

BẢNG B

THẺ LỆ CUỘC THI GIẢI PHÁP CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

❖ ĐỐI TƯỢNG

- Tất cả sinh viên trường đại học kinh tế tài chính tp.hcm có đam mê và ý tưởng sáng tạo về giải pháp công nghệ thông tin và thương mại điện tử.
- Hình thức dự thi: theo nhóm từ 2 đến 3 thành viên (1 đội trưởng)
- Đội thi có hồ sơ hợp lệ là đội thi có thông tin của các thành viên là hợp lệ khi đăng ký.

❖ CÁC THỨC ĐĂNG KÝ

- Đội trưởng các nhóm sẽ thực hiện đăng ký trực tuyến tại địa chỉ:
<https://fituef.github.io/itec-competition-2021>
- Đội trưởng nộp danh sách thành viên có dán hình về ban tổ chức tại văn phòng Khoa Công nghệ thông tin lầu 4.
- Thí sinh dự thi phải mang theo thẻ sinh viên.
- Ban Tổ chức sẽ công bố danh sách dự thi trên website. Các đội tuyển rà soát danh sách, phát hiện các nghi vấn và sai sót về đối tượng dự để xử lý chậm nhất sau 02 ngày công bố danh sách. Sau thời gian trên Ban tổ chức sẽ không giải quyết.
- Thời gian đăng ký từ ngày 21/01/2021-07/03/2021
- Thời gian chấm vòng sơ loại: 08-11/03/2021
- Thời gian trình bày sản phẩm dự thi chung kết: Ngày 12/03/2021 tại phòng họp Democracy (03.07) Trường Đại học Kinh tế - Tài chính TP.HCM.

❖ HÌNH THỨC NỘP SẢN PHẨM DỰ THI VÀ NỘI DUNG THI:

HÌNH THỨC NỘP SẢN PHẨM DỰ THI:

Giải pháp Công Nghệ Thông Tin:

Phần Mềm Ứng Dụng:

- Các đội tham gia sẽ phải nộp một bản in tài liệu thuyết minh về phần mềm của mình và một CD/DVD cho ban tổ chức trước vòng sơ khảo. CD/DVD phải bao gồm:
 - + Bản thuyết minh có hình ảnh kèm theo nêu rõ tính hữu ích/tính sáng tạo/các chức năng của phần mềm.
 - + Một thư mục chứa đầy đủ các thư viện, công cụ và các file mã nguồn.
 - + Một file cài hoặc file chạy.
- Bảo vệ sản phẩm trước Ban giám khảo.

Ý Tưởng AI (Artificial Intelligence) và IoT (Internet of Things):

- Trình bày ý tưởng hoặc sản phẩm trước Ban Giám Khảo trong vòng 15 tới 20 phút.

Giải pháp Thương Mại Điện Tử:

- Các đội thi sẽ nộp sản phẩm dự thi về giải pháp, ý tưởng sáng tạo về sản phẩm thương mại điện tử,... gồm hai phần sau:
 - Phần 1: Bài thuyết trình dưới dạng Powerpoint (pptx), ppsx,...
 - Phần 2: Sản phẩm dự thi có thể là Source code, URL, Video,...
- Các sản phẩm dự thi của các đội sẽ được xét qua vòng sơ tuyển mới được trình bày cho Ban Giám Khảo trong vòng 15 tới 20 phút.

Tiêu chí chấm giải sẽ dựa trên thành viên của Ban Giám Khảo là 80%.

20% còn lại của tiêu chí chấm giải là tính điểm Like và Share trên Fanpage của BTC.

- 1 Like: +1 điểm
- 1 Share ở chế độ công khai: +3 điểm

Các sản phẩm dự thi nộp về mail cho Ban Tổ Chức theo địa chỉ sau:

- Thầy Nguyễn Minh Tuấn – SĐT: 0919.268.916 – Email: tuannm@uef.edu.vn

- Thầy Hoàng Văn Hiếu – SĐT: 0798.971.527 – Email: hieuhv@uef.edu.vn
- Thầy Nguyễn Quang Minh – SĐT: 0937428080 – Email: minhng@uef.edu.vn

NỘI DUNG THI:

Giải pháp Công Nghệ Thông Tin:

Phần Mềm Ứng Dụng

Là phần mềm hoàn chỉnh, có khả năng hoặc triển vọng ứng dụng thực tiễn.

Ví dụ:

- + Chương trình tiện ích
- + Phần mềm giáo dục
- + Phần mềm trò chơi
- + Website
- + Phần mềm văn phòng
- + Phần mềm doanh nghiệp
- + Phần mềm hệ thống
- + ...

Phần mềm dự thi không được vi phạm luật sở hữu trí tuệ. Các đội tham gia cuộc thi phải chịu trách nhiệm và bảo đảm quyền sử dụng hợp pháp đối với toàn bộ phần mềm dự thi của đội mình.

Ý Tưởng AI (Artificial Intelligence) và IoT (Internet of Things)

Đây là cuộc thi tìm kiếm các dự án khởi nghiệp ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và Internet vạn vật (IoT).

Các nhóm có ý tưởng về dự án IoT & AI sẽ trình bày trước Ban giám khảo.

Giải pháp Thương Mại Điện Tử:

Nội dung thi bao gồm các kiến thức về:

- Phát triển ứng dụng thương mại điện tử
- Phát triển nội dung số
- Phát triển user
- Quản trị hoạt động
- Nghiên cứu, tìm hiểu các thuật toán của Google, Facebook...

Để biết thêm chi tiết, sinh viên có thể liên hệ với giáo viên theo thông tin sau:

- Tên GV: Nguyễn Quang Minh
- Email: minhng@uef.edu.vn
- SĐT: 0937428080

❖ TIÊU CHÍ CUỘC THI

Phần Mềm Ứng Dụng:

- Tính hữu ích của phần mềm.
- Khả năng hoạt động của các chức năng.
- Tính dễ sử dụng.
- Tính mới/tính sáng tạo.
- Trình bày và trả lời câu hỏi.

Ý Tưởng AI (Artificial Intelligence) và IoT (Internet of Things):

- Ý tưởng trình bày về dự án được đánh giá cao.
- Có sản phẩm demo trước Ban giám khảo.
- Ý tưởng rõ ràng, dễ triển khai.
- Khả năng ứng dụng cao.
- Tính mới, tính khác biệt, và thú vị.
- Có giải pháp cụ thể với ý tưởng.

❖ CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG:

STT	Giải thưởng	Số lượng	Đơn giá (VNĐ)	Tiền mặt (VNĐ)	Khóa học DTC (Digital
-----	-------------	----------	---------------	----------------	-----------------------

					Transformation Consultant)
1	Giải Nhất	1	4,000,000	1,000,000	3,000,000
2	Giải Nhì	1	3,700,000	700,000	3,000,000
3	Giải Ba	1	3,500,000	500,000	3,000,000
4	Giải Khuyến khích	7	3,000,000	0	21,000,000
Tổng cộng		10	14,200,000	2,200,000	30,000,000

❖ **THÀNH PHẦN BAN GIÁM KHẢO:**

STT	Họ và tên	Thành phần
1	TS. Nguyễn Hà Giang – Trưởng Khoa CNTT	Trưởng Ban giám khảo
2	Ông Wilson Liêu – Giám đốc Học viện Chuyển Đổi Số	Phó Trưởng Ban giám khảo – Giải pháp Thương mại điện tử
3	Ông Lương Trần Hy Hiến – Senior Software Engineer - DEK Technologies VN	Phó Trưởng Ban giám khảo – Giải pháp Công nghệ thông tin
4	TS. Huỳnh Đệ Thủ	Ủy viên
5	ThS. Nguyễn Quang Minh	Ủy viên – Thư ký

❖ **QUYỀN LỢI VÀ TRÁCH NHIỆM CỦA THÍ SINH DỰ THI**

- Tất cả các thí sinh dự thi đều được cấp Chứng nhận tham dự kỳ thi và cộng điểm rèn luyện.
- Các khối thi đều có các giải nhất, nhì, ba và khuyến khích. Số lượng cụ thể được xét chọn căn cứ vào kết quả của kỳ thi.
- Các thí sinh phải chấp hành nghiêm các quy chế và quy định của cuộc thi. Mọi vi phạm, tùy theo mức độ nặng nhẹ mà có thể bị nhắc nhở, cảnh cáo, trừ điểm, hủy kết quả thi xử phạt hành chính theo các quy định hiện hành.