

# **A BRAINY CUBE**

# **Event Production**

**SP23MC02**

**Mentor: Mr. Hoang Vu Quoc Anh**

# TABLE OF CONTENTS

1. CHECK-IN
2. THE JOURNEY
3. INFOGRAPHICS
4. CHECK-OUT
5. VOTINGS
6. MASCOT
7. JOURNEY TICKET
8. HANDY HASHTAGS
9. GIFTS: BROCHURE, KEYCHAIN, STICKERS
10. LANYARD
11. DIGITAL CERTIFICATE
12. INVITATION LETTER
13. T-SHIRTS
14. NAVIGATION CUBES

# Check-in

# Backdrop: Check-in and Fun Facts

1. **Description:**

The “interactive wall” allows attendees to rotate/flip to their liking for check-in photos. The two flip sides of the blocks include interesting information about the brain and illustrated pictures for that information.

2. **Materials:**

- Frame: Iron
- Pattern: hard formex paper
- Fixed object: right triangle iron legs
- Spindle: plastic

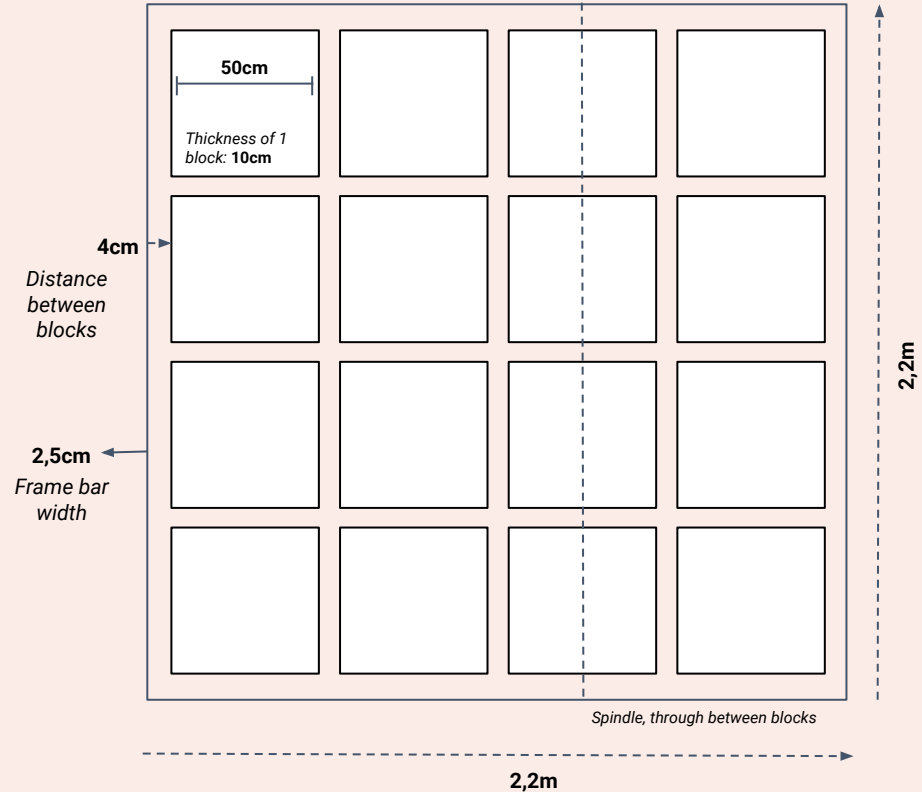
3. **Size:**

- Frame: 2.2m x 2.2m (removable)
- Pattern: 50cm x 4 sides
- Fixed object: piece of iron underneath each block
- Spindle: 2.2m x 4 axes (removable)
- Frame bar width: 2.5cm

4. **How to set up to flip the sides:** The construction team are responsible for implementation and support.

5. **How to disassemble:** The construction team are responsible for implementation and support.

6. **Transportation:** Using trucks to transport through the schools + human strength to carry and disassemble



# Backdrop: Check-in and Fun Facts

## [VN] Content & Design Brief

- 1. Mặt úp: *Hiệu ứng Google*: Kính lúp + kí tự G trong logo Google, Mặt mở: Chúng ta ít có khả năng nhớ lại những thông tin mà chúng ta có thể dễ dàng tìm thấy trên mạng
- 2. Mặt úp: Đi ngủ thấy bóng đèn loé sáng trong bubble thinking, *Vi sao ý tưởng tuôn trào khi chúng ta không làm việc?*: Mặt mở: Não bộ đặc biệt giỏi định hình và kết nối thông tin khi nó không ở trong trạng thái định hướng theo công việc
- 3. Mặt úp: Hình bubble dấu chấm than, *Khoảng thời gian chú ý trung bình của con người*. Mặt mở: 8 giây
- 4. Logo A Brainy Cube 2 mặt (2 màu khác nhau)
- 5. Mặt úp: Icon decision, *Tỷ lệ phần trăm quyết định được đưa ra bởi tâm trí vô thức*. Mặt mở: 95%
- 6. Mặt úp: Não quấn băng, *Não có cảm thấy đau không?*, Mặt mở: Dù tiếp nhận cảm giác đau từ khắp nơi trên cơ thể, nhưng mô não không có thụ thể nhận cảm giác đau và không thể cảm nhận được cơn đau
- 7. Mặt úp: Hình số 2% và 20%, Mặt mở: Dù chỉ chiếm 2% khối lượng cơ thể, nhưng não tiêu thụ đến 20% năng lượng, kể ra cũng tiêu tốn nhưng thật xứng đáng!
- 8. Mặt úp: 1/3 cùng dài DNA, Mặt mở: Ít nhất một phần ba số lượng gen trong người chúng ta hoạt động chủ yếu ở não.

- 9. Logo A Brainy Cube Day 2 mặt đối màu nhau
- 10. Mặt úp: Nếp nhăn não, *Vi sao não có nếp nhăn*, Mặt mở: Càng phát triển trí tuệ, vỏ não càng mở rộng. Nhưng đầu to hơn thì khó lọt, gây khó khăn cho việc sinh nở. Vỏ não gấp nếp lại để chứa đựng được nhiều mô hơn trong một thể tích nhỏ
- 11. Mặt úp: Hình ly nước: Mất nước làm suy giảm khả năng ghi nhớ và tập trung, Mặt mở: Uống nhiều nước cho não bạn nhé!
- 12. Mặt úp: Hình tam giác Kanizsa, *Hiệu ứng Kanizsa*, Mặt mở: Não vừa đánh lừa bạn rằng ở đây có hình tam giác, đây là ảo giác nhận thức khiến não quan sát một hình vốn không tồn tại
- 13. Mặt úp: Nam và nữ, *Ai đau hơn?* Mặt mở: Phụ nữ thường cảm nhận cơn đau sâu sắc hơn vì trên cơ thể họ chứa nhiều thụ thể thần kinh hơn.
- 14. Mặt úp: ô trò chơi priming effect, ở: Tại sao không phải là SOAP? Vì bạn bị ảnh hưởng bởi ý của chúng tôi. That's priming effect.
- 15. Mặt úp: não có già đi?, Mặt mở: Não bộ không bao giờ ngừng phát triển kể cả khi ta đã già đi.
- 16. Logo A Brainy Chat 2 mặt đối màu nhau

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

# Backdrop: Check-in and Fun Facts

University logo

Não có già đi?

BREAD

JUICE

MILK

SO \_P

Ngủ cũng ra ý tưởng?

Vì sao não có nếp nhăn?

Hiệu ứng Kanisza

University logo

95%

Là tỷ lệ phần trăm quyết định được đưa ra bởi tâm trí vô thức

Não bị không bao giờ ngừng phát triển kể cả khi ta đã già đi.

Ta cần hiểu rằng khi già đi không có nghĩa là việc học dừng lại mà là phải duy trì học nhiều để mỗi học để giữ cho bộ óc mình minh.

Dù chỉ chiếm 2% khối lượng cơ thể, nhưng não tiêu thụ đến 20% năng lượng!

Kể ra công tiêu tốn nhưng thật xứng đáng, bạn nh?

Bạn vừa đoán từ khóa ở 8 cuối là gì? Có phải "SO \_P" nh?

Vì não bộ bạn vừa phải ảnh hưởng từ Priming Effect - kết quả hành động của con người chịu ảnh hưởng bởi những tin được nhận trước đó.

|         |        |
|---------|--------|
| TOWEL   | SHOWER |
| SHAMPOO | SO _P  |

Lần này bạn đoán là "SO \_P" nh?

Vì sao ý tưởng tuần hoàn lại không ta đang không làm việc?

Não bộ được biết để giải thích hình ảnh và kết nối thông tin khi não không ở trạng thái tỉnh thức ảnh hưởng theo công việc.

8 giây

Là khoảng thời gian chú ý trung bình của con người.

Càng phát triển trí tuệ, và não càng mở rộng. Nhưng nếu ta ta thì chiếm quá nhiều diện tích, tại khó khăn cho việc sinh ra

Và não giúp não tại để chống đỡ được nhiều mà hơn trong một thể tích nhỏ.

Não vừa đánh lừa bạn rằng ở đây có hình tam giác, đây là ảo giác nhận thức khiến não bạn sẽ được một hình ảnh vốn không hề tồn tại.

1/3

Ít nhất một phần ba số lượng gen trong người giống ta hoạt động chủ yếu ở não.

Mất nước làm suy giảm khả năng ghi nhớ và tập trung của não bộ.

Nhớ uống nhiều nước để giúp não hoạt động hiệu quả nhé!

Chúng ta ít có khả năng nhớ lại những thông tin mà chúng ta có thể đã dùng thông tin mạng.

Dù tiếp nhận cảm giác đau từ khắp nơi trên cơ thể, nhưng não não không có thụ thể tiếp nhận cảm giác đau và không thể cảm nhận được cơn đau.

Nam và Nữ, ai đau hơn?

Trả lời: Phụ nữ thường cảm nhận cơn đau sâu sắc hơn nam giới vì trên cơ thể họ chứa nhiều thụ thể thần kinh hơn.

# Backdrop: Check-in and Fun Facts

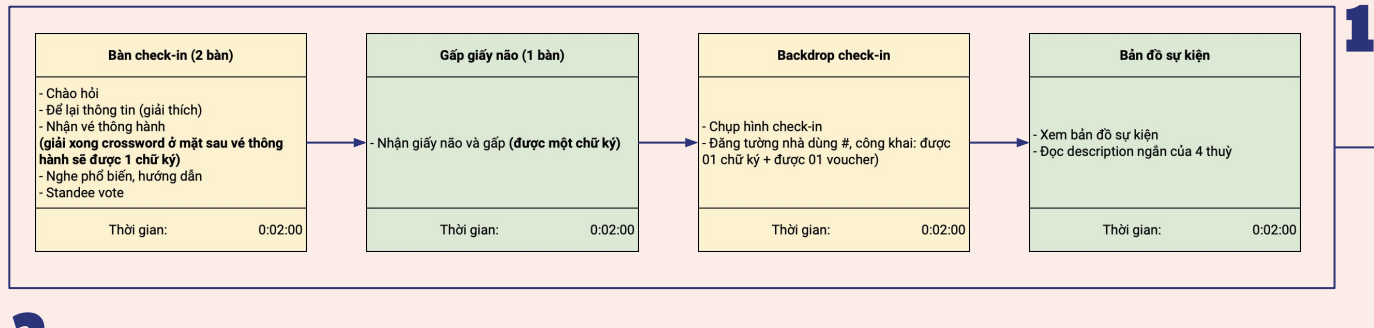


Attendees interact with the flipping backdrop

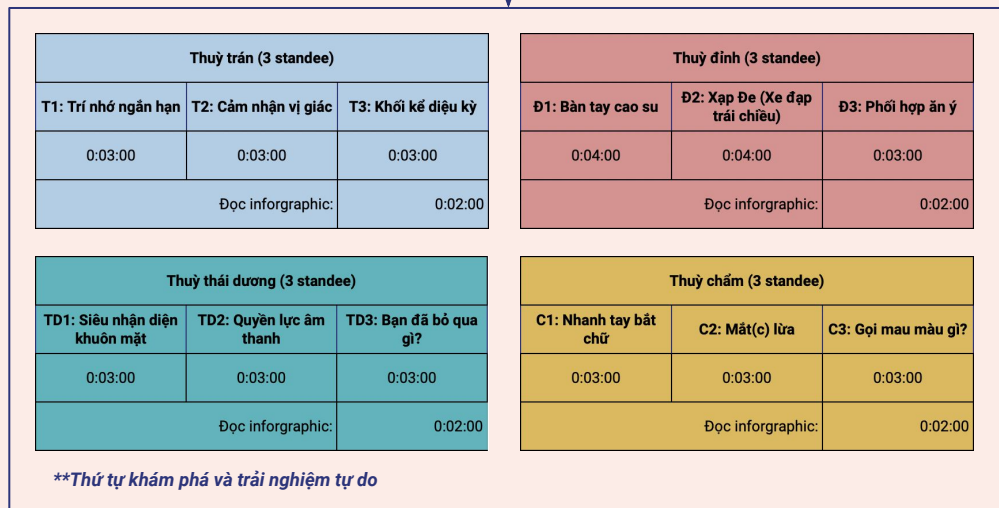
# The Journey

# ACTIVATION JOURNEY DESIGN

1



2

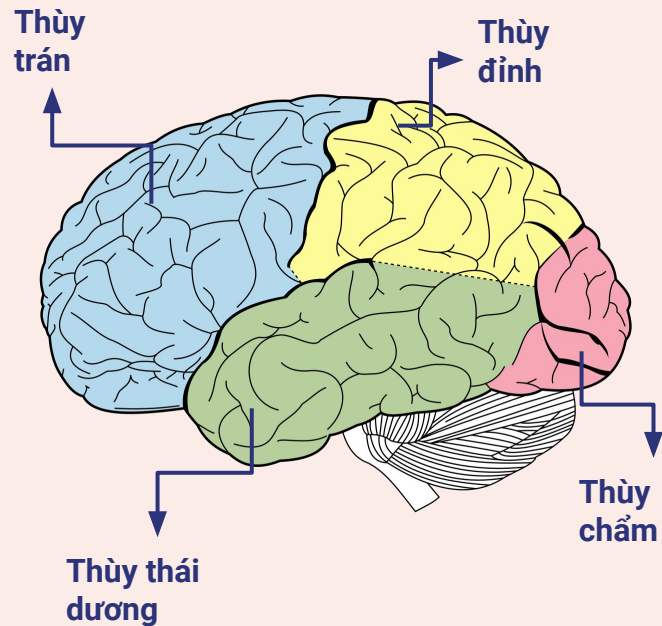


3

1: CHECK-IN AREA  
2: THE JOURNEY  
3: CHECK-OUT AREA

**\*\*Thứ tự khám phá và trải nghiệm tự do**

# GAME DESIGN



| Thùy chẩm (C)                                          | Thùy thái dương (TD)              | Thùy đỉnh (Đ)                                  | Thùy trán (T)                                                |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Thị giác, màu sắc, hình ảnh, không gian, chiều sâu,... | Thính giác, trí nhớ, ngôn ngữ,... | Xúc giác, vận động, thường thức và cảm thụ,... | Ra quyết định, giải quyết vấn đề, lập luận, lên kế hoạch,... |
| C1: Nhanh tay bắt chữ                                  | TD1: Siêu nhận diện khuôn mặt     | Đ1: Tay ả tay ai?                              | T1: Trí nhớ ngắn hạn                                         |
| C2: Mắt lừa                                            | TD2: Quyền lực âm thanh           | Đ2: Xạp Đe (Xe đạp trái chiều)                 | T2: Cảm nhận vị giác                                         |
| C3: Gọi mau màu gì?                                    | TD3: Bạn đã bỏ qua gì?            | Đ3: Phối hợp ăn ý                              | T3: Khối kể diệu kỳ                                          |

# GAME STANDDEES



## THỦY CHẨM

Trò chơi #01:  
**Nhanh tay bắt chữ**

### Luật chơi:

**1** Người chơi tìm 3 từ khóa tiếng Anh có nghĩa bằng cách khoanh tròn theo hàng dọc, hàng ngang và hàng chéo trong thời gian cho phép.

**2** Và xuống các hình ảnh mà người chơi vừa liên tưởng đến khi khoanh được 3 từ khóa tiếng Anh vừa rồi.

Thành công: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà Thất bại: Cho lượt thứ tiếp theo  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THỦY CHẨM

Trò chơi #02:  
**Mắt lửa**

### Luật chơi:

**1** Người chơi nhận các tấm bia điều khiển từ quán trà và tiến đến khu vực trình bày các bức ảnh cho sẵn.

**2** Người chơi đặt các tấm bia điều khiển lên phía trên các bức ảnh cho sẵn ở khu vực trình bày, kéo hoặc đẩy từ trái sang phải hoặc từ phải sang trái để trải nghiệm ảo ảnh thị giác.

Không có thành công hay thất bại.  
Trải nghiệm hoàn thành: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà.  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THỦY CHẨM

Trò chơi #03:  
**Gọi mau màu gì?**

### Luật chơi:

**1** Người chơi gọi tên của màu sắc được thể hiện trên bảng chữ cho sẵn.

**2** Dù màu sắc hay chữ có là gì, người chơi chỉ được phép gọi màu, không được phép đọc chữ.

Thành công: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà Thất bại: Cho lượt thứ tiếp theo  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THỦY ĐÌNH

Trò chơi #01:  
**Tay ắt tay à?**

### Luật chơi:

**1** Người chơi ngồi vào vị trí cho sẵn, gác 1 cánh tay sang một bên rồi của 1 tấm chắn sao cho tầm nhìn không thấy được cánh tay đó.

**2** Người chơi ngồi yên và trải nghiệm ảo giác cùng quán trà trong thời gian cho phép.

Không có thành công hay thất bại.  
Trải nghiệm hoàn thành: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà.  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THỦY ĐÌNH

Trò chơi #02:  
**Xạp Đe**

### Luật chơi:

**1** Người chơi vào vị trí bắt đầu, mang đầy đủ các trang thiết bị bảo hộ: nón bảo hiểm, đồ bảo hộ tay & chân.

**2** Người chơi đạp xe về vạch đích. Mỗi lần chống chân người chơi sẽ quay về vạch xuất phát để bắt đầu lại.

**3** Người chơi sẽ thắng khi về đích mà không chống chân trong thời gian cho phép.

Không có thành công hay thất bại.  
Trải nghiệm hoàn thành: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà.  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THỦY ĐÌNH

Trò chơi #03:  
**Phối hợp ăn ý**

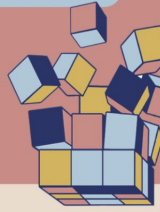
### Luật chơi:

**1** Người chơi vào vị trí, nhận 2 chiếc bút trên 2 tay từ quán trà.

**2** Người chơi dùng 2 tay vẽ xuống theo hiệu lệnh của quán trà. Người chơi thành công khi trải qua đủ 3 lần thực hiện hiệu lệnh.

Không có thành công hay thất bại.  
Trải nghiệm hoàn thành: Nhận chữ ký và thông hành từ quán trà.  
(hoặc thử các trò chơi khác, A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nữa cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



# GAME STANDEES



## THÙY THÁI DƯƠNG

### Trò chơi #01: Siêu nhận diện khuôn mặt

#### Luật chơi:

- 1 Người chơi bấm **START** để thiết bị tự đo chụp ra nhiều gương mặt được minh họa khác nhau.
- 2 Người chơi bấm **STOP** để chọn 1 gương mặt người chơi muốn và bắt đầu thời gian ghi nhớ.
- 3 Sau 20 giây ghi nhớ, người chơi thực hiện ghép mặt từ những lá phiếu có sẵn sao cho gương mặt vừa ghép giống nhất với gương mặt trước đó trong thời gian cho phép.

Thành công: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập. Cho lượt thứ tiếp theo.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THÙY THÁI DƯƠNG

### Trò chơi #02: Quyền lực âm thanh

#### Luật chơi:

- 1 Người chơi đeo tai nghe lên để cảm nhận đoạn âm thanh dài 90 giây.
- 2 Khuyến cáo: Không nên thử nếu bạn là người cực kỳ nhạy cảm với âm thanh.

Không có thành công hay thất bại.  
Trải nghiệm hoàn thành: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THÙY THÁI DƯƠNG

### Trò chơi #03: Bạn đã bỏ qua gì?

#### Luật chơi:

- 1 Người chơi bốc thăm 1 mảnh giấy từ khối hộp điều kỳ. Trong mảnh giấy chứa 1 câu hỏi bất kỳ và thông tin khoa học đã được cập trên backdrop check-in và rải rác khắp sự kiện.
- 2 Người chơi trả lời câu hỏi trên mảnh giấy. Thời gian tối đa: 30 giây. Người chơi có tổng cộng 3 cơ hội.

Thành công: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập. Cho lượt thứ tiếp theo.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THÙY TRẦN

### Trò chơi #01: Trí nhớ ngắn hạn

#### Luật chơi:

- Người chơi đọc qua các hàng chữ cái hoặc chữ số cho sẵn. Mỗi phiên sẽ có 7 hàng chữ hoặc số. Sau đó bảng thông tin sẽ được che đi.
- 1 Lần 1: Người chơi lặp lại theo đúng thứ tự như trên bảng thông tin.
  - 2 Lần 2: Người chơi lặp lại theo thứ tự ngược lại.
  - 3 Lần 3: Người chơi lặp lại theo đúng thứ tự trong bảng chữ cái (cho chữ) hoặc theo thứ tự từ bé đến lớn (cho số).
- Mỗi dãy chữ hoặc số thực hiện 3 lần ghi nhớ và đọc lại.

Thành công: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập. Cho lượt thứ tiếp theo.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THÙY TRẦN

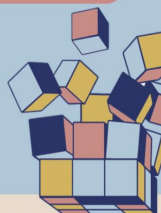
### Trò chơi #02: Cảm nhận vị giác

#### Luật chơi:

- Người chơi thử khuôn tay trước khi tham gia trò chơi. Người chơi dùng tay cùng miệng nếm và phân biệt các vị.
- 1 Lần 1: Phân biệt 2 loại hạt.
  - 2 Lần 2: Phân biệt 2 loại đường.
  - 3 Lần 3: Phân biệt 2 loại muối.

Thành công: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập. Cho lượt thứ tiếp theo.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



## THÙY TRẦN

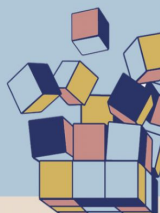
### Trò chơi #03: Khối kẻ diệu kỳ

#### Luật chơi:

- 1 Người chơi tung 6 khối rubik hình vuông và kể một câu chuyện chứa 6 hình ảnh mà 6 khối rubik gợi ý.
- 2 Thời gian chuẩn bị cho mỗi người chơi là 1 phút.

Thành công: Nhận chủ ký và thông hành từ quán trà Thái bập. Cho lượt thứ tiếp theo.  
(hoặc thử các trò chơi khác: A Brainy Cube Unlour có đến 4 khu vực thử nào cùng 12 trò chơi và trải nghiệm tương tác khác nhau)

Scan me now!



# GAME STANDEES



Game standees on-site

# Infographics

# INFOGRAPHICS



## KHU VỰC THUY CHẤM



**1 VAI TRÒ THUY CHẤM**  
Nhờ có thùy chẩm mà chúng ta thấy và hiểu được thông tin hình ảnh về bài học (bức tranh, biểu đồ, hình ảnh,...).

**2 FUN FACTS:**  
Bạn có biết các thông tin được truyền đến mắt của bạn là ở dạng áp ngược không

**3 LỜI KHUYÊN CỦA THUY CHẤM ĐỂ HỌC TẬP VÀ LÀM VIỆC TỐT HƠN**

1. Bảo vệ một đôi mắt sáng và khỏe mạnh.
2. Kênh thị giác là một kênh rất sống động để học tập. Hãy tận dụng nó.
3. Hãy kết hợp các kênh hình ảnh để minh họa kiến thức có được, bạn sẽ hiểu chúng tốt hơn đấy!





## KHU VỰC THUY THÁI DƯƠNG



**1 VAI TRÒ THUY THÁI DƯƠNG**  
Cần thiết cho sự ghi nhớ và truy xuất thông tin. Góp phần quan trọng trong việc sử dụng ngôn ngữ và quản lý cảm xúc.

**2 FUN FACTS:**  
Bạn có biết có những người có khả năng ghi nhớ và nhận diện khuôn mặt siêu đỉnh

**3 LỜI KHUYÊN CỦA THUY THÁI DƯƠNG ĐỂ HỌC TẬP VÀ LÀM VIỆC TỐT HƠN**

Tập trung để tiếp nhận thông tin.

Học tập và ôn tập có ngắt quãng.

Chú động ôn tập, làm việc.

Ăn uống, tập thể dục và nghỉ ngơi phù hợp.





## KHU VỰC THUY TRÁN



**1 VAI TRÒ CỦA THUY TRÁN**  
Đảm nhận các vai trò liên quan đến: tư duy, phân tích, tổng hợp, tưởng tượng và điều tiết cảm xúc.

**2 FUN FACTS:**  
Thùy trán là phần cuối cùng của não phát triển trong sự tiến hóa của con người và cũng là vùng não hoàn thiện cuối cùng trong đời người (thùy trán của một người không phát triển đầy đủ cho đến sau 20 tuổi).

**3 LỜI KHUYÊN CỦA THUY TRÁN ĐỂ HỌC TẬP VÀ LÀM VIỆC TỐT HƠN**

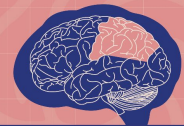
Rèn luyện tư duy phân kỳ. Luôn nghĩ đến nhiều khả năng và đáp án cho cùng một vấn đề.

Rèn luyện tư duy phân hội. Đứng với chấp nhận những quan điểm được đưa ra. Luôn đặt câu hỏi để truy vấn và phản ánh để bản thân có cái nhìn sâu sắc hơn.





## KHU VỰC THUY ĐỈNH



**1 VAI TRÒ THUY ĐỈNH**  
Giúp ta cảm giác về không gian và định hướng. Thùy đỉnh cũng chịu trách nhiệm xử lý thông tin liên quan đến xúc giác.

**2 FUN FACTS:**  
Gerstmann là một hội chứng chấn thương ở thùy đỉnh, gây gián đoạn chức năng định hướng, khả năng đọc, viết và diễn giải ký hiệu.

**3 LỜI KHUYÊN CỦA THUY ĐỈNH ĐỂ HỌC TẬP VÀ LÀM VIỆC TỐT HƠN**

"Học đi đôi với hành". Trải nghiệm và ứng dụng kiến thức càng nhiều càng tốt.

Tăng cường xúc giác bằng cách tích cực hoạt động và tham gia các chương trình ngoại khóa.



# INFOGRAPHICS



4 Infographic standees and the backdrop check-out on-site

**Check-out**

# Backdrop Check-out: Connect the neurons

1. **Description:**

Participants manually connected the neurons on the backdrop to create a brain image together - creating the A Brainy Chat project.

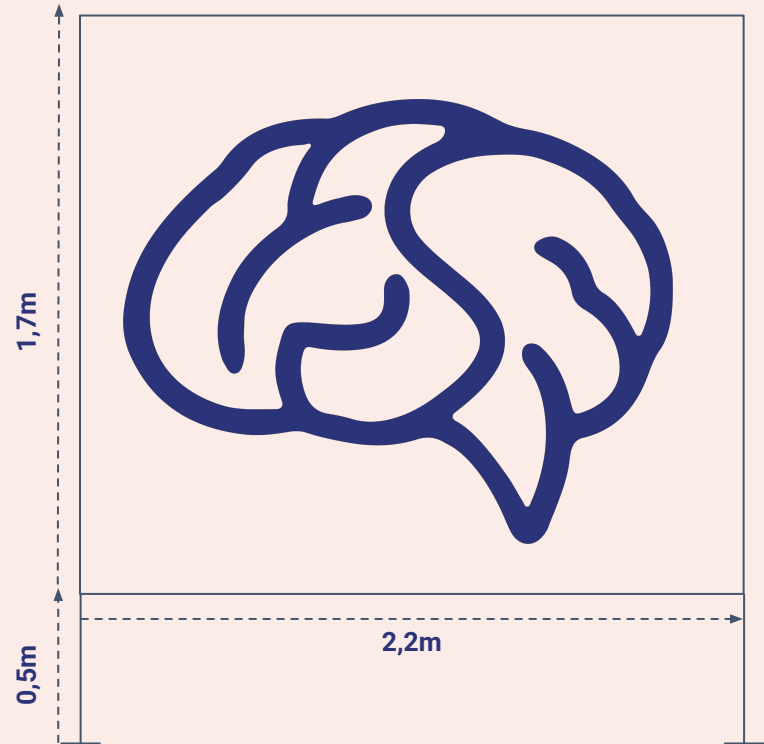
2. **Materials:**

- Frame: iron
- Background: printed formex paper
- Fixed object: 50cm high square triangle iron leg

3. **Size:**

- Frame: 1.7m x 2.2m
- Footrest: 50cm
- Total: 2.2m x 2.2m
- Screws: The construction team is responsible for making sure that the shot is sturdy

4. **How to set up:** The construction team are responsible for implementation and support



# Backdrop Check-out: Connect the neurons

1. **Title:**

KẾT NỐI NEURONS  
(Connect the neurons)

2. **Call to Action:**

Kết nối với nhau nào các Brainies!  
Hành trình học tập và làm việc hiệu quả sẽ bắt đầu ngay  
thôi khi bạn dần hiểu và kết nối các chức năng  
riêng biệt từ 4 thùy não diệu kỳ của chính mình.

*(Let's connect with each other, Brainies!  
The journey of effective study and work will begin soon  
as you understand and connect the functions separate  
from its own magical four brain lobes.)*

3. **Thank you:**

Cảm ơn bạn vì đã là một neuron vui vẻ của mạng lưới  
đầy gắn kết này nhé!

*(Thank you for being a happy neuron of this engaged  
network!)*



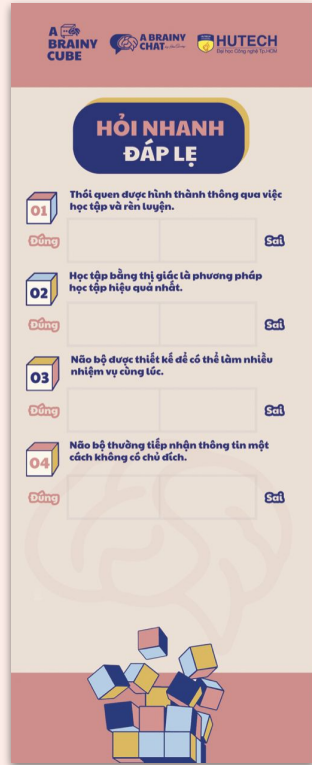
# Backdrop Check-out: Connect the neurons



Backdrop Check-out on-site

# Votings

# VOTING STANDEES



Voting activity on-site

# Event Mascot

# EVENT MASCOT

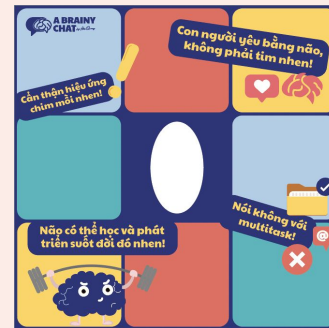
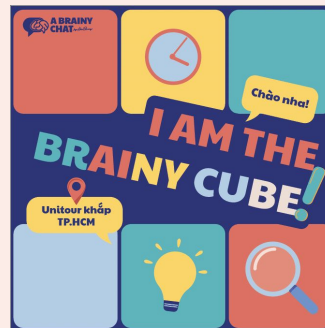
## 1. Content and Design:

I AM THE BRAINY CUBE!

- Provide quick and interesting brainy facts on the 5 cube sides
- Using the campaign's color palette
- Be colorful and dynamic
- Inject QR codes and CTA

## 2. Size:

- 1 side size: 80cmx80cm
- Material: formex paper
- Thickness: 8mm



# EVENT MASCOT



*The Event Mascot at check-in and check-out tables*

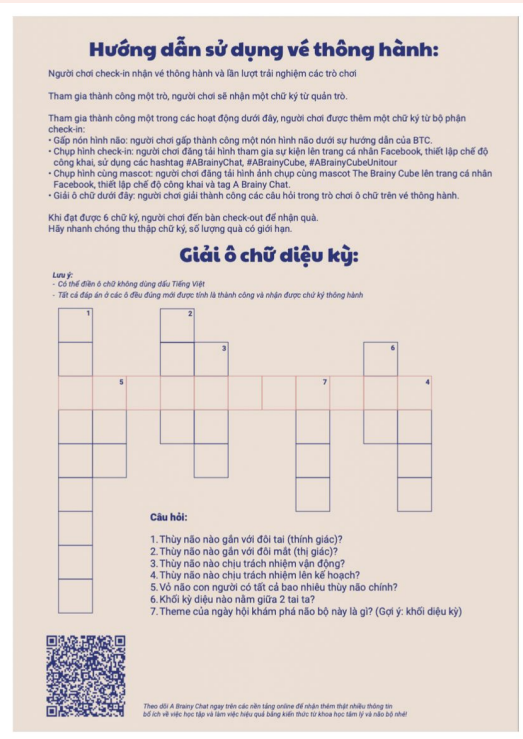
# Journey Ticket

# JOURNEY TICKET

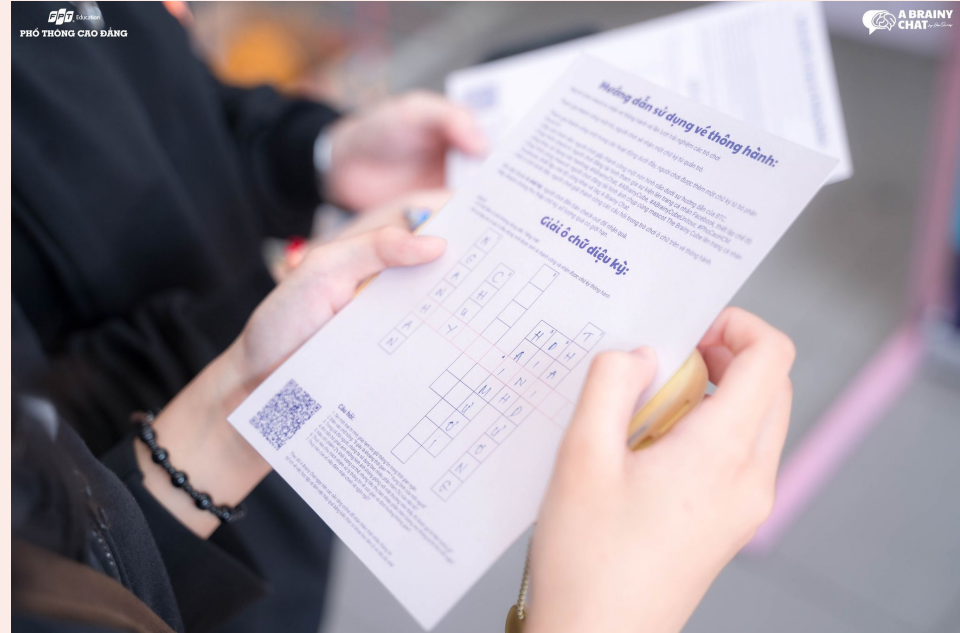
Participants when checking in will receive a ticket to experience the games. Successfully participating in a game, participants will receive a signature from the game administrator.

In addition, when successfully participating in activities at the check-in department, participants also get an additional signature. Upon reaching 6 signatures, participants go to the check-out table to receive gifts of keychains, stickers, and brochures.

On the back is a crossword puzzle as well. An additional signature may be given to a participant after they complete these crossword puzzles. In order to improve the participants' recall and accuracy of the information, Dr. Quang Thuc Hao personally oversaw and guided the information in this game.



# JOURNEY TICKET



The Journey Ticket of A Brainy Cube Unitour

**Handy Hashtag**

# HANDY HASHTAGS



# HANDY HASHTAGS



*Handy Hashtags are being used by attendees*

# Brochure

# GIFTS: BROCHURE



# GIFTS: BROCHURE



Brochures at the check-out tables

# Keychain

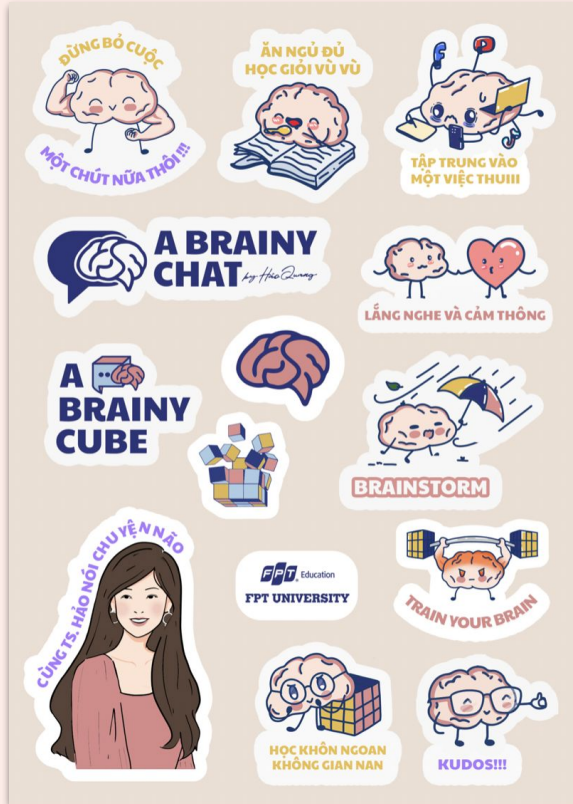
# GIFTS: KEYCHAIN



Keychains at the check-out tables

# Stickers

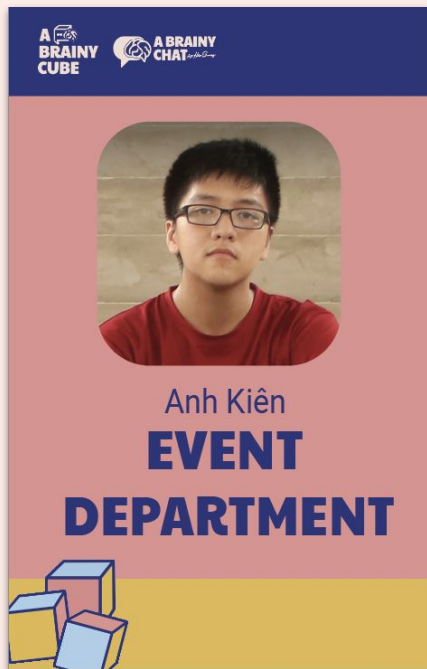
# GIFTS: STICKERS



Stickers at the check-out tables

# Lanyard

# LANYARD



*On-site lanyards*

# Digital Certificate

# DIGITAL CERTIFICATE



## CERTIFICATE OF RECOGNITION

BẰNG CHỨNG NHẬN

This certificate is awarded to

Bằng chứng nhận này được trao cho

**Phạm Hồng Nhi**

in recognition of your participation and excellent support for

dành cho sự tham gia và xuất sắc hỗ trợ

**The A Brainsy Cube Unitour**

Series of interactive practice events and knowledge sharing on Neuropsychology for Colleges and Universities in HCMC

Chuỗi sự kiện thực hành tương tác và chia sẻ kiến thức về Khoa học Tâm lý và Não bộ cho các trường Cao đẳng và Đại học tại TP.HCM

Ho Chi Minh City, March 26th, 2023.

TP.HCM, ngày 26 tháng 03 năm 2023.

Founder of A Brainsy Chat

Người sáng lập dự án A Brainsy Chat

  
**A BRAINY CHAT**  
Tiến sĩ Quang Thục Hào

# Invitation Letter

# INVITATION LETTER



## THƯ MỜI THAM DỰ

Ngày hội khám phá não bộ  
A Brainy Cube Unitour

Mến gửi *Ngọc Trương*,

Lời đầu tiên, Ban tổ chức A Brainy Cube Unitour xin gửi lời chúc sức khỏe và lời chào kính mến nhất đến Ngọc Trương.

Mong muốn dẫn dắt và giúp đỡ các bạn trẻ học tập và làm việc hiệu quả từ việc hiểu bộ não của chính mình, tổ chức giáo dục phi lợi nhuận A Brainy Chat - đã kết hợp với các trường Cao đẳng, Đại học, tổ chức ngày hội tìm hiểu não bộ A Brainy Cube Unitour trên địa bàn TP.HCM.

Ngày hội là nơi các bạn sinh viên có thể thực hành tương tác và chia sẻ kiến thức về Khoa học Tâm lý và Não bộ, từ đó làm sáng tỏ những bí ẩn về bộ não với phép màu tác động đến mọi khía cạnh của việc học tập và làm việc. Ngày hội hứa hẹn mang đến nhiều hoạt động trải nghiệm và tương tác thú vị đến hàng ngàn các bạn sinh viên năng động.

Xin trân trọng kính mời Ngọc Trương đến tham gia ngày hội A Brainy Cube diễn ra tại trường Đại học FPT phân hiệu Thành phố Hồ Chí Minh.

**Thời gian:** từ 8:30 - 11:30 am ngày 11/03/2023

**Địa điểm:** Trường Đại học FPT TP. HCM (Lô E2a-7, Đường D1, Long Thạnh Mỹ, Thành Phố Thủ Đức)

Sự góp mặt của Ngọc Trương chính là nguồn động lực và là sự động viên to lớn góp phần cho thành công của ngày hội.

Thân mến,  
Ban tổ chức A Brainy Cube Unitour.

A Brainy Chat là một tổ chức giáo dục phi lợi nhuận cung cấp các kiến thức về phát triển cá nhân dựa trên Khoa học Tâm lý và não bộ. Tổ chức được sáng lập bởi Tiến sĩ Quang Thực Hào - đang làm việc trong lĩnh vực Tâm lý học Thần kinh tại Úc.

Tiến sĩ Hào cùng đội ngũ nhân thấy được tầm quan trọng của việc phát triển bản thân, nhất là đối với thế hệ sinh viên đang trong độ tuổi trưởng thành. Vì vậy, A Brainy Chat đã ra đời nhằm giải quyết những thắc mắc xoay quanh chủ đề phát triển bản thân của người trẻ Việt ngày nay bằng những kiến thức thực quan, đáng tin cậy dưới góc nhìn của Khoa học Tâm lý và Não bộ.

A Brainy Cube là một trong những dự án được tổ chức bởi A Brainy Chat để đem khoa học não bộ đến gần hơn với người trẻ (cụ thể là sinh viên) thông qua việc khích lệ các bạn tìm hiểu về não bộ để bước đầu học tập và làm việc hiệu quả.

Bạn có thể đồng hành cùng A Brainy Chat thông qua việc nhấn theo dõi trên Facebook, Youtube, TikTok. A Brainy Chat còn có một cộng đồng hoạt động tích cực trên Facebook. Họ đều là những neuron hiểu kỳ về não bộ, cùng nhau tạo nên mạng lưới tập thể đầy năng động và yêu thích chia sẻ worklife, studylife hữu ích. Hơn nữa, bạn còn có thể nhận các thông điệp điều kỳ về não bộ và học tập hàng tuần bằng cách đăng ký email ở phần cuối của website.



# T-Shirts

# T-SHIRTS FOR CORE TEAM

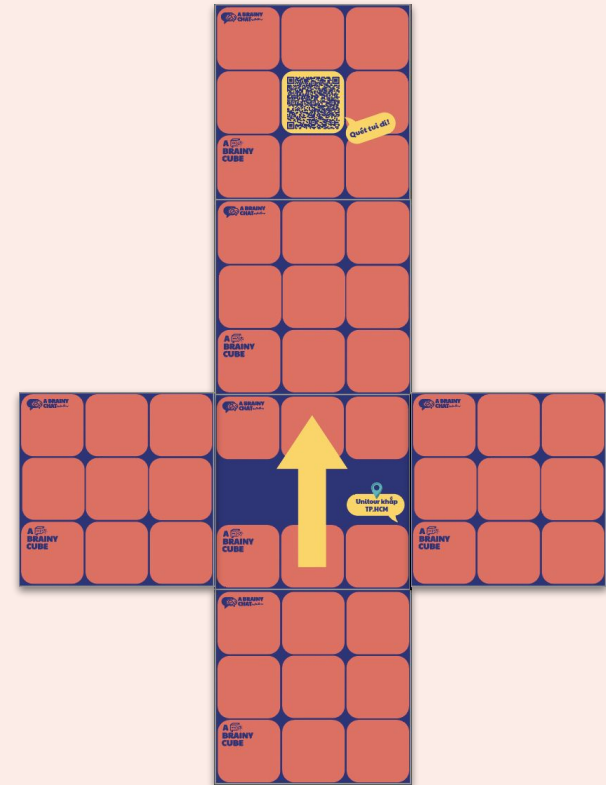
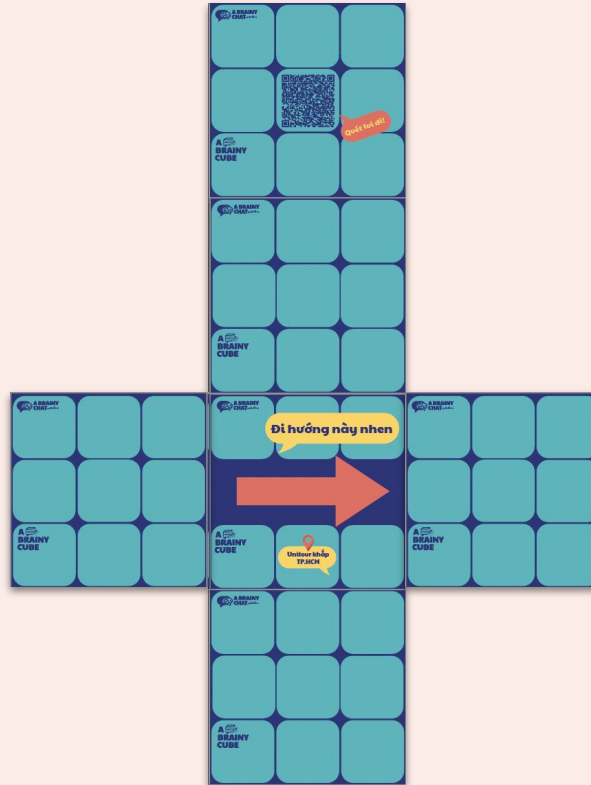


*Core team wear A Brainy Chat T-shirt at Activation day*

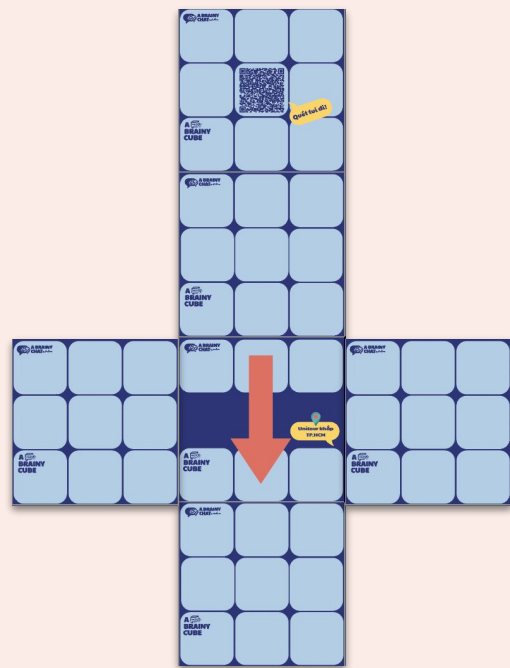
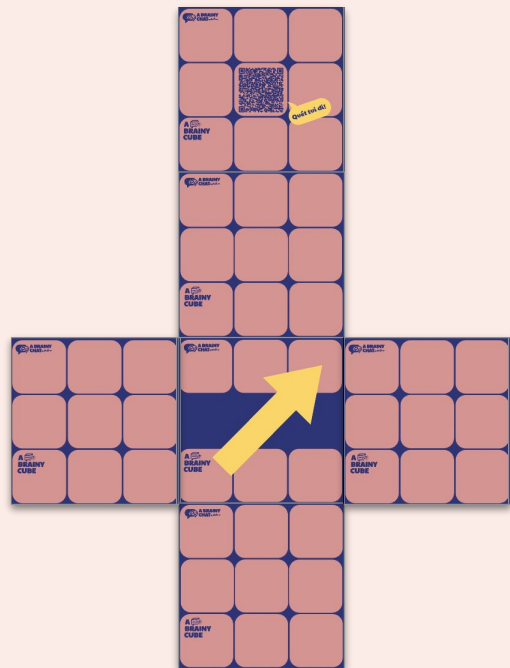
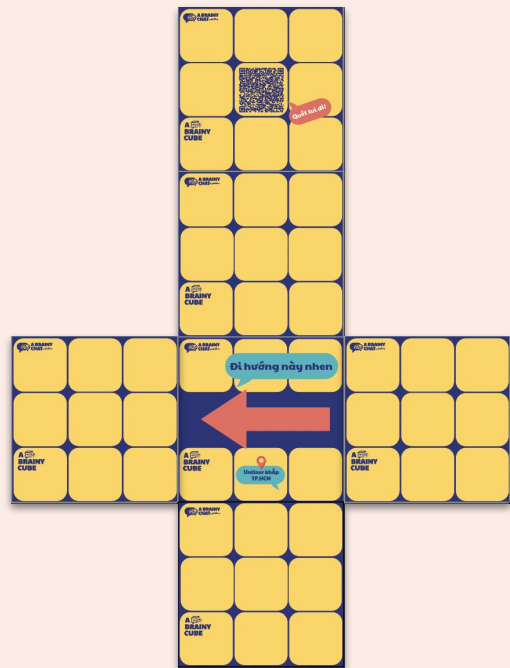
# Navigation Cubes

# NAVIGATION CUBES

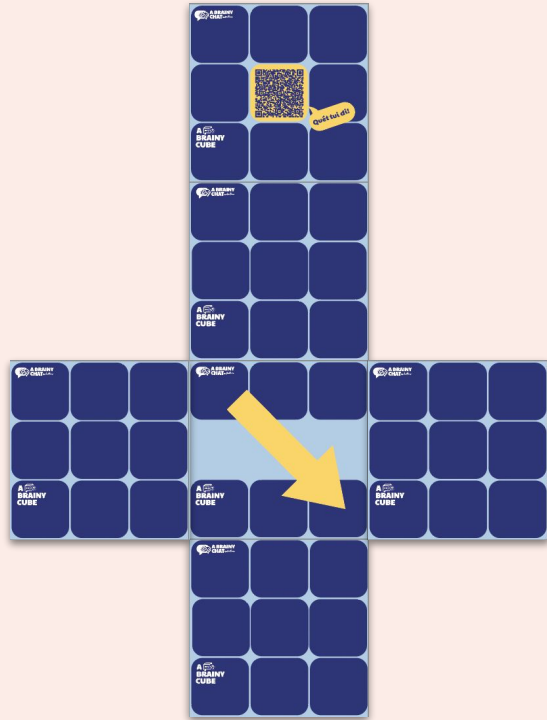
1. **Description:**  
The navigation cubes are used as the navigation tools at the activation. It helps attendees know where the activation is located at the university/ college.
2. **Size:** 50cmx50cm
3. **Material:** Formex paper
4. **Quantity:** 06 cubes in 06 different colors



# NAVIGATION CUBES



# NAVIGATION CUBES



*Navigation cubes printed*