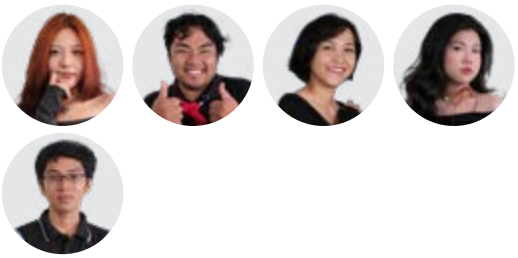
LỚP
D2210H2

GVHD
Cô Molly Phương Nguyễn

THỂ LOẠI
Kinh dị

THỜI LƯỢNG
20 phút 38 giây

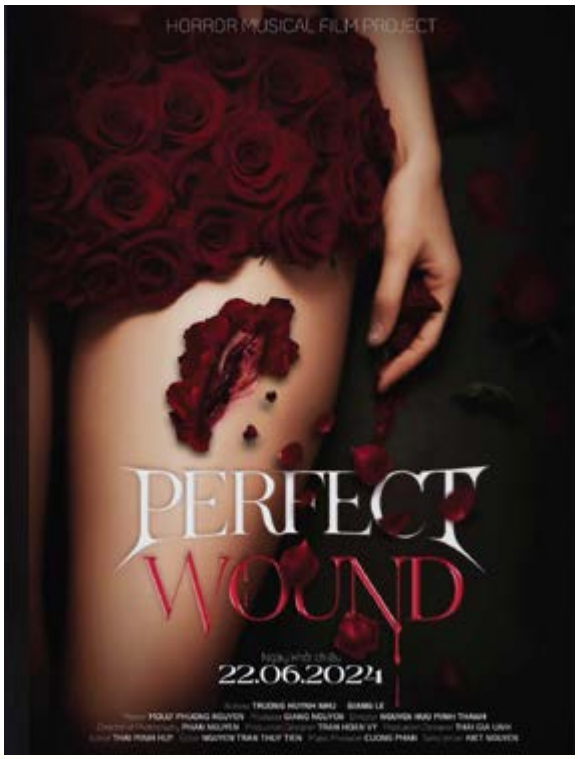
THÀNH VIÊN
Nguyễn Thị Hậu Giang
Nguyễn Hữu Minh Thành
Trần Hoàn Vy
Thái Gia Linh
Thái Minh Huy



Giới thiệu

Dự án phim ngắn "Vết Thương Hoàn Hảo" không đơn thuần là một đồ án cuối kỳ, mà là hành trình khám phá bản thân và xã hội. Tác phẩm mang đến những thước phim ám ảnh và đầy suy ngẫm, tái hiện một thế giới đen tối nơi ranh giới giữa thiện và ác trở nên mong manh. Các diễn biến tâm lý phức tạp của nhân vật được lồng ghép khéo léo, khơi gợi những suy nghĩ sâu sắc về bản chất con người. "Vết Thương Hoàn Hảo" không chỉ là một bộ phim kinh dị mà còn là một lời mời khán giả nhìn nhận và đặt câu hỏi về những sự thật ẩn giấu đằng sau mỗi sự kiện.

Poster



Overview










LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Tường ơi, You Serious?

CƠ SỞ
Đống Đa

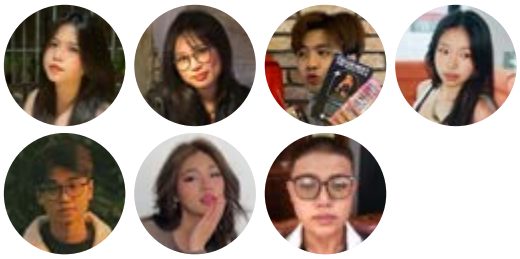
LỚP
D2209H

GVHD
Cô Chu Ánh Nguyệt

THỂ LOẠI
Hài hước

THỜI LƯỢNG
12 phút 17 giây

THÀNH VIÊN
Nguyễn Thị Tú Anh
Nguyễn Quỳnh Anh
Đặng Anh Tuấn
Nguyễn Khánh Vy
Lê Trung Nghĩa
Quách Thị Phương Anh
Lê Văn Minh



Giới thiệu

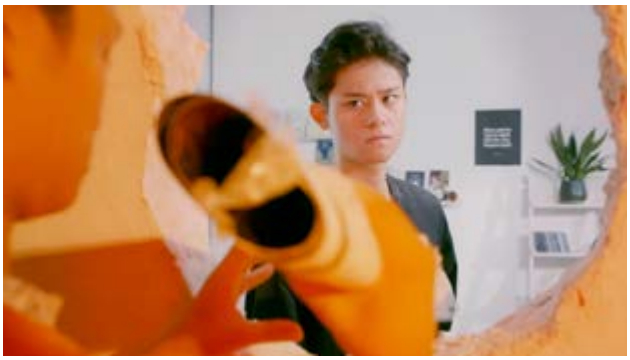
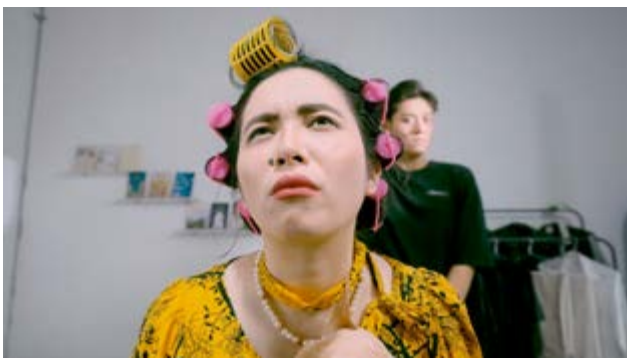
Phim ngắn "Tường ơi, You Serious?" kể về cuộc sống tẻ nhạt của một người đơn sắc bị đảo lộn khi một người đa sắc chuyển đến ở phòng bên cạnh. Sau khi vô tình làm thủng một lỗ trên bức tường ngăn cách, họ buộc phải hợp tác che đậy sự cố, tạo ra nhiều tình huống dở khóc dở cười. Từ những xung đột ban đầu, họ dần cảm thông và giúp đỡ nhau, gắn kết hơn trong một hoàn cảnh bất ngờ.

Poster



Overview







LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Tâm

CƠ SỞ
Đống Đa

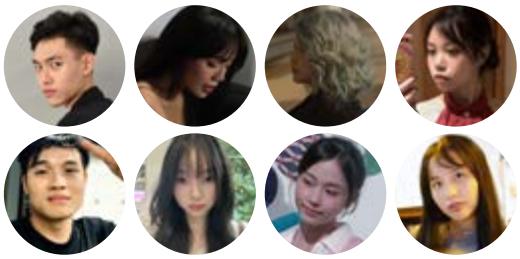
LỚP
D2210L

GVHD
Thầy Đặng Ngọc Dũng

THỂ LOẠI
Kinh dị

THỜI LƯỢNG
20 phút 13 giây

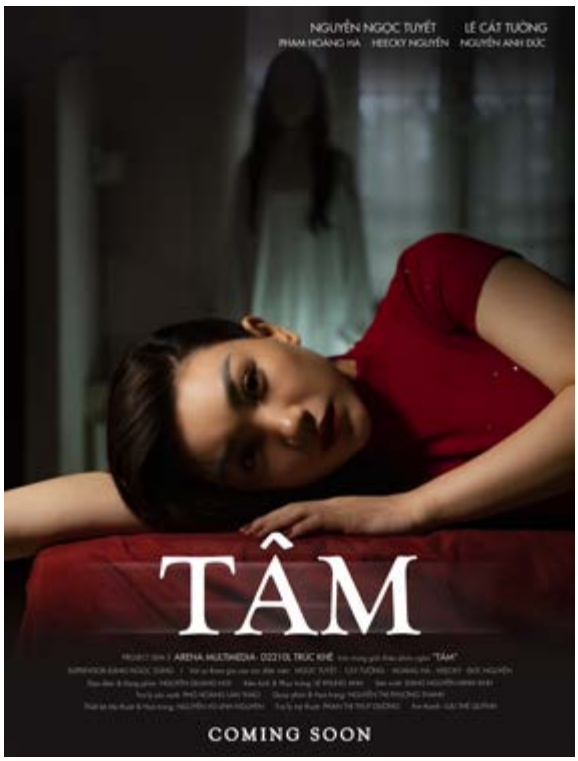
THÀNH VIÊN
Nguyễn Quang Huy
Lê Phụng Anh
Nguyễn Thị Phương Thanh
Nguyễn Vũ Linh Nguyên
Lưu Thế Quỳnh
Đặng Nguyễn Minh Anh
Phan Thị Thuỳ Dương
Phó Hoàng Lan Thảo



Giới thiệu

"Tâm" là bộ phim ngắn với tựa đề mang nhiều tầng ý nghĩa, phản ánh câu chuyện sâu sắc về nhân cách và tâm lý con người, đồng thời nhấn mạnh tầm quan trọng của đạo đức, gia đình, cũng như những hệ lụy từ các hành động vô đạo đức. Tựa đề "Tâm" không chỉ đề cập đến tâm hồn và những dằn vặt nội tâm, mà còn khắc họa sự phức tạp trong cảm xúc và suy nghĩ của con người. Hơn thế nữa, "Tâm" còn gợi nhắc đến quy luật nhân quả và nghiệp báo, mở ra một thông điệp sâu sắc về trách nhiệm và hệ quả từ những lựa chọn trong cuộc sống.

Poster



Overview

















LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Nắng Trong Ký Ức

CƠ SỞ
Cầu Giấy

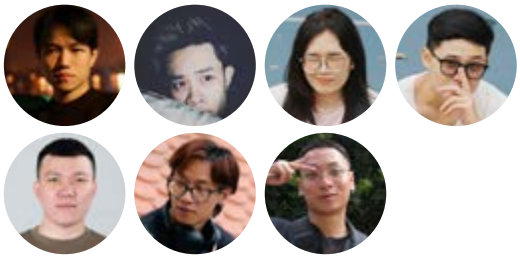
LỚP
D2207M

GVHD
Thầy Đặng Ngọc Dũng

THỂ LOẠI
Tình cảm, Học đường

THỜI LƯỢNG
15 phút 57 giây

THÀNH VIÊN
Nguyễn Anh Huy Hoàng
Nguyễn Minh Tiến
Trần Tuấn Hưng
Trịnh Văn Tuân
Đàm Ngọc Sơn
Đoàn Ngọc Hà
Đặng Vũ Vương Minh



Giới thiệu

Phim ngắn "Nắng Trong Ký Ức" là một hành trình đầy cảm xúc qua những năm tháng ngọt ngào của tuổi trẻ và tình yêu đầu đời. Mong muốn gợi lại trong lòng khán giả những cảm xúc về những khoảnh khắc tuy có phần ngây ngô nhưng đẹp đẽ và đáng trân trọng của tuổi trẻ. Bộ phim là một bản nhạc tình yêu ngọt ngào, một hồi ức đẹp đẽ về tuổi trẻ, để lại trong lòng mỗi người những cảm xúc sâu lắng.

Poster



Overview










LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Lạc Hồn

CƠ SỞ
Hà Đông

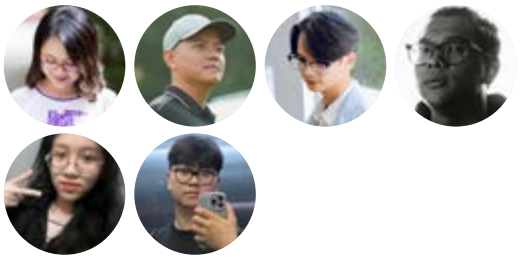
LỚP
D2203M

GVHD
Cô Chu Ánh Nguyệt

THỂ LOẠI
Kinh dị

THỜI LƯỢNG
13 phút 48 giây

THÀNH VIÊN
Vũ Thị Minh Hoà
Hoàng Trọng Nghĩa
Vũ Hữu Ánh
Vũ Việt Anh
Đỗ Hoàng Thuý Quỳnh
Phan Trường Ánh



Giới thiệu

Phim ngắn "Lạc Hồn" kể về cuộc sống thường nhật của Minh, một cậu bé cô đơn khi niềm vui duy nhất sau giờ tan học là chìm đắm trong những trò chơi kinh dị trên iPad. Sự thờ ơ và bận rộn của bố mẹ khiến Minh dần bị cuốn vào thế giới ảo, nơi cậu ngày càng lạc lối và ám ảnh. Ranh giới giữa thực tại và trò chơi mờ nhòa, Minh dần mất kết nối với bố mẹ và thế giới xung quanh, để rồi bị cuốn vào một hành trình không lối thoát.

Poster



Overview










LÀM PHIM KỸ THUẬT SỐ

Túc Duyên Như Mộng

CƠ SỞ
Hà Đông

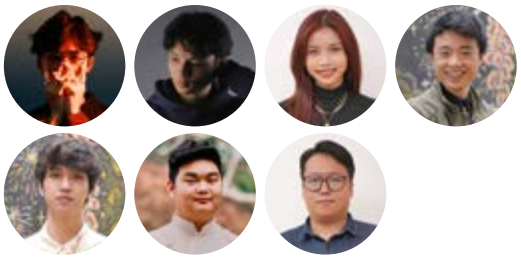
LỚP
D2208M

GVHD
Cô Chu Ánh Nguyệt

THỂ LOẠI
Cổ trang, Xuyên không

THỜI LƯỢNG
28 phút 51 giây

THÀNH VIÊN
Nguyễn Lương Anh Đức
Trần Việt Hoàng
Vũ Thanh Thảo
Nguyễn Ngọc Vượng
Ngô Đức Công
Lại Quốc Trung
Trần Anh Quang



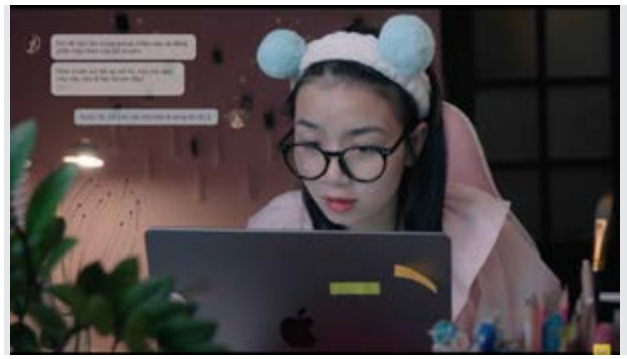
Giới thiệu

"Túc Duyên Như Mộng" kể về Thanh Trúc, một nhà biên kịch trẻ tuổi. Khi đang viết một câu chuyện cổ trang trong căn phòng nhỏ, cô bất ngờ xuyên không vào thế giới cổ đại, hóa thân thành Thiên Phụng hoàng hậu. Trong vai hoàng hậu vừa bị phu quân, vua Khang Tông, ban lệnh phế truất, Thanh Trúc phải đối mặt với những âm mưu và toan tính chốn cung đình. Tuy nhiên, giữa những thử thách khắc nghiệt, cô cũng khám phá tình yêu và lòng trung thành đích thực. Những trải nghiệm tại thế giới này không chỉ giúp Thanh Trúc vượt qua mọi khó khăn mà còn mang đến nguồn cảm hứng để cô hoàn thiện cuốn tiểu thuyết của mình.

Poster



Overview










EXCELLENT PROJECTS

Sem 4

3D Game Design



THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Blood & Steel

CƠ SỞ

Tân Bình

LỚP

D2110L2

GVHD

Cô Đỗ Thị Mai Phương

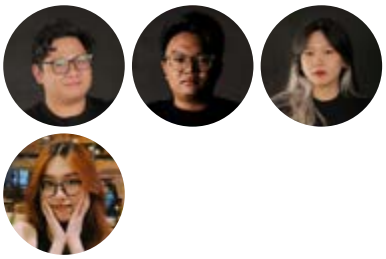
THÀNH VIÊN

Trần Cẩm Quang

Lê Ngọc Kiên

Trương Hồng Ánh Ngọc

Trần Yến My



Giới thiệu

Amelia là con robot được Tiến sĩ Alan chế tạo. Cô thức tỉnh sau đại dịch Dark Blood - trận đại dịch bùng phát vì một nguồn năng lượng lạ bị cấy vào trong các con robot khiến chúng phát điên và tấn công con người. Đứng trước sự mất tích kỳ lạ của Tiến sĩ Alan, Amelia quyết định lên đường tìm ông, đồng thời tiêu diệt những con robot hung hãn để truy tìm nguồn gốc của chúng, và khám phá những bí mật đen tối đang bị che giấu.

Poster



Overview

Lowpoly



Wifeframe



Normal map



Texture







THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Demon Pearl

CƠ SỞ

Nguyễn Đình Chiểu

LỚP

D2208H2

GVHD

Thầy Đặng Trường Thịnh

THÀNH VIÊN

Võ Ngân Anh

Nguyễn Võ Minh Đăng

Nguyễn Ngọc Trinh

Đồng Anh Vũ



Giới thiệu

Bối cảnh câu chuyện được diễn ra vào thời kỳ Đại Chính ở Nhật Bản, Kiriya Akai - một thợ săn quỷ lâu năm đã mất đi người thân trong một lần bị chúng tấn công. Để báo thù cho gia đình và giúp người dân lấy lại cuộc sống bình yên, Kiriya Akai đã quyết định tham gia vào nhiệm vụ săn tìm những viên ngọc cổ có khả năng ban phát sức mạnh, sự bất tử và tiêu diệt lũ quỷ tại ngôi đền cổ ở núi Yama.

Poster

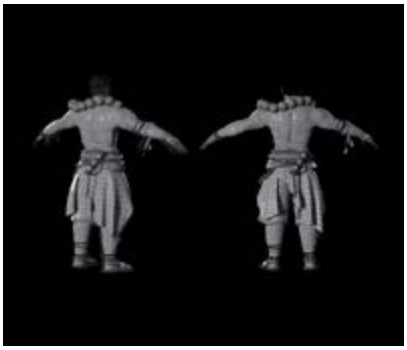


Overview

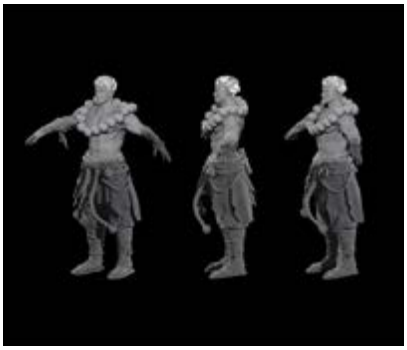
Lowpoly



Wifeframe

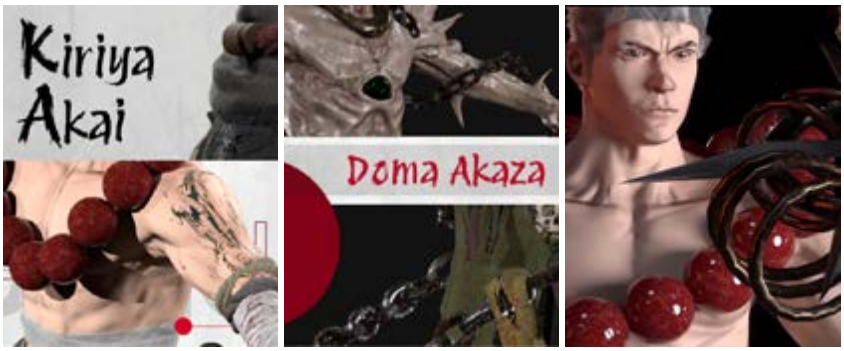


Normal map



Texture







THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Higabana Jurogumo

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2108L

GVHD
Thầy Thái Hữu Hưng

HỌC VIÊN
Lê Phú Sơn Đông



Giới thiệu

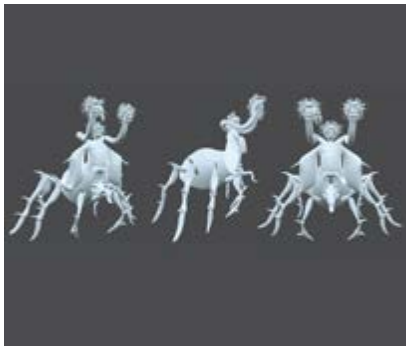
Theo truyền thuyết Nhật Bản, Higabana Jurogumo được miêu tả là một con yêu tinh chuyên quyến rũ đàn ông. Nó có khả năng biến hình thành một người phụ nữ xinh đẹp. Thỉnh thoảng, người ta lại nhìn thấy nó xuất hiện trong dáng vẻ nửa thân trên là người, nửa thân dưới mang hình hài của loài nhện. Yêu tinh này thường chơi đàn, thổi sáo để quyến rũ đối phương, sau đó trói họ vào mạng nhện và từ từ thưởng thức "chiến lợi phẩm".

Poster

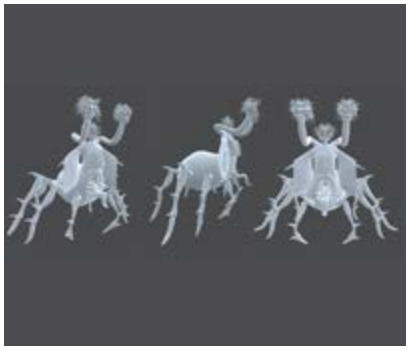


Overview

Lowpoly



Wifeframe



Normal map



Texture











THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Nezha

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2201M

GVHD
Thầy Thái Hữu Hưng

HỌC VIÊN
Ngô Đức Dương



Giới thiệu

Na Tra là một vị thần trong thần thoại Trung Hoa. Theo Phong thần diễn nghĩa, Na Tra vốn là pháp bảo Linh Châu của Thái Ất Chân Nhân, được Nguyên Thủy Thiên Tôn sắp xếp xuống trần gian giúp Khương Tử Nha định bảng Phong Thần, chuyển sinh vào bụng Ân Thị hóa ra kiếp người, trở thành con trai thứ ba của Lý Tịnh. Khi sinh ra, Na Tra được Thái Ất bay đến thu làm đồ đệ và thay mặt Nữ Oa gửi tặng vòng Càn Khôn và Hỗn Thiên Lăng. Trải qua nhiều kiếp ải, Na Tra có cho mình thêm 2 thần khí Phong Hỏa Luân và Hỏa Tiêm Thương.

Poster



Overview

Lowpoly



Wifeframe



Normal map



Texture











THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Garen Vice Demacia

CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2108L

GVHD
Thầy Trần Anh Khoa

HỌC VIÊN
Cấn Gia Đức



Giới thiệu

Garen là một sĩ quan cảnh sát chính trực nổi tiếng là có sức mạnh phi thường. Anh đang làm việc tại thành phố Demacia, nơi các băng đảng tội phạm luôn tìm cách chống phá. Để đảm bảo cho cuộc sống người dân không bị đe dọa bởi những thành phần bất hảo này, Garen luôn tập trung cao độ với nhiệm vụ tuần tra và tiêu diệt phần tử nguy hiểm. Trang phục của Garen được lấy cảm hứng từ những bộ phim hành động và khoa học viễn tưởng thập niên 80, tạo nên hình ảnh một sĩ quan cảnh sát ấn tượng và nổi bật.

Poster



Overview

Lowpoly



Wifeframe



Normal map



Texture











THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Aurelius "Envoy of Aurora"

CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2207M

GVHD
Thầy Nguyễn Đắc Hà

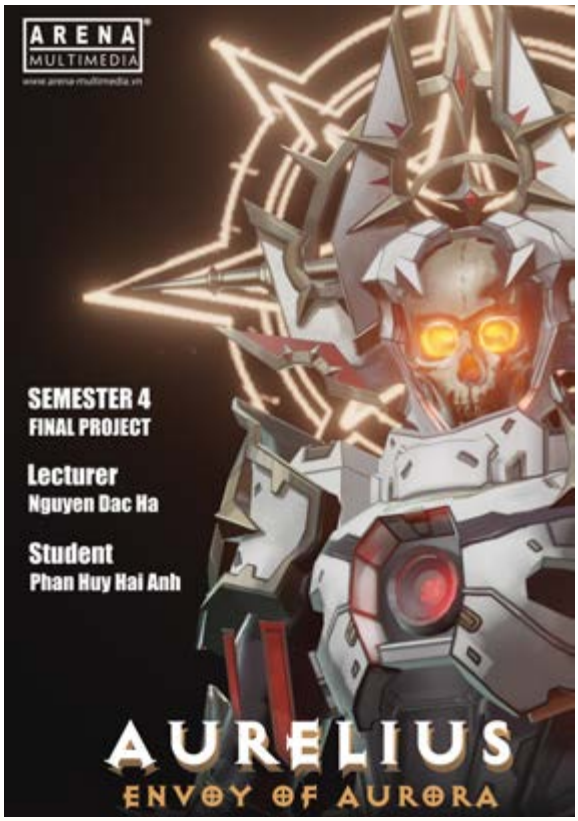
HỌC VIÊN
Phan Huy Hải Anh



Giới thiệu

Aurelius là một bề tôi trung thành của Nữ thần bình minh Aurora. Ông ta cũng là người dẫn đầu đội quân thánh chiến, mang ánh mặt trời soi rọi đến tận cùng những nơi tối tăm nhất để sưởi ấm cho muôn loài, và giáng sự trừng phạt cho những kẻ tội đồ, khiến linh hồn của chúng bị giày vò, thiêu đốt vĩnh viễn không thể siêu sinh. Người ta hay truyền tai nhau rằng, mỗi khi bình minh lên, ranh giới giữa ánh sáng và bóng tối chính là nơi Aurelius cùng đội quân của ông ấy đang chinh phạt.

Poster



Overview

Lowpoly



Wifeframe

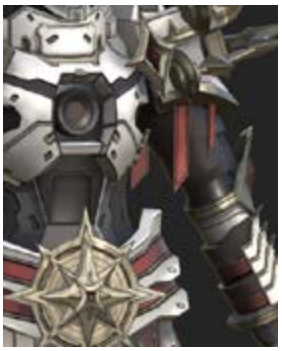


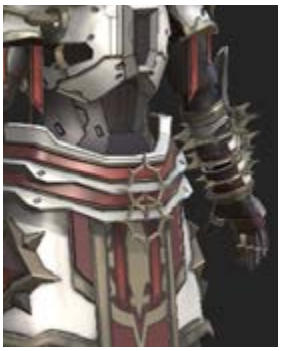
Normal map

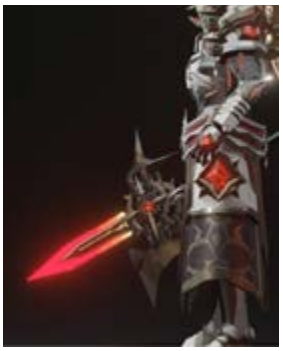


Texture











THIẾT KẾ NHÂN VẬT

Fuyutsuki

CƠ SỞ
Hà Đông

LỚP
D2201L

GVHD
Thầy Nguyễn Lâm Đức

HỌC VIÊN
Đỗ Trà My



Giới thiệu

Fuyutsuki là một nữ chiến binh Nhật Bản (Onna-bugeisha) thuộc dòng dõi gia đình quý tộc những năm 200 sau CN. Trong một cuộc chiến khốc liệt bảo vệ đất nước, Fuyutsuki bị thương nặng và được các binh lính đưa về núi dưỡng thương. Nhưng không may, ngôi đền nhỏ nơi cô đang trú ẩn lại đang phong ấn nhiều loại quỷ dữ. Chúng tấn công nữ chiến binh và đặt một lời nguyền chết chóc lên Fuyutsuki. Sau khi dính lời nguyền, cô bị giam cầm trong ngôi đền vào ban ngày và được thả tự do khi trăng lên với hình hài nửa người nửa quỷ.

Poster

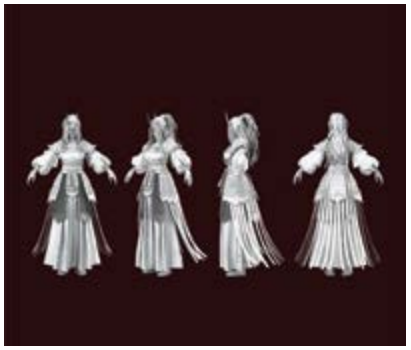


Overview

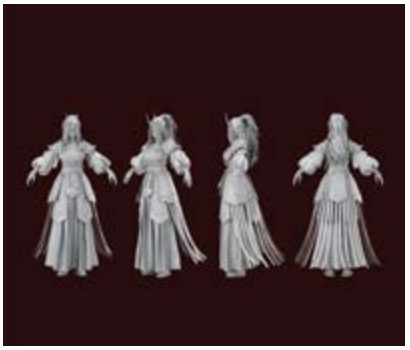
Lowpoly



Wifeframe

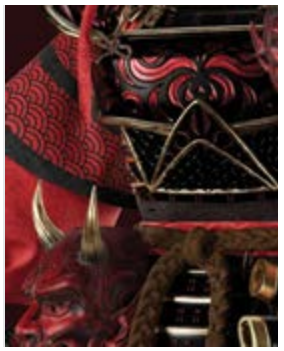


Normal map



Texture











EXCELLENT PROJECTS

Sem 5

3D Animation


3D

PHIM HOẠT HÌNH 3D

A Little Dream

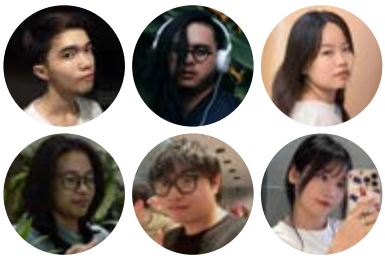
CƠ SỞ
Nguyễn Đình Chiểu

LỚP
D2202H1

GVHD
Thầy Nguyễn Đăng Hải

THỜI LƯỢNG
04 phút 16 giây

THÀNH VIÊN
Võ Minh Hoàng
Cao Bá Chương
Lê Thị Ngọc Giàu
Bùi Ngọc Hân
Nguyễn Minh Trí
Trần Thị Kim Ngân



Giới thiệu

Bộ phim hoạt hình kể về cuộc sống bình yên James Bob, một cậu bé thông minh, chăm chỉ và có thành tích học tập tốt. Trên hành trình trưởng thành của James lúc nào cũng có sự đồng hành của chú cún nhỏ. Người bạn trung thành này luôn chờ đợi cậu trở về nhà sau những giờ học căng thẳng để cùng nhau chơi đùa. Với cốt truyện nhẹ nhàng và hình họa đẹp mắt, "A Little Dream" là bộ phim hoạt hình sẽ khiến khán giả cảm thấy được "chữa lành" khi theo dõi tình bạn đáng yêu giữa con người và động vật.

Poster



Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

Thế Giới Thần Tiên

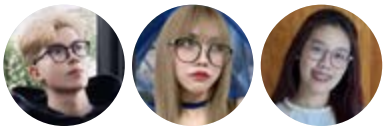
CƠ SỞ
Nguyễn Đình Chiểu

LỚP
D2106G1

GVHD
Thầy Trần Thanh Long

THỜI LƯỢNG
03 phút 20 giây

THÀNH VIÊN
Nguyễn Hồng Ân
Nguyễn Quốc Lam Phương
Phạm Lê Ngọc Ngân



Giới thiệu

Là MV ngắn với giai điệu nhẹ nhàng nhưng sâu lắng, "Thế giới thần tiên" đưa người xem đến với TP.HCM trong tương lai, nơi con người dường như đã biến mất, để lại những công trình nổi tiếng như: Nhà hát Thành phố, tòa nhà Bitexco, Nhà thờ Đức Bà,... Thành phố hoa lệ giờ đã trở thành "thiên đường" cho các loài động vật, thực vật phát triển. Tại đây, có một vị nữ thần đang ngự trị, và rồi một chàng trai xuất hiện, thay đổi tình yêu và cuộc đời của vị nữ thần mãi mãi.

Poster



Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

Possible

CƠ SỞ
Hồ Văn Huê

LỚP
D2008L2

GVHD
Thầy Nguyễn Phạm Phi Vân

THỜI LƯỢNG
04 phút 49 giây

THÀNH VIÊN
Đào Thành Luân
Nguyễn Phương Minh
Đỗ Phương Thảo
Nguyễn Bùi Minh Nhật
Trần Ngọc Quý



Giới thiệu

Tại vùng đất tí hon Nanopia, có ba người bạn đều yêu thích khám phá là Tyger, Luna và Bow. Cùng nhau, họ đã du hành khắp thế giới để tìm kiếm các bộ tộc nhỏ bé. Một ngày nọ, khi Tyger và Luna đi vắng, Bow nghe thấy một tín hiệu phát hiện người tí hon trong thành phố loài người ở gần đó. Bất chấp những ngăn cản của bạn bè, Bow quyết định tự mình điều tra. Nhưng không may, cậu đã vô tình rơi vào bàn tay khổng lồ của Max và bị gã giam cầm trong một nhà kho nhỏ. Không còn cách nào khác, Tyger và Luna bắt đầu một cuộc phiêu lưu mạo hiểm để giải cứu Bow và khám phá tín hiệu bí ẩn này.

Poster



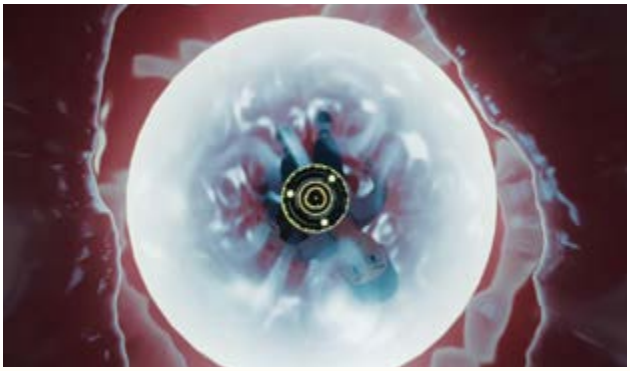
Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

Regain

CƠ SỞ
Đống Đa

LỚP
D2010M

GVHD
Thầy Thái Hữu Hưng

THỜI LƯỢNG
05 phút

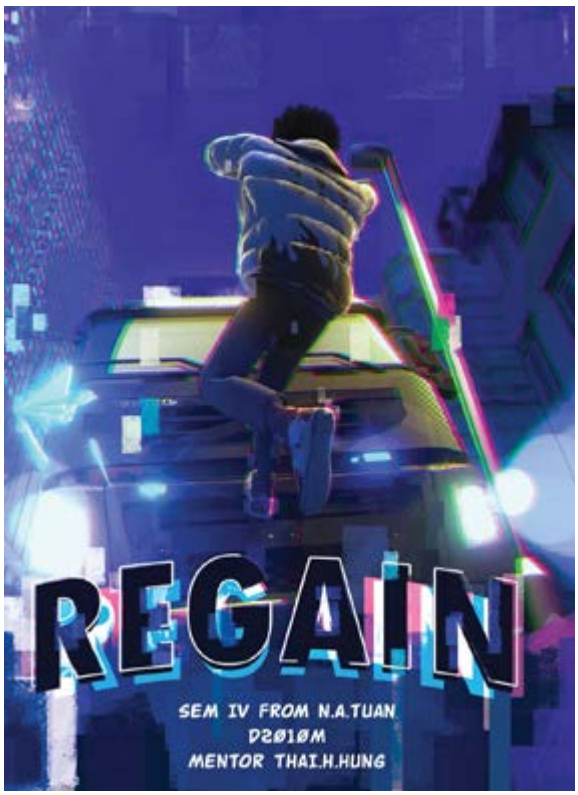
HỌC VIÊN
Ngô Anh Tuân



Giới thiệu

Bộ phim bắt đầu từ N.era - một tập đoàn công nghệ đang nghiên cứu bất hợp pháp về cơ thể cơ học. Chúng bí mật bắt cóc các nhà khoa học trẻ, đánh cắp ý thức từ não của họ để chuyển vào các cơ thể cơ học. Chứng kiến sự việc xấu xa này, ba nhà khoa học thiên tài là Mike, Nara và Mai lên kế hoạch đánh cắp não của một cơ thể cơ học mang số hiệu D2010M đã được trang bị ý thức từ một trong những người bạn của họ. Từ đây, một trận chiến khốc liệt đã nổ ra, liệu thế lực nào sẽ chiến thắng?

Poster



Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

Beautiful World

CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2009H2

GVHD
Thầy Trần Anh Khoa

THỜI LƯỢNG
17 phút 32 giây

HỌC VIÊN
Ngô Minh Nguyệt



Giới thiệu

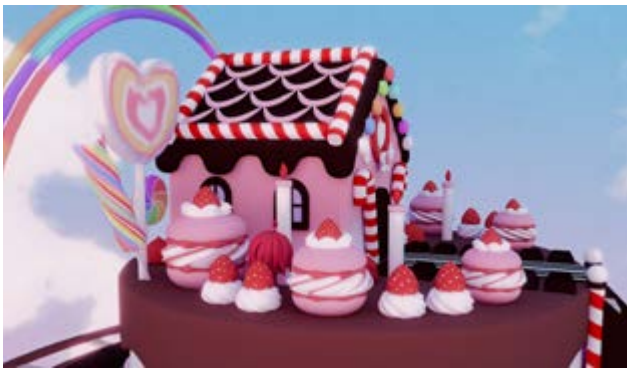
Ngày xửa ngày xưa, có một đứa trẻ hình vuông sống trong một chiếc hộp đen nhỏ. Mỗi ngày, nó sống trong sự trống rỗng và cô độc. Một ngày nọ, bức tường nứt ra, tạo thành một lỗ hổng lớn khiến ánh sáng tràn vào phòng. Chính sự cố này đã làm đứa trẻ tò mò về thế giới bên ngoài chiếc hộp kín mà mình sinh sống. Khi chiếc hộp bắt đầu sụp đổ, đứa trẻ nhảy qua lỗ hổng và rơi xuống thế giới bên ngoài mà trước đây nó chưa từng biết đến. Chuyện gì sẽ xảy ra tiếp theo? Hãy cùng theo dõi bộ phim để biết được nhé.

Poster

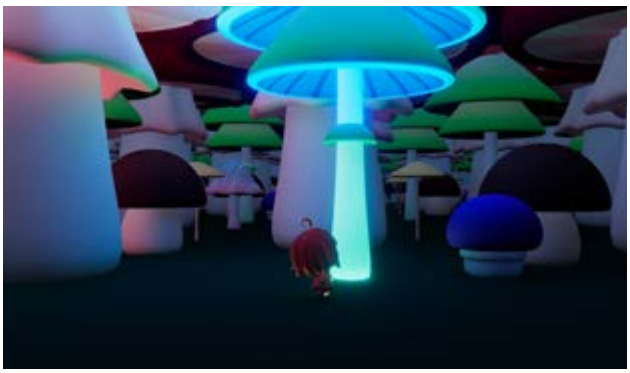


Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

BoogeyMan

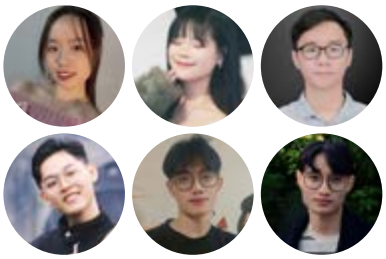
CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2011M

GVHD
Thầy Thái Hữu Hưng

THỜI LƯỢNG
14 phút 11 giây

THÀNH VIÊN
Trần Công Danh
Trần Công Dự
Huỳnh Tuấn Kiệt
Đoàn Nguyễn Hoàng Long
Vũ Ngọc Nương
Trần Thị Thơm



Giới thiệu

Bộ phim kể về BoogeyMan - một tiểu quái vật hằng đêm đu mình trên nóc các ngôi nhà tại thị trấn Abaddon. Hắn tìm kiếm những đứa trẻ, hù dọa chúng để có thể hấp thụ nỗi sợ tinh khiết nhất nhằm gia tăng sức mạnh cho bản thân. Tuy nhiên, trong một lần tìm kiếm mục tiêu, hắn đã không may chạm trán với một cô bé kì lạ. Trước mọi hành động dọa nạt của BoogeyMan, đứa trẻ không hề tỏ ra sợ hãi mà ngược lại còn lấy làm thích thú, điều mà trước giờ hắn chưa từng gặp.

Poster



Overview











PHIM HOẠT HÌNH 3D

Dead Man’s Gambit

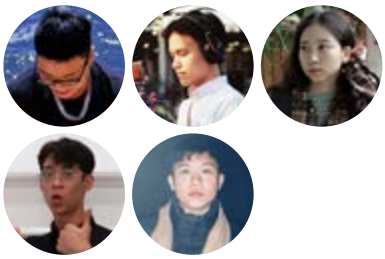
CƠ SỞ
Cầu Giấy

LỚP
D2103L

GVHD
Thầy Thái Hữu Hưng

THỜI LƯỢNG
04 phút 43 giây

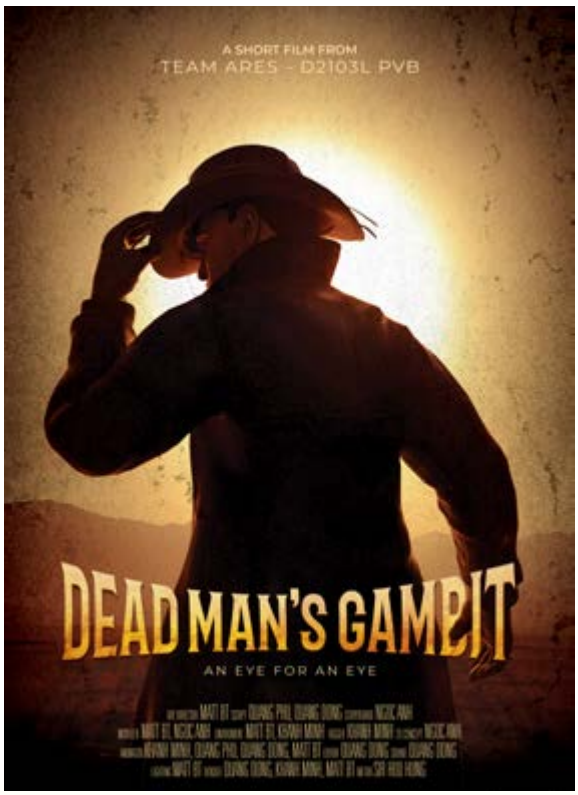
THÀNH VIÊN
Bạch Thu Thảo
Đỗ Quang Đồng
Nguyễn Hồng Ngọc Anh
Nguyễn Khánh Minh
Vũ Quang Phú



Giới thiệu

Bộ phim lấy bối cảnh vào cuối thế kỷ 19 tại miền Tây nước Mỹ, xoay quanh một người thợ săn tiền thưởng mang theo lòng thù hận đi lang thang khắp vùng biên giới. Ám ảnh bởi sự ra đi của người vợ quá cố, hắn tìm đến quán rượu cũ tại một thị trấn hoang vắng hòng mượn hơi men để quên đi sầu muộn nhưng lại va chạm với tên lừa đảo hắn luôn săn lùng bấy lâu nay. Trò chơi bây giờ mới thực sự bắt đầu.

Poster



Overview













Lời kết

Năm 2024, Arena Multimedia chọn Tri Ân và Tôn Vinh làm từ khóa trọng tâm, thể hiện tinh thần biết ơn và tôn trọng những giá trị đã tạo dựng. Arena Yearbook 2024 chính là bản tổng kết ngắn gọn những điều mà chúng tôi đã đạt được trong những năm qua. Đây là cách chúng tôi tri ân những nỗ lực và cố gắng của từng cá nhân, đồng thời tôn vinh những thành tựu đáng tự hào trong suốt hai thập kỷ gắn bó với sự phát triển của Mỹ thuật Đa phương tiện tại Việt Nam.

Tròn 20 năm ươm mầm sáng tạo, Arena Multimedia đã khẳng định vị thế của mình khi đồng hành và chắp cánh cho bao thế hệ tài năng vươn xa, đạt được những đỉnh cao trong sự nghiệp và trở thành những người làm sáng tạo hạnh phúc nhất.

Khép lại hành trình đáng nhớ, Arena đang chuẩn bị cho những bước tiến lớn với chương trình đào tạo đổi mới, thích nghi với những biến động của thời đại. Cùng với những bạn trẻ đam mê sáng tạo, chúng ta sẽ vượt qua giới hạn cũ, tiên phong dẫn đầu trong một kỷ nguyên mới. Đây là thời khắc để chúng ta hòa mình vào dòng chảy của thời đại và hướng tới tương lai với sự tự tin mạnh mẽ hơn bao giờ hết.

Tạm biệt năm 2024 cùng nhiều kỷ niệm đáng nhớ, Arena Multimedia sẽ cùng bạn chào đón một năm 2025 hứa hẹn nhiều thay đổi tích cực và những bước tiến mới đầy phấn khởi.

ARENA MULTIMEDIA®

www.arena-multimedia.vn

TP. Hồ Chí Minh

ARENA NGUYỄN ĐÌNH CHIỂU

212-214 Nguyễn Đình Chiểu,
P. Võ Thị Sáu, Q. 3
1800 1525

ARENA HỒ VĂN HUÊ

43R/12 Hồ Văn Huê,
P. 9, Q. Phú Nhuận
1800 6325

ARENA TÂN BÌNH

Số 6 Tân Kỳ Tân Quý (gần Etown),
P.15, Q.Tân Bình
1800 2074

ARENA QUẬN 6

136 Lê Tuấn Mậu (CV Phú Lâm),
P.13, Q.6
1800 2046

Hà Nội

ARENA ĐỐNG ĐA

41 Vũ Ngọc Phan,
P. Láng Hạ, Q. Đống Đa
1800 1542

ARENA CẦU GIẤY

D29 Phạm Văn Bạch,
P. Yên Hòa, Q. Cầu Giấy
1800 1542

ARENA HÀ ĐÔNG

110 Trần Phú,
P. Mộ Lao, Q. Hà Đông
1800 1542

ARENA LONG BIÊN

564 Nguyễn Văn Cừ,
P. Gia Thụy, Q. Long Biên
1800 1542

COPYRIGHT © 2024 ARENA MULTIMEDIA. ALL RIGHTS REVERVED.
NO PART OF THIS PUBLICATION MAY BE REPRODUCED OR TRANSMITTED IN ANY FORM OR BY ANY MEANS, ELECTRONIC OR MECHAICAL , INCLUDING PHOTOCOPYING, RECORDING, OR BY ANY INFORMATION STORAGE AND RETRIEVAL SYSTEM, WITHOUT WRITTEN PERMISSION FROM ARENA MULTIMEDIA.