**PROJECT AI FOR WORKSHOP**

1. **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/train) , 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.

1. **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.

1. **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.

1. **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*