

Bài viết về Olympic Trí tuệ nhân tạo

1. Các nội dung truyền tải của thầy Trần Quốc Long và thầy Nguyễn Long về cuộc thi

Thầy Trần Quốc Long, đại diện từ Trường Đại học Công nghệ, ĐHQG Hà Nội, đã chia sẻ nhiều thông tin chi tiết về Kỳ thi Olympic Trí tuệ nhân tạo quốc tế (IOAI) và quá trình chuẩn bị đội tuyển Việt Nam, đặc biệt là kinh nghiệm từ kỳ thi năm 2025.

Thông tin chung về IOAI 2025: Kỳ thi Olympic Trí tuệ nhân tạo quốc tế (IOAI) đã đưa Trí tuệ nhân tạo vào hệ thống Olympic dành cho học sinh phổ thông. Kỳ thi năm 2025 là lần thứ hai được tổ chức, diễn ra từ ngày **02 đến ngày 09 tháng 8 năm 2025** tại Trường Phổ thông Quốc Khánh Bắc Kinh, Trung Quốc. Mỗi quốc gia có thể cử từ 1 đến 2 đội, mỗi đội gồm 4 người, với tổng số 8 học sinh nếu cử 2 đội. Đội tuyển Việt Nam đã tham dự với 2 đội gồm 8 học sinh.

Hình thức và nội dung thi: Khác với năm 2024 chỉ tập trung vào hình thức đồng đội, IOAI 2025 đã chú trọng hơn vào **hình thức thi cá nhân** để đánh giá chính xác năng lực của từng thí sinh, đây là mục tiêu chính của kỳ thi phổ thông. Hình thức đồng đội vẫn có nhưng không được coi trọng bằng cá nhân.

Nội dung thi cá nhân bao gồm cả lý thuyết và thực hành, tập trung vào bốn mảng chính:

- **Học máy cổ điển (Machine Learning)**
- **Học sâu (Deep Learning)**
- **Thị giác máy tính (Computer Vision)**
- **Xử lý ngôn ngữ tự nhiên (NLP)** Các bài tập thường có tính chất tổng hợp, yêu cầu thí sinh vận dụng 2-3 kỹ năng cùng lúc để giải quyết. Thầy Long cũng cung cấp đường link tới syllabus và luật thi đấu chi tiết trên website chính thức của IOAI.

Quy chế thi đấu và chấm điểm:

- **Thi thử:** Một tháng trước kỳ thi chính thức, ban tổ chức sẽ cho thi thử 3 bài. Mục đích là để kiểm tra hệ thống và cung cấp dạng bài tương tự ngày thi thứ nhất, giúp thí sinh làm quen và chuẩn bị.
- **Thi chính thức:** Diễn ra trong 2 ngày.
 - **Ngày 1:** Gồm 3 bài tương tự như thi thử (dạng dữ liệu giống, câu hỏi có thể khác một chút). Thí sinh được phép sử dụng một chatbot (API của OpenAI) với giới hạn **4000 token** (tổng số từ hỏi và trả lời). Việc này được cho phép nhằm hỗ trợ thí sinh do đây là lần đầu thi cá nhân và kỹ năng hỏi chatbot cũng là một kỹ năng thực tế trong công việc.

- **Ngày 2:** Gồm 3 bài hoàn toàn mới, không giống các bài thi thử hay ngày 1. Giới hạn sử dụng chatbot giảm xuống còn **1000 token**.
- **Hình thức chấm điểm:** Các bài toán AI được chấm trên dữ liệu.
 - Ban tổ chức cung cấp bộ dữ liệu huấn luyện (gồm đầu vào và đầu ra mong muốn).
 - **Public Test:** Một bộ dữ liệu kiểm thử (chỉ có đầu vào). Thí sinh nộp kết quả lên hệ thống, điểm số hiển thị trên Leaderboard A (thí sinh được biết trong quá trình thi) để tinh chỉnh mô hình.
 - **Private Test:** Một bộ dữ liệu kiểm tra bí mật (chỉ có đầu vào). Thí sinh nộp code của mình và code sẽ được chạy trên bộ dữ liệu này. Kết quả hiển thị trên Leaderboard B (chỉ có ban giám khảo biết, công bố sau khi thi vài tiếng hoặc một ngày). Leaderboard B được dùng để xếp hạng chính thức, không phải Leaderboard A. Nguyên tắc này nhằm đảm bảo mô hình AI phải hoạt động tốt trên dữ liệu chưa từng được biết.
 - **Điểm số:** Được chuẩn hóa theo điểm tốt nhất có thể (từ 0 đến 100 cho mỗi bài). Tổng điểm tối đa là 600 cho 6 bài thi.
 - Kết quả thi AI không được biết ngay sau khi rời phòng thi, mà phải chờ ban giám khảo xử lý và chấm điểm tất cả bài nộp.

Các dạng đề bài ví dụ: Thầy Long cung cấp đường link Google Drive chứa các đề bài cụ thể của 6 bài thi. Các bài thi bao gồm:

- **Ngày 1:** Bài 1: Radar (Phân vùng ngữ nghĩa), Bài 2: Chicken Counting (sử dụng Unet để đếm gà), Bài 3: Concepts (chọn hình theo nghĩa). Những bài này tương tự các bài thi thử.
- **Ngày 2:** Bài 4: Restroom Icon Matching (ghép cặp biểu tượng nhà vệ sinh theo ngữ nghĩa), Bài 5: Antique Painting Authentication (sử dụng học bán giám sát trên dữ liệu không được đánh nhãn hoàn chỉnh), Bài 6: Pixel Efficiency Challenge (cắt ảnh theo nghĩa, tận dụng các kỹ thuật AI mới như mô hình CLIP để hiểu ngữ nghĩa văn bản và hình ảnh).

Quá trình tuyển chọn và huấn luyện đội tuyển Việt Nam:

- **Sơ loại:** Tổ chức thi trắc nghiệm kiến thức (ML, DL, CV, NLP) với **100 câu trắc nghiệm** tại 5 địa điểm trên cả nước, chọn ra 100 thí sinh vào vòng chung kết.
- **Chung kết VOAI 2025:** Bài thi kéo dài 5 tiếng với 2 bài (CV, NLP), có Public Test và Private Test tương tự IOAI. Thí sinh được cấp tài khoản **GPU Server Cloud của FPT Smart Cloud** để làm bài. Kết quả chọn 8 thí sinh xuất sắc nhất để đề xuất Bộ GD&ĐT lập đội tuyển quốc gia.
- **Thành phần đội tuyển:** 8 học sinh đến từ các trường chuyên danh tiếng: 4 học sinh từ THPT chuyên Khoa học Tự nhiên, 2 học sinh từ THPT chuyên Đại học Sư phạm, và 2 học sinh từ THPT chuyên Lê Quý Đôn (Đà Nẵng).

- **Huấn luyện:** Diễn ra trong 1 tháng.
 - **Giai đoạn Online:** Từ 01/7 đến 15/7.
 - **Giai đoạn Offline:** Từ 15/7 đến 31/7 tại Trường Đại học Công nghệ, ĐHQGHN.
 - Nội dung huấn luyện bao gồm bổ sung kiến thức chuyên môn, luyện tập kỹ năng thi, kỹ năng xử lý tình huống. Đội ngũ huấn luyện viên là các thầy cô từ các trung tâm AI hàng đầu Việt Nam (ĐHQGHN, ĐHQG TPHCM, các trường trong cộng đồng FISU) và các chuyên gia từ công nghiệp. FPT cũng tài trợ GPU cho quá trình huấn luyện. Một nhiệm vụ quan trọng là dự đoán hướng ra đề thi và các tình huống có thể xảy ra.

Kết quả đạt được: Đội tuyển Việt Nam đã đạt thành tích ánh tượng với **3 Huy chương Vàng, 1 Huy chương Bạc, 3 Huy chương Đồng và 1 Giải Khuyến khích**. Ở phần thi đồng đội, mặc dù không có giải thưởng, đội tuyển Việt Nam xếp thứ 4 toàn đoàn trong tổng số hơn 20 đội tham gia. Thầy Nguyễn Long chia sẻ một kỷ niệm đáng nhớ là trong phần thi đồng đội, robot của Việt Nam không thể nạp chương trình lên được cho đến 2 phút cuối cùng, chỉ chạy được đúng một lần nhưng vẫn đạt được vị trí thứ 4, khiến ban giám khảo và các đội khác rất ngạc nhiên về năng lực và ý chí của học sinh Việt Nam.

Thuận lợi và khó khăn:

- **Thuận lợi:** Sự hỗ trợ từ Bộ GD&ĐT và Hội Tin học Việt Nam. Tình thần nỗ lực và ý chí cao của học sinh ngay từ vòng sơ loại. Sự đóng góp của các nhà tài trợ (kinh phí, GPU). Tình thần tinh nguyện của các thầy cô, chuyên gia. Công tác huấn luyện thuận lợi nhờ mối quan hệ chặt chẽ giữa Hội Tin học, FISU và kinh nghiệm của Trường ĐH Công nghệ trong việc tổ chức các kỳ thi Olympic nhiều năm.
- **Khó khăn:** Thời gian tuyển chọn đội tuyển muộn hơn so với các nước khác. Bộ GD&ĐT chưa chính thức nắm quyền đại diện quốc gia cho IOAI. Kinh phí hoạt động của đội tuyển vẫn chủ yếu phụ thuộc vào các nguồn tài trợ từ doanh nghiệp.

Giải pháp cho các kỳ thi tiếp theo (từ 2026): Để khắc phục những khó khăn, Bộ GD&ĐT đã quyết định:

- Tuyển chọn đội tuyển sớm hơn, dự kiến vào ngày **24-25/4/2026** (sớm hơn 1 tháng so với 2025), giúp công tác huấn luyện có nhiều thời gian hơn.
- Sử dụng **kinh phí ngân sách nhà nước**, điều này rất quan trọng để đảm bảo tính công bằng và tuân thủ quy định.
- Xác lập quyền đại diện quốc gia chính thức cho Bộ GD&ĐT.
- Đề xuất xây dựng ngân hàng câu hỏi, bài tập để huấn luyện từ sớm (cần sự hỗ trợ của các trường đại học) và công bố rộng rãi để học sinh luyện tập. Đồng thời, tham khảo đề thi, bài tập của các nước khác.

Về việc sử dụng GPU: Khi được hỏi về việc sử dụng GPU, Thầy Trần Quốc Long chia sẻ rằng các loại GPU như **A100** là thế hệ cũ, phù hợp cho các tác vụ liên quan đến ảnh hơn là văn bản. Các thế hệ mới hơn như **H100, B200** là những "flagship" của Nvidia. GPU **A40** được đánh giá là đủ dùng cho mục đích thực hành, thực tập nhưng chưa đủ mạnh cho nghiên cứu chuyên sâu.

Thầy Nguyễn Long chia sẻ:

Bối cảnh và vai trò của Việt Nam:

- Việt Nam đã đạt thành tích ấn tượng với việc đứng trong **top 4 toàn đoàn** và là một trong những nước có nhiều huy chương. Điều này rất đáng tự hào mặc dù AI còn khá mới trong hệ thống đào tạo phổ thông của Việt Nam.
- Ban đầu, Bộ GD&ĐT khá "loay hoay" với việc tổ chức kỳ thi AI. Mãi đến tháng 3 hoặc tháng 4 (sau Tết) mới họp và giao cho Hội Tin học Việt Nam thực hiện.
- Việt Nam có **sáu trung tâm đào tạo và nghiên cứu AI lớn nhất** (ĐHQG Hà Nội, ĐHQG TPHCM, Bách Khoa Hà Nội, Bách Khoa TP.HCM, Viện Trí tuệ Nhân tạo - có thể là nơi thầy Trần Quốc Long công tác, và ĐH Công nghệ thông tin TPHCM) đã đồng lòng hợp tác để tổ chức tuyển chọn và huấn luyện đội tuyển quốc gia.
- Thầy Nguyễn Long cùng Thầy Trần Quốc Long và các thầy khác đã dẫn đoàn và đạt được thành tích tốt. Đây là lần đầu tiên Hội có cơ hội trình bày rõ ràng về IOAI và kế hoạch cho năm 2026, khi kỳ thi sẽ được tổ chức chính thức hơn.

Lịch sử và sự phát triển của IOAI:

- Kỳ thi IOAI là một cuộc thi chính thống, dần dần được các trường đoàn Olympic quốc tế công nhận.
- Năm đầu tiên (2024), kỳ thi chỉ có hình thức đồng đội. Tuy nhiên, ban tổ chức nhận thấy hình thức đồng đội không đánh giá chính xác năng lực cá nhân, vốn là mục tiêu chính của Olympic phổ thông. Do đó, năm 2025 đã chú trọng hơn vào thi cá nhân.
- IOAI có mục tiêu chung với các kỳ thi Olympic khác là đánh giá năng lực cá nhân.
- Kết quả thi năm 2024 của Việt Nam là 1 huy chương bạc và 3 huy chương đồng. Đội tuyển Việt Nam đứng thứ 6-8 toàn đoàn. Vòng sơ loại ban đầu tại Việt Nam do Viện Đổi mới Sáng tạo VI tổ chức, chủ yếu ở Hà Nội và TP.HCM.

Chính sách quốc gia và sự tham gia của Bộ GD&ĐT:

- AI đã được đưa vào nghị quyết quốc gia (Nghị quyết 57 và 71) như một quốc sách, nhưng việc triển khai cụ thể trong đào tạo nhân lực còn chưa rõ ràng.
- Bộ GD&ĐT ban đầu chưa nắm quyền đại diện quốc gia cho IOAI, dẫn đến nhiều khó khăn về pháp lý và kinh phí. Một "ông" khác đã đăng ký quyền đại diện nhưng không có chuyên môn và không tổ chức được thi cấp quốc gia, cuối cùng phải nhờ Hội Tin học Việt Nam.
- Từ năm 2026, Bộ GD&ĐT đã quyết định chính thức công nhận IOAI ở cấp quốc gia, sử dụng ngân sách nhà nước, và tuyển chọn đội tuyển sớm hơn (tháng 4/2026) để có thêm thời gian huấn luyện. Điều này đảm bảo tính công bằng và tuân thủ quy định.
- Bộ GD&ĐT cũng sẽ đưa việc tham gia IOAI vào mục tiêu riêng trong kế hoạch và xem xét cơ chế khen thưởng tương đương các giải quốc tế khác để học sinh được hưởng quyền lợi (như miễn thi đại học).

Công tác tuyển chọn và huấn luyện:

- Ban đầu, việc tuyển chọn gặp khó khăn khi yêu cầu học sinh có giải ba môn Tin học trở lên, chỉ có chưa đến 30 bạn đăng ký. Sau đó, Hội Tin học đã mở rộng đối tượng bằng cách sử dụng hệ thống Olympic của ICPC cho học sinh phổ thông, thu hút thêm 150 bạn.
- Vòng thi sơ loại được tổ chức tại 5 địa điểm dưới hình thức trắc nghiệm kiến thức để đảm bảo chất lượng. Vòng chung kết có Public Test và Private Test tương tự IOAI.
- Hội Tin học Việt Nam đã có kinh nghiệm tổ chức các kỳ thi ICPC cho sinh viên 30 năm và hỗ trợ tổ chức Olympic Tin học quốc gia cho học sinh phổ thông. Hội cũng là nơi tập hợp các chuyên gia ra đề, chấm thi.
- Trong quá trình huấn luyện, tất cả những gì tốt nhất của quốc gia đều được dành cho các em học sinh, bao gồm chuyên gia, tài liệu và GPU.

Hỗ trợ và phát triển phong trào AI:

- Hội Tin học Việt Nam đề xuất và sẽ tổ chức các **lớp tập huấn cho giáo viên** trên cả nước để dạy AI theo hướng "lập trình lẩn chiến" (thực chiến), không chỉ lý thuyết.
- Giới thiệu các **khóa học AI trực tuyến** (như Coursera, Google Colab) cho giáo viên và học sinh, với chi phí hợp lý và hỗ trợ GPU để thực hành.
- Đề xuất xây dựng một **ngân hàng đề thi chuẩn hóa**, được cập nhật thường xuyên với sự hỗ trợ từ các trường đại học và viện nghiên cứu, để phù hợp với sự phát triển nhanh chóng của AI.
- Hội Tin học cũng sẽ hỗ trợ các sở GD&ĐT trong việc tổ chức thi tuyển chọn, cung cấp bộ đề thi và nền tảng chấm tự động thông qua hệ thống VNOI.
- Nhấn mạnh rằng internet và AI đang xóa nhòa khoảng cách địa lý, tạo cơ hội cho học sinh ở các vùng xa có thể phát triển tài năng.

- Diễn giả cũng đề xuất tổ chức các cuộc thi ở cấp độ đơn giản hơn (như ý tưởng, ứng dụng hoặc trắc nghiệm) cho học sinh nhỏ tuổi để tạo phong trào.

Olympic AI sinh viên:

- Hội Tin học Việt Nam sẽ lần đầu tiên tổ chức **Olympic Trí tuệ nhân tạo cho sinh viên** vào tháng 11, với ba vòng thi (Bắc, Trung, Nam) và chung kết tại TP.HCM. Kỳ thi này không giới hạn học sinh chuyên hay không chuyên, mở ra cơ hội cho sinh viên năm thứ nhất.
- Các bạn học sinh phổ thông xuất sắc trong IOAI thường có lợi thế lớn khi vào đại học (được chấp nhận nhiều tín chỉ, được các trường đại học ưu tiên).

3. Các câu hỏi thảo luận và câu trả lời tương ứng của các diễn giả

Trong phần thảo luận, nhiều câu hỏi đã được đặt ra bởi các đại biểu từ các trường đại học, sở giáo dục và các tổ chức khác, xoay quanh các khía cạnh về công tác tổ chức, huấn luyện và chính sách cho Olympic Trí tuệ nhân tạo, cùng với các câu trả lời tương ứng từ các diễn giả, chủ yếu là thầy Trần Quốc Long và thầy Nguyễn Long.

• Từ Đại học Thủ đô Hà Nội:

1. Hội Tin học Việt Nam có kế hoạch mở lớp ôn tập cho các đội tuyển hoặc trường học trong năm tới, đặc biệt trong lĩnh vực mới như AI không?
2. Về việc sử dụng máy chủ GPU, liệu GPU A40 có phù hợp để sử dụng cho Olympic AI không? (Trường có kế hoạch trang bị A40, và A100 đã bị cấm vận nên khó nhập khẩu)

◦ Trả lời:

1. **Thầy Nguyễn Long:** Hội sẽ **công bố các lớp online** từ xa, khuyến khích học sinh và giáo viên tham gia. Các lớp này sẽ do một nhóm nhiều thầy cô chuyên gia có kinh nghiệm trực tiếp giảng dạy theo hình thức "lập trình lẩn chiến" (thực chiến).
2. **Thầy Trần Quốc Long:** GPU A40 đủ dùng để thực hành, thực tập, nhưng chưa đủ mạnh cho nghiên cứu chuyên sâu. A100 là thế hệ cũ, tốt cho xử lý ảnh hơn văn bản, còn các flagship hiện tại là H100, B200.

• Từ thầy Sơn:

0. Trong kỳ thi, học sinh có được code từ đầu hay được sử dụng các thư viện có sẵn?
1. Nền tảng nào đã được sử dụng để huấn luyện mô hình ở vòng thi quốc gia vừa rồi? Và các thầy có thể giới thiệu các trang khác như Kaggle để giáo viên đưa bài tập cho học sinh không?

2. Trong kỳ thi Olympic AI sinh viên sắp tới, có giới hạn thời gian chấm bài làm của học sinh không?

o **Trả lời:**

1. **Thầy Trần Quốc Long:** Tùy dạng bài. Có những bài phức tạp, ban tổ chức sẽ **làm sẵn khung code và thí sinh điền vào phần cần kiểm tra**. Có những bài thì thí sinh code từ đầu.
2. **Thầy Trần Quốc Long:** Kaggle là một nền tảng hoàn toàn có thể sử dụng để huấn luyện và chấm bài vì nó cho phép Public test và Private test. Giáo viên hoàn toàn có thể dùng Kaggle để đưa bài tập cho học sinh mà không bị giới hạn thời gian.
3. **Thầy Nguyễn Long:** Đối với Olympic AI sinh viên sắp tới, hiện tại **chưa có quyết định về giới hạn thời gian chấm bài** và nền tảng/môi trường thi vì còn phụ thuộc vào số lượng thí sinh đăng ký.

• **Từ thầy Nguyễn - Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội:**

0. Chương trình học AI trong trường chuyên (lớp 12 mới dạy) còn hạn chế so với thời gian thi quốc gia (tháng 12). Cần có sự thống nhất về chương trình và đề thi.
1. Cơ chế tài chính và quản lý học sinh trong thời gian ôn luyện (học sinh phổ thông cần nghỉ học, cần cơ chế quản lý rõ ràng).
2. Việc tuyển chọn có nên mở rộng cho tất cả học sinh, không chỉ giới hạn những em có giải hoặc đã từng tham gia đội tuyển?
3. Cần có một bộ đề thi/tài liệu ôn luyện chuẩn hóa, có thể gắn với chương trình chuyên của Việt Nam để các trường có cơ sở bám sát.
4. Cơ chế và quyền lợi cho giáo viên khi tham gia bồi dưỡng đội tuyển.
5. Làm thế nào để tạo cơ hội cho học sinh ở các vùng xa, không chỉ tập trung ở Hà Nội hay TP.HCM?
6. Đề xuất tổ chức các cuộc thi ở cấp độ đơn giản hơn (chỉ ý tưởng, ứng dụng hoặc trắc nghiệm) cho học sinh nhỏ tuổi để tạo phong trào.

o **Trả lời:**

- **Thầy Nguyễn Long:** Bộ GD&ĐT đã quyết định tuyển chọn sớm hơn (tháng 4/2026) và **sử dụng kinh phí ngân sách nhà nước**, điều này sẽ giải quyết nhiều vướng mắc về cơ chế tài chính và quản lý, đảm bảo tính công bằng và chính danh hóa quyền đại diện quốc gia cho Bộ.
- Hội Tin học Việt Nam **đề xuất xây dựng ngân hàng câu hỏi, bài tập** để huấn luyện từ sớm và công bố rộng rãi để học sinh luyện tập, đồng thời tham khảo để thi các nước khác. Điều này nhằm cung cấp tài liệu chuẩn hóa và giúp các trường bám sát. Các diễn giả và huấn luyện viên cũng đang xây dựng các bộ đề dạng bài và ví dụ dựa trên các đề quốc tế.

- Về việc mở rộng đối tượng tuyển chọn, vòng sơ loại với bài thi **trắc nghiệm kiến thức** được tổ chức rộng rãi tại 5 địa điểm. Thầy Nguyễn Long khuyến khích các vòng thi theo mô hình trắc nghiệm kiến thức để sàng lọc được các bạn có ý chí và năng lực ngay cả khi không có kinh nghiệm code chuyên sâu.
 - Để hỗ trợ giáo viên và học sinh, Hội Tin học sẽ tổ chức các **lớp tập huấn cho giáo viên** và giới thiệu các khóa học AI thực chiến online, có mentor hỗ trợ và kiểm tra.
 - Các diễn giả cũng nhận định rằng **Internet và AI đang xóa nhòa khoảng cách địa lý**, tạo cơ hội cho tài năng từ bất kỳ vùng nào. Hội cũng mong muốn tạo ra các cuộc thi ở cấp độ đơn giản hơn (như ý tưởng, ứng dụng) để khuyến khích phong trào.
- **Từ Học viện Kỹ thuật Quân sự:**
 0. Đề xuất Hội Tin học Việt Nam kết nối và giới thiệu các khóa học AI trực tuyến (miễn phí hoặc trả phí hợp lý như Coursera, Google Colab) cho giáo viên và học sinh phổ thông, vì AI yêu cầu kinh nghiệm thực hành nhiều.
 1. Cần xây dựng một hệ thống ngân hàng đề thi chuẩn hóa, được cập nhật thường xuyên từ các nhà nghiên cứu ở các trường đại học, vì AI thay đổi rất nhanh và khó cho trường phổ thông tự cập nhật.
 - **Trả lời:**
 0. **Thầy Nguyễn Long:** Đồng ý với đề xuất này. Hội Tin học đã và đang giới thiệu các lớp học AI thực chiến online, có mentor hỗ trợ. Các nền tảng như **Google Colab (phiên bản trả phí khoảng 10 USD/tháng)** cũng được giới thiệu là đủ khả năng cho việc luyện tập.
 1. **Thầy Nguyễn Long:** Cam kết sẽ **kết nối với các trường đại học và viện nghiên cứu** (như Học viện Kỹ thuật Quân sự) để xây dựng và cập nhật bộ đề thi chuẩn hóa, nhằm thích ứng với sự thay đổi nhanh chóng của AI.
 - **Từ một sinh viên:**
 0. Olympic AI sắp tới (cho sinh viên) có yêu cầu thí sinh là học sinh chuyên hay không chuyên?
 1. (Câu hỏi phụ) Năm ngoái các bạn được bao nhiêu điểm? (liên quan đến mức độ khó của đề thi)
 - **Trả lời:**
 0. **Thầy Nguyễn Long:** Cuộc thi Olympic AI sinh viên **không giới hạn học sinh chuyên hay không chuyên**, bất kỳ sinh viên năm thứ nhất nào cũng có thể tham gia. Tuy nhiên, diễn giả khuyến khích những bạn có tư duy lập trình và thuật toán tốt.
 1. **Điễn giả từ Hội Tin học Việt Nam:** Có sinh viên được **110/300** điểm vào năm ngoái.