

CREATIVE PRACTICE / VIETNAM

Hồ sơ *năng lực*

20 ————— 26

Kết nối giá trị.
Kiến tạo tương lai.

BẮT ĐẦU KHÁM PHÁ



THE CONTENTS

Mười tám *nhịp kể.*

Một hành trình từ bản sắc, qua ba thế giới dự án, tới hệ thống có thể sống và phát triển.

I TƯ DUY

Tuyên ngôn	03
Về Lạc Việt	04
Năng lực	05
Cách chúng tôi làm	06

II THẾ GIỚI

Dự án chọn lọc	07
Bạch Trà · Câu chuyện	08
Bạch Trà · Điểm chạm	09
Dạ Quang · Câu chuyện	10
Dạ Quang · Điểm chạm	11
Vĩnh An · Câu chuyện	12
Vĩnh An · Điểm chạm	13

III HỆ THỐNG

Ngôn ngữ thị giác	14
Trải nghiệm di động	15
Bàn giao & đồng hành	16
Cam kết	17
Kết nối	18

01 / TUYÊN NGÔN

Đẹp để *chạm*. Rõ để hiểu. *Tốt để ở lại.*

THIẾT KẾ CÓ CHỦ ĐÍCH

Không trang trí một câu chuyện. Chúng tôi tìm nhịp điệu, chất liệu và điểm chạm để câu chuyện tự cất tiếng.

WHO WE ARE / 04

Bản sắc là *phương pháp.*

Lạc Việt kết nối tư duy thương hiệu, thiết kế và công nghệ.
Chúng tôi bắt đầu từ điều thật nhất của một thương hiệu rồi
xây nên một ngôn ngữ có thể nhận ra ở mọi điểm chạm.

*Tìm cái riêng.
Làm cho tới.*

WHAT WE DO / 05

Một hạt nhân.

Bốn lực chuyển động.

Từ thương hiệu mới đến website cần làm lại: xác định đúng việc, thiết kế thành hệ thống và bàn giao để đội ngũ tiếp quản.

01

Chiến lược

Làm rõ khách hàng, thông điệp và cấu trúc nội dung trước khi thiết kế.

02

Nhận diện

Logo, hệ chữ, bảng màu và bộ ứng dụng cùng một ngôn ngữ.

03

Trải nghiệm

Luồng thao tác, giao diện mobile và website có thể quản trị.

04

Nội dung

Định hướng hình ảnh, nội dung trang và mẫu dùng lại cho đội ngũ.

06 / A LIVING PROCESS

Từ điều nghe thấy. *Tối điều chạm được.*

KHÔNG PHẢI BỐN CHIẾC HỘP

Một vòng làm rõ liên
tục.

01

LẮNG NGHE

Chốt mục tiêu, phạm vi và người
duyet.

02

ĐỊNH HƯỚNG

Duyệt cấu trúc, nội dung và hướng
hình ảnh.

03

CHẾ TÁC

Xem nguyên mẫu, góp ý theo từng
hạng mục.

04

BÀN GIAO

Kiểm thử, hướng dẫn quản trị và
thống nhất hỗ trợ.

SELECTED CONCEPT WORLDS

Ba thế giới. *Ba nhịp thở riêng.*

Ba dự án ý tưởng tự khởi xướng để trình bày cách thiết kế của Lạc Việt. Hình ảnh là mô phỏng, không phải hồ sơ khách hàng đã triển khai.

01

TRÀ VIỆT & SẢN VẬT BẢN ĐỊA / CONCEPT WORLD

Bạch Trà Suối Giàng

VIEW CASE ↗

02

CHIẾU SÁNG & KIẾN TRÚC / CONCEPT WORLD

Dạ Quang

VIEW CASE ↗

03

NGHỈ DƯỠNG & CHĂM SÓC THÂN TÂM / CONCEPT WORLD

Khoáng Nóng Vĩnh An

VIEW CASE ↗

CONCEPT 01 / TRÀ VIỆT

Bạch Trà *Suối Giàng.*

Tinh hoa từ những miền mây.



BÀN SẮC / BAO BÌ / THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

PACKAGING STUDY / 01

BẠCH TRÀ / DIGITAL & PACKAGING

Từ sợi giấy. *Tới một lần chạm.*

Giấy dó, mực trà và dấu son tạo nên một thế giới chậm rãi; giao diện giữ lại nhịp thở ấy bằng khoảng trống và chuyển động mềm.

NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ / CONCEPT

Từ sản vật thành món quà

01 / BÀI TOÁN

Làm sao kể xuất xứ vùng cao mà vẫn tạo được một bộ quà đương đại, dễ chọn?

02 / QUYẾT ĐỊNH

Giấy ám làm nền, dấu son phân cấp dòng trà. Trên website, ưu tiên xuất xứ và cách thưởng trà trước lời mời mua.

03 / BỘ BÀN GIAO ĐỀ XUẤT

Hệ nhãn · Hộp quà · Thẻ hướng dẫn · Trang sản phẩm

MATERIAL PASSPORT

BT / 01

01 GIẤY DÓ

02 MỰC TRÀ

03 DẤU SON

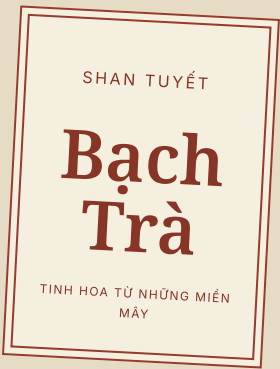
01 / PACKAGING STUDY



BẠCH TRÀ / SUỐI GIÀNG

Một miền mây. *Gói trong nếp giấy.*

☐ Giấy ám ☒ Xanh trà ☐ Dấu son



CONCEPT 02 / ẢNH SÁNG & KIẾN TRÚC

Dạ *Quang.*

Không gian được đánh thức.



LIGHT MATERIAL STUDY / 02

ĐẠ QUANG / LIGHT AS MATERIAL

Thiết kế bằng *bóng tối*.

Ánh sáng không chỉ soi vật thể. Nó định hình khoảng lặng, dẫn mắt và biến mỗi lần cuộn thành một lớp không gian mới.

NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ / CONCEPT

Không bán một chiếc đèn

01 / BÀI TOÁN

Người xem cần hình dung ánh sáng trong không gian của mình, không chỉ nhìn một vật thể đẹp.

02 / QUYẾT ĐỊNH

Catalogue mở bằng bối cảnh sử dụng; mỗi lựa chọn nối vật liệu với hiệu ứng ánh sáng. Nền xanh đêm giữ sắc đồng nổi bật.

03 / BỘ BÀN GIAO ĐỀ XUẤT

Art direction · Catalogue · Thẻ vật liệu · Website

MATERIAL PASSPORT

DQ / 02

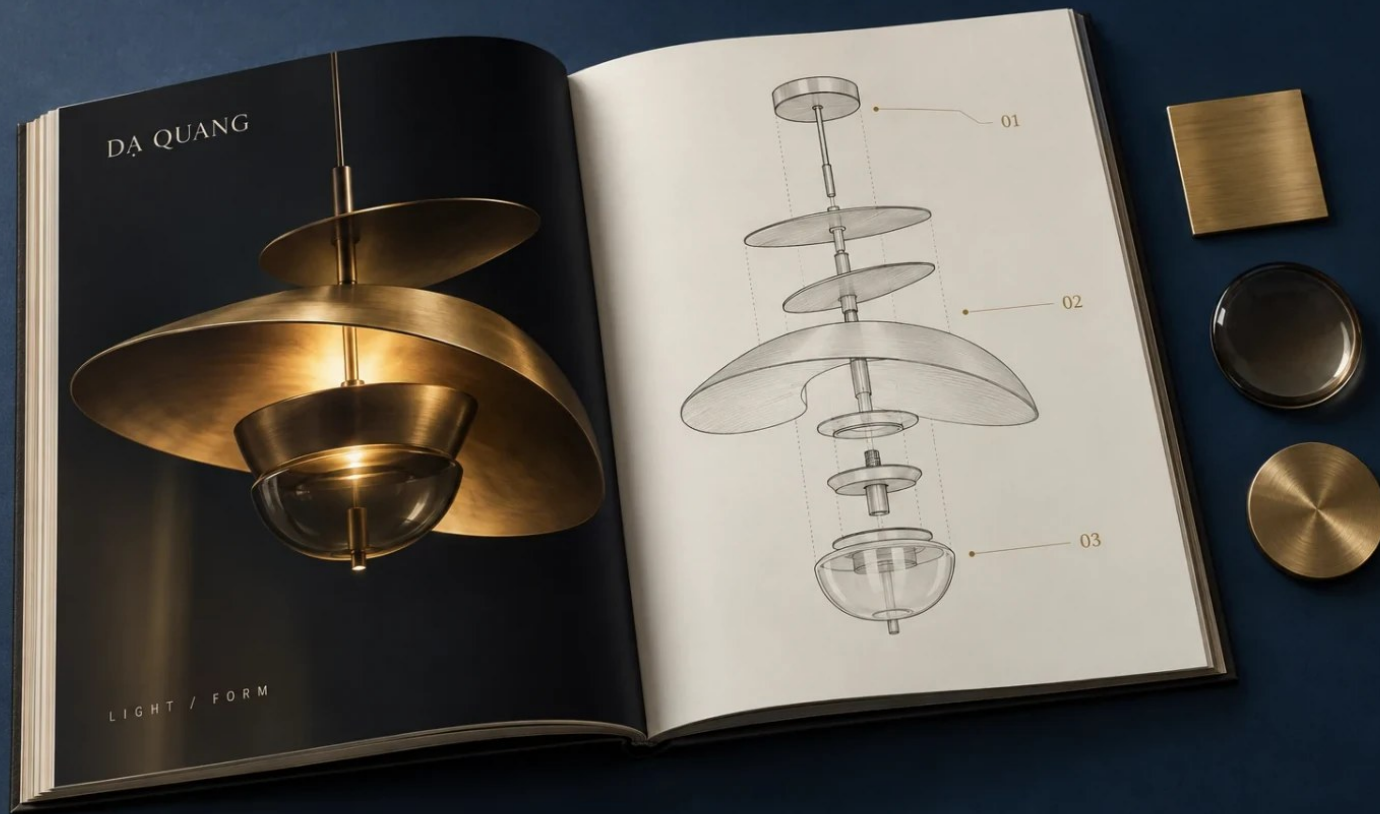
01 THẤU KÍNH

02 ĐỒNG XƯỚC

03 BÓNG ĐỔ

ĐẠ QUANG / MATERIAL & LIGHT

DQ—01



Từ hình khối đến trang in.

01 Catalogue

02 Chi tiết vật liệu

03 Hình khối

Trang ảnh dẫn cảm xúc; bản vẽ tách lớp giải thích hình khối. Hai cách nhìn cùng kể một câu chuyện sản phẩm.

CONCEPT 03 / WELLNESS & HOSPITALITY

Vĩnh An.

Một khoảng lặng,
dành riêng cho bạn.



VĨNH AN / A QUIET DIGITAL RITUAL

Từ hơi nước. *Tới hành trình nghỉ dưỡng.*

Trải nghiệm số không thúc giục. Nó mở dần từng lớp thông tin như một nghi thức chuẩn bị cho chuyến đi.

NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ / CONCEPT

Để kỳ nghỉ bắt đầu nhẹ nhàng

01 / BÀI TOÁN

Giúp người xem tìm được trải nghiệm phù hợp mà không phải đọc một danh sách liệu trình dài.

02 / QUYẾT ĐỊNH

Bắt đầu bằng nhu cầu: nghỉ chậm, chăm sóc hay ở lại. Hiện phạm vi trải nghiệm trước khi đề nghị gửi yêu cầu tư vấn.

03 / BỘ BÀN GIAO ĐỂ XUẤT

Nhận diện · Menu trải nghiệm · Luồng đặt lịch · Website

MATERIAL PASSPORT

VA / 03

01 ĐÁ KHOÁNG

02 VẢI LANH

03 HƯƠNG THẢO

VĨNH AN / CHỌN NHỊP NGHỈ CỦA BẠN

Hôm nay, bạn cần gì?

Nghỉ chậm

Chăm sóc

Ở lại



Một kỳ nghỉ bắt đầu từ tờ giấy.

Menu gấp · Thẻ chào đón · Hướng dẫn trải nghiệm. Cùng một ngôn ngữ từ lúc mở thư đến lúc chọn kỳ nghỉ.

1. Chọn trải nghiệm 2. Trao đổi lịch nghỉ 3. Xác nhận phạm vi

14 / VISUAL GRAMMAR

Không chỉ một logo. Một cách được nhận ra.

Dấu, chữ, màu và chất liệu cùng nói một giọng — dù xuất hiện trên giấy, màn hình hay trong một khoảnh khắc rất nhỏ.

01

DẤU

Logo chính, bản thu gọn và khoảng cách an toàn.

02

CHỮ

Hệ chữ có dấu tiếng Việt, cỡ chữ và thứ bậc rõ ràng.

03

HỌA

Họa tiết và cách dùng để không lẫn át nội dung.

04

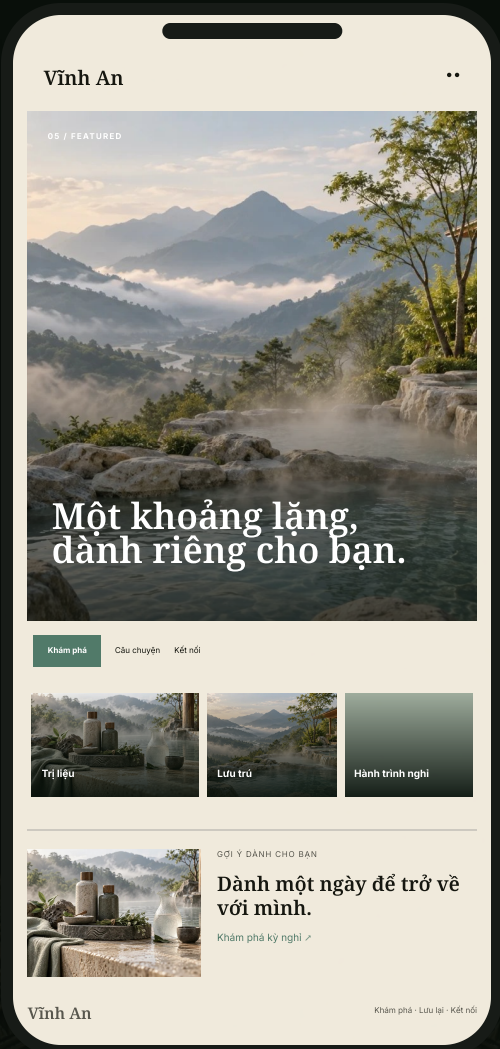
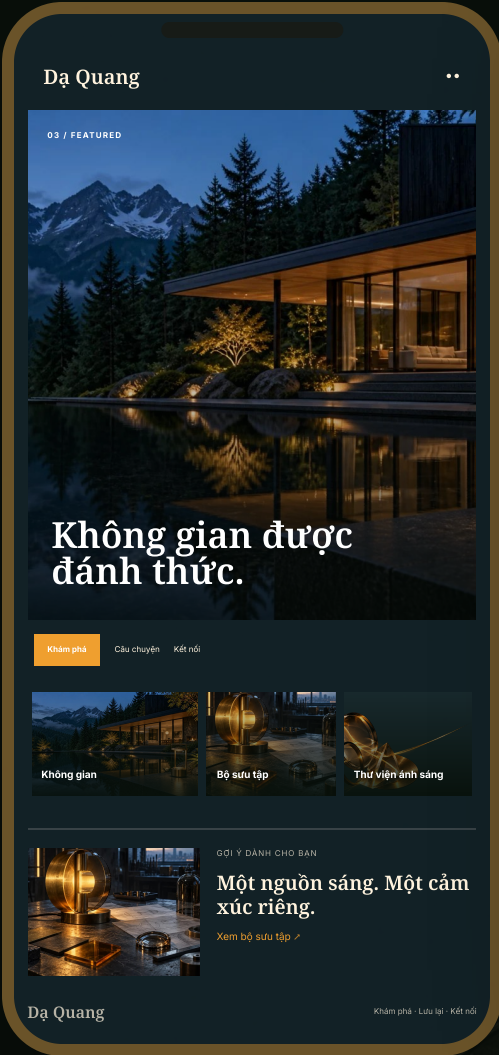
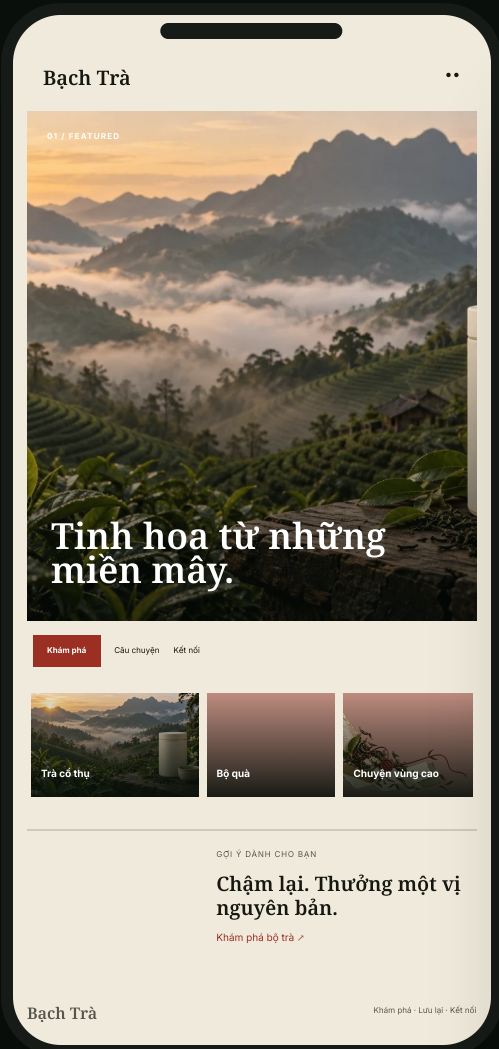
CHẤT

Màu sắc, chất liệu và hướng xử lý hình ảnh đồng bộ.

MOBILE IS NOT A SMALL DESKTOP

Vừa một bàn tay. *Đủ một thế giới.*

Mỗi nhịp chạm được thiết kế lại cho màn hình nhỏ: thứ
tự nội dung, khoảng nghỉ, vùng bấm và chuyển động.



16 / THE HANDOFF IS A BEGINNING

Không giao một file. Giao một hệ thống.

Bộ bàn giao theo phạm vi đã chốt: tệp nguồn, quy chuẩn và hướng dẫn để đội ngũ sử dụng, cập nhật và phát triển tiếp.

01

QUY CHUẨN

Cách dùng logo, màu, chữ và hình ảnh.

02

THƯ VIỆN UI

Thành phần và trạng thái có thể dùng lại.

03

BỘ NỘI DUNG

Mẫu trang và khung nội dung đã thống nhất.

04

NGUỒN & HƯỚNG DẪN

Tệp thiết kế, mã nguồn thuộc phạm vi, hướng dẫn quản trị.

17 / FOUR PRINCIPLES

Làm đẹp. *Làm đúng.* Làm tới.

- 01

RÕ TỪ ĐẦU

Phạm vi, mục tiêu và giới hạn được gọi đúng tên.
- 02

CÓ TRÁCH NHIỆM

Mỗi quyết định đều có lý do và người chịu trách nhiệm.
- 03

TÔN TRỌNG SỞ HỮU

Tài khoản, dữ liệu và giá trị thuộc về khách hàng.
- 04

CÙNG ĐI ĐƯỜNG DÀI

Thiết kế cho vận hành, không chỉ cho ngày ra mắt.



THE NEXT CHAPTER IS OURS / 18

Cùng làm một điều *đáng nhớ.*



Một câu chuyện mới bắt đầu
từ cuộc trò chuyện đầu tiên.

KỂ CHÚNG TÔI NGHE Ý TƯỞNG ↗

ZALO ↗ TELEGRAM ↗ TẢI PDF · 31 MB ↓

LẠC VIỆT®
CREATIVE PRACTICE / VIETNAM