

KẾ HOẠCH

Tổ chức Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026

Thực hiện chương trình công tác Đoàn và phong trào thanh thiếu nhi năm 2026, Ban Bí thư Trung ương Đoàn ban hành Kế hoạch tổ chức Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026.

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

Nhằm cụ thể hóa chủ trương của Đảng, Nhà nước về phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia, đặc biệt trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo (AI); đồng thời tạo sân chơi trí tuệ, khoa học và sáng tạo dành cho học sinh, sinh viên trên phạm vi toàn quốc, qua đó phát hiện, bồi dưỡng sớm các tài năng trẻ trong lĩnh vực AI, khoa học dữ liệu và công nghệ số. Thông qua nội dung thi, cuộc thi góp phần rèn luyện, nâng cao khả năng vận dụng kiến thức để giải quyết các bài toán thực tiễn bằng AI; qua đó định hướng nghề nghiệp cho học sinh, sinh viên, thanh niên trong bối cảnh AI đang phát triển mạnh mẽ và tác động sâu rộng đến mọi lĩnh vực của đời sống xã hội.

2. Yêu cầu

Cuộc thi được tổ chức khoa học, khách quan, công khai, minh bạch và phù hợp với đối tượng tham gia. Nội dung thi bảo đảm tính giáo dục, tính sáng tạo, cập nhật xu hướng AI hiện đại nhưng không vượt quá khả năng tiếp cận của thí sinh.

Các tỉnh, thành đoàn triển khai kế hoạch tổ chức Cuộc thi phù hợp với điều kiện thực tiễn của địa phương, đơn vị bảo đảm thiết thực, hiệu quả.

II. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI VÀ THỂ LỆ CUỘC THI

1. Đối tượng dự thi

Thí sinh tham gia Cuộc thi là học sinh, sinh viên Việt Nam đang học tập tại các trường trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT), trường cao đẳng, đại học, học viện hoặc công dân Việt Nam trong độ tuổi từ 12 - 22 trên toàn quốc.

2. Các bảng thi

- **Bảng A:** Dành cho học sinh THCS hoặc độ tuổi tương đương (thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên, tối đa 01 giáo viên hướng dẫn).

- **Bảng B:** Dành cho học sinh THPT hoặc độ tuổi tương đương (thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên, tối đa 01 giáo viên hướng dẫn).

- **Bảng C:** Dành cho sinh viên đang học tập tại các trường cao đẳng, đại học, học viện hoặc thí sinh ở độ tuổi tương đương theo quy định của Ban Tổ chức; thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên. Bảng C không đăng ký giảng viên hoặc người hướng dẫn chuyên môn là thành phần chính thức của đội thi.

- Trường hợp thí sinh không thuộc cơ sở giáo dục nêu trên, đang học ở nước ngoài, học theo hình thức trực tuyến, bảo lưu kết quả học tập hoặc không có xác nhận cấp học tương ứng, Ban Tổ chức căn cứ độ tuổi tại thời điểm hết hạn đăng ký để xếp bảng theo nguyên tắc: từ 12 đến 15 tuổi tham gia Bảng A; từ 16 đến 18 tuổi tham gia Bảng B; từ 19 đến 22 tuổi tham gia Bảng C.

3. Thẻ lệ Cuộc thi (Ban hành kèm theo Kế hoạch này)

III. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM, HÌNH THỨC THI

1. Vòng cấp tỉnh, thành phố

1.1. Phương thức tuyển chọn

Các tỉnh, thành đoàn phổ biến kế hoạch và thẻ lệ cuộc thi đến các trường THCS, THPT, cao đẳng, đại học, học viện trên địa bàn và đăng ký đội tuyển theo đối tượng và thời gian quy định.

1.2. Hồ sơ đăng ký đội tuyển

- Hồ sơ đăng ký đội tuyển cấp tỉnh, thành phố gồm:

+ Danh sách đội thi, thông tin thành viên đội thi, thông tin giáo viên hoặc người hướng dẫn chuyên môn (nếu có).

+ Hồ sơ dự án theo mẫu của Ban Tổ chức;

+ Video thuyết trình;

+ Video trình diễn sản phẩm;

+ Công văn cử đội tuyển.

- Các tỉnh, thành đoàn gửi hồ sơ đăng ký đội tuyển tại địa chỉ ai.tainangviet.vn trước ngày 30/9/2026.

1.3. Số lượng đăng ký

- Mỗi tỉnh, thành đoàn đăng ký tối thiểu 01 đội thi; tối đa 05 đội thi đối với mỗi Bảng A và B. Đối với Bảng C, mỗi tỉnh, thành đoàn được đăng ký tối đa 05 đội thi.

- Riêng thành phố Hà Nội, Đà Nẵng, Hồ Chí Minh cử tối thiểu 8 đội thi, tối đa 15 đội thi mỗi bảng A, B, C; thành phố Cần Thơ, Huế, Hải Phòng, Đồng Nai cử tối thiểu 04 đội thi, tối đa 08 đội thi mỗi bảng A, B, C.

2. Đối với các trường cao đẳng, đại học, học viện

2.1. Phương thức tuyển chọn

Các trường chủ động lựa chọn đội thi thông qua một số hình thức phù hợp, bảo đảm công khai, minh bạch, đúng đối tượng và có xác nhận chính thức của nhà trường; bảo

đảm gửi hồ sơ đăng ký đội tuyển tại địa chỉ ai.tainangviet.vn trước ngày 30/9/2026.

2.2. Hồ sơ đăng ký đội tuyển

Hồ sơ đăng ký đội thi Bảng C do trường cử gồm:

- + Danh sách đội thi và thông tin từng thành viên;
- + Hồ sơ dự án theo mẫu của Ban Tổ chức;
- + Video thuyết trình và video trình diễn sản phẩm;
- + Đường dẫn kho lưu trữ mã nguồn hoặc mã nguồn, nếu có;
- + Bản kê khai công cụ trí tuệ nhân tạo, bộ dữ liệu, giao diện lập trình ứng dụng, thư viện, mã nguồn mở đã sử dụng.

2.3. Số lượng đăng ký

Các trường cao đẳng, đại học, học viện được đăng ký tối đa 05 đội thi; mỗi đội có tối đa 03 thành viên là sinh viên đang học tập tại trường tại thời điểm đăng ký. Trường hợp trường có quy mô lớn, nhiều cơ sở đào tạo hoặc có thế mạnh đặc biệt về công nghệ, AI, dữ liệu, đổi mới sáng tạo, Ban Tổ chức có thể xem xét cho đăng ký bổ sung.

3. Vòng loại Quốc gia (dành cho thí sinh, đội thi tự do không tham gia đội tuyển cấp tỉnh, thành phố hoặc đội tuyển do nhà trường đăng ký.)

3.1. Cách thức đăng ký

Đội thi tự do đủ điều kiện dự thi khi đăng ký thành công tại địa chỉ ai.tainangviet.vn và nộp đầy đủ hồ sơ theo yêu cầu của Ban Tổ chức trước thời hạn quy định.

3.2. Thời gian, hình thức tổ chức

- Hạn đăng ký: **từ ngày 10/7/2026 đến 20/9/2026.**

- Hình thức:

+ Các bảng thi tại Vòng loại Quốc gia được tổ chức theo hình thức nộp hồ sơ dự án trực tuyến trên hệ thống của Ban Tổ chức. Ban Tổ chức tổ chức chấm hồ sơ dự án, video thuyết trình, video trình diễn sản phẩm, lịch sử câu lệnh và các minh chứng kèm theo để lựa chọn đội thi tự do xuất sắc tham dự Vòng Khu vực.

+ Ban Tổ chức sẽ công bố một số nhóm chủ đề gợi ý và/hoặc bộ dữ liệu công khai để thí sinh lựa chọn; thí sinh có thể sử dụng dữ liệu tự thu thập nếu bảo đảm tuân thủ quy định về quyền riêng tư, bản quyền và dữ liệu cá nhân.

4. Vòng Khu vực

4.1. Tiêu chuẩn

Đội thi tham dự Vòng Khu vực gồm: đội tuyển do tỉnh, thành đoàn đăng ký; đội thi Bảng C do trường cao đẳng, đại học, học viện đăng ký; đội thi “tự do” xuất sắc được chọn từ Vòng loại Quốc gia; đội thi được đặc cách theo quy định tại Thể lệ.

4.2. Thời gian, địa điểm thi

* Bảng A, B

- Thời gian, địa điểm thi:
- Thời gian thi: ngày **10/10/2026**
- + Khu vực miền Nam¹: thi trực tiếp tại TP. Hồ Chí Minh.
- Thời gian thi: ngày **17/10/2026**
- + Khu vực miền Bắc²: thi trực tiếp tại TP. Hà Nội.
- + Khu vực miền Trung³: thi trực tiếp tại TP. Đà Nẵng.

* Bảng C

- Thời gian, địa điểm thi:
- Thời gian thi: ngày **10-11/10/2026**
- + Khu vực miền Nam: thi trực tiếp tại TP. Hồ Chí Minh.
- Thời gian thi: ngày **17-18/10/2026**
- + Khu vực miền Bắc: thi trực tiếp tại TP. Hà Nội.
- + Khu vực miền Trung: thi trực tiếp tại TP. Đà Nẵng.

4.3. Hoạt động đồng hành

- Chương trình huấn luyện chuyên đề gồm các hoạt động tập huấn, hội thảo chuyên đề, tọa đàm do Ban Tổ chức Cuộc thi phối hợp với các đơn vị chuyên môn trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo xây dựng, nhằm trang bị cho thí sinh những kiến thức nền tảng AI trước khi bước vào Vòng thi Khu vực để phát triển sản phẩm.

- Thời gian dự kiến: trước khi diễn ra vòng Khu vực của Cuộc thi.

- Hình thức: Tùy thuộc vào tình hình thực tế, Ban Tổ chức sẽ tổ chức theo dạng trực tiếp hoặc trực tiếp kết hợp trực tuyến trên các nền tảng truyền thông của BTC.

5. Vòng Chung kết

5.1. Tiêu chuẩn: Các đội thi xuất sắc nhất được chọn từ Vòng Khu vực.

5.2. Thời gian, địa điểm thi

Thời gian: **Ngày 20 - 22/11/2026**

Địa điểm: Thủ đô Hà Nội.

IV. KINH PHÍ TỔ CHỨC

¹ Khu vực miền Nam gồm các tỉnh, thành phố: An Giang, Cà Mau, Cần Thơ, Đồng Nai, Đồng Tháp, Tây Ninh, TP. Hồ Chí Minh, Vĩnh Long.

² Khu vực miền Bắc gồm các tỉnh, thành phố: Bắc Ninh, Cao Bằng, Điện Biên, Hà Nội, Hải Phòng, Hưng Yên, Lai Châu, Lạng Sơn, Lào Cai, Ninh Bình, Phú Thọ, Quảng Ninh, Sơn La, Thái Nguyên, Tuyên Quang.

³ Khu vực miền Trung gồm các tỉnh, thành phố: Đà Nẵng, Đắk Lắk, Gia Lai, Hà Tĩnh, Huế, Khánh Hòa, Lâm Đồng, Nghệ An, Quảng Ngãi, Quảng Trị, Thanh Hóa.

1. Các tỉnh, thành đoàn chủ động bố trí kinh phí tổ chức Cuộc thi cấp tỉnh; chi phí đi lại, ăn nghỉ cho đội tuyển của tỉnh, thành phố khi tham dự Vòng Khu vực và Vòng Chung kết. Đối với đội thi Bảng C do trường cao đẳng, đại học, học viện cử trực tiếp, kinh phí đi lại, ăn, nghỉ của đội thi khi tham dự Vòng Khu vực và Vòng Chung kết do cơ sở giáo dục cử đội, đội thi hoặc các nguồn hỗ trợ hợp pháp khác chủ động bảo đảm.

2. Các thí sinh “tự do” chủ động kinh phí hoặc căn cứ văn bản triệu tập của Ban Tổ chức đề xuất địa phương, nhà trường hỗ trợ kinh phí ăn, nghỉ, di chuyển khi tham dự các vòng thi.

3. Ban Tổ chức Cuộc thi toàn quốc bố trí kinh phí tổ chức các vòng thi (không bao gồm kinh phí ăn, nghỉ, di chuyển của thí sinh khi tham gia các vòng thi). Kinh phí tổ chức Cuộc thi được bố trí từ nguồn ngân sách nhà nước cấp, nguồn xã hội hóa hợp pháp và các nguồn kinh phí hợp pháp khác theo quy định hiện hành.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh

1.1. Thành lập Ban Tổ chức Cuộc thi. Trưởng Ban Tổ chức có trách nhiệm thành lập Ban Ra đề, Ban Coi thi, Hội đồng Giám khảo cho Vòng Chung kết.

1.2. Giao Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ là cơ quan thường trực Cuộc thi, có các nhiệm vụ:

- Ra quyết định thành lập Ban Ra đề, Ban Coi thi, Hội đồng Giám khảo Vòng loại Quốc gia, Vòng Khu vực.

- Chủ trì phối hợp với các thành viên Ban Tổ chức, các cơ quan, đơn vị có liên quan chuẩn bị nội dung, cơ sở vật chất phục vụ Cuộc thi; ban hành các văn bản hướng dẫn triển khai; theo dõi, đôn đốc, hỗ trợ các tỉnh, thành đoàn và báo cáo kết quả thực hiện với Ban Tổ chức Cuộc thi. Tiếp tục nâng cấp, hoàn thiện phần mềm đăng ký trực tuyến, hệ thống thi trực tuyến.

- Thực hiện rà soát các chính sách ưu đãi, hỗ trợ của các cơ quan, tổ chức, trường học dành cho thí sinh đạt giải Cuộc thi. Tổ chức ký kết với các nhà trường, các doanh nghiệp trong việc hợp tác, tài trợ, hỗ trợ tổ chức, phát triển Cuộc thi, thúc đẩy phong trào học tập, ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT); hỗ trợ các tài năng trẻ CNTT.

- Thực hiện công tác tài chính phục vụ Cuộc thi theo đúng quy định.

1.3. Ban Công tác Thanh thiếu nhi phối hợp với Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ thực hiện việc truyền thông, đôn đốc, hướng dẫn triển khai Cuộc thi trong khối đối tượng được giao phụ trách.

1.4. Ban Công tác Đoàn phối hợp với Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ tham mưu khen thưởng cho thí sinh xuất sắc của Cuộc thi theo Thể lệ.

1.5. Các ban, bộ phận Trung ương Đoàn chỉ đạo, đôn đốc Ban Thường vụ các tỉnh, thành đoàn trong cụm thi đua được phụ trách tổ chức Cuộc thi cấp tỉnh và tham gia

Cuộc thi toàn quốc bảo đảm các yêu cầu đề ra.

1.6. Báo Tiền phong, Báo Thanh niên, Báo Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng, Cổng thông tin điện tử Trung ương Đoàn, Ứng dụng Thanh niên Việt Nam đăng tải các tin, bài tuyên truyền về Cuộc thi, những cá nhân tiêu biểu của Cuộc thi.

2. Trân trọng đề nghị Bộ Khoa học và Công nghệ, Bộ Giáo dục và Đào tạo và Hội Tin học Việt Nam

Phối hợp với Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh tổ chức và triển khai Cuộc thi. Giới thiệu nhân sự tham gia Ban Tổ chức Cuộc thi. Chỉ đạo hệ thống ngành dọc tuyên truyền, phối hợp, hỗ trợ các tỉnh, thành đoàn về chuyên môn, cơ sở vật chất, các điều kiện khác để tham gia Cuộc thi.

3. Thành đoàn Hà Nội

Phối hợp, hỗ trợ Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ thực hiện tuyên truyền, lựa chọn địa điểm tổ chức, chuẩn bị cơ sở vật chất, trang thiết bị, kỹ thuật,... phục vụ các nội dung tập huấn, đồng hành dành cho thí sinh Vòng Khu vực miền Bắc, Vòng Chung kết và chương trình tổng kết, trao giải thưởng Cuộc thi năm 2026.

4. Thành đoàn Đà Nẵng, Thành đoàn TP. Hồ Chí Minh

Phối hợp, hỗ trợ Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ lựa chọn địa điểm tổ chức, chuẩn bị cơ sở vật chất, trang thiết bị, kỹ thuật,... phục vụ các nội dung tập huấn, đồng hành dành cho thí sinh Vòng Khu vực.

5. Các tỉnh, thành đoàn

- Tuyên truyền rộng rãi về Cuộc thi; đồng thời lan tỏa phong trào học tập, ứng dụng công nghệ thông tin, nâng cao năng lực số cho thanh thiếu nhi và cộng đồng xã hội.

Thông tin liên hệ: Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ, số 7 Xã Đàn, phường Kim Liên, TP. Hà Nội, Điện thoại: (024).3577.2353 hoặc 0988.086.273 (đồng chí Nguyễn Sỹ Vinh), Email: tainangviet.twd@gmail.com, Website: <https://tainangviet.vn/>.

Nơi nhận:

- Ban Bí thư TW Đoàn;
- Ban Tuyên giáo - Dân vận TW;
- Ủy ban Trung ương MTTQ Việt Nam;
- Bộ Khoa học và Công nghệ;
- Bộ Giáo dục và Đào tạo;
- Các ban, các cơ quan báo chí thuộc TW Đoàn;
- Trung tâm PT KHCN và TNT;
- Các tỉnh, thành đoàn;
- Lưu KHCN, VP.

**TM. BAN BÍ THƯ TRUNG ƯƠNG ĐOÀN
BÍ THƯ THƯỜNG TRỰC**



Nguyễn Minh Triết

THẺ LỆ

Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026

(Ban hành kèm theo Kế hoạch số: 01-KH/TWĐTN-KHCN ngày 03/7/2026
của Ban Bí thư Trung ương Đoàn)

ĐIỀU 1. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI, BẢNG THI

1. Đối tượng dự thi

Thí sinh tham gia Cuộc thi là học sinh, sinh viên Việt Nam đang học tập tại các trường trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT), trường cao đẳng, đại học, học viện hoặc công dân Việt Nam trong độ tuổi từ 12 - 22 trên toàn quốc.

2. Các bảng thi

- **Bảng A:** Dành cho học sinh THCS hoặc độ tuổi tương đương (thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên, tối đa 01 giáo viên hướng dẫn).

- **Bảng B:** Dành cho học sinh THPT hoặc độ tuổi tương đương (thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên, tối đa 01 giáo viên hướng dẫn).

- **Bảng C:** Dành cho sinh viên đang học tập tại các trường cao đẳng, đại học, học viện hoặc thí sinh ở độ tuổi tương đương theo quy định của Ban Tổ chức; thi theo đội, mỗi đội tối đa 03 thành viên. Bảng C không đăng ký giảng viên hoặc người hướng dẫn chuyên môn là thành phần chính thức của đội thi.

- Mỗi thí sinh chỉ được tham gia 01 đội thi và 01 bảng thi trong cùng một mùa thi.

- Trường hợp thí sinh không thuộc cơ sở giáo dục nêu trên, đang học ở nước ngoài, học theo hình thức trực tuyến, bảo lưu kết quả học tập hoặc không có xác nhận cấp học tương ứng, Ban Tổ chức căn cứ độ tuổi tại thời điểm hết hạn đăng ký để xếp bảng theo nguyên tắc: từ 12 đến 15 tuổi tham gia Bảng A; từ 16 đến 18 tuổi tham gia Bảng B; từ 19 đến 22 tuổi tham gia Bảng C.

- Đối với Bảng C, đội thi có thể được đăng ký theo một trong các hình thức: đội thi do trường cao đẳng, đại học, học viện cử; đội thi do tỉnh, thành đoàn cử; đội thi “tự do” vượt qua Vòng loại Quốc gia. Đội thi có thành viên thuộc nhiều trường khác nhau đăng ký theo hình thức đội thi tự do; trường hợp được lựa chọn tham dự Vòng Khu vực, đội thi phải nộp giấy xác nhận sinh viên của từng thành viên theo yêu cầu của Ban Tổ chức.

ĐIỀU 2. PHƯƠNG THỨC TỔ CHỨC, SỐ LƯỢNG VÀ YÊU CẦU CÁC VÒNG THI

1. Vòng cấp tỉnh, thành phố

1.1. Phương thức tuyển chọn

Các tỉnh, thành đoàn phổ biến kế hoạch và thể lệ cuộc thi đến các trường THCS, THPT, cao đẳng, đại học, học viện trên địa bàn và đăng ký đội tuyển theo đối tượng và thời gian quy định.

1.2. Hồ sơ đăng ký đội tuyển

- Hồ sơ đăng ký đội tuyển cấp tỉnh, thành phố gồm:
 - + Danh sách đội thi, thông tin thành viên đội thi, thông tin giáo viên hoặc người hướng dẫn chuyên môn (nếu có).
 - + Hồ sơ dự án theo mẫu của Ban Tổ chức;
 - + Video thuyết trình;
 - + Video trình diễn sản phẩm;
 - + Công văn cử đội tuyển.
- Các tỉnh, thành đoàn gửi hồ sơ đăng ký đội tuyển tại địa chỉ ai.tainangviet.vn trước ngày 30/9/2026.

1.3. Số lượng đăng ký

- Mỗi tỉnh, thành đoàn đăng ký tối thiểu 01 đội thi; tối đa 05 đội thi đối với mỗi Bảng A và B. Đối với Bảng C, mỗi tỉnh, thành đoàn được đăng ký tối đa 05 đội thi.
- Riêng thành phố Hà Nội, Đà Nẵng, Hồ Chí Minh cử tối thiểu 08 đội thi, tối đa 15 đội thi mỗi bảng A, B, C; thành phố Cần Thơ, Huế, Hải Phòng, Đồng Nai cử tối thiểu 04 đội thi, tối đa 08 đội thi mỗi bảng A, B, C.

2. Đối với các trường cao đẳng, đại học, học viện

2.1. Phương thức tuyển chọn

Các trường chủ động lựa chọn đội thi thông qua một số hình thức phù hợp, bảo đảm công khai, minh bạch, đúng đối tượng và có xác nhận chính thức của nhà trường; bảo đảm gửi hồ sơ đăng ký đội tuyển tại địa chỉ ai.tainangviet.vn trước ngày 30/9/2026.

2.2. Hồ sơ đăng ký đội tuyển

- Hồ sơ đăng ký đội thi Bảng C do trường cử gồm:
- + Danh sách đội thi và thông tin từng thành viên;
 - + Giấy xác nhận sinh viên còn đang học tại trường;
 - + Hồ sơ dự án theo mẫu của Ban Tổ chức;
 - + Video thuyết trình và video trình diễn sản phẩm;
 - + Đường dẫn kho lưu trữ mã nguồn hoặc mã nguồn, nếu có;
 - + Bản kê khai công cụ trí tuệ nhân tạo, bộ dữ liệu, giao diện lập trình ứng dụng, thư viện, mã nguồn mở đã sử dụng.

2.3. Số lượng đăng ký

Các trường cao đẳng, đại học, học viện được đăng ký tối đa 05 đội thi; mỗi đội có tối đa 03 thành viên là sinh viên đang học tập tại trường tại thời điểm đăng ký. Trường

hợp trường có quy mô lớn, nhiều cơ sở đào tạo hoặc có thể mạnh đặc biệt về công nghệ, AI, dữ liệu, đổi mới sáng tạo, Ban Tổ chức có thể xem xét cho đăng ký bổ sung.

3. Vòng loại Quốc gia (*dành cho thí sinh, đội thi tự do không tham gia đội tuyển cấp tỉnh, thành phố hoặc đội tuyển do nhà trường đăng ký.*)

3.1. Cách thức đăng ký

Đội thi tự do đủ điều kiện dự thi khi đăng ký thành công tại địa chỉ ai.tainangviet.vn và nộp đầy đủ hồ sơ theo yêu cầu của Ban Tổ chức trước thời hạn quy định.

3.2. Thời gian, hình thức tổ chức

- Hạn đăng ký: **từ ngày 10/7/2026 đến 20/9/2026.**

- Hình thức:

+ Các bảng thi tại Vòng loại Quốc gia được tổ chức theo hình thức nộp hồ sơ dự án trực tuyến trên hệ thống của Ban Tổ chức. Ban Tổ chức tổ chức chấm hồ sơ dự án, video thuyết trình, video trình diễn sản phẩm, lịch sử câu lệnh và các minh chứng kèm theo để lựa chọn đội thi tự do xuất sắc tham dự Vòng Khu vực.

+ Ban Tổ chức sẽ công bố một số nhóm chủ đề gợi ý và/hoặc bộ dữ liệu công khai để thí sinh lựa chọn; thí sinh có thể sử dụng dữ liệu tự thu thập nếu bảo đảm tuân thủ quy định về quyền riêng tư, bản quyền và dữ liệu cá nhân.

3.3. Nội dung

Các bảng thi tại Vòng loại Quốc gia được tổ chức theo hình thức nộp hồ sơ dự án trực tuyến trên hệ thống của Ban Tổ chức. Nội dung, yêu cầu sản phẩm và định hướng đánh giá đối với từng bảng thi như sau:

*** Bảng A:**

- Yêu cầu sản phẩm:

+ Tài liệu dự án định dạng PDF, tối đa 08 trang (*theo mẫu của Ban Tổ chức*).

+ Video thuyết trình (tối đa 05 phút): Đội thi trình bày vấn đề cần giải quyết, ý tưởng xây dựng sản phẩm, cách sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo và giá trị thực tiễn của giải pháp.

+ Video demo (video trình diễn sản phẩm, tối đa 03 phút): Video ghi hình quá trình vận hành, các chức năng chính và kết quả hoạt động của sản phẩm.

- Yêu cầu về năng lực: Đội thi cần thể hiện các năng lực cơ bản sau:

+ Nhận diện được vấn đề gắn gũi trong học tập, nhà trường, gia đình hoặc cộng đồng;

+ Trình bày được lý do lựa chọn vấn đề và đối tượng sử dụng sản phẩm;

+ Mô tả được dữ liệu đầu vào, cách công cụ hoặc mô hình trí tuệ nhân tạo xử lý và kết quả đầu ra của sản phẩm;

+ Sử dụng được công cụ trực quan, nền tảng không cần hoặc ít cần viết mã lập trình, công cụ nhận dạng hình ảnh, âm thanh, văn bản, hệ thống hội thoại tự động hoặc nền tảng huấn luyện mô hình đơn giản;

+ Biết thử nghiệm sản phẩm, phát hiện lỗi cơ bản và điều chỉnh dữ liệu, câu lệnh hoặc cách thiết kế sản phẩm;

+ Trình bày được quá trình cải tiến sản phẩm qua các lần thử nghiệm.

- Trọng tâm đánh giá:

+ Tính phù hợp, gần gũi và ý nghĩa thực tiễn của vấn đề được lựa chọn;

+ Mức độ hiểu biết cơ bản của đội thi về quy trình sử dụng trí tuệ nhân tạo;

+ Khả năng mô tả rõ mối quan hệ giữa dữ liệu đầu vào, quá trình xử lý và kết quả đầu ra;

+ Khả năng sử dụng công cụ phù hợp với lứa tuổi và mục tiêu sản phẩm;

+ Tính sáng tạo, tính giáo dục, khả năng ứng dụng và mức độ hoàn thiện của sản phẩm;

+ Khả năng trình bày, thuyết minh, giải thích sản phẩm và quá trình thực hiện của đội thi.

*** Bảng B:**

- Yêu cầu sản phẩm:

+ Tập định dạng PDF, tối đa 12 trang (*theo mẫu của Ban Tổ chức*).

+ Video thuyết trình (tối đa 05 phút): Đội thi trình bày vấn đề cần giải quyết, cơ sở đề xuất giải pháp, phương pháp sử dụng trí tuệ nhân tạo và giá trị thực tiễn của sản phẩm.

+ Video demo (video trình diễn sản phẩm, tối đa 03 phút): Video ghi hình quá trình vận hành, các chức năng chính, kết quả xử lý và khả năng ứng dụng của sản phẩm.

- Yêu cầu về năng lực: Đội thi cần thể hiện các năng lực cơ bản sau:

+ Xác định và phân tích được một vấn đề thực tiễn trong học tập, nhà trường, môi trường, giao thông, sức khỏe học đường, đời sống hoặc cộng đồng;

+ Phân rã vấn đề thành các yêu cầu, chức năng hoặc bước xử lý cụ thể;

+ Thu thập, sử dụng hoặc xử lý bộ dữ liệu phù hợp với mục tiêu của sản phẩm;

+ Lựa chọn và phối hợp công cụ trí tuệ nhân tạo, mô hình có sẵn, thư viện, nền tảng hỗ trợ lập trình hoặc nền tảng không cần, ít cần viết mã lập trình để xây dựng sản phẩm;

+ Thể hiện được luồng dữ liệu, chức năng chính và cách thức vận hành của sản phẩm;

+ Thực hiện kiểm thử, đánh giá kết quả và cải tiến sản phẩm trên cơ sở phản hồi hoặc kết quả thử nghiệm;

+ Kê khai trung thực công cụ, dữ liệu, mã nguồn, tài nguyên bên ngoài và lịch sử câu lệnh đã sử dụng.

- Trọng tâm đánh giá:

+ Tính thực tiễn, tính cần thiết và phạm vi tác động của vấn đề được lựa chọn;

- + Tư duy phân tích, phân rã vấn đề và thiết kế giải pháp;
- + Tính phù hợp, hợp lệ và chất lượng của dữ liệu sử dụng;
- + Mức độ làm chủ công cụ trí tuệ nhân tạo và khả năng kiểm chứng kết quả đầu ra;
- + Khả năng vận hành, kiểm thử, cải tiến và hoàn thiện sản phẩm;
- + Tính sáng tạo, tính ứng dụng, tính khả thi và mức độ ổn định của sản phẩm;
- + Ý thức sử dụng trí tuệ nhân tạo an toàn, có trách nhiệm, phù hợp với quy định của pháp luật và chuẩn mực đạo đức.

*** Bảng C:**

- **Hình thức thi:** Đội thi nộp hồ sơ dự án thuộc các nhóm chủ đề, lĩnh vực do Ban Tổ chức công bố. Dự án cần hướng tới giải quyết vấn đề thực tiễn, có giá trị ứng dụng trong học tập, đời sống, sản xuất, quản lý, dịch vụ công, phát triển kinh tế - xã hội hoặc phục vụ cộng đồng.

- Yêu cầu sản phẩm:

- + Tài liệu dự án: Tập định dạng PDF, tối đa 20 trang (*theo mẫu của Ban Tổ chức*).
- + Video thuyết trình (tối đa 05 phút): Đội thi trình bày vấn đề cần giải quyết, phương pháp xây dựng giải pháp, kết quả đạt được, giá trị thực tiễn và khả năng phát triển của sản phẩm.
- + Video demo (video trình diễn sản phẩm, tối đa 05 phút): Video ghi hình quá trình vận hành, các chức năng chính, kết quả xử lý, khả năng tích hợp và khả năng ứng dụng của sản phẩm.
- + Tài liệu, minh chứng kỹ thuật (nếu có).

- Yêu cầu về năng lực:

- + Xác định, phân tích và mô hình hóa được bài toán hoặc vấn đề thực tiễn cần giải quyết;
- + Lựa chọn, xây dựng hoặc tích hợp phương pháp trí tuệ nhân tạo phù hợp với mục tiêu của sản phẩm;
- + Thu thập, xử lý, quản lý và sử dụng dữ liệu đúng mục đích, có nguồn gốc rõ ràng và tuân thủ quy định về quyền riêng tư, bản quyền, dữ liệu cá nhân;
- + Thiết kế được kiến trúc hệ thống, quy trình xử lý và phương án vận hành sản phẩm;
- + Huấn luyện, tinh chỉnh, tích hợp hoặc khai thác mô hình trí tuệ nhân tạo phù hợp với điều kiện thực tế của dự án;
- + Đánh giá được kết quả bằng chỉ số, tiêu chí hoặc phương pháp phù hợp;
- + Phân tích được lỗi, hạn chế, rủi ro, yêu cầu bảo mật và phương án kiểm soát an toàn của sản phẩm;
- + Làm rõ phần do đội thi tự xây dựng, phần được công cụ trí tuệ nhân tạo hỗ trợ và phần kế thừa từ nguồn mở hoặc tài nguyên có sẵn;

+ Chứng minh được khả năng triển khai, mở rộng, duy trì hoặc ứng dụng sản phẩm trong thực tiễn.

- Trọng tâm đánh giá:

- + Tính cấp thiết, giá trị thực tiễn và khả năng tác động của bài toán được lựa chọn;
- + Tính khoa học, tính logic và mức độ phù hợp của phương pháp tiếp cận;
- + Chất lượng dữ liệu, quy trình xử lý dữ liệu và tính hợp lệ của nguồn dữ liệu;
- + Mức độ làm chủ mô hình, thuật toán, công cụ, kiến trúc hệ thống và quy trình phát triển sản phẩm;
- + Kết quả thử nghiệm, phương pháp đánh giá và khả năng kiểm chứng đầu ra;
- + Năng lực phân tích, so sánh phương án, tối ưu hệ thống và xử lý rủi ro;
- + Tính sáng tạo, tính khả thi, khả năng triển khai, mở rộng và duy trì sản phẩm;
- + Mức độ bảo đảm an toàn thông tin, bảo mật dữ liệu, đạo đức trí tuệ nhân tạo và trách nhiệm của đội thi đối với sản phẩm dự thi.

4. Vòng Khu vực

4.1. Tiêu chuẩn

Đội thi tham dự Vòng Khu vực gồm: đội tuyển do tỉnh, thành đoàn đăng ký hợp lệ; đội thi Bảng C do trường cao đẳng, đại học, học viện đăng ký hợp lệ; đội thi tự do xuất sắc được chọn từ Vòng loại Quốc gia; đội thi được đặc cách theo quy định tại khoản 4.2.3 Điều 2 của Thể lệ này.

4.2. Số lượng dự thi

4.2.1. Đối với đội tuyển của tỉnh, thành đoàn:

- Các tỉnh, thành đoàn đăng ký theo số lượng được phân bổ
- Trường hợp các tỉnh, thành đã cử đủ đội tuyển tham gia theo quy định, các trường cao đẳng, đại học, học viện có nhu cầu đăng ký tham gia thêm Bảng C có thể chọn cử và đăng ký trực tiếp tối đa 5 đội thi với Ban Tổ chức để tham dự vòng khu vực.

4.2.2. Đối với thí sinh, đội thi tham gia Vòng loại Quốc gia

- Căn cứ kết quả Vòng loại Quốc gia, Ban Tổ chức lựa chọn **tối đa 20 đội thi** có thành tích cao nhất đối với mỗi bảng thi tại mỗi khu vực để tham dự Vòng Khu vực.
- Trường hợp số lượng hồ sơ đạt yêu cầu chuyên môn thấp hơn chỉ tiêu tối đa, Ban Tổ chức có quyền lựa chọn số lượng ít hơn chỉ tiêu nêu trên. Trường hợp số lượng hồ sơ đủ điều kiện vượt quá giới hạn tổ chức, Ban Tổ chức xét chọn theo thứ tự điểm từ cao xuống thấp; nếu các đội có điểm bằng nhau ở ngưỡng lựa chọn cuối cùng, ưu tiên đội thi hoàn thành hồ sơ đăng ký hợp lệ sớm hơn trên hệ thống.

4.2.3. Đối với đội thi được đặc cách

- Đối với nhóm thí sinh tham gia Vòng Khu vực của Hội thi Tin học trẻ toàn quốc năm 2026, học sinh đạt giải học sinh giỏi môn Toán hoặc Tin học cấp Quốc gia được đặc cách vượt qua Vòng loại của Cuộc thi và tham dự trực tiếp Vòng Khu vực nếu đáp ứng đầy đủ điều kiện đối tượng, bảng thi và nộp hồ sơ dự án ban đầu theo mẫu của Ban Tổ chức trước thời hạn quy định. Số lượng thí sinh, đội thi được đặc cách tham dự Vòng Khu vực **tối đa 50 đội thi/01 miền**.

- Danh sách thí sinh, đội thi được đề nghị đặc cách do Thường trực Ban Tổ chức Hội thi Tin học trẻ (Trung tâm Phát triển Khoa học, Công nghệ và Tài năng trẻ) xác nhận bằng văn bản và công bố trước thời điểm kết thúc đăng ký.

- Số lượng đội thi đặc cách không tính vào chỉ tiêu đội thi Vòng loại Quốc gia

4.3. Nội dung, phương thức, thời gian thi

**** Bảng A, B***

- *Nội dung*: Ban Tổ chức đưa ra yêu cầu điều chỉnh, bổ sung hoặc hoàn thiện tính năng trên cơ sở sản phẩm ban đầu do đội thi đã chuẩn bị và trình bày.

- *Hình thức*:

+ Đội thi thuyết trình, phản biện, bảo vệ sản phẩm đã chuẩn bị sau đó thực hiện phiên thi cải tiến sản phẩm trong thời gian 06 giờ theo yêu cầu của Ban Tổ chức;

+ Ban Tổ chức cho phép các đội thi được sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo, nền tảng hỗ trợ lập trình hoặc nền tảng không cần hoặc ít cần viết mã lập trình theo quy định.

- *Thời gian*:

- Thời gian thi: ngày **17/10/2026**

+ Khu vực miền Bắc¹: thi trực tiếp tại TP. Hà Nội.

+ Khu vực miền Trung²: thi trực tiếp tại TP. Đà Nẵng.

- Thời gian thi: ngày **10/10/2026**

+ Khu vực miền Nam³: thi trực tiếp tại TP. Hồ Chí Minh.

- *Yêu cầu*:

+ *Đối với Bảng A*: Không bắt buộc triển khai sản phẩm trên môi trường trực tuyến độc lập. Đội thi nộp video trình diễn sản phẩm được ghi hình trong ngày thi; trường hợp sản phẩm xây dựng trên nền tảng no-code/low-code có tích hợp dịch vụ hoặc nền tảng lưu trữ và vận hành sản phẩm trực tuyến như Scratch, MIT App Inventor,

¹ Khu vực miền Bắc gồm các tỉnh, thành phố: Bắc Ninh, Cao Bằng, Điện Biên, Hà Nội, Hải Phòng, Hưng Yên, Lai Châu, Lạng Sơn, Lào Cai, Ninh Bình, Phú Thọ, Quảng Ninh, Sơn La, Thái Nguyên, Tuyên Quang.

² Khu vực miền Trung gồm các tỉnh, thành phố: Đà Nẵng, Đắk Lắk, Gia Lai, Hà Tĩnh, Huế, Khánh Hòa, Lâm Đồng, Nghệ An, Quảng Ngãi, Quảng Trị, Thanh Hóa.

³ Khu vực miền Nam gồm các tỉnh, thành phố: An Giang, Cà Mau, Cần Thơ, Đồng Nai, Đồng Tháp, Tây Ninh, TP. Hồ Chí Minh, Vĩnh Long.

Canva AI hoặc nền tảng tương đương, đội thi có thể nộp kèm đường dẫn truy cập sản phẩm.

+ *Đối với Bảng B*: Khuyến khích nộp đường dẫn sản phẩm thực tế đã được đưa lên mạng hoặc đường dẫn demo trên nền tảng no-code/low-code/AI-assisted coding sau khi chỉnh sửa theo yêu cầu của Ban Tổ chức; trường hợp chưa triển khai lên internet được, đội thi phải trình diễn sản phẩm trực tiếp trong phiên chấm thi.

+ *Video Demo (tối đa 10 phút)*: Các thành viên đội thi phải cùng xuất hiện trong video trình diễn sản phẩm; từng thành viên trình bày phần nhiệm vụ, chức năng hoặc nội dung mình phụ trách.

+ Báo cáo Lịch sử câu lệnh.

- **Hình thức chấm điểm**: Tổng điểm xét chọn vào Vòng Chung kết đối với Bảng A và B gồm điểm hồ sơ dự án ban đầu đã nộp trên hệ thống và điểm thi Vòng Khu vực. Trong đó, điểm hồ sơ dự án ban đầu chiếm 40%, điểm thi Vòng Khu vực chiếm 60%. Điểm hồ sơ dự án ban đầu được chấm theo cùng bộ tiêu chí đối với tất cả đội thi, không phân biệt hình thức đăng ký.

* **Bảng C**

- *Nội dung*: Ban Tổ chức cung cấp 01 bộ dữ liệu thô và 01 yêu cầu thực tiễn thuộc nhóm chủ đề, lĩnh vực đã công bố. Đội thi thực hiện xây dựng, hoàn thiện giải pháp trong thời gian 02 ngày theo các mốc mở đề, kiểm tra tiến độ và nộp bài do Ban Tổ chức quy định.

- *Hình thức*: Thi Hackathon trực tiếp tại điểm thi trong thời gian 02 ngày. Ban Tổ chức công bố các mốc mở đề, kiểm tra tiến độ, hỗ trợ kỹ thuật và nộp bài trong hướng dẫn thi. Trong trường hợp đặc biệt hoặc bất khả kháng, Ban Tổ chức có thể xem xét cho phép đội thi dự thi bằng hình thức trực tuyến có giám sát nếu đội thi có đề xuất trước ít nhất 07 ngày so với thời gian diễn ra Vòng Khu vực. Mọi tình huống phát sinh khác do Ban Tổ chức xem xét, quyết định.

+ Đội thi sử dụng AI để phân tích dữ liệu, nhận diện vấn đề, tìm ra xu hướng và đề xuất giải pháp phù hợp.

+ Đề xuất một mô hình/giải pháp giải quyết vấn đề.

- **Hình thức chấm điểm**: Tổng điểm xét chọn vào Vòng Chung kết gồm điểm hồ sơ dự án ban đầu và điểm Vòng Khu vực, trong đó điểm Vòng Khu vực chiếm 60%, điểm hồ sơ dự án ban đầu chiếm 40%.

- *Thời gian*:

- Thời gian thi: ngày **17-18/10/2026**

+ Khu vực miền Bắc: thi trực tiếp tại TP. Hà Nội.

+ Khu vực miền Trung: thi trực tiếp tại TP. Đà Nẵng.

- Thời gian thi: ngày **10-11/10/2026**

+ Khu vực miền Nam: thi trực tiếp tại TP. Hồ Chí Minh.

- *Yêu cầu:*

+ Kho lưu trữ mã nguồn trên GitHub, GitLab hoặc nền tảng tương đương, bao gồm lịch sử thay đổi mã nguồn trong quá trình phát triển sản phẩm. Đội thi nộp đường dẫn kho lưu trữ và cấp quyền truy cập cho Ban Tổ chức, Hội đồng Giám khảo để kiểm tra, xác minh. Việc công khai mã nguồn sau Cuộc thi thực hiện theo hướng dẫn của Ban Tổ chức và cam kết của đội thi, bảo đảm không vi phạm bản quyền, quyền sở hữu trí tuệ, bảo mật dữ liệu, quyền riêng tư hoặc thỏa thuận với bên thứ ba.

+ Báo cáo kỹ thuật (PDF): Trình bày phương pháp luận, kiến trúc hệ thống, mô hình/thuật toán, quy trình huấn luyện hoặc tích hợp mô hình, kết quả đánh giá theo AI evaluation metrics (chỉ số đánh giá mô hình/hệ thống AI), so sánh baseline/ablation (mô hình so sánh ban đầu/phân tích loại bỏ thành phần để đánh giá hiệu quả) nếu có.

+ Video demo (video trình diễn sản phẩm) tối đa 10 phút, có mặt tất cả thành viên trong đội.

+ Prompt Log (Lịch sử câu lệnh) đầy đủ, bao gồm System Prompt (câu lệnh hệ thống) và toàn bộ conversation history (lịch sử hội thoại) với các công cụ AI; kèm danh mục công cụ AI, mô hình, thư viện, Dataset (Bộ dữ liệu), API (Giao diện lập trình ứng dụng) và mã nguồn tham khảo đã sử dụng; nêu rõ phần do đội thi tự xây dựng, phần được AI/công cụ hỗ trợ tạo ra và phần kế thừa từ nguồn mở/tài nguyên có sẵn.

- **Hoạt động hỗ trợ các đội thi:** Trong khuôn khổ Vòng Khu vực, Ban Tổ chức có thể bố trí phiên góp ý chuyên môn với người hướng dẫn chuyên môn cho các đội thi Bảng C. Thời lượng, hình thức và phạm vi góp ý do Ban Tổ chức quy định thống nhất cho các đội. Người hướng dẫn chuyên môn chỉ được góp ý định hướng, không trực tiếp viết mã nguồn, xử lý dữ liệu, xây dựng mô hình, tạo báo cáo hoặc hoàn thiện sản phẩm thay đội thi. Nội dung tập huấn, tư vấn, góp ý chuyên môn được tổ chức công khai, thống nhất, bảo đảm không tạo lợi thế không công bằng cho bất kỳ đội thi nào.

- *Lưu ý:* Đối với Bảng C, khu vực dự thi của đội được xác định theo địa chỉ trụ sở hoặc cơ sở đào tạo của trường cử đội. Đối với đội thi “tự do” hoặc đội liên trường, khu vực dự thi được xác định theo địa chỉ học tập của đội trưởng tại thời điểm đăng ký; trường hợp đặc biệt do Ban Tổ chức xem xét quyết định.

4.4. Hoạt động đồng hành

- Chương trình huấn luyện chuyên đề gồm các hoạt động tập huấn hoặc hội thảo chuyên đề, tọa đàm do Ban Tổ chức Cuộc thi phối hợp với các đơn vị chuyên môn trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo xây dựng, nhằm trang bị cho thí sinh những kiến thức nền tảng AI trước khi bước vào Vòng thi Khu vực để phát triển sản phẩm.

- *Thời gian dự kiến:* trước khi diễn ra vòng Khu vực của Cuộc thi.

- *Hình thức:* Tùy thuộc vào tình hình thực tế, Ban Tổ chức sẽ tổ chức theo dạng trực tiếp hoặc trực tiếp kết hợp trực tuyến trên các nền tảng trực tuyến.

5. Vòng Chung kết

5.1. Tiêu chuẩn, số lượng dự thi

5.1.1. *Tiêu chuẩn*: Đội thi xuất sắc nhất được chọn từ Vòng Khu vực.

5.1.2. *Số lượng*:

- Bảng A: tối đa 05 đội thi/1 khu vực.
- Bảng B: tối đa 05 đội thi/1 khu vực.
- Bảng C: tối đa 05 đội thi/1 khu vực.

5.2. Nội dung, hình thức thi

- *Nội dung*:

- + Kiểm tra hồ sơ, xác minh sản phẩm;
- + Thực hiện thử thách cải tiến sản phẩm trong thời gian 12 giờ;
- + Trình diễn sản phẩm, thuyết trình và phản biện trước Hội đồng Giám khảo;
- + Tổng kết và trao giải Cuộc thi.

- *Hình thức*:

Giai đoạn 1 (Thực nghiệm): Tại phần thử thách cải tiến sản phẩm, Ban Tổ chức đưa ra yêu cầu bổ sung, dữ liệu mới, phản hồi người dùng, tình huống sử dụng hoặc yêu cầu kỹ thuật phù hợp với từng bảng thi. Đội thi thực hiện cải tiến sản phẩm trong thời gian 12 giờ, có thể sử dụng công cụ AI, nền tảng no-code/low-code (nền tảng không cần hoặc ít cần viết mã lập trình), AI-assisted coding (lập trình có sự hỗ trợ của AI), thư viện, API (Giao diện lập trình ứng dụng), mô hình hoặc tài nguyên được phép theo quy định của Ban Tổ chức.

Trong đó:

- + Đối với Bảng A, yêu cầu cải tiến tập trung vào việc giải thích quy trình AI, điều chỉnh chức năng đơn giản, cải thiện trải nghiệm người dùng và trình bày điều học được.
- + Đối với Bảng B, yêu cầu cải tiến tập trung vào mở rộng chức năng, xử lý dữ liệu hoặc xử lý phản hồi mới, kiểm thử và chứng minh tính ứng dụng.
- + Đối với Bảng C, yêu cầu cải tiến tập trung vào tối ưu hệ thống, đánh giá mô hình, bảo mật, kiểm soát đầu ra, tích hợp dữ liệu/API/RAG/AI Agent nếu phù hợp và phản biện kỹ thuật chuyên sâu. Trong đó, RAG - Retrieval-Augmented Generation được hiểu là phương pháp tạo sinh có tăng cường truy xuất dữ liệu; AI Agent được hiểu là tác nhân AI có khả năng thực hiện nhiệm vụ theo mục tiêu được giao.

Giai đoạn 2 (Phản biện): Thuyết trình sản phẩm cuối cùng trước Hội đồng Giám khảo và đại diện đơn vị chuyên môn, doanh nghiệp, nhà đầu tư nếu có.

- *Yêu cầu*:

+ Đường dẫn sản phẩm thực tế: Sản phẩm đã được triển khai lên môi trường trực tuyến hoặc có môi trường demo ổn định sau khi sửa theo yêu cầu của Hội đồng Giám khảo.

+ Đối với sản phẩm/hồ sơ ban đầu, đội thi phải duy trì môi trường truy cập, trình diễn hoặc demo ổn định trong ít nhất 48 giờ trước thời điểm kiểm tra, xác minh theo thông báo của Ban Tổ chức và trong suốt thời gian chấm nội dung tương ứng.

+ Đối với phiên bản sản phẩm được cải tiến trong thời gian thi tại Vòng Chung kết, đội thi phải bảo đảm sản phẩm vận hành ổn định tại thời điểm trình diễn, phản biện và trong suốt phiên chấm thi. Trường hợp sản phẩm không truy cập hoặc không vận hành được do lỗi chủ quan của đội thi, Hội đồng Giám khảo có thể yêu cầu trình diễn trực tiếp; nếu đội thi không thực hiện được, phần điểm vận hành sản phẩm có thể bị tính 0.

+ Báo cáo Lịch sử câu lệnh.

5.3. Thời gian, địa điểm thi

Thời gian: Ngày 20 - 22/11/2026

Địa điểm: Thủ đô Hà Nội.

ĐIỀU 3. QUYỀN LỢI VÀ GIẢI THƯỞNG

1. Vòng Khu vực

- Ban Tổ chức chỉ xét giải đối với đội thi không vi phạm Thẻ lệ, Quy chế thi và đạt ngưỡng điểm tối thiểu theo quy định.

Bảng thi	A	B	C
Giải			
Giải Nhất	05	05	05
Giải Nhì	10	10	10
Giải Ba	15	15	15
Giải Khuyến khích	20	20	20
Tổng cộng	50	50	50

- Ban Tổ chức Cuộc thi có thể điều chỉnh cơ cấu, số lượng giải thưởng cho phù hợp với kết quả thi thực tế.

- Các thí sinh đạt giải sẽ được Ban Tổ chức cấp giấy chứng nhận (bản điện tử) tương ứng giải thưởng đạt được ở Vòng Khu vực.

2. Vòng Chung kết

- Cơ cấu, số lượng giải thưởng Vòng Chung kết như sau:

Bảng thi	A	B	C
Giải			
Giải Nhất	01	01	01
Giải Nhì	02	02	02
Giải Ba	05	05	05
Giải Khuyến khích	07	07	07
Tổng cộng	15	15	15

- Ban Tổ chức Cuộc thi có thể điều chỉnh cơ cấu, số lượng giải thưởng cho phù hợp với kết quả thi thực tế. Giải thưởng được trao bằng tiền mặt hoặc bằng hiện vật hoặc cả hai.

- Thí sinh đạt giải Nhất, giải Nhì và giải Ba các bảng thi được tặng Bằng khen của Ban Chấp hành Trung ương Đoàn.

- Tất cả các thí sinh tham gia Vòng Chung kết sẽ được Ban Tổ chức Cuộc thi cấp giấy chứng nhận tương ứng với giải thưởng đạt được.

- Giải phụ, giải chuyên đề, giải do đơn vị đồng hành hoặc doanh nghiệp tài trợ nếu có sẽ được Ban Tổ chức công bố trước khi tổ chức Vòng Chung kết.

ĐIỀU 4. KINH PHÍ TỔ CHỨC CUỘC THI

1. Các tỉnh, thành đoàn chủ động bố trí kinh phí tổ chức Cuộc thi cấp tỉnh; chi phí đi lại, ăn nghỉ cho đội tuyển của tỉnh, thành phố khi tham dự Vòng Khu vực và Vòng Chung kết.

2. Các thí sinh “*tự do*” chủ động kinh phí hoặc căn cứ văn bản triệu tập của Ban Tổ chức để đề xuất địa phương, nhà trường hỗ trợ kinh phí ăn, nghỉ, di chuyển khi tham dự các vòng thi.

3. Ban Tổ chức Cuộc thi toàn quốc bố trí kinh phí tổ chức các vòng thi (không bao gồm kinh phí ăn, nghỉ, di chuyển của thí sinh khi tham gia các vòng thi). Kinh phí tổ chức Cuộc thi được bố trí từ nguồn ngân sách nhà nước cấp, nguồn xã hội hóa hợp pháp và các nguồn kinh phí hợp pháp khác theo quy định hiện hành.

ĐIỀU 5. CÁC QUY ĐỊNH KHÁC

1. Thí sinh phải cung cấp trung thực, chính xác thông tin cá nhân; thực hiện nghiêm các quy định thi; xuất trình giấy tờ tùy thân còn hiệu lực trước khi tham dự các vòng thi theo yêu cầu của Ban Tổ chức (Thẻ căn cước hoặc hộ chiếu hoặc thẻ học sinh/sinh viên có ảnh do nhà trường cấp...).

2. Thông tin, hình ảnh của thí sinh có thể được Ban Tổ chức sử dụng để thông báo kết quả thi hoặc quảng bá, truyền thông cho Cuộc thi.

3. Nếu có vi phạm trong quá trình tham gia Cuộc thi, thì tùy theo mức độ vi phạm, Ban Tổ chức sẽ xem xét xử lý kỷ luật hoặc kiến nghị các cơ quan chức năng xử lý theo quy định hiện hành.

4. Thí sinh, đội thi được phép sử dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo, mô hình ngôn ngữ lớn, nền tảng no-code/low-code (nền tảng không cần hoặc ít cần viết mã lập trình), thư viện mã nguồn mở, mô hình huấn luyện sẵn, Dataset (Bộ dữ liệu) công khai, API (Giao diện lập trình ứng dụng) và các công cụ hỗ trợ lập trình, phân tích dữ liệu trong quá trình xây dựng sản phẩm. Việc sử dụng các công cụ nêu trên không bị coi là vi phạm nếu được kê khai trung thực và đội thi chứng minh được khả năng hiểu, kiểm chứng, chỉnh sửa, vận hành và chịu trách nhiệm đối với sản phẩm.

5. Đội thi phải kê khai đầy đủ trong hồ sơ dự án các công cụ AI, mô hình, Dataset (Bộ dữ liệu), thư viện, mã nguồn tham khảo, API (Giao diện lập trình ứng dụng), tài nguyên bên ngoài và Prompt Log (Lịch sử câu lệnh) đã sử dụng; nêu rõ phần do đội thi tự xây dựng, phần được AI/công cụ hỗ trợ tạo ra và phần kế thừa từ nguồn mở hoặc tài nguyên có sẵn.

6. Đội thi phải giải thích được vai trò của từng công cụ, mức độ đóng góp của đội thi, quy trình kiểm chứng kết quả đầu ra và chịu trách nhiệm về tính chính xác, phù hợp, an toàn của sản phẩm/nội dung do AI hỗ trợ tạo ra.

7. Các hành vi bị nghiêm cấm gồm: nhờ người khác thi hộ; thuê người làm sản phẩm; để giáo viên, giảng viên, người hướng dẫn chuyên môn hoặc người ngoài trực tiếp làm thay sản phẩm; nộm sản phẩm sao chép; giả mạo Prompt Log (Lịch sử câu lệnh), commit history (lịch sử thay đổi mã nguồn), dữ liệu thử nghiệm, video demo (video trình diễn sản phẩm); che giấu nguồn mã, Dataset (Bộ dữ liệu), API (Giao diện lập trình ứng dụng) hoặc tài nguyên bên ngoài; sử dụng dữ liệu cá nhân trái phép; tạo sản phẩm vi phạm pháp luật, đạo đức, quyền riêng tư, an toàn thông tin hoặc thuần phong mỹ tục.

8. Đội thi không được thu thập, xử lý, công bố dữ liệu cá nhân, hình ảnh, giọng nói, thông tin học tập, sức khỏe hoặc thông tin nhạy cảm của cá nhân khi chưa có sự đồng ý hợp lệ. Đối với dữ liệu liên quan đến trẻ em, học sinh, nhà trường, đội thi phải thực hiện ẩn danh dữ liệu và tuân thủ hướng dẫn của Ban Tổ chức.

9. Dataset, mã nguồn, hình ảnh, âm thanh, video, tài liệu, mô hình và tài nguyên sử dụng trong sản phẩm phải có nguồn gốc rõ ràng và được phép sử dụng cho mục đích học tập, nghiên cứu, thi đấu hoặc trình diễn. Đội thi chịu trách nhiệm về bản quyền và tính hợp pháp của các tài nguyên sử dụng.

10. Đội thi đã nộp bài thi và được hệ thống ghi nhận được quyền đề nghị phúc khảo kết quả theo hướng dẫn của Ban Tổ chức. Thời gian phúc khảo tối đa 02 ngày làm việc kể từ thời điểm công bố kết quả chính thức của từng vòng thi. Nội dung phúc khảo chỉ áp dụng đối với điểm số, lỗi kỹ thuật trong quá trình ghi nhận bài thi hoặc dấu hiệu sai lệch trong quy trình chấm; không áp dụng đối với nhận xét chuyên môn mang tính đánh giá định tính của Hội đồng Giám khảo nếu không có căn cứ vi phạm quy trình. Kết quả phúc khảo là kết quả cuối cùng.

11. Thành phần đội thi được cố định sau khi đăng ký. Trường hợp thành viên không thể tiếp tục tham gia vì lý do bất khả kháng và có xác nhận hợp lệ, đội thi được phép tiếp tục dự thi với số thành viên còn lại; không được thay thế thành viên mới giữa các vòng thi, trừ trường hợp đặc biệt do Ban Tổ chức xem xét quyết định.

12. Thí sinh chỉ được tham gia Cuộc thi theo một hình thức đăng ký duy nhất. Trường hợp thí sinh, đội thi đồng thời có tên trong danh sách đội tuyển do tỉnh, thành đoàn cử, đội thi do trường cao đẳng, đại học, học viện cử và/hoặc danh sách thí sinh, đội thi tự do vượt qua Vòng loại Quốc gia, Ban Tổ chức chỉ công nhận một hình thức dự thi hợp lệ.

13. Một số thuật ngữ chuyên môn sử dụng trong Thể lệ này được hiểu như sau:

- AI (Trí tuệ nhân tạo): Là công nghệ cho phép máy tính, phần mềm hoặc hệ thống mô phỏng một số năng lực trí tuệ của con người như nhận diện, phân tích dữ liệu, dự đoán, tạo nội dung, hỗ trợ ra quyết định hoặc tự động hóa tác vụ.

- Prompt Log (Lịch sử câu lệnh): Là bản ghi các câu lệnh, yêu cầu, trao đổi hoặc hướng dẫn mà đội thi đã sử dụng khi làm việc với các công cụ AI trong quá trình xây dựng, thử nghiệm, chỉnh sửa và hoàn thiện sản phẩm.

- Dataset (Bộ dữ liệu): Là tập hợp dữ liệu được sử dụng để xây dựng, thử nghiệm, huấn luyện, tinh chỉnh hoặc đánh giá mô hình/hệ thống AI.

- API (Giao diện lập trình ứng dụng): Là phương thức kỹ thuật cho phép phần mềm, hệ thống hoặc dịch vụ kết nối và trao đổi dữ liệu với nhau.

- GitHub/GitLab: Là nền tảng lưu trữ, quản lý mã nguồn và theo dõi quá trình phát triển sản phẩm phần mềm.

- Repository (Kho lưu trữ mã nguồn): Là nơi lưu trữ mã nguồn, tài liệu kỹ thuật và lịch sử chỉnh sửa của sản phẩm trên các nền tảng như GitHub/GitLab.

- Commit history (Lịch sử thay đổi mã nguồn): Là bản ghi các lần chỉnh sửa, bổ sung, cập nhật mã nguồn trong quá trình phát triển sản phẩm.

- No-code/low-code: Là nền tảng cho phép xây dựng sản phẩm phần mềm hoặc ứng dụng mà không cần viết mã lập trình, hoặc chỉ cần viết rất ít mã lập trình.

- AI-assisted coding (Lập trình có sự hỗ trợ của AI): Là việc sử dụng công cụ AI để gợi ý, hỗ trợ viết, kiểm tra, sửa lỗi hoặc tối ưu mã nguồn; đội thi vẫn phải hiểu, kiểm chứng, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm đối với mã nguồn, sản phẩm do mình nộp.

- MVP - Minimum Viable Product (Sản phẩm khả dụng tối thiểu): Là phiên bản sản phẩm ban đầu có các chức năng cốt lõi, đủ để trình diễn, kiểm thử và tiếp tục cải tiến.

- Deploy (Triển khai sản phẩm): Là việc đưa sản phẩm lên môi trường trực tuyến hoặc môi trường vận hành để Ban Tổ chức, Hội đồng Giám khảo hoặc người dùng có thể truy cập, kiểm thử, sử dụng.

- Hosting: Là dịch vụ hoặc nền tảng lưu trữ, vận hành sản phẩm, website, ứng dụng hoặc hệ thống trên môi trường trực tuyến.

- RAG - Retrieval-Augmented Generation (Tạo sinh có tăng cường truy xuất dữ liệu): Là phương pháp kết hợp mô hình AI tạo sinh với cơ chế truy xuất dữ liệu/tài liệu bên ngoài để tạo ra kết quả phù hợp hơn với nguồn thông tin được cung cấp.

- AI Agent (Tác nhân AI): Là hệ thống AI có khả năng thực hiện một hoặc nhiều nhiệm vụ theo mục tiêu được giao, có thể kết hợp nhiều công cụ, dữ liệu hoặc bước xử lý khác nhau.

- Baseline/Ablation: Baseline là phương án hoặc mô hình so sánh ban đầu; Ablation là phương pháp đánh giá bằng cách loại bỏ hoặc thay đổi một thành phần trong hệ thống để xác định mức độ đóng góp của thành phần đó.

- AI evaluation metrics (Chỉ số đánh giá mô hình/hệ thống AI): Là các chỉ số định lượng hoặc định tính dùng để đánh giá hiệu quả, độ chính xác, độ ổn định, mức độ an toàn hoặc chất lượng đầu ra của mô hình/hệ thống AI.

- Workflow (Quy trình tác vụ): Là chuỗi các bước xử lý, công cụ hoặc tác vụ được sắp xếp theo trình tự để hoàn thành một mục tiêu nhất định.

14. Trong quá trình tổ chức thực hiện, nếu cần sửa đổi Thẻ lệ này, Ban Bí thư Trung ương Đoàn sẽ xem xét, quyết định và thông báo công khai bằng văn bản./.

.

MẪU HỒ SƠ DỰ ÁN DỰ THI BẢNG A*Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026*

Số lượng thí sinh trong đội thi	1 người ☐	2 người ☐	3 người ☐
Thí sinh thứ nhất (đội trưởng)			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ hai			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ ba			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Giáo viên hoặc chuyên gia hướng dẫn			
Họ và tên:			
Đơn vị công tác:			
Chức vụ:			
Điện thoại:			
Email:			

NỘI DUNG HỒ SƠ DỰ ÁN

1. Vấn đề cần giải quyết

Nội dung trình bày: Nêu ngắn gọn vấn đề trong học tập, nhà trường, gia đình hoặc cộng đồng mà sản phẩm hướng tới giải quyết; lý do lựa chọn vấn đề.

.....

.....

2. Đối tượng sử dụng

Nội dung trình bày: Nêu nhóm người sử dụng hoặc thụ hưởng sản phẩm; nhu cầu chính của nhóm đối tượng này.

.....

.....

3. Dữ liệu, câu lệnh, công cụ trí tuệ nhân tạo đã sử dụng

Nội dung trình bày: Liệt kê dữ liệu/câu lệnh/công cụ AI đã sử dụng; nêu vai trò của từng công cụ, dữ liệu trong quá trình xây dựng sản phẩm.

.....

.....

4. Sơ đồ mô tả dữ liệu đầu vào, quá trình xử lý bằng AI và kết quả đầu ra

Nội dung trình bày: Trình bày theo dạng sơ đồ hoặc mô tả ngắn: Dữ liệu đầu vào → AI xử lý → Kết quả đầu ra.

.....

.....

5. Hình ảnh quá trình thử nghiệm

Nội dung trình bày: Chèn hình ảnh quá trình thử nghiệm, kèm chú thích ngắn cho từng hình ảnh.

.....

.....

6. Kết quả trình diễn sản phẩm

Nội dung trình bày: Mô tả các chức năng chính, cách sản phẩm vận hành và kết quả đạt được khi trình diễn.

.....

.....

7. Hạn chế và hướng cải tiến

Nội dung trình bày: Nêu những điểm còn hạn chế của sản phẩm và hướng điều chỉnh, hoàn thiện trong thời gian tới.

.....

.....

8. Lịch sử câu lệnh và hình ảnh minh chứng quá trình phát triển sản phẩm

Nội dung trình bày: Đường liên kết đến thư mục Google Drive chứa Lịch sử câu lệnh và hình ảnh minh chứng (Bắt buộc mở quyền truy cập trước khi nộp).

.....

.....

Xác nhận của giáo viên/người hướng dẫn
(nếu có)

....., ngày tháng năm 2026

Đại diện đội thi
(Ký, ghi rõ họ tên)

MẪU HỒ SƠ DỰ ÁN DỰ THI BẢNG B*Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026*

Số lượng thí sinh trong đội thi	1 người ☐	2 người ☐	3 người ☐
Thí sinh thứ nhất (đội trưởng)			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ hai			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ ba			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Giáo viên hoặc chuyên gia hướng dẫn			
Họ và tên:			
Đơn vị công tác:			
Chức vụ:			
Điện thoại:			
Email:			

NỘI DUNG HỒ SƠ DỰ ÁN

1. Vấn đề cần giải quyết

Nội dung trình bày: Nêu ngắn gọn vấn đề thực tiễn trong học tập, nhà trường, môi trường, giao thông, sức khỏe học đường, đời sống hoặc cộng đồng mà sản phẩm hướng tới giải quyết; lý do lựa chọn vấn đề.

.....

.....

.....

2. Đối tượng sử dụng

Nội dung trình bày: Nêu nhóm người dùng mục tiêu hoặc nhóm đối tượng được hưởng lợi từ sản phẩm; nhu cầu chính của nhóm đối tượng này.

.....

.....

.....

3. Dữ liệu, câu lệnh, công cụ trí tuệ nhân tạo đã sử dụng

Nội dung trình bày: Liệt kê dữ liệu sử dụng; nêu nguồn dữ liệu, cách thu thập hoặc tiếp cận dữ liệu; bảo đảm dữ liệu được sử dụng phù hợp quy định.

.....

.....

.....

4. Quy trình thu thập, xử lý hoặc chuẩn hóa dữ liệu

Nội dung trình bày: Mô tả ngắn cách thu thập, lựa chọn, làm sạch, phân loại, chuẩn hóa hoặc tổ chức dữ liệu trước khi đưa vào sản phẩm.

.....

.....

.....

5. Công cụ, mô hình, thư viện hoặc nền tảng trí tuệ nhân tạo đã sử dụng

Nội dung trình bày: Liệt kê công cụ, mô hình, thư viện hoặc nền tảng trí tuệ nhân tạo đã sử dụng; nêu vai trò của từng công cụ trong quá trình xây dựng sản phẩm.

.....

.....

.....

6. Sơ đồ kiến trúc hệ thống hoặc luồng xử lý chính của sản phẩm

Nội dung trình bày: Trình bày theo dạng sơ đồ hoặc mô tả ngắn: Dữ liệu đầu vào → Xử lý dữ liệu → AI xử lý/phân tích → Chức năng sản phẩm → Kết quả đầu ra.

.....

.....

.....

7. Kết quả kiểm thử sản phẩm

Nội dung trình bày: Mô tả cách kiểm thử sản phẩm, kết quả đạt được, ví dụ minh họa, phản hồi của người dùng hoặc kết quả so sánh trước và sau khi thử nghiệm, nếu có.

.....

.....

.....

8. Hạn chế, rủi ro và hướng phát triển

Nội dung trình bày: Nêu những điểm còn hạn chế, rủi ro của sản phẩm và hướng điều chỉnh, hoàn thiện, phát triển trong thời gian tới.

.....

9. Lịch sử câu lệnh và hình ảnh minh chứng quá trình phát triển sản phẩm từ bản nháp đến khi hoàn thiện

Nội dung trình bày: Đường liên kết đến thư mục Google Drive chứa lịch sử câu lệnh và hình ảnh minh chứng quá trình phát triển sản phẩm; bắt buộc mở quyền truy cập trước khi nộp.

.....

Xác nhận của giáo viên/người hướng dẫn
(nếu có)

....., ngày tháng năm 2026

Đại diện đội thi
(Ký, ghi rõ họ tên)

MẪU HỒ SƠ DỰ ÁN DỰ THI BẢNG C*Cuộc thi Sáng tạo trẻ Quốc gia trong lĩnh vực Trí tuệ nhân tạo năm 2026*

Số lượng thí sinh trong đội thi	1 người ☐	2 người ☐	3 người ☐
Thí sinh thứ nhất (đội trưởng)			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp hành chính, ngành, khoa, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ hai			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp hành chính, ngành, khoa, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			
Thí sinh thứ ba			
Họ và tên:			
Ngày/tháng/năm sinh:			
Lớp hành chính, ngành, khoa, trường:			
Xã/phường/đặc khu, tỉnh/thành phố:			
Điện thoại:			
Email:			

NỘI DUNG HỒ SƠ DỰ ÁN

1. Bài toán hoặc vấn đề thực tiễn cần giải quyết

Nội dung trình bày: Nêu ngắn gọn bài toán hoặc vấn đề thực tiễn mà sản phẩm hướng tới giải quyết; lý do lựa chọn vấn đề; tính cần thiết của sản phẩm trong bối cảnh hiện nay.

.....

.....

2. Mục tiêu, phạm vi và đối tượng ứng dụng của sản phẩm

Nội dung trình bày: Nêu mục tiêu chính của sản phẩm; phạm vi ứng dụng; nhóm người dùng, tổ chức, đơn vị hoặc lĩnh vực có thể sử dụng, thụ hưởng sản phẩm.

.....

.....

3. Dữ liệu sử dụng, nguồn dữ liệu và tính hợp lệ của dữ liệu

Nội dung trình bày: Liệt kê các loại dữ liệu đã sử dụng; nêu rõ nguồn dữ liệu; hình thức thu thập dữ liệu; căn cứ bảo đảm dữ liệu có nguồn gốc rõ ràng, được phép sử dụng và phù hợp quy định về quyền riêng tư, bản quyền, dữ liệu cá nhân.

.....

.....

4. Quy trình tiền xử lý, làm sạch, chuẩn hóa hoặc tổ chức dữ liệu

Nội dung trình bày: Mô tả ngắn quy trình xử lý dữ liệu trước khi đưa vào mô hình hoặc sản phẩm, gồm: lựa chọn dữ liệu, loại bỏ dữ liệu sai lệch, làm sạch, chuẩn hóa, phân loại, gán nhãn hoặc tổ chức dữ liệu, nếu có.

.....

.....

5. Thuật toán, mô hình, phương pháp hoặc công cụ trí tuệ nhân tạo được sử dụng

Nội dung trình bày: Liệt kê thuật toán, mô hình, phương pháp hoặc công cụ trí tuệ nhân tạo đã sử dụng; nêu vai trò của từng thành phần trong quá trình xây dựng, vận hành sản phẩm.

.....

.....

6. Quy trình huấn luyện, tinh chỉnh, tích hợp hoặc khai thác mô hình (nếu có)

Nội dung trình bày: Mô tả ngắn cách đội thi huấn luyện, tinh chỉnh, tích hợp hoặc khai thác mô hình trí tuệ nhân tạo; nêu dữ liệu đầu vào, cách thiết lập, cách kiểm tra và điều chỉnh mô hình (nếu có).

.....

.....

7. Chỉ số, phương pháp hoặc tiêu chí đánh giá kết quả

Nội dung trình bày: Nêu các chỉ số, phương pháp hoặc tiêu chí được sử dụng để đánh giá hiệu quả của sản phẩm; có thể trình bày kết quả định lượng, kết quả định tính, phản hồi người dùng hoặc tiêu chí so sánh phù hợp.

.....

.....

8. Kết quả thử nghiệm, phân tích ưu điểm, hạn chế và khả năng mở rộng

Nội dung trình bày: Trình bày kết quả thử nghiệm sản phẩm; nêu ưu điểm, hạn chế trong quá trình thử nghiệm; đánh giá khả năng mở rộng, nâng cấp hoặc áp dụng sản phẩm trong phạm vi lớn hơn.

.....

.....

9. So sánh với phương án hoặc mô hình cơ sở, phân tích đóng góp của các thành phần trong hệ thống (nếu có)

Nội dung trình bày: So sánh sản phẩm với phương án, mô hình, công cụ hoặc cách làm tương tự, nếu có; nêu điểm mới, điểm cải tiến và vai trò đóng góp của các thành phần chính trong hệ thống.

.....

.....

10. Kiến trúc hệ thống và phương án triển khai

Nội dung trình bày: Trình bày sơ đồ hoặc mô tả ngắn kiến trúc hệ thống, các thành phần chính, luồng xử lý và phương án triển khai sản phẩm trong môi trường thử nghiệm hoặc thực tế.

.....

.....

11. Phân tích rủi ro, yêu cầu bảo mật, đạo đức trí tuệ nhân tạo và an toàn dữ liệu

Nội dung trình bày: Nêu các rủi ro có thể phát sinh khi sử dụng sản phẩm; biện pháp bảo mật, bảo vệ dữ liệu; phương án kiểm soát đầu ra; yêu cầu về đạo đức trí tuệ nhân tạo, quyền riêng tư và an toàn thông tin.

.....

.....

12. Hướng phát triển, hoàn thiện và khả năng ứng dụng trong thực tiễn

Nội dung trình bày: Nêu định hướng hoàn thiện sản phẩm trong thời gian tới; khả năng triển khai, mở rộng, duy trì hoặc ứng dụng sản phẩm trong học tập, đời sống, sản xuất, quản lý, dịch vụ công, phát triển kinh tế - xã hội hoặc phục vụ cộng đồng.

.....

.....

13. Lịch sử câu lệnh và hình ảnh minh chứng quá trình phát triển sản phẩm từ bản nháp đến khi hoàn thiện

Nội dung trình bày: Đường liên kết đến thư mục Google Drive chứa lịch sử câu lệnh, hình ảnh minh chứng quá trình phát triển sản phẩm, tài liệu kỹ thuật, mã nguồn hoặc minh chứng liên quan; bắt buộc mở quyền truy cập trước khi nộp.

.....

.....

.....

....., ngày tháng năm 2026

Đại diện đội thi

(Ký, ghi rõ họ tên)