

THÔNG BÁO SỐ 1
Về việc điều chỉnh thể lệ Cuộc thi “Vietnamese Student HackAthon 2026”

Kính gửi: Ban Thư ký Hội Sinh viên Việt Nam các tỉnh, thành phố

Thực hiện kế hoạch số 20 - KH/TWHSV ngày 22/5/2026 của Ban Thư ký Trung ương Hội Sinh viên về việc tổ chức Cuộc thi “Vietnamese Student HackAthon 2026”, Ban Thư ký Trung ương Hội Sinh viên thông báo về việc điều chỉnh thể lệ cuộc thi, cụ thể như sau:

- Bổ sung đối tượng tham gia dự thi tại Bảng A - Explorer là **học sinh** đang học tập tại các trường trung học phổ thông, trung tâm giáo dục nghề nghiệp - giáo dục thường xuyên trên cả nước.

- Điều chỉnh đề tài số 3 Bảng B - Challenger thành: “*Ứng dụng AI để tạo ra 1 sản phẩm dịch vụ ngân hàng mới*”.

- Điều chỉnh và bổ sung Giải thưởng:

+ 05 giải dành cho 05 tỉnh/ thành phố có số lượng bài dự thi tham gia Bảng A và Bảng B nhiều nhất (tối thiểu 20.000 bài dự thi/ đơn vị) gồm: Bằng khen của Trung ương Hội sinh viên Việt Nam và phần thưởng trị giá 10.000.000 đồng/ giải.

+ 05 giải dành cho 05 trường có số lượng bài dự thi tham gia Bảng A và Bảng B nhiều nhất (tối thiểu 10.000 bài dự thi/ đơn vị) gồm: Bằng khen của Trung ương Hội sinh viên Việt Nam và phần thưởng trị giá 5.000.000 đồng/ mỗi giải.

(Có Thể lệ chi tiết kèm theo)

Ban Thư ký Trung ương Hội Sinh viên đề nghị Ban Thư ký Hội Sinh viên Việt Nam các tỉnh, thành phố tích cực đẩy mạnh công tác tuyên truyền, triển khai để học sinh, sinh viên tham gia Cuộc thi.

Trân trọng.

TL. BAN THƯ KÝ
TRUNG ƯƠNG HỘI SINH VIÊN VIỆT NAM
CHÁNH VĂN PHÒNG

Nơi nhận:

- Như trên;
- Thường trực TW HSVVN (đề b/c);
- Lưu VP.



Lê Tuấn Anh

THỂ LỆ

Cuộc thi “Vietnamese Student Hackathon” năm 2026

I. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI

- Học sinh đang học tập tại các trường trung học phổ thông, trung tâm giáo dục nghề nghiệp - giáo dục thường xuyên trên cả nước.

- Sinh viên hệ chính quy hiện đang học tập tại các đại học, học viện, trường đại học, cao đẳng trên toàn quốc, sinh viên Việt Nam tại nước ngoài.

Thí sinh có thể đăng ký thi theo hình thức cá nhân hoặc theo đội, tối đa 05 thành viên mỗi đội (đã bao gồm người hướng dẫn (nếu có), không giới hạn độ tuổi người hướng dẫn).

II. NỘI DUNG

A. BẢNG A - EXPLORER

Cá nhân dự thi sẽ lựa chọn một tình huống hoặc vấn đề thực tiễn của bản thân (trong học tập, sinh hoạt, công tác Đoàn - Hội...) và trình bày cách ứng dụng các công cụ AI (như ChatGPT, Gemini, Copilot...) để giải quyết. Bài dự thi được nộp trực tuyến dưới dạng một báo cáo ngắn (tối đa 500 từ), yêu cầu thể hiện rõ tư duy đặt câu lệnh (prompt), có dấu ấn cá nhân hóa và làm nổi bật được hiệu quả thực tế mang lại.

(Cá nhân dự thi là học sinh các trường trung học phổ thông, trung tâm giáo dục nghề nghiệp - giáo dục thường xuyên trên cả nước; sinh viên hệ chính quy hiện đang học tập tại các đại học, học viện, trường đại học, cao đẳng trên toàn quốc, sinh viên Việt Nam tại nước ngoài. Mỗi cá nhân tham gia có thể gửi nhiều bài dự thi).

B. BẢNG B - CHALLENGER

Mỗi đội thi phát triển một AI dùng hệ sinh thái sẵn có của Ban Tổ chức. Các đội sẽ xây dựng một giải pháp AI ở cấp độ MVP (Minimum Viable Product - Sản phẩm khả thi tối thiểu), dựa trên ý tưởng do chính đội đề xuất và ứng dụng bộ API đa lĩnh vực được Ban tổ chức cung cấp. Ý tưởng cần hướng tới giải quyết các bài toán thực tiễn thuộc những lĩnh vực trọng điểm, theo một trong những đề tài dưới đây:

1. Phát triển giải pháp AI phục vụ đổi mới giáo dục/ cá nhân hóa học tập, hỗ trợ giáo viên/ nâng cao hiệu quả quản lý của nhà trường.

2. Ứng dụng AI để xây dựng, phát triển nội dung số/ nâng cao tương tác người xem/ cải thiện hiệu quả vận hành của cơ quan truyền thông, báo chí, truyền hình.

3. Ứng dụng AI để tạo ra 1 sản phẩm dịch vụ ngân hàng mới.

- Bối cảnh: Ngành tài chính - ngân hàng đang bước vào giai đoạn chuyển đổi số toàn diện, nơi các sản phẩm dịch vụ truyền thống dần bị bão hòa và cạnh tranh gay gắt về giá hay tính năng cơ bản. Khách hàng thế hệ mới (Digital Natives) không chỉ đòi hỏi sự nhanh chóng mà còn yêu cầu tính cá nhân hóa cao độ và trải

nghiệm liền mạch trên mọi điểm chạm số. Việc ứng dụng AI không còn là một lựa chọn công nghệ, mà đã trở thành chìa khóa cốt lõi để tái cấu trúc, tạo ra những sản phẩm dịch vụ ngân hàng thế hệ mới mang tính "dự báo" và "thấu hiểu" (đặc biệt để thu hút tệp khách hàng trẻ, thế hệ luôn tìm kiếm các trải nghiệm mang tính cá nhân hoá, trực quan và truyền cảm hứng).

4. Xây dựng giải pháp AI hỗ trợ công tác khám chữa bệnh/ tối ưu vận hành cơ sở y tế/ nâng cao trải nghiệm người bệnh.

5. Phát triển giải pháp AI hỗ trợ đổi mới, nâng cao hiệu quả công tác Hội và phong trào sinh viên, tối ưu hóa quy trình quản lý, đánh giá, xét chọn danh hiệu “Sinh viên 5 tốt cấp Trung ương”

- Bối cảnh: Phong trào “Sinh viên 5 tốt” là hoạt động chủ đạo nhằm xây dựng thế hệ sinh viên toàn diện. Hàng năm có một số lượng rất lớn hồ sơ “Sinh viên 5 tốt”, “Tập thể sinh viên 5 tốt” gửi về cấp Trung ương, đòi hỏi rất nhiều thời gian và công sức để thu thập, phân loại, đối chiếu các minh chứng khác nhau. Năm bắt định hướng ứng dụng chuyển đổi số vào triển khai phong trào, rất cần xây dựng một trợ lý ảo tích hợp vừa hỗ trợ sinh viên giải đáp thắc mắc, khó khăn trong quá trình phấn đấu, rèn luyện vừa hỗ trợ quy trình xét chọn danh hiệu để tối ưu hóa thời gian và hiệu suất làm việc.

6. Phát triển giải pháp AI giúp cơ quan nhà nước nâng cao năng suất xử lý hồ sơ, tăng tính minh bạch, cải thiện dịch vụ và sự hài lòng của người dân, hướng tới hiệu quả quản trị điều hành.

- Bối cảnh: Hiện nay, Nhà nước đang đẩy mạnh cung cấp dịch vụ công trực tuyến. Tuy nhiên vẫn gặp phải một số khó khăn do nhiều quy trình hiện nay chưa thực sự số hóa 100% quy trình. Bên cạnh đó, ngôn ngữ hành chính thường phức tạp, giao diện chưa thân thiện khiến người dân (đặc biệt là người lớn tuổi, người khuyết tật,...) gặp khó khăn khi tiếp cận. Đồng thời, các cán bộ tại bộ phận một cửa vẫn chịu áp lực lớn khi phải kiểm tra hồ sơ thủ công, trong khi các công cụ hỗ trợ hiện tại (như chatbot hỏi đáp) ở nhiều địa phương vẫn còn hạn chế. Từ những thực tế trên, cấp thiết cần các giải pháp AI hỗ trợ giao tiếp hoàn toàn bằng giọng nói, hỗ trợ khai thông tin, nộp giấy tờ bản mềm, đánh giá mức độ hài lòng của người dân thông qua camera tích hợp AI tại điểm thực hiện,...

C. BẢNG C - INNOVATOR

Cá nhân/đội thi tập trung vào việc sử dụng các mô hình ngôn ngữ lớn để thiết kế AI Agent xử lý đa tác vụ.

III. ĐĂNG KÝ THAM GIA

A. BẢNG A - EXPLORER

1. Nhiệm vụ:

Cá nhân dự thi sẽ lựa chọn một tình huống hoặc vấn đề thực tiễn của bản thân (trong học tập, sinh hoạt, công tác Đoàn - Hội...) và trình bày cách ứng dụng

các công cụ AI (như ChatGPT, Gemini, Copilot...) để giải quyết. Bài dự thi được nộp trực tuyến dưới dạng một báo cáo ngắn (tối đa 500 từ), yêu cầu thể hiện rõ tư duy đặt câu lệnh (prompt), có dấu ấn cá nhân hóa và làm nổi bật được hiệu quả thực tế mang lại.

Thời gian dự thi: Từ ngày 02/6 - 03/7/2026.

2. Yêu cầu đầu ra:

Thí sinh nộp bài dự thi trực tuyến qua website: hackaithon.vsds.vn. Một bài dự thi hợp lệ bắt buộc phải đạt những yêu cầu sau:

Bản báo cáo (*trình bày theo file .docx, .pptx, ... được lưu dưới định dạng .pdf*) chứng minh sự đáp ứng các tiêu chí của cuộc thi, gồm các nội dung:

- + Thông tin thí sinh dự thi (Họ và tên, trường, số điện thoại liên lạc, ...)
- + Đặt vấn đề mà bản thân gặp phải và định hướng giải quyết khi sử dụng AI;
- + Cung cấp đầy đủ minh chứng Prompt (câu lệnh), đặc biệt khuyến khích báo cáo chi tiết quy trình xây dựng, điều chỉnh câu lệnh để đạt được kết quả tối ưu nhất.

- + Hiệu quả đạt được và bài học rút ra cho bản thân.

3. Tiêu chí đánh giá:

Nhóm tiêu chí	Mô tả	Điểm
1. Ý tưởng và vấn đề thực tiễn	- Vấn đề được chọn có tính chân thực cao, gần gũi với đời sống sinh viên, có ý nghĩa thiết thực khi được xử lý và giải quyết.	30 điểm
2. Cách sử dụng AI (Prompt và tư duy)	- Báo cáo đầy đủ về công cụ AI đã sử dụng, minh chứng các câu lệnh đã sử dụng. - Thể hiện tư duy câu lệnh logic, biết cách đóng vai (role-prompting), cung cấp bối cảnh (context) và định hướng đầu ra (format) rõ ràng cho AI. - Thể hiện được tư duy tương tác hai chiều, biết cách điều chỉnh và cải thiện câu lệnh nhiều lần để AI cho ra kết quả tối ưu nhất thay vì chỉ dùng một câu lệnh chung chung. - Tối ưu công sức, thao tác sử dụng.	40 điểm
3. Tính ứng dụng và hiệu quả	- Kết quả đầu ra từ AI thực sự giải quyết triệt để vấn đề đặt ra ban đầu - Đưa ra được đánh giá cụ thể về mặt hiệu quả (Ví dụ: tiết kiệm được bao nhiêu giờ đồng hồ, điểm số tăng như thế nào, quy trình làm việc được rút gọn ra sao) - Nêu được bài học kinh nghiệm sâu sắc, có khả năng truyền cảm hứng và dễ dàng để các sinh viên khác áp dụng theo.	20 điểm
4. Diễn đạt và trình bày	- Đảm bảo cấu trúc trình bày theo yêu cầu. - Văn phong mạch lạc, lập luận logic, ngôn ngữ rõ ràng và tuyệt đối không mắc lỗi chính tả. - Báo cáo sáng tạo, thể hiện bản sắc cá nhân.	10 điểm

Ban Giám khảo sẽ chấm điểm các bài thi dựa trên bảng tiêu chí và công bố điểm tại website của chương trình trước ngày 10/7/2026.

4. Lưu ý:

Thí sinh được phép sử dụng chính công cụ AI để hỗ trợ, chỉnh sửa và hoàn thiện báo cáo. Tuy nhiên, nội dung bài dự thi bắt buộc phải có dấu ấn cá nhân rõ ràng và là trải nghiệm thật của thí sinh.

Để đảm bảo chất lượng và tính công bằng, minh bạch cho các bài thi, Ban Tổ chức sẽ tiến hành kiểm tra nội dung sao chép, trùng lặp đồng thời kiểm tra và xác minh ngẫu nhiên đối với các bài dự thi đạt kết quả cao thông qua thông tin thí sinh cung cấp.

Các bài dự thi sẽ bị loại trực tiếp nếu vi phạm một trong các trường hợp sau:

- Sao chép, trùng lặp nội dung với thí sinh khác, không chứng minh được quá trình làm bài và tính xác thực của trải nghiệm
- Không cung cấp prompt hợp lệ hoặc prompt không khớp với kết quả đầu ra.

B. BẢNG B - CHALLENGER

1. Vòng 1

- Các đội đăng ký tài khoản trên website <http://hackaithon.vsds.vn>, đăng ký dự thi và nộp ý tưởng từ ngày 02/6 đến ngày 16/6/2026.

- Từ danh mục API mà BTC cung cấp, các đội thi đề xuất một ý tưởng giải pháp AI phù hợp với các lĩnh vực trọng điểm nêu trên.

Bài dự thi bao gồm:

- Bản miêu tả ý tưởng (*trình bày theo file .docx, .pptx, ... được lưu dưới định dạng .pdf*) chứng minh sự đáp ứng các tiêu chí của cuộc thi, gồm các nội dung:

- + Tên sản phẩm, dự án;
- + Thông tin đội thi (Thông tin thành viên, trường, số điện thoại liên lạc, ...)
- + Đặt vấn đề và cách giải quyết;
- + Thiết kế tổng quan;
- + Phương hướng triển khai;
- + Video thuyết minh (*không bắt buộc*).

Tiêu chí đánh giá

Nhóm tiêu chí	Mô tả	Điểm
1. Tính phù hợp đề bài	<ul style="list-style-type: none">- Bám sát đề bài của Ban tổ chức- Phân tích pain - point của khách hàng mục tiêu và người dùng cuối (có sử dụng số liệu thực tế để chứng minh)- Nêu lý do “vì sao AI” cho bài toán này	25 điểm
2. Tính đổi mới và khác biệt	<ul style="list-style-type: none">- Ý tưởng mới so với giải pháp đang có trên thị trường/ thư viện open-source. Tiêu chí đạt khi chứng minh không có sản phẩm	20 điểm

	tương tự hoặc khác biệt $\geq 30\%$ tính năng cốt lõi. - So sánh và phân tích với giải pháp tương tự hiện có để chứng minh tính đổi mới và khác biệt	
3. Tính khả thi	- Nguồn dữ liệu và nhân lực hợp pháp - Kỹ thuật build/ deploy khả thi - Ước tính chi phí hạ tầng và vận hành - Đảm bảo an toàn bảo mật và tính pháp lý theo pháp luật hiện hành tại Việt Nam - Lộ trình GTM dự kiến/ road map giải pháp sau cuộc thi	25 điểm
4. Tác động dự kiến	- Lợi ích xã hội/ kinh doanh mà giải pháp mang lại - Ước tính TAM-SAM-SOM hoặc số người dùng tiềm năng - Phân tích ưu thế cạnh tranh của ý tưởng khi triển khai trên thị trường - Mô hình doanh thu/ giá trị mang lại	20 điểm
5. Chất lượng hồ sơ	- Proposal trình bày logic - Sơ đồ kiến trúc minh họa (wireframe figma) - Ngôn ngữ rõ ràng, không lỗi chính tả	10 điểm

Dựa trên các tiêu chí đánh giá, Ban Giám khảo sẽ chọn ra tối đa 20 tác phẩm vào Vòng 2, công bố trước ngày 26/6/2026.

2. Vòng 2

- Từ ngày 26/6 - 03/7/2026, các đội thi Các đội thi tiếp tục phát triển ý tưởng đã được chọn thành sản phẩm MVP có thể trình diễn và kiểm thử. Ban Tổ chức sắp xếp Mentor tham gia tư vấn trực tiếp, hỗ trợ các đội và cung cấp tài nguyên API để tích hợp module AI, hỗ trợ hoàn thiện tối đa sản phẩm.

Danh sách API được cung cấp:

STT	API cung cấp	Mô tả
1	VNPT eKYC	Nền tảng định danh và xác thực điện tử
1.1	OCR	OCR bóc tách thông tin giấy tờ tùy thân
1.2	Liveness card Liveness face Mask face	Kiểm tra giấy tờ thật giả Kiểm tra khuôn mặt thật giả Kiểm tra khuôn mặt che
1.3	Compare face	So sánh 2 khuôn mặt
2	vnFace	Nền tảng điểm danh nhận diện khuôn mặt
2.1	Dịch vụ vnface	Xây dựng và quản lý face Lấy lịch sử check in điểm danh

		Gửi thông báo các kênh OTT
3	VNPT SmartVoice	Nền tảng giọng nói thông minh
3.1	Text to Speech	Text to Speech
3.2	Speech to Text	Speech to Text
3.3	Tóm tắt cuộc gọi	Tóm tắt nội dung từ các cuộc hội thoại
4	VNPT Smartbot	Nền tảng khởi tạo chatbot AI
4.1	Dịch vụ Smartbot	Nhận diện ý định và trả lời theo kịch bản
4.2	Dịch vụ Smartbot nâng cao	Hỏi đáp dung LLM
5	VNPT SmartReader	Nền tảng xử lý văn bản thông minh
5.1	OCR	Nhận dạng ký tự quang học
5.2	Bóc tách thông tin	Bóc tách thông tin
6	vnSocial	Nền tảng lắng nghe Mạng xã hội
6.1	Tài khoản	Lấy thông tin trending trên MXH
6.2	Phân tích cảm xúc	Phân tích cảm xúc trong bình luận, bài đăng trên MXH
7	VNPT SmartUX	Nền tảng tăng trải nghiệm người dùng UI/UX
7.1	Dịch vụ SmartUX	Thu thập và trực quan hóa tương tác người dùng trên web/app tích hợp
8	VNPT SmartVision	Nền tảng nhận diện và xử lý hình ảnh
8.1	Phát hiện người	Phát hiện người trong khung hình/video
8.2	Phát hiện biển số, phương tiện	Phát hiện biển số xe và phương tiện di chuyển trong giao thông
8.3	Nhận diện khuôn mặt	Nhận diện và phát hiện khuôn mặt người xuất hiện trong khung hình, video

- Trong quá trình triển khai hoàn thiện, mentor đánh giá sản phẩm các đội dựa trên hiệu quả làm việc, mức độ khả thi và độ hiểu của tác giả về sản phẩm để chọn ra tối đa 06 đội xuất sắc nhất vào vòng Chung kết.

Tiêu chí đánh giá:

Nhóm tiêu chí	Mô tả	Điểm
1. Hoàn thiện sản phẩm	<ul style="list-style-type: none"> - Demo MVP - Repo + hướng dẫn cài đặt 1-lệnh - Script test tự động/ pass - Ổn định (không lỗi, chạy ≥ 3 lần) - Đảm bảo an toàn thông tin và bảo mật dữ liệu 	20 điểm
2. Trải nghiệm người dùng	<ul style="list-style-type: none"> - Xác định và hiểu rõ đối tượng mục tiêu - Đáp ứng các nhu cầu chính của đối tượng mục tiêu 	20 điểm

	<ul style="list-style-type: none"> - Hoạt động trên thiết bị ưu tiên của đối tượng mục tiêu - Tối ưu công sức, thao tác sử dụng - Tối ưu giao diện người dùng (user interface) và khả năng tiếp cận (accessibility) - Đảm bảo tính nhất quán - Thiết kế trải nghiệm dựa trên cơ sở dữ liệu (data), các tiêu chuẩn thiết kế (principles) - Xây dựng bộ chỉ số đo lường trải nghiệm (UX Metrics) và lộ trình liên tục tối ưu (Plan) khi sản phẩm được đưa ra thị trường. 	
3. Khả năng triển khai và mở rộng	<ul style="list-style-type: none"> - Tính tối ưu trên các hạ tầng - Phương án tăng cường khi mở rộng quy mô 	20 điểm
4. Chiến lược Go-to-market	<ul style="list-style-type: none"> - Xác định phân khúc khách hàng và mô hình doanh thu. - Chiến lược định giá, doanh thu và chi phí trên mỗi đơn vị tính của sản phẩm (requests, packages, ...). - Kênh phân phối/ đối tác/ alliances. - Chiến thuật truyền thông giải pháp. - Lộ trình mở rộng quy mô thị trường trong 12 tháng. 	25 điểm
5. Tính nâng cấp	<ul style="list-style-type: none"> - Cải tiến so với bản mô tả vòng 1 - Phản hồi của mentor được áp dụng - Bổ sung tính năng phụ hữu ích 	10 điểm

3. Vòng 3 - Chung kết

- HackAlthon:

+ **Thời gian:** Dự kiến ngày 14, 15/7/2026.

+ **Địa điểm:** Dự kiến tại Hà Nội

(Ban Tổ chức sẽ hỗ trợ chi phí ăn nghỉ, đi lại đối với các đội tham dự chung kết không ở trên địa bàn tổ chức.)

+ **Hình thức:** Các đội thi tham gia HackAlthon tập trung tại địa điểm chỉ định của Ban Tổ chức trong 24 giờ để tập trung giải quyết một nhiệm vụ bí mật dựa trên những kiến thức, kỹ năng và kinh nghiệm đã được rèn luyện và đúc kết cùng các Mentor của BTC. Kết quả của HackAlthon được BGK đánh giá dựa trên bộ tiêu chí với tổng điểm tối đa là 20 điểm.

- **Đêm chung kết:** Top 6 đội thi sẽ trình bày sản phẩm trước BGK trong đêm chung kết để tìm ra đội thắng cuộc.

+ **Tiêu chí đánh giá**

Nhóm tiêu chí	Mô tả	Điểm
Pitching và trả lời câu hỏi của Ban giám khảo	<ul style="list-style-type: none"> - Mỗi đội có tối đa 10 phút trình bày giới thiệu sản phẩm (5) - Live-demo sản phẩm hấp dẫn, thu hút (5) - Trả lời câu hỏi của Ban Giám khảo và câu hỏi phản biện từ các đội thi khác. (5) - Đáp ứng yêu cầu về thời gian (5) 	20 điểm

- **Kết quả chung cuộc:** Điểm tổng kết được tính bằng tổng điểm của phần thi HackAlthon và phần thi Đêm chung kết.

C. BẢNG C - INNOVATOR

1. Vòng 1

- Các đội đăng ký tài khoản trên website <http://hackaithon.vsds.vn>, đăng ký dự thi từ ngày 02/6/2026 - 23/6/2026.

- Các mô hình có thể sử dụng:

1. Large Language Model (LLM)
 - a. Qwen3.5 Series (Các model \leq 9B)
 - b. Gemma-4 Series
2. Mô hình Embedding/Rerank
 - a. BGE-m3
 - b. Qwen-Rerank

Yêu cầu đầu ra:

- Docker Container: Docker hub.
- Entry-point: Đọc `public_test.csv` hoặc `private_test.csv` tại `/data`, ghi `pred.csv` vào `/output` với hai cột: `qid,answer (A/B/C/D)`.
- Github chứa code và các chạy reproduce kết quả trong container.
- Tài liệu thuyết minh phương pháp: Định dạng tùy chọn với mục tiêu thể hiện được rõ nhất tính sáng tạo, hiệu quả của chiến lược tối ưu mô hình đã lựa chọn.

Kết quả: Các cá nhân/đội thi xem trực tiếp kết quả trên leaderboard. Trong vòng 72h kể từ khi kết thúc vòng 1, các cá nhân/đội thi phải gửi đầy đủ tài liệu được BTC yêu cầu trong mục “Yêu cầu đầu ra”. Các đội thi không gửi lại theo thời hạn sẽ tự động bị loại khỏi cuộc thi.

2. Vòng 2

- Ngày 26/6/2026: Đội thi nộp phiên bản Docker cuối cùng đã được tinh chỉnh và sẵn sàng kiểm chứng. BTC sẽ thực hiện đánh giá trên bộ private test gồm 2000 câu hỏi, với các tiêu chí:

- + Độ chính xác (Accuracy)
- + Thời gian inference (Req/s)
- + Tư duy tối ưu & sáng tạo

- Từ 26/6 - 03/7/2026, Ban Tổ chức tiến hành đánh giá sản phẩm và chọn ra top 6 đội tốt nhất theo các tiêu chí

Nhóm tiêu chí	Mô tả	Điểm
1. Accuracy	Điểm Accuracy được xác định bằng công thức: $a / \text{num_private_sample} * 100\% * 70$ Trong đó: a - số câu trả lời đúng	80 điểm
2. Thời gian inference	Đội thi có thời gian inference nhanh nhất đạt điểm tối đa (10 điểm). Các đội xếp tiếp theo được xác định điểm bằng công thức: $y/x * 100\% * 10$ Trong đó: y: Thời gian inference của đội được đánh giá x: Thời gian inference của đội nhanh nhất	10 điểm
3. Ý tưởng	Điểm tính trên đánh giá về phương pháp tối ưu sáng tạo, hiệu quả, khả thi của dự án	10 điểm

3. Vòng 3

- **Thời gian:** Dự kiến ngày 15/7/2026

- **Hình thức:** Trực tuyến, mỗi đội có tối đa 08 phút trình bày giới thiệu sản phẩm.

+ Live-demo sản phẩm hấp dẫn, thu hút

+ Trả lời câu hỏi của Ban Giám khảo và câu hỏi phản biện từ các đội thi.

V. GIẢI THƯỞNG

A. BẢNG A - EXPLORER

- 01 Giải Nhất: 3.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam.

- 01 Giải Nhì: 2.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam.

- 01 Giải Ba: 1.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam.

- 5 giải Khuyến khích: 500.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam

B. BẢNG B - CHALLENGER

- 01 Giải Nhất: 20.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

- 01 Giải Nhì: 15.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

- 01 Giải Ba: 10.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ

- 03 Giải Khuyến khích: 5.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

- 01 Giải Đội thi được yêu thích nhất: 5.000.000 đồng, Giấy chứng nhận của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

C. BẢNG C - INNOVATOR

- 01 Giải Nhất: 20.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

- 01 Giải Nhì: 15.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

- 01 Giải Ba: 10.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ

- 03 Giải Khuyến khích: 5.000.000 đồng, Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam và giải thưởng từ nhà tài trợ.

D. KHEN THƯỞNG TẬP THỂ

- 05 giải dành cho 05 tỉnh/ thành phố có số lượng bài dự thi tham gia Bảng A và Bảng B nhiều nhất (tối thiểu 20.000 bài dự thi/ đơn vị) gồm: Bằng khen của Trung ương Hội sinh viên Việt Nam và phần thưởng trị giá 10.000.000 đồng/ giải.

- 05 giải dành cho 05 trường có số lượng bài dự thi tham gia Bảng A và Bảng B nhiều nhất (tối thiểu 10.000 bài dự thi/ đơn vị) gồm: Bằng khen của Trung ương Hội sinh viên Việt Nam và phần thưởng trị giá 5.000.000 đồng/ mỗi giải.

VI. QUY ĐỊNH KHÁC

- Sản phẩm dự thi không phải là đối tượng tranh chấp bản quyền tác giả.

- Các đội thi phải chịu trách nhiệm về sở hữu trí tuệ của sản phẩm, sự chính xác của thông tin trong hồ sơ cung cấp cho Ban Tổ chức.

- Ban Tổ chức được quyền sử dụng các thông tin về đội thi và dự án trong công tác truyền thông; được quyền chụp ảnh, quay phim, ghi âm lại trong quá trình tổ chức.

- Trong quá trình tổ chức Cuộc thi, nếu gặp những vấn đề phát sinh ngoài quy định của Thể lệ này, Ban tổ chức sẽ xem xét sửa đổi, bổ sung cho phù hợp với tình hình thực tiễn và thông báo tới các đơn vị, các đội thi.

Thông tin chi tiết liên hệ:

- Đồng chí Nguyễn Tuấn Hùng - Cán bộ Trung tâm Hỗ trợ và Phát triển Sinh viên Việt Nam, SĐT: 0384.791.202; email: hackathon@vsds.vn