TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**HỌ VÀ TÊN SINH VIÊN 1 - MSSV**

**HỌ VÀ TÊN SINH VIÊN 2 - MSSV**

**TÊN ĐỀ TÀI**

**DỰ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**TÊN CHUYÊN NGÀNH**

**THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM …**

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**HỌ VÀ TÊN SINH VIÊN 1 - MSSV**

**HỌ VÀ TÊN SINH VIÊN 2 - MSSV**

**TÊN ĐỀ TÀI**

**DỰ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**TÊN CHUYÊN NGÀNH**

Người hướng dẫn

**TS. Nguyễn Văn A**

**THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM …**

**LỜI CẢM ƠN**

Chúng em xin chân thành cảm ơn …………………………………… …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

*TP. Hồ Chí Minh, ngày ... tháng … năm 20..*

*Tác giả*

*(Ký tên và ghi rõ họ tên)*

**CÔNG TRÌNH ĐƯỢC HOÀN THÀNH**

**TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

Tôi xin cam đoan đây là công trình nghiên cứu của riêng tôi và được sự hướng dẫn khoa học của TS. Nguyễn Văn A. Các nội dung nghiên cứu, kết quả trong đề tài này là trung thực và chưa công bố dưới bất kỳ hình thức nào trước đây. Những số liệu trong các bảng biểu phục vụ cho việc phân tích, nhận xét, đánh giá được chính tác giả thu thập từ các nguồn khác nhau có ghi rõ trong phần tài liệu tham khảo.

Ngoài ra, trong Dự án còn sử dụng một số nhận xét, đánh giá cũng như số liệu của các tác giả khác, cơ quan tổ chức khác đều có trích dẫn và chú thích nguồn gốc.

**Nếu phát hiện có bất kỳ sự gian lận nào tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm về nội dung Dự án của mình**. Trường Đại học Tôn Đức Thắng không liên quan đến những vi phạm tác quyền, bản quyền do tôi gây ra trong quá trình thực hiện (nếu có).

*TP. Hồ Chí Minh, ngày … tháng … năm 20..*

*Tác giả*

*(Ký tên và ghi rõ họ tên)*

**TÊN ĐỀ TÀI**

**TÓM TẮT**

(Time New Romans – 13)

**TITLE**

**ABSTRACT**

(Time New Romans – 13)

**MỤC LỤC**

[DANH MỤC HÌNH VẼ vii](#_Toc1628039132)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU viii](#_Toc937218218)

[DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT ix](#_Toc349588382)

[CHƯƠNG 1. MỞ ĐẦU VÀ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI 1](#_Toc954807816)

[1.1 Lý do chọn đề tài 1](#_Toc1999433030)

[1.2 Mục tiêu thực hiện đề tài 1](#_Toc1201280802)

[CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 2](#_Toc1708199129)

[2.1 Open-Domain Question Answering (ODQA) 2](#_Toc1706440414)

[2.1.1 Open-Domain Question Answering là gì? 2](#_Toc1119627904)

[2.2 Open-book QA: Retriever-Reader 2](#_Toc699696572)

[2.2.1 Retriever 2](#_Toc1645083770)

[2.2.2 Reader 2](#_Toc256929432)

[2.3 Open-book QA: Retriever-Generative 2](#_Toc1567851212)

[2.3.1 Retriever 2](#_Toc814270280)

[2.3.2 Generative 2](#_Toc1781900589)

[CHƯƠNG 3. MÔ HÌNH ĐỀ XUẤT 3](#_Toc1890961996)

[3.1 Mô hình classicIR(Retriever) 3](#_Toc1062856363)

[3.1.1 Giới thiệu mô hình classicIR 3](#_Toc1450381003)

[3.1.2 Phương pháp tìm kiếm thông tin 3](#_Toc1590123287)

[3.2 Mô hình BiLSTM(Reader) 3](#_Toc1961232857)

[3.2.1 Giới thiệu mô hình BiLSTM 3](#_Toc710106876)

[3.2.2 Quá trình đọc và trích xuất thông tin 3](#_Toc386475976)

[3.3 Mô hình PhoBERT (Generative) 3](#_Toc214504217)

[3.3.1 Giới thiệu mô hình PhoBERT 3](#_Toc1137747714)

[3.3.2 Tạo câu trả lời tự nhiên 3](#_Toc601898199)

[CHƯƠNG 4. THỰC NGHIỆM 3](#_Toc1862170301)

[4.1 Dữ liệu thực nghiệm 3](#_Toc374676499)

[4.2 Cài đặt thực nghiệm 4](#_Toc1147808337)

[CHƯƠNG 5. KẾT LUẬN 5](#_Toc600040935)

[5.1 Kết luận 5](#_Toc769490009)

[5.2 Hướng phát triển 5](#_Toc673904742)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 6](#_Toc80596420)

# DANH MỤC HÌNH VẼ

**Error! No table of figures entries found.**

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

[Bảng 4.1 : Thống kê kiểu thực thể trong tập VLSP 2016 4](#_Toc1673580053)

# DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

|  |  |
| --- | --- |
| BERT | Bidirectional Encoder Representations from Transformers |
| GEC | Grammatical Error Correction |
| MLM | Masked Language Model |
| NLP | Natural Language Processing |
| NSP | Next Sentence Prediction |

# MỞ ĐẦU VÀ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI

## Lý do chọn đề tài

Một trong những lý do quan trọng để chọn đề tài này là đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng về thông tin trong quá trình tuyển sinh. Hệ thống tuyển sinh truyền thống thường gặp khó khăn trong việc cung cấp thông tin nhanh chóng và chính xác đối với các học sinh đang tìm hiểu về quy trình tuyển sinh. Sự chậm trễ trong phản hồi có thể tạo ra rủi ro về việc học sinh không nhận được thông tin đầy đủ và kịp thời, ảnh hưởng đến quyết định của họ trong việc chọn lựa trường học.

Hệ thống Q&A có khả năng ngay lập tức cung cấp thông tin chi tiết và rõ ràng, giúp học sinh giải đáp mọi thắc mắc một cách hiệu quả. Bằng cách này, đề tài không chỉ giải quyết vấn đề bất cập trong quá trình tuyển sinh mà còn đáp ứng nhu cầu ngày càng cao của học sinh đối với thông tin nhanh chóng và dễ tiếp cận.

## Mục tiêu thực hiện đề tài

Mục tiêu chính của nghiên cứu là phát triển một hệ thống Q&A trong quá trình tuyển sinh, nhằm giảm thời gian phản hồi, đa dạng hóa khả năng trả lời, tự động cập nhật thông tin, và thực nghiệm ứng dụng trong môi trường thực tế. Mục tiêu này nhằm tối ưu hóa trải nghiệm thông tin cho học sinh, giảm công sức của tổ chức tuyển sinh, và tạo cơ sở cho phát triển tương lai trong ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục.

# CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Open-Domain Question Answering (ODQA)

### Open-Domain Question Answering là gì?

Open-Domain Question Answering (ODQA) là một loại nhiệm vụ ngôn ngữ tự nhiên, yêu cầu mô hình tạo ra câu trả lời cho các câu hỏi đối với dữ liệu thực tế bằng ngôn ngữ tự nhiên. Câu trả lời đúng là khách quan nên việc đánh giá hiệu quả của mô hình rất đơn giản.

## Open-book QA: Retriever-Reader

### Retriever

### Reader

## Open-book QA: Retriever-Generative

### Retriever

### Generative

# MÔ HÌNH ĐỀ XUẤT

## Mô hình classicIR(Retriever)

### Giới thiệu mô hình classicIR

### Phương pháp tìm kiếm thông tin

## Mô hình BiLSTM(Reader)

### Giới thiệu mô hình BiLSTM

### Quá trình đọc và trích xuất thông tin

## Mô hình PhoBERT (Generative)

### Giới thiệu mô hình PhoBERT

### Tạo câu trả lời tự nhiên

# THỰC NGHIỆM

## Dữ liệu thực nghiệm

Dữ liệu trong VLSP-2016 đã được chia sẵn thành hai tập huấn luyện và kiểm thử. Thống kê chi tiết của các kiểu thực thể và các tập dữ liệu được mô tả trong Bảng 4.1**.**

Bảng 4.1: Thống kê kiểu thực thể trong tập VLSP 2016

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Label** | **Train** | **Test** |
| **LOC** | 1210 | 1377 |
| **ORG** | 7478 | 274 |
| **PER** | 6230 | 1294 |
| **MISC** | 250 | 47 |
| **Total** | 15168 | 2992 |

## Cài đặt thực nghiệm

…

# KẾT LUẬN

## Kết luận

## Hướng phát triển

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

…

Tiếng Anh

Hochreiter, S., & Schmidhuber, J. (1997). Long Short-term Memory. *Neural Computation*, *9*, 1735–1780. https://doi.org/10.1162/neco.1997.9.8.1735

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, L., & Polosukhin, I. (2023). *Attention Is All You Need* (arXiv:1706.03762). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762