

KẾ HOẠCH

Về việc tổ chức cuộc thi “Web App Challenge 2021”

(Nhóm Kỹ thuật Phần mềm)

1. Mục đích

- Nằm trong chuỗi các cuộc thi CUSC’s Creative Cup 2021
- Tạo sân chơi cho các sinh viên CUSC yêu thích lập trình và cũng là dịp để CUSC tìm ra nhóm sinh viên Lập trình viên xuất sắc;
- Cuộc thi còn là dịp để sinh viên vận dụng kiến thức chuyên môn vào sản xuất một sản phẩm phần mềm thực tế có tính sáng tạo và vận dụng được vào thực tiễn đời sống;
- Nhằm chọn lọc được các sản phẩm tốt, những ý tưởng thiết kế phần mềm hay để tham gia các cuộc thi trong và ngoài nước.

2. Thời gian – địa điểm

- Thời gian: từ ngày **22/10/2020** đến **22/01/2021**
- Địa điểm: Tại Trung tâm Công nghệ Phần mềm – Đại học Cần Thơ

3. Ban tổ chức

- Trưởng ban: Cù Vĩnh Lộc
- Phó ban: Lê Thị Minh Loan
- Thành viên: Ông Thị Mỹ Linh, Lương Thế Anh, Bùi Ngọc Mai.

4. Đối tượng dự thi

- Sinh viên đã và đang học tập tại CUSC.

5. Ban giám khảo

- Trương Xuân Việt – Trưởng ban.
- Cù Vĩnh Lộc – Thành viên.
- **Đại diện hiệp hội CNTT Cần Thơ** – thành viên.
- Lê Thị Minh Loan – Thư ký

6. Cách thức triển khai

Cuộc thi thiết kế Phần mềm của nhóm Kỹ thuật Phần mềm được phát động trong sinh viên với hình thức triển khai như sau:

6.1. Thời gian tổ chức

- Thời gian công bố: **22/10/2020**
- Thời hạn nộp sản phẩm dự thi: **từ ngày ra thông báo đến hết ngày 22/01/2020**
- Thời gian chấm giải cuộc thi: **từ 24/01/2021 đến 27/01/2021**

6.2. Nội dung:

- Ứng dụng CNTT vào cuộc sống thực tiễn có liên quan đến những vấn đề thời sự như: giáo dục, giải trí, thương mại, bảo vệ sức khỏe cộng đồng, an toàn thực phẩm, bảo vệ môi trường, đô thị thông minh, nông nghiệp thông minh,...

6.3. Thể loại: có 2 thể loại sản phẩm phần mềm dự thi là **Front-End Web** và **Back-End Web**. Sinh viên có thể ứng dụng bất kỳ nền tảng công nghệ nào để xây dựng ứng dụng.

7. Quy định chung của cuộc thi

- Tham gia cuộc thi đồng nghĩa với việc tác giả chấp thuận những quy định trong Thể lệ của cuộc thi.
- Ban tổ chức cuộc thi được phép sử dụng các hình ảnh và sản phẩm dự thi để phục vụ cho công tác quảng bá, truyền thông.
- Tác giả phải chịu trách nhiệm về bản quyền sản phẩm của mình. Ban tổ chức không chịu trách nhiệm về bất cứ tranh chấp nào liên quan tới bản quyền sản phẩm. Những tranh chấp liên quan đến bản quyền tác phẩm (nếu có) thì sẽ bị hủy kết quả thi.
- Các sản phẩm đã đạt giải nhất, nhì, ba ở bất kỳ cuộc thi nào khác trong và ngoài Trung tâm đều không được tham gia dự thi.

8. Công tác triển khai cuộc thi

ST T	CÔNG VIỆC	NGÀY HOÀN THÀNH	NGƯỜI THỰC HIỆN	GHI CHÚ
1.	Điều phối chung và duyệt nội dung		CVLộc LTMLoan	
2.	Hỗ trợ chuyên môn và kỹ thuật cho sinh viên		GV nhóm KTPM	
3.	Thủ tục tạm ứng và thanh toán tạm ứng		LTMLoan	Thanh toán tạm ứng sau khi kết thúc cuộc thi.
GIẢI ĐOẠN CHUẨN BỊ				
4.	Biên soạn thể lệ cuộc thi	14/10/2020	OTMLinh	- Thể lệ cuộc thi - Các biểu mẫu của dùng trong cuộc thi
5.	Làm video giới thiệu cuộc thi Creative Cup 2021	21/10/2020	NTKiên	
6.	Tạo biểu mẫu đăng ký online, mã QR link đăng ký	16/10/2020	LTMLoan	- Gửi QR cho TTQDao.
7.	Thiết kế hình ảnh thông báo về cuộc thi và phướn treo trong giai đoạn tổ chức cuộc thi.	16/10/2020	TTQDao	- Gửi cho TXViệt, CVLộc, LTMLoan góp ý - Sau khi ký duyệt xong gửi lại cho BTC + BNMAI
8.	Tạo trang web giới thiệu về Cuộc thi và nộp bài cho cuộc thi https://aptech.cusc.vn/webapp_challenge_2021.html	20/10/2020	LTAnh, NVTThái	- LTAnh tạo trang web, kết hợp với NVTThái cấu hình website có địa chỉ thành subdomain của aptech.cusc.vn, gọi lấy ý kiến trước khi công

				bổ
9.	Treo phướn thông báo về cuộc thi, dán thông báo, thể lệ cuộc thi tại các bảng thông báo.	21/10/2020	LTAnh	- Nhận thông báo, phướn từ TTQDao
10.	Gửi email thông báo cuộc thi đến tất cả sinh viên	21/10/2020	BNMai, CVLộc	- TTQDao gửi thiết kế - BNMai hỗ trợ soạn nội dung
11.	Đăng thông tin về cuộc thi, thông báo về cuộc thi lên web, fanpage CUSC Computer Education, tạo event cho cuộc thi	21/10/2020	BNMai	
12.	Soạn công văn mời giám khảo và gửi công văn đến giám khảo	31/12/2020	LTMLoan, TXViệt	LTMLoan soạn TXViệt gửi
13.	Thông báo trực tiếp đến các lớp Aptech và ngắn hạn Kỹ thuật Phần mềm.		BNMAI, GV giảng dạy các lớp	Nếu cần thiết
14.	- Tổng hợp danh sách sinh viên đăng ký và danh sách sinh viên nộp bài thi - Nhận sản phẩm dự thi, và tổng hợp sản phẩm dự thi gửi cho Ban giám khảo	25/01/2021	LTMLoan	
15.	Xây dựng tiêu chí chấm điểm	22/01/2021	Ban giám khảo	- LTMLoan tổng hợp
16.	Chấm điểm các sản phẩm dự thi	25-28/01/2020	Ban giám khảo, LTMLoan phụ trách tổ chức	
17.	Làm giới thiệu các sản phẩm cuộc thi Creative Cup 2021	05/02/2021	NTKiên	
TRAO GIẢI THƯỞNG				
18.	Thiết kế và in giấy chứng nhận cho sinh viên Chuẩn bị Khung và Cup trao giải	Sau khi có kết quả cuộc thi	TTQDao, LTMLoan	- TXViệt, CVLộc, LTMLoan góp ý
19.	Trao giải (dự kiến)	2021	Ban tổ chức kết hợp với nhóm tuyển sinh	- Kết hợp với nhóm kinh doanh đào tạo - Nhóm tuyển sinh phụ trách kịch bản trao giải
20.	Đăng kết quả và sản phẩm đạt giải về Cuộc thi lên web, fanpage, hình ảnh buổi trao giải (nếu có)	Sau khi công bố kết quả	Nhóm tuyển sinh	

9. Dự trù kinh phí

STT	Diễn giải	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền	Ghi chú
1	Ban giám khảo (chấm thi)	03	500,000	1,500,000	
2	Thư ký ban giám khảo	01	300,000	300,000	

3	Giải NHẤT	02	1,500,000	3,000,000	1 giải Front-End; 1 giải Back End
4	Giải NHÌ	02	1,000,000	2,000,000	1 giải Front-End; 1 giải Back End
5	Giải BA	02	800,000	1,600,000	1 giải Front-End; 1 giải Back End
6	Thiết kế và in chứng nhận cho sinh viên	10	20,000	200,000	
7	Khung giấy chứng nhận	10	70,000	700,000	
8	Cúp trao thưởng	1	600,000	600,000	
9	Chi phí phát sinh			520,000	
10	Chi phí cho cán bộ làm video giới thiệu cuộc thi Creative Cup 2021 và tạo clip giới thiệu các sản phẩm cuộc thi Creative Cup 2021	01	480,000	480,000	- 8 giờ dạy chuẩn
Tổng cộng				10,900,000	

Viết bằng chữ: Mười triệu chín trăm nghìn đồng.

Ngày 12/10/2020
NGƯỜI LẬP

Đã ký

Lê Thị Minh Loan

Ngày 14/10/2020
TRƯỞNG BỘ MÔN

Đã ký

Cù Vĩnh Lộc

Ngày 19/10/2020
GIÁM ĐỐC

Đã ký

Nguyễn Hoàng Việt