

CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền Tích
TÂN THỜI

BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

Cuộc thi

"UEF DESIGN CHALLENGE - HUYỀN TÍCH TÂN THỜI"

Kính gửi: Quý Nhà Trường

Trường Đại học Kinh tế - Tài chính TP.HCM (UEF) và Học viện Lumina Academy trân trọng giới thiệu đến Quý Trường cuộc thi: **"HUYỀN TÍCH TÂN THỜI"**

Đây là sân chơi Thiết kế Nhân vật quy mô lớn dành cho sinh viên, nơi các bạn trẻ dùng công nghệ để "tái sinh" các nhân vật cổ tích, thần thoại Việt Nam dưới lăng kính tương lai. Chúng tôi rất mong Quý Trường hỗ trợ chia sẻ thông tin này đến các bạn sinh viên tài năng, giúp các em có cơ hội cọ xát và khẳng định bản lĩnh.

Trân trọng cảm ơn sự đồng hành của Quý Trường!

THÔNG BÁO VÀ THẺ LỆ

I. ĐƠN VỊ TỔ CHỨC - MỤC ĐÍCH VÀ Ý NGHĨA

Cuộc thi Tài năng Thiết kế nhân vật **"Huyền Tích Tân Thời"** là sân chơi dành cho cộng đồng đam mê Thiết kế Nhân vật, Digital Art. Với chủ đề kết hợp giữa chất liệu văn hóa dân gian và hơi thở công nghệ tương lai, cuộc thi nhằm tìm kiếm những "Character Artist" tài năng, đồng thời lan tỏa thông điệp "Khơi dậy huyền thoại, kiến tạo tương lai".

Bên cạnh đó, cuộc thi không chỉ là một sân chơi, mà là một cầu nối chiến lược. Kết nối nền tảng học thuật (UEF) với các tiêu chuẩn khắt khe của ngành công nghiệp sáng tạo (Lumina), nhằm phát hiện, đào tạo và bồi dưỡng thế hệ nghệ sĩ thiết kế nhân vật, digital art tương lai theo định hướng chuyên nghiệp.

CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI



Cuộc thi này là sự hợp tác chiến lược giữa hai đơn vị với những thế mạnh bổ trợ lẫn nhau:

- **Trường Đại học Kinh tế - Tài chính TP.HCM (UEF) – Khoa Công nghệ Thông tin / Ngành Thiết kế Đồ họa:** Là đơn vị bảo trợ học thuật, cung cấp nền tảng giáo dục chính quy, cơ sở vật chất hiện đại, và khả năng tiếp cận một cộng đồng sinh viên năng động, đa dạng. UEF đại diện cho tinh thần sáng tạo và môi trường học tập quốc tế.
- **Học viện Lumina Academy:** Là đơn vị bảo trợ chuyên môn, mang đến giáo trình 3D/VFX chuẩn quốc tế, kết nối trực tiếp với ngành công nghiệp và cam kết đầu ra cho học viên.

II. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI

Cuộc thi được chia làm 02 bảng thi đấu độc lập với cơ cấu giải thưởng riêng biệt:

1. BẢNG A:

- **Đối tượng:** Sinh viên đang theo học chính quy tại các trường Đại học, Cao đẳng tại Việt Nam.
(Cần cung cấp hình ảnh Thẻ sinh viên hoặc Giấy xác nhận sinh viên còn hiệu lực khi lọt vào Vòng 2.)

2. BẢNG B:

- **Đối tượng:** Dành cho học sinh phổ thông, thí sinh tự do và cộng đồng những người đam mê, tự học thiết kế nhân vật.
(Giới hạn độ tuổi từ 16 đến 25)

III. CHỦ ĐỀ CUỘC THI: "HUYỀN TÍCH TÂN THỜI"

- **Yêu cầu sáng tạo:** thí sinh lựa chọn một nhân vật Huyền thoại trong kho tàng Thần thoại, Cổ tích, Truyền thuyết hoặc Văn học dân gian Việt Nam, hoặc nhân vật thuộc các loại hình nghệ thuật dân gian (tranh Đông Hồ, nghề thủ công truyền thống...)



- **Thử thách:** Yêu cầu thí sinh "tái thiết kế" (redesign) những nhân vật/câu chuyện đó dưới hình hài mới, mang phong cách hiện đại hoặc tương lai (Futuristic, Cyberpunk, Sci-fi, Mecha, Streetwear...), hoặc bất kỳ thế giới giả tưởng nào mà thí sinh sáng tạo ra.
- **Tiêu chí:** Tác phẩm phải giữ được các đặc điểm nhận dạng cốt lõi của nhân vật gốc nhưng đặt trong bối cảnh thế giới mới.

IV. QUY ĐỊNH VỀ TÍNH NGUYÊN BẢN VÀ CẤM SỬ DỤNG AI (TRÍ TUỆ NHÂN TẠO)

Ban Tổ chức đặt tiêu chí minh bạch và tôn trọng sức lao động nghệ thuật lên hàng đầu.

1. CAM KẾT KHÔNG SỬ DỤNG AI:

- Nghiêm cấm tuyệt đối việc sử dụng các công cụ Generative AI (như Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E, Leonardo.ai...) để tạo ra toàn bộ hoặc bất kỳ phần nào của tác phẩm.
- Nghiêm cấm sử dụng AI để thực hiện các công đoạn: Đi nét (Line art), Tô màu tự động (Auto-color), hoặc Tạo nền (Background generation).
- Mọi hành vi sử dụng AI hỗ trợ "vẽ thay" đều bị coi là gian lận và sẽ bị hủy kết quả thi ngay lập tức mà không cần báo trước.

2. QUY TRÌNH XÁC MINH:

- Đối với các tác phẩm lọt vào Vòng 2 (Bán kết), BTC có quyền yêu cầu thí sinh cung cấp bằng chứng quá trình sáng tác, **bao gồm một trong những minh chứng sau đây:**
 - **File làm việc gốc (Source File):** Định dạng .PSD, .SAI, .CLIP... File phải giữ nguyên lớp (Layer) tách biệt, không được gộp (Merge) tất cả layer.
 - **Bản vẽ tay, phác thảo, moodboard:** thể hiện và chứng minh quá trình tự thực



hiện và sáng tạo.

- **Video quá trình (Time-lapse):** Video xuất từ phần mềm vẽ (như Procreate, Clip Studio Paint) hoặc video quay màn hình ghi lại quá trình vẽ.
- Nếu thí sinh không cung cấp được các bằng chứng trên trong vòng 24h kể từ khi được yêu cầu, bài thi sẽ bị loại.

3. BẢN QUYỀN:

- Tác phẩm dự thi phải là sáng tác mới, chưa từng tham gia hoặc đoạt giải tại bất kỳ cuộc thi nào khác.
- Thí sinh chịu trách nhiệm hoàn toàn về vấn đề bản quyền nếu có tranh chấp phát sinh và sẽ xác nhận trong form nộp bài.
- Ban tổ chức không chịu trách nhiệm về các vấn đề vi phạm bản quyền (nếu có) của các thí sinh dự thi.
- Ban tổ chức được quyền sử dụng các tác phẩm bài dự thi của thí sinh trong công việc truyền thông, quảng bá hình ảnh cho các sự kiện, hoạt động của cuộc thi hiện tại và các cuộc thi trong những năm tiếp theo.

V. CHI TIẾT CÁCH THỨC THỰC HIỆN VÀ NỘP BÀI THEO TỪNG VÒNG

Đăng ký dự thi: <https://forms.gle/HiYbEqpWsn8DBBEc7>



CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền Tích TÂN THỜI

BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

VÒNG 1: KHỞI NGUYÊN (VÒNG SƠ LOẠI ONLINE)

- **Thời gian nhận bài:** Từ [10/12/2025] đến 23h59 ngày [27/12/2025].
- **Nhiệm vụ:** Thiết kế Concept Nhân vật (Character Concept) dựa trên chủ đề.
- **Quy cách nộp bài:**
 - **Thành phẩm:** 01 file ảnh chất lượng cao thể hiện nhân vật toàn thân.
 - **Định dạng:** JPG hoặc PNG.
 - **Kích thước:** 30 cm x 40 cm, độ phân giải 300dpi.
 - **Mô tả:** Giới thiệu về nhân vật, ý tưởng thiết kế và mối liên hệ với chủ đề "Huyền Tích Tân Thời", đoạn văn ngắn (tối đa 500 từ)
 - **Không hạn chế số lượng nộp bài của thí sinh.**
- **Cách thức nộp:**
 - **Gửi bài dự thi qua Form đăng ký chính thức (BTC sẽ gửi mail xác nhận)**
 - Đặt tên file theo cú pháp: [BANG_THI]_[HO_TEN]_[TEN_TAC_PHAM]. Ví dụ: BANGA_NGUYENVANA_SONTINH2077.
- **Tiêu chí chấm Vòng 1:**
 - Ý tưởng đột phá (40%)
 - Kỹ năng thể hiện (30%)
 - Mức độ phù hợp chủ đề (30%).

VÒNG 2: TÁI TẠO (VÒNG BÁN KẾT & HUẤN LUYỆN)

- **Thời gian:** [30/12/2025] - [12/01/2026].
- **Đối tượng:** Top 20 thí sinh xuất sắc nhất mỗi bảng.
- **Nhiệm vụ:**
 1. Tham gia buổi **Workshop & Training** (Offline tại ĐH UEF / Lumina Academy hoặc Online qua Zoom tùy điều kiện vùng miền) để nghe nhận xét từ Mentor.
 2. Chỉnh sửa, hoàn thiện nhân vật dựa trên góp ý.

CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI

BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

3. Thực hiện thêm Poster và Bảng thiết kế nhân vật (Character Sheet) bao gồm:

- **Poster nhân vật:** hoàn chỉnh nhân vật trên nền background phù hợp bối cảnh.
- **Bảng thiết kế nhân vật (Character Sheet)**
 - Mặt trước, mặt ngang hông, mặt sau (Turn-around).
 - Tối thiểu 3 biểu cảm gương mặt (Facial Expressions).
 - Vũ khí hoặc phụ kiện đi kèm (nếu có).

• Quy cách nộp bài Vòng 2:

- Nộp file hình ảnh Poster (40 x 60 cm, 300 dpi) + Character Sheet hoàn thiện (40 x 60 cm, 300 dpi) - File ảnh JPEG, PNG

Các File gốc (PSD/SAI..., Phác thảo, bản vẽ tay, Video quá trình thực hiện) sẽ được yêu cầu bổ sung khi có danh sách thí sinh vào vòng bán kết để BTC kiểm tra tính minh bạch.

Kết quả: Chọn ra Top 5 thí sinh xuất sắc nhất mỗi bảng bước vào Chung kết.

VÒNG 3: HUYỀN TÍCH (CHUNG KẾT và TRAO GIẢI)

- **Thời gian:** [17/01/2025]
- **Địa điểm:** Hội trường Liberty, Trường Đại học Kinh tế - Tài chính TP.HCM (UEF).
141 – 145 Điện Biên Phủ, Phường Gia Định, Thành phố Hồ Chí Minh.
- **Hình thức:**
 - **Thuyết trình (Presentation):** Top 5 mỗi bảng sẽ trình bày về tác phẩm hoàn thiện của mình trước Ban Giám Khảo, bài thuyết trình bao gồm việc giới thiệu Poster hoàn thiện của nhân vật, Bảng Character sheet và Câu chuyện ý tưởng hình thành Nhân vật.
 - **Thời gian:** 10 phút cho mỗi bài thuyết trình.
- **Cách tính điểm chung cuộc:**



CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI



BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

- Điểm Nghệ thuật - Kỹ năng hoàn thiện: 50%
- Điểm ý tưởng đột phá (40%)
- Điểm thuyết trình: 10%

VI. BAN GIÁM KHẢO VÀ GIẢI THƯỞNG

5.1. Ban Giám khảo (5 thành viên)

Một hội đồng giám khảo duy nhất sẽ chấm cả hai bảng để đảm bảo tiêu chuẩn chuyên môn đồng nhất:

- **Đại diện UEF:** Giảng viên ngành Thiết kế Đồ họa UEF.
- **Đại diện Lumina:** Giám đốc Đào tạo hoặc Art Director từ Lumina Academy
- **Giám đốc Mỹ thuật đến từ Virtuous Studio.**
- **Nghệ sĩ concept art/digital art nổi tiếng.**

5.2. Cơ cấu Giải thưởng (Dành cho mỗi bảng)

Cơ cấu giải thưởng sẽ được nhân đôi, áp dụng giống hệt nhau cho cả Bảng A và Bảng B.

BẢNG A: ĐẠI HỌC & CAO ĐẲNG (TOP 5)

- **01 GIẢI NHẤT: (HUYỀN TÍCH TÁI TẠO)**
 - **Tiền mặt: 10.000.000 VNĐ.**
 - **1 Bảng vẽ Wacom M Bluetooth (CTL-6100WL), trị giá 5.364.000**
 - Giải thưởng Đặc biệt: 01 suất học bổng dài hạn giảm 50% (chương trình đào tạo chuyên sâu) từ Lumina Academy.
 - Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 1.500.000vnd
- **01 GIẢI NHÌ (HUYỀN THOẠI KHAI SINH)**
 - **Tiền mặt: 5.000.000 VNĐ.**
 - **01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000**



CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI



BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

- Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation trị giá 10 triệu đồng từ Lumina Academy.
- Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 1.000.000vnd

• 01 GIẢI BA (TÂN THỜI KHÔI NGUYÊN)

- **Tiền mặt: 3.000.000 VNĐ.**
- **01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000**
- Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation trị giá 10 triệu đồng từ Lumina Academy.
- Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 500.000vnd

• 02 GIẢI KHUYẾN KHÍCH (TINH TÚ TÂN THỜI)

- **Tiền mặt: 1.000.000 VNĐ.**
- 01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000
- Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation giảm 50% từ Lumina Academy.

BẢNG B: CỘNG ĐỒNG SÁNG TẠO

• 01 GIẢI NHẤT: (HUYỀN TÍCH TÁI TẠO)

- **Tiền mặt: 10.000.000 VNĐ.**
- **1 Bảng vẽ Wacom M Bluetooth (CTL-6100WL), trị giá 5.364.000**
- Giải thưởng Đặc biệt: 01 suất học bổng dài hạn giảm 50% (chương trình đào tạo chuyên sâu) từ Lumina Academy.
- Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 1.500.000vnd

• 01 GIẢI NHÌ (HUYỀN THOẠI KHAI SINH)

- **Tiền mặt: 5.000.000 VNĐ.**
- **01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000**



CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI



BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

- Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation trị giá 10 triệu đồng từ Lumina Academy.
- Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 1.000.000vnd

- **01 GIẢI BA (TÂN THỜI KHỞI NGUYÊN)**
 - **Tiền mặt: 3.000.000 VNĐ.**
 - **01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000**
 - Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation trị giá 10 triệu đồng từ Lumina Academy.
 - Quà tặng hiện vật từ PGreen trị giá 500.000vnd

- **02 GIẢI KHUYẾN KHÍCH (TINH TÚ TÂN THỜI)**
 - **Tiền mặt: 1.000.000 VNĐ.**
 - **01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000**
 - Giải thưởng Học thuật: 01 suất học bổng Full Foundation giảm 50% từ Lumina Academy.

01 GIẢI THÍ SINH ĐƯỢC BÌNH CHỌN – TOP 20

Tiền mặt: 2.000.000 VNĐ

01 Voucher sản phẩm Wacom, trị giá 1.000.000

TOP 20 (BÁN KẾT):

Chứng nhận tham gia "Trại Huấn luyện Sáng tạo" và bộ quà tặng của nhà tài trợ.



CUỘC THI TÀI NĂNG
THIẾT KẾ NHÂN VẬT 2025

Huyền tích TÂN THỜI

BẢNG A

Sinh viên các trường
Đại học và Cao đẳng

BẢNG B

Học sinh THPT và
cộng đồng sáng tạo tự do

THÔNG TIN LIÊN HỆ:

- Trường ĐH Kinh tế Tài Chính TP. HCM – UEF
141-145 Điện Biên Phủ, Phường Gia Định, TP.HCM
- Theo dõi Fanpage chính thức:
<https://www.facebook.com/share/1Z3mKuh1Xg/?mibextid=wwXIfr>
- Đại diện Ban tổ chức: Cô Hoàng Thị Hằng – Phó Trưởng Ban tổ chức
- Email hỗ trợ: hanght@uef.edu.vn
- SĐT hỗ trợ: 0345 094 849