

KẾ HOẠCH

Tổ chức cuộc thi lập trình Makerthon lần 3 - năm 2019

Chủ đề: “Ứng dụng dùng trên thiết bị di động”

I. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU

1. Mục đích:

- Khuyến khích, tạo cơ hội cho học sinh, sinh viên học tập, nghiên cứu khoa học, làm chủ công nghệ thông tin;
- Phát động phong trào sáng tạo, giao lưu, qua đó phát hiện, tập hợp những năng khiếu trẻ về tin học góp phần phát triển nguồn nhân lực đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước, góp phần tham gia thực hiện các chương trình đột phá của thành phố.

2. Yêu cầu:

- Đảm bảo thông tin về cuộc thi được triển khai rộng rãi đến học sinh, sinh viên trong cả nước;
- Công tác tổ chức phải đảm bảo tính minh bạch, khách quan, hiệu quả, an toàn và tiết kiệm.

II. ĐỐI TƯỢNG – SỐ LƯỢNG – THỜI GIAN

1. Đối tượng:

- Học sinh, sinh viên đang theo học tại các trường THPT, trung tâm GDNN-GDTX, Trung cấp, Cao đẳng, Đại học, Học viện trên toàn quốc;
- Trường hợp thí sinh dự thi là học sinh, sinh viên ở các tỉnh thành khác nếu được chọn vào vòng chung kết thì thí sinh phải tự chuẩn bị kinh phí di chuyển đến thành phố Hồ Chí Minh, Ban tổ chức hỗ trợ kinh phí ăn, nghỉ theo chương trình của cuộc thi.

2. Số lượng:

- Các thí sinh có thể đăng ký dự thi theo tư cách cá nhân hoặc nhóm. Mỗi nhóm được phép đăng ký tối đa 03 thành viên dự thi.
- Không giới hạn số lượng nhóm tham gia vòng thi tìm kiếm ý tưởng. Mỗi nhóm chỉ được đăng ký tối đa 02 ý tưởng và mỗi cá nhân đăng ký tham gia dự thi ở 01 nhóm duy nhất.

3. Thời gian:

- Vòng trắc nghiệm kiến thức và tìm kiếm ý tưởng: từ ngày 09/9 đến ngày 31/10/2019;
- Vòng chọn lọc ý tưởng, công bố ý tưởng được vào vòng chung kết và thực hiện ý tưởng: từ ngày 01/11 đến ngày 04/11/2019;
- Tập huấn cùng chuyên gia: từ ngày 05/11 đến ngày 10/11/2019;
- Vòng chung kết và thực hiện ý tưởng: từ ngày 15/11 đến ngày 17/11/2019;
- Lễ Tổng kết trao giải dự kiến tổ chức trong Liên hoan Tuổi trẻ sáng tạo TP. Hồ Chí Minh lần 10 năm 2019.

III. NỘI DUNG – HÌNH THỨC THI

1. Nội dung thi:

- Cuộc thi lập makerthon là cuộc thi lập trình tập trung trong thời gian 48 giờ với mục đích tạo ra các sản phẩm công nghệ thông tin ứng dụng trên thiết bị di động với hệ điều hành Android, iOS.

2. Hình thức thi:

Cuộc thi sẽ được triển khai qua 02 giai đoạn:

2.1 Giai đoạn 1: Trắc nghiệm kiến thức, tìm kiếm và chọn lọc ý tưởng (từ ngày 09/9 đến ngày 04/11/2019)

- Các thí sinh đăng ký thực hiện bài trắc nghiệm kiến thức về công nghệ thông tin, về kỹ năng lập trình, các ứng dụng dùng trên thiết bị di động,... tại website: www.thitructuyen.khoahoctre.com.vn

- Các thí sinh, nhóm thí sinh đăng ký hồ sơ dự thi và nội dung ý tưởng tham gia tại website chính thức của cuộc thi www.makerthon.vn

- Trong thời gian đăng ký các thí sinh, nhóm thí sinh có quyền chỉnh sửa, thay đổi nội dung ý tưởng tham gia, Ban tổ chức chỉ chấp nhận bản cập nhật cuối cùng trước ngày 31/10/2019;

- Kết thúc vòng tìm kiếm ý tưởng, Ban tổ chức sẽ chọn 40 đội có ý tưởng tốt nhất để tham gia vòng thi chung kết và thực hiện ý tưởng;

- Thời gian công bố những ý tưởng vào vòng chung kết và thực hiện ý tưởng: dự kiến ngày 04/11/2019.

2.2 Giai đoạn 2: Tập huấn cùng chuyên gia, vòng chung kết và tổng kết trao giải (từ ngày 05/11 đến ngày 01/12/2019)

- Sau khi công bố danh sách 40 đội được tham gia vòng chung kết, BTC sẽ tổ chức các buổi tập huấn cùng chuyên gia để các thí sinh, nhóm thí sinh có thêm những kiến thức, kỹ năng tốt nhất tham gia vòng chung kết và thực hiện ý tưởng.

- Tổ chức vòng chung kết cuộc thi từ ngày 15/11 đến 17p/11/2019, các đội sẽ tập trung tập trình tạo sản phẩm trong vòng 48 giờ tại địa điểm mà Ban tổ chức thông báo;

- Hội đồng sẽ tiến hành chấm sản phẩm sau khi kết thúc 48 giờ lập trình của các đội;

- Lễ tổng kết và trao giải dự kiến sẽ được tổ chức trong Liên hoan Tuổi trẻ sáng tạo TP. Hồ Chí Minh lần 10 năm 2019.

IV. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

- 01 giải Vô địch: 20.000.000 đồng và bằng khen của Thành Đoàn thành phố Hồ Chí Minh;

- Các giải khuyến khích: tiền thưởng và bằng khen của Thành Đoàn thành phố Hồ Chí Minh;

- Dựa vào chất lượng sản phẩm và kết quả họp Hội đồng, Ban tổ chức sẽ có sự điều chỉnh cơ cấu giải thưởng.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Cấp thành phố:

1.1 Thành lập Ban tổ chức:

- *Trưởng ban:*

+ Đ/c Đoàn Kim Thành - UV BTV Thành Đoàn, Giám đốc Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

- *Phó ban:*

+ Đ/c Trần Đức Sự - Phó Giám đốc Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Hồ Tấn Đạt – Phó Giám đốc Nhà Văn Hóa Sinh Viên TP. Hồ Chí Minh;

- *Cùng các thành viên:*

+ Đ/c Ngô Thị Tú Trinh - Trưởng phòng Phát triển phong trào sáng tạo, Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Đặng Lê Tiến Hưng - Phó phòng phát triển phong trào sáng tạo, Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Nguyễn Thanh Luân - Phó phòng truyền thông và dịch vụ khoa học công nghệ, Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Lê Văn Cường - Cán bộ TT Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Bạch Văn Lắm - Cán bộ TT Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ;

+ Đ/c Hoàng Thị Cẩm Chương - Cán bộ TT Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ.

+ Đ/c Mai Thị Thu Diễm – Nhân viên phòng Khoa học Giáo dục, Nhà Văn Hóa Sinh Viên TP. Hồ Chí Minh;

+ Đ/c Nguyễn Thảo Nguyên - Nhân viên phòng Khoa học Giáo dục, Nhà Văn Hóa Sinh Viên TP. Hồ Chí Minh;

1.2 Nhiệm vụ của Ban tổ chức:

- Xây dựng, triển khai kế hoạch đến các cơ sở Đoàn trực thuộc Thành Đoàn;
- Tiếp nhận hồ sơ đăng ký, thành lập hội đồng chấm sản phẩm dự thi và tổ chức tuyên dương, trao thưởng;
- Tham mưu phối hợp với các đơn vị liên quan thực hiện chương trình, tham mưu báo cáo kết quả cuộc thi;
- Lên dự trù kinh phí, tổ chức cuộc thi.

2. Cấp cơ sở:

- Triển khai kế hoạch đến các cơ sở Đoàn trực thuộc đơn vị và tiếp nhận đăng ký tham gia dự thi;
- Tùy điều kiện cụ thể, các đơn vị tạo điều kiện hỗ trợ cho các thí sinh, nhóm thí sinh đăng ký tham gia dự thi.

VI. TIẾN ĐỘ THỰC HIỆN

- Tháng 8, 9/2019: Tham mưu kế hoạch, lên dự trù kinh phí; triển khai kế hoạch đến các cơ sở Đoàn;
- Từ 09/9 đến 04/11/2019: Tiếp nhận đăng ký dự thi và tổ chức chọn lọc ý tưởng.
- Từ 05/11 đến 01/12/2019: Tổ chức tập huấn cùng chuyên gia, vòng chung kết Cuộc thi và tổng kết trao giải.

**TM. BAN THƯỜNG VỤ THÀNH ĐOÀN
PHÓ BÍ THƯ**

Nơi nhận:

- Ban Thường vụ Thành Đoàn;
- Ban TNTH Thành Đoàn;
- Hội SVVN TP, Hội LHTNVN TP;
- 24 Quận – Huyện Đoàn và cơ sở Đoàn khu vực trường học;
- Thành viên Ban tổ chức;
- Lưu (VT).



Ngô Minh Hải

THẺ LỆ

Cuộc thi lập trình Makerthon lần 3 – năm 2019

Chủ đề: “Ứng dụng dùng trên thiết bị di động”

(Đính kèm kế hoạch số 163-KH/TĐTN-VP, ngày 16 tháng 9 năm 2019)

Điều 1. GIỚI THIỆU

- Cuộc thi lập trình Makerthon lần 3 – năm 2019 là cuộc thi sáng tạo sản phẩm công nghệ dành cho sinh viên do Thành Đoàn TP. Hồ Chí Minh tổ chức.

- Các đội tham gia dự thi sẽ lập trình liên tục trong 48 giờ để hoàn thiện sản phẩm.

- Đây là cuộc thi nhằm thúc đẩy tinh thần sáng tạo trong lĩnh vực Công nghệ thông tin, đồng thời hỗ trợ phát triển, ươm tạo và hình thành các doanh nghiệp công nghệ trong tương lai.

Điều 2. CHỦ ĐỀ

- Sản phẩm dự thi là những ứng dụng trên thiết bị di động dùng hệ điều hành Android, iOS.

- Sản phẩm có thể là các ứng dụng phục vụ nhu cầu đời sống xã hội hoặc phục vụ cho việc học tập, vui chơi, giải trí của học sinh – sinh viên như: ứng dụng tìm xe buýt, ứng dụng đăng ký thủ tục hành chính, ứng dụng từ điển,...

Điều 3. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI

- Học sinh, sinh viên đang theo học tại các trường THPT, trung tâm GDNN-GDTX, Trung cấp, Cao đẳng, Đại học, Học viện trên toàn quốc;

- Trường hợp thí sinh dự thi là học sinh, sinh viên ở các tỉnh thành khác nếu được chọn vào vòng chung kết thì thí sinh phải tự chuẩn bị kinh phí di chuyển đến thành phố Hồ Chí Minh, Ban tổ chức hỗ trợ kinh phí ăn, nghỉ theo chương trình của cuộc thi.

Điều 4. HÌNH THỨC THAM GIA

Cuộc thi sẽ được triển khai qua 02 giai đoạn:

2.1 Giai đoạn 1: Trắc nghiệm kiến thức, tìm kiếm và chọn lọc ý tưởng (từ ngày 09/9 đến ngày 04/11/2019)

- Các thí sinh đăng ký thực hiện bài trắc nghiệm kiến thức về công nghệ thông tin, về kỹ năng lập trình, các ứng dụng dùng trên thiết bị di động,... tại website: www.thitructuyen.khoahoctre.com.vn

- Các thí sinh, nhóm thí sinh đăng ký hồ sơ dự thi và nội dung ý tưởng tham gia tại website chính thức của cuộc thi www.makerthon.vn

- Trong thời gian đăng ký các thí sinh, nhóm thí sinh có quyền chỉnh sửa, thay đổi nội dung ý tưởng tham gia, Ban tổ chức chỉ chấp nhận bản cập nhật cuối cùng trước ngày 31/10/2019;

- Kết thúc vòng tìm kiếm ý tưởng, Ban tổ chức sẽ chọn 40 đội có ý tưởng tốt nhất để tham gia vòng thi chung kết và thực hiện ý tưởng;
- Thời gian công bố những ý tưởng vào vòng chung kết và thực hiện ý tưởng: dự kiến ngày 04/11/2019.

2.2 Giai đoạn 2: Tập huấn cùng chuyên gia, vòng chung kết và tổng kết trao giải (từ ngày 05/11 đến ngày 01/12/2019)

- Sau khi công bố danh sách 40 đội được tham gia vòng chung kết, BTC sẽ tổ chức các buổi tập huấn cùng chuyên gia để các thí sinh, nhóm thí sinh có thêm những kiến thức, kỹ năng tốt nhất tham gia vòng chung kết và thực hiện ý tưởng.
- Tổ chức vòng chung kết cuộc thi từ ngày 15/11 đến 17/11/2019, các đội sẽ tập trung tập trình tạo sản phẩm trong vòng 48 giờ tại địa điểm mà Ban tổ chức thông báo;
- Hội đồng sẽ tiến hành chấm sản phẩm sau khi kết thúc 48 giờ lập trình của các đội;
- Lễ tổng kết và trao giải dự kiến sẽ được tổ chức trong Liên hoan Tuổi trẻ sáng tạo TP. Hồ Chí Minh lần 10 năm 2019.

Điều 5. QUY TẮC ĐĂNG KÝ VÀ LẬP ĐỘI

- Các đội đăng ký trực tuyến trên website chính thức của cuộc thi: **makerthon.vn**
- Số lượng: từ 1 – 3 thành viên
- Các nhóm đều phải có 01 trưởng nhóm, chịu trách nhiệm đăng ký đầy đủ thông tin các thành viên và đăng ký ý tưởng trước ngày **31/10/2019**.
- Mỗi đội chỉ được đăng ký tối đa 02 ý tưởng.
- Các bản đăng ký không đầy đủ thông tin hoặc nộp sau thời gian quy định sẽ không được Ban tổ chức tiếp nhận.

Điều 6. CÔNG TÁC CHUẨN BỊ

- Các đội hoàn toàn chịu trách nhiệm trong việc chuẩn bị thiết lập công cụ và môi trường lập trình của đội mình.
- Phòng thi đấu của Ban tổ chức đều được trang bị đầy đủ nguồn điện và mạng không dây. Tuy nhiên, để tránh những rủi ro, các đội có thể chuẩn bị các thiết bị hỗ trợ kết nối mạng như USB 3G/4G.
- Các đội được quyền sử dụng lại những thư viện, module hỗ trợ mà đội đã xây dựng và công bố trước đây. Bên cạnh đó, Ban tổ chức khuyến khích các đội sử dụng các API, webservice đã được công bố rộng rãi.
- Các đội cần liệt kê đầy đủ module sử dụng lại và chỉ sử dụng module với mục đích hỗ trợ, không được dùng module làm phần chính của sản phẩm tạo ra trong thời gian thi đấu. Các module này sẽ không được tính điểm khi sử dụng trong phần mềm.

Điều 7. THI ĐẤU VÀ HOÀN THIỆN SẢN PHẨM

- Các đội có 48 giờ để hoàn thiện sản phẩm:
 - + *Thời gian bắt đầu: 10g00 ngày 15/11/2019*
- Các đội được phép sử dụng các nội dung đã chuẩn bị theo Điều 6.
- Sau khi hoàn thiện sản phẩm, các đội nộp toàn bộ mã nguồn theo hướng dẫn của Ban tổ chức.
- Hội đồng chỉ đánh giá phần mã nguồn trọng tâm để thực hiện sản phẩm, phần mã nguồn đó phải do các đội viết trong thời gian thi đấu.
- Sau phân hạng kín, Ban tổ chức sẽ mời những sản phẩm tốt nhất lên trình bày sản phẩm và trả lời câu hỏi từ Hội đồng.
- Sản phẩm dự thi là sản phẩm chưa tham gia các cuộc thi khác; Ban tổ chức có quyền hủy kết quả thi của đội bị phát hiện trường hợp sai phạm, giả mạo, lừa dối.
- Kết quả xếp hạng của các đội sẽ được công bố trong lễ Tổng kết cuộc thi dự kiến tổ chức trong Liên hoan Tuổi trẻ sáng tạo TP. Hồ Chí Minh lần 10 năm 2019.

Điều 8. BAN GIÁM KHẢO

- Hội đồng gồm đại diện các doanh nghiệp về Công nghệ thông tin và những người có tầm ảnh hưởng lớn trong lĩnh vực Công nghệ thông tin, có kinh nghiệm cũng như tâm huyết với nền giáo dục và sự nghiệp phát triển Công nghệ thông tin của đất nước.

Điều 9. TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM

- ***Độ hoàn thiện của sản phẩm:***
 - + Chức năng chính của sản phẩm hoạt động tốt không?
 - + Thiết kế, giao diện của sản phẩm đáp ứng nhu cầu của người sử dụng không?
 - + Sản phẩm có triển khai được ngay không?
- ***Tính sáng tạo:***
 - + Sản phẩm có điểm mới, khác biệt nào?
 - + Sản phẩm này trên thị trường có chưa? Cho biết cách tiếp cận của đội khác với các sản phẩm trước đó như thế nào?
- ***Khả năng ứng dụng, thương mại hóa:***
 - + Điểm nhấn nào của sản phẩm mà đội cho rằng sẽ đáp ứng được nhu cầu sử dụng thực tế?
 - + Sản phẩm có sẵn sàng để khởi nghiệp không?
- ***Giải pháp công nghệ:***
 - + Sản phẩm có dùng công nghệ khó nào không?
 - + Sản phẩm có đưa ra giải pháp công nghệ nào mới không?
- ***Trình bày:***

- + Đội có tự tin khi trình bày không?
- + Các thành viên trong đội có hỗ trợ nhau không?

Điều 10. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

- 01 giải Vô địch: 20.000.000 đồng, và bằng khen của Thành Đoàn thành phố Hồ Chí Minh;

- Các giải khuyến khích: tiền thưởng và bằng khen của Thành Đoàn thành phố Hồ Chí Minh;

- Dựa vào chất lượng sản phẩm và kết quả họp Hội đồng, Ban tổ chức sẽ có sự điều chỉnh cơ cấu giải thưởng.

- Các sản phẩm tham gia dự thi được hội đồng khoa học đánh giá cao, Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ sẽ hỗ trợ giới thiệu để tác giả, nhóm tác giả tiếp cận Quỹ khởi nghiệp thanh niên, hỗ trợ phát triển sản phẩm và giới thiệu tham gia các cuộc thi khác do Thành Đoàn, Hội sinh viên thành phố tổ chức.

Điều 11. BẢN QUYỀN SẢN PHẨM

- Các đội phải chịu trách nhiệm hoàn toàn về bản quyền của sản phẩm, mã nguồn; Ban tổ chức không chịu trách nhiệm về việc vi phạm bản quyền của thí sinh.

Điều 12. MIỄN TRỪ TRÁCH NHIỆM

- Ban tổ chức có quyền hủy bỏ hoặc thay đổi nội dung cuộc thi, các điều khoản và điều kiện liên quan mà không cần thông báo trong trường hợp thảm họa, chiến tranh, biến cố quân sự, sự cố tự nhiên, sự vi phạm luật pháp hay quy định của sự kiện khác nằm ngoài tầm kiểm soát của Ban tổ chức.

- Các thay đổi khác về cuộc thi sẽ được thông báo cho thí sinh trong thời gian sớm nhất có thể.

Điều 13. BẢO HỘ QUYỀN VỀ SỞ HỮU TRÍ TUỆ

- Các sản phẩm tham dự cuộc thi nếu có khả năng đăng ký bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ, Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ sẽ hướng dẫn tác giả đăng ký theo quy định của pháp luật hiện hành.

Điều 14. ĐIỀU KHOẢN THI HÀNH

- Thê lệ này đã được Ban tổ chức thông qua và có hiệu lực kể từ ngày ký ban hành.

BAN TỔ CHỨC CUỘC THI