

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ

BÁO CÁO KHOA HỌC
ĐỀ TÀI THAM GIA XÉT GIẢI THƯỞNG
“SINH VIÊN NGHIÊN CỨU KHOA HỌC”
NĂM 2025

TÊN ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU

Thuộc lĩnh vực: Công nghệ thông tin

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ

BÁO CÁO KHOA HỌC
ĐỀ TÀI THAM GIA XÉT GIẢI THƯỞNG
“SINH VIÊN NGHIÊN CỨU KHOA HỌC”
NĂM 2025

TÊN ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU

Thuộc lĩnh vực: Công nghệ thông tin

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Văn A – 21021234

Khoa: Khoa Công nghệ thông tin

(Ghi rõ họ và tên sinh viên chịu trách nhiệm chính thực hiện đề tài)

Người hướng dẫn chính: TS. Nguyễn Văn B

Mục lục

Danh mục bảng biểu	ii
Danh mục hình vẽ	iii
Danh mục từ viết tắt	iv
Mở đầu	1
1 CƠ SỞ LÝ THUYẾT	2
1.1 Tổng quan	2
1.2 Các khái niệm cơ bản	2
1.2.1 Khái niệm 1	2
1.2.2 Khái niệm 2	2
1.3 Các công trình nghiên cứu liên quan	2
2 PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU	3
2.1 Mô tả phương pháp	3
2.2 Dữ liệu và công cụ	3
2.2.1 Dữ liệu	3
2.2.2 Công cụ	3
2.3 Quy trình thực hiện	3
3 KẾT QUẢ VÀ BÀN LUẬN	4
3.1 Kết quả nghiên cứu	4
3.1.1 Kết quả 1	4
3.1.2 Kết quả 2	4
3.2 Đánh giá kết quả	4
3.3 Bàn luận	4
Kết luận và kiến nghị	5
Tài liệu tham khảo	6
Phụ lục	7

Danh sách bảng

Danh sách hình vẽ

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Giải thích
AI	Artificial Intelligence (Trí tuệ nhân tạo)
ML	Machine Learning (Học máy)
DL	Deep Learning (Học sâu)

MỞ ĐẦU

- 1. Tổng quan tình hình nghiên cứu**
- 2. Lý do lựa chọn đề tài**
- 3. Mục tiêu đề tài**
- 4. Cách tiếp cận và phương pháp nghiên cứu**
- 5. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu**

CHƯƠNG 1

CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Tổng quan

1.2. Các khái niệm cơ bản

1.2.1. Khái niệm 1

1.2.2. Khái niệm 2

1.3. Các công trình nghiên cứu liên quan

CHƯƠNG 2

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

2.1. Mô tả phương pháp

2.2. Dữ liệu và công cụ

2.2.1. Dữ liệu

2.2.2. Công cụ

2.3. Quy trình thực hiện

CHƯƠNG 3

KẾT QUẢ VÀ BÀN LUẬN

3.1. Kết quả nghiên cứu

3.1.1. Kết quả 1

3.1.2. Kết quả 2

3.2. Đánh giá kết quả

3.3. Bàn luận

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

2. Kiến nghị

TÀI LIỆU THAM KHẢO

PHỤ LỤC

Phụ lục A: Bảng dữ liệu chi tiết

Phụ lục B: Mã nguồn chương trình