

# PROJECT AI FOR WORKSHOP

## 0. Qui tắc lập đội:

- Có 6 đội được đánh số từ 1 đến 6. Sau khi lập đội thành công các đội tự chọn lại tên cho đội mình.
- Mỗi bạn sẽ bốc 1 lá thăm, lá thăm ghi số mấy thì vào đội đó.
- Các vòng chơi dưới đây đều là chơi theo đội, mỗi đội đều có một chiếc laptop được BTC chuẩn bị sẵn có đầy đủ môi trường, công cụ.

## 1. Vòng 1: Nhận diện dáng người theo luật chơi (20 phút)

- *Huấn luyện:* Sử dụng trang web [Teachable Machine](https://teachablemachine.withgoogle.com/) , mỗi đội sẽ tạo 4 dáng cho model học trong vòng 10 phút.
- *Đánh giá:* BGK đến khu vực từng đội và nhờ một bạn khác tạo lại 4 dáng đó, mỗi dáng được model đoán đúng sẽ được cộng 10 điểm, đoán sai không bị trừ điểm.

## 2. Vòng 2: Tạo tập TEST chữ số viết tay cho model yếu đoán đúng (20 phút)

- *Huấn luyện:* Sử dụng phần mềm VSCode chạy từng cell trong file **round2.ipynb** để tạo ra model yếu.
- *Tạo tập TEST:* Sử dụng phần mềm Paint khung 28x28 để tạo ra 10 bức ảnh chữ số viết tay từ 0 đến 9 trong 15 phút. (được quyền tạo lại nhiều lần)
- *Đánh giá:* Model đoán được 1 bức ảnh thì cộng 4 điểm, đoán sai không bị trừ điểm.

## 3. Vòng 3: Tạo tập TEST chữ số viết tay cho model mạnh đoán sai (20 phút)

- *Huấn luyện:* Sử dụng phần mềm VSCode chạy từng cell trong file **round3.ipynb** để tạo ra model mạnh.
- *Tạo tập TEST:* Sử dụng phần mềm Paint khung 28x28 để tạo ra 10 bức ảnh chữ số viết tay từ 0 đến 9 trong 15 phút. (được quyền tạo lại nhiều lần)
- *Đánh giá:* Model đoán sai 1 bức ảnh thì cộng 4 điểm, đoán đúng không bị trừ điểm.

## 4. Tổng kết:

- Các đội sẽ được xếp thứ hạng theo điểm số giảm dần.
- Phần quà sẽ được trao cho cả 6 đội: 4 đội đứng cuối nhận quà như nhau, nhất nhì nhận quà khác nhau.

Đại diện CLB TBCPC-AI  
Nguyễn Phúc Gia Nghi