

QUYẾT ĐỊNH

Ban hành Thể lệ cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026 (Hue-ICT Challenge-2026)

BAN TỔ CHỨC CUỘC THI HUE-ICT CHALLENGE-2026

Căn cứ Nghị định số 30/CP ngày 04 tháng 4 năm 1994 của Chính phủ về việc thành lập Đại học Huế;

Căn cứ Thông tư số 10/2020/TT-BGDĐT ngày 14 tháng 5 năm 2020 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Ban hành quy chế Tổ chức và hoạt động của Đại học vùng và các cơ sở giáo dục Đại học thành viên;

Căn cứ Nghị quyết số 36/NQ-HĐĐH ngày 20 tháng 5 năm 2022 của Hội đồng Đại học Huế ban hành Quy chế tổ chức và hoạt động của Đại học Huế; Nghị quyết số 50/NQ-HĐĐH ngày 23 tháng 11 năm 2023 về việc sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế tổ chức và hoạt động của Đại học Huế và Nghị quyết số 14/NQ-HĐĐH ngày 19 tháng 3 năm 2025 của Hội đồng Đại học Huế về việc sửa đổi một số điều của Quy chế tổ chức và hoạt động của Đại học Huế;

Căn cứ Nghị quyết số 15/NQ-HĐT ngày 12 tháng 10 năm 2021 của Hội đồng trường Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế nhiệm kỳ 2020-2025 về việc ban hành Quy chế Tổ chức và hoạt động của Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế;

Căn cứ Đề án 1313/ĐA-ĐHKH-HueDITA ngày 01/12/2021 của Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế và Hội Công nghệ thông tin và Điện tử viễn thông tỉnh Thừa Thiên Huế về cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học phổ thông và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho sinh viên cao đẳng, đại học;

Căn cứ Kế hoạch số 36/KH-ĐHKH-HueDITA ngày 19/01/2026 của Hiệu trưởng Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế và Chủ tịch Hội Công nghệ thông tin và Điện tử viễn thông thành phố Huế về việc Tổ chức cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026;

Căn cứ Quyết định số 71/QĐ-ĐHKH ngày 19/01/2026 của Hiệu trưởng Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế về việc Thành lập Ban Tổ chức Cuộc thi Hue-ICT Challenge-2026;

Xét đề nghị của Ủy viên thường trực Cuộc thi Hue-ICT Challenge-2026.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này “Thể lệ cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026”.

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký, áp dụng cho cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026.

Điều 3. Các thành viên của Ban Tổ chức; Trưởng các ban của cuộc thi; các đơn vị, cá nhân có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- UBND thành phố Huế;
- Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế;
- Hội CNTT&ĐTVT thành phố Huế;
- Như Điều 3;
- Lưu: VT, ĐTDHCTSV, TNT.

TM. BAN TỔ CHỨC
ĐỒNG TRƯỞNG BAN



PGS. TS. Võ Thanh Tùng
HIỆU TRƯỞNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC,
ĐẠI HỌC HUẾ

THẺ LỆ

Cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và
sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026
(Hue-ICT Challenge-2026)

(Ban hành kèm theo Quyết định số 72/QĐ-ĐHKH-HueICTC2026 ngày 19/01/2026
của Ban Tổ chức Cuộc thi Hue-ICT Challenge-2026)

PHẦN I.

THÔNG TIN CHUNG CỦA CUỘC THI

Điều 1. Tiêu chí của cuộc thi

- Cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên (gọi tắt là: *Hue-ICT Challenge*) là cuộc thi do Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế và Hội Công nghệ thông tin và Điện tử viễn thông thành phố Huế tổ chức hàng năm dưới sự chỉ đạo của Ủy ban nhân dân thành phố Huế.

- Cuộc thi Hue-ICT Challenge được tổ chức nhằm động viên phong trào học tập, tự nghiên cứu sáng tạo, nâng cao kỹ năng làm việc tập thể, hội nhập các tiêu chuẩn quốc tế của học sinh các trường trung học phổ thông, trường trung học cơ sở (gọi chung là: *trường trung học*); hướng nghiệp cho học sinh lựa chọn ngành công nghệ thông tin để phát triển nghề nghiệp cho bản thân, đáp ứng nhu cầu thị trường nhân lực ngành công nghệ thông tin của thành phố Huế, miền Trung-Tây Nguyên nói riêng và cả nước nói chung.

- Cuộc thi Hue-ICT Challenge tạo ra môi trường nhằm thúc đẩy các hoạt động sáng tạo, đam mê nghiên cứu về lĩnh vực công nghệ thông tin và truyền thông của sinh viên các trường cao đẳng, đại học trên địa bàn thành phố Huế và các tỉnh/thành phố trên cả nước; xây dựng một cầu nối giữa chính quyền - doanh nghiệp, các hiệp hội, tổ chức, các đối tác trong ngành công nghệ thông tin và điện tử viễn thông - trường cao đẳng, đại học; phát hiện các ý tưởng hoặc ứng dụng có ý nghĩa, mang tính thực tiễn, từ đó có sự hỗ trợ cần thiết để hoàn thiện và tham gia các cuộc thi sản phẩm/ý tưởng sáng tạo cấp tỉnh, cấp quốc gia.

Điều 2. Tên cuộc thi

- Tên tiếng Việt: Cuộc thi lập trình dành cho học sinh trung học và sản phẩm sáng tạo công nghệ thông tin dành cho học sinh, sinh viên năm 2026.

- Tên tiếng Anh: Hue Information and Communication Technology Challenge-2026.

- Tên viết tắt: Hue-ICT Challenge-2026.

- Website cuộc thi: <https://hue-ictc.husc.edu.vn> và <https://hue-ictc.huedita.vn>.

Điều 3. Đơn vị bảo trợ cuộc thi

- Ủy ban nhân dân thành phố Huế là đơn vị bảo trợ cho Cuộc thi Hue-ICT Challenge hàng năm, theo đó Ủy ban nhân dân thành phố Huế sẽ chỉ đạo và hỗ trợ theo tình hình thực tế của Cuộc thi.

- Hội Tin học Việt Nam là đơn vị bảo trợ về chuyên môn, cử chuyên gia ra đề thi, thẩm định và phản biện đề thi; phối hợp vận động các doanh nghiệp, tổ chức hỗ trợ, tài trợ; truyền thông và quảng bá; công nhận kết quả tương đương với các cuộc thi cấp Quốc gia, Khu vực do Hội Tin học Việt Nam tổ chức và đồng cấp giấy chứng nhận cho thí sinh tham gia dự thi và thí sinh đạt giải của Cuộc thi Hue-ICT Challenge theo Thỏa thuận được ký kết ngày 06/12/2023 giữa Hội Tin học Việt Nam với Trường Đại học Khoa học và Hội Công nghệ thông tin và Điện tử viễn thông thành phố Huế.

PHẦN II.

THI LẬP TRÌNH DÀNH CHO HỌC SINH TRUNG HỌC

Điều 4. Đối tượng dự thi và nội dung thi

1. Bảng PRO CHALLENGE

Dành cho tất cả các học sinh của các trường trung học trên cả nước. Thí sinh tham dự thi lập trình giải từ 04 đến 05 bài toán với nội dung như thi học sinh giỏi cấp Tỉnh, Quốc gia, Quốc tế bao gồm các nội dung như: tìm kiếm và sắp xếp, đệ quy, đệ quy quay lui, quy hoạch động, xử lý xâu, toán số học, đại số, hình học, lý thuyết đồ thị, lý thuyết trò chơi.

2. Bảng NAÏ CHALLENGE

Dành cho học sinh của các trường trung học (*ngoại trừ những học sinh học ở các lớp chuyên Tin của các trường trung học phổ thông chuyên*) trên cả nước. Thí sinh tham dự thi lập trình giải từ 04 đến 05 bài toán với nội dung như thi học sinh giỏi cấp thành phố, cấp tỉnh dành cho học sinh không chuyên tin gồm các thuật toán cơ bản về toán học, xử lý xâu, tìm kiếm và sắp xếp, đệ quy, quy hoạch động, lý thuyết đồ thị, ...

3. Bảng JUNIOR CHALLENGE

Dành cho học sinh của các trường trung học cơ sở trên cả nước. Thí sinh tham dự thi lập trình giải từ 04 đến 05 bài toán với nội dung tương đương kỳ thi Tin học trẻ với các thuật toán cơ bản về toán học, xử lý xâu, tìm kiếm và sắp xếp, đệ quy, chia để trị, quy hoạch động, ...

Điều 5. Ngôn ngữ lập trình, thời gian làm bài và thang điểm

1. Ngôn ngữ lập trình

Thí sinh sử dụng máy tính để lập trình giải các bài toán của bài thi theo đề thi do Ban Tổ chức phát hành cho cuộc thi. Thí sinh có thể lập trình giải các bài toán bằng 01 trong 04 ngôn ngữ lập trình là Pascal, C/C++, Java hoặc Python khi làm bài thi.

2. Thời gian làm bài thi

Thời gian làm bài thi là 180 phút. Thí sinh làm bài thi cho các bài toán trên máy tính cá nhân và nộp bài theo từng bài toán tại webiste: <https://coder.husc.edu.vn>.

3. Thang điểm và chấm điểm bài thi

Bài thi được chấm tự động theo từng bài toán bằng máy chấm trực tuyến (*judge online*) theo subtask. Bài toán đúng toàn bộ testcase của subtask sẽ được điểm trọn bộ của subtask đó, ngược lại được 0 điểm của subtask đó. Điểm của bài toán trong bài thi bằng tổng điểm của các subtask mà bài đó thực hiện đúng. Điểm của bài thi là tổng điểm của các bài toán trong bài thi với giới hạn tối đa là 100 điểm.

Điều 6. Đăng ký dự thi, nhận thông tin tài khoản và các vòng thi

1. Đăng ký dự thi và nhận thông tin tài khoản

- Thí sinh đăng ký bằng hình thức trực tuyến tại website <https://hue-ictc.husc.edu.vn> hoặc <https://hue-ictc.huedita.vn> trước 15 ngày kể từ ngày thi vòng sơ loại.

- Ban Tổ chức sẽ xác thực thông tin học sinh với trường trung học nơi thí sinh đang theo học. Trường hợp thí sinh khai báo thông tin không chính xác, Ban Tổ chức có quyền loại thí sinh ra khỏi danh sách thí sinh dự thi hoặc chuyển thí sinh sang danh sách dự thi theo dạng thí sinh tự do.

- Thí sinh nhận thông tin về tài khoản dự thi ít nhất 05 ngày trước ngày tổ chức thi sơ loại. Tài khoản của thí sinh được Ban Tổ chức gửi thông qua email cho từng thí sinh để thí sinh đăng nhập, kiểm tra thông tin, luyện tập và làm quen hệ thống.

2. Đăng nhập hệ thống và nhận đề thi

- Thí sinh đăng nhập vào website tại địa chỉ <https://coder.husc.edu.vn> để tham dự cuộc thi. Trong trường hợp số lượng thí sinh đăng ký dự thi đông, Ban Tổ chức sẽ điều hướng thí sinh dự thi vào các website tại các địa chỉ khác là <https://coder1.husc.edu.vn>; <https://coder2.husc.edu.vn>;... để bảo đảm tải lượng và an toàn kỹ thuật cho cuộc thi. Danh sách thí sinh và website điều hướng được thông báo cho thí sinh trước khi cuộc thi diễn ra.

- Sau khi đăng nhập hệ thống tại địa chỉ <https://coder.husc.edu.vn> (hoặc các hệ thống website điều hướng), thí sinh sẽ nhận được đề thi bản mềm thông qua liên kết với đề từng bài trên cuộc thi của hệ thống và một bản cứng được in ra từ giám thị (nếu có). Trong trường hợp khó khăn về việc phát hành đề thi trên giấy, thí sinh xem đề thi bản mềm trực tiếp trên máy tính tại hệ thống website tổ chức thi.

3. Các vòng thi

a) Vòng thi sơ loại

- Thí sinh dự thi vòng thi sơ loại thông qua hình thức thi trực tuyến (*online*) trong thời gian 03 giờ đồng hồ dưới sự giám sát của giáo viên các trường trung học.

- Thí sinh dự thi vòng thi sơ loại thông qua hình thức thi trực tuyến (*online*) trong thời gian 03 giờ đồng hồ dưới sự giám sát của giáo viên các trường trung học. Đồng thời, thí sinh tự chuẩn bị phần mềm để quay màn hình trong suốt thời gian thi và gửi link chứa video quay màn hình cho Ban tổ chức. Ban tổ chức sẽ gửi thông báo cách thức nộp và cú pháp gửi tên file sau khi kết thúc thi. Thí sinh không gửi link quay màn hình khi thi đúng hướng dẫn của Ban tổ chức, sẽ không được xét kết quả để tham gia Vòng Chung kết.

- Khi nộp bài, máy chấm sẽ chấm bài toán theo pretest. Sau khi kết thúc làm bài, Ban Tổ chức sẽ chấm các bài toán theo fulltest, đồng thời kiểm tra tính trung thực của bài thi và công bố điểm cho thí sinh biết.

b) Vòng chung kết

- Căn cứ kết quả vòng thi sơ loại, Ban Tổ chức sẽ chọn các thí sinh có kết quả cao tham dự vòng thi chung kết tại Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế. Việc lựa chọn thí sinh tham dự vòng thi chung kết căn cứ vào mức điểm chuẩn, có tính đến số lượng, tỉ lệ thí sinh ở các trường trung học, địa phương tham gia dự thi.

- Thí sinh dự thi vòng chung kết thông qua hình thức thi trực tiếp (*onsite*) tại Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế trong thời gian 03 giờ đồng hồ dưới sự giám sát của các giảng viên Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế.

- Khi nộp bài, máy chấm sẽ chấm bài toán theo fulltest. Sau khi kết thúc làm bài, Ban Tổ chức sẽ kiểm tra tính trung thực của bài thi và công bố điểm cho thí sinh biết.

4. Thời gian thi

Phần thi lập trình dành cho học sinh trung học của Cuộc thi Hue-ICT Challenge được tổ chức định kỳ trong thời gian từ tháng 02 đến tháng 04 hàng năm. Các quy định về thời hạn đăng ký, thời gian, địa điểm và những yêu cầu cụ thể khác sẽ được nêu trong thông báo riêng và đăng tải chính thức trên website của cuộc thi.

Điều 7. Cách thức làm bài và nộp bài thi

1. Làm bài thi

Thí sinh làm bài trên máy tính cá nhân theo sự phân bố của Ban Tổ chức với các thao tác gồm: đọc đề và phân tích đề, tìm phương án giải, lập trình trên máy tính cá nhân để giải các câu, thử nghiệm bài giải với các test case được cung cấp trong đề thi hoặc các test case do thí sinh tự tạo ra.

2. Nộp bài thi

- Thí sinh nộp bài cho mỗi câu làm xong để hệ thống chấm điểm cho câu đó của bài thi theo từng test case. Sau khi nộp bài cho mỗi câu, thí sinh sẽ nhận được các thông báo tương ứng cho câu thí sinh vừa nộp như sau:

STT	Thông báo	Ý nghĩa
1	AC - Accepted	Chương trình đã chạy đúng với toàn bộ test của đề bài.
2	WA - Wrong Answer	Chương trình đưa ra output không giống với output chuẩn, kết quả chưa đúng hoàn toàn với các testcase.
3	RTE - Runtime Exception	Chương trình sinh lỗi và trả về một giá trị khác 0 và lỗi này chủ yếu xuất hiện khi dùng ngôn ngữ như C hoặc C++.
4	IR - Invalid Return	Chương trình trả về giá trị khác 0, giống RTE, lỗi này thường xuất hiện ở ngôn ngữ Python hoặc Java khi xử lý ngoại lệ (exception).
5	OLE - Output Limit Exceeded	Chương trình in ra quá nhiều thông tin ra output (thường giới hạn là 256MB).
6	MLE - Memory Limit Exceeded	Chương trình dùng quá nhiều bộ nhớ, trong một số trường hợp lỗi này sẽ gây ra RTE thay vì MLE.
7	TLE - Time Limit Exceeded	Chương trình chạy quá thời gian quy định.
8	IE - Internal Error	Lỗi này có thể do bài tập chưa được cấu hình đúng, hoặc do lỗi ở máy chấm. Nếu xuất hiện lỗi này, thí sinh thử nộp lại bài của mình, nếu vẫn không được thí sinh liên hệ với Ban Tổ chức cuộc thi để được giải quyết.

- Thí sinh có thể nộp bài giải của bài toán nhiều lần và điểm bài giải của bài toán sẽ là điểm của lần nộp có điểm lớn nhất. Các thí sinh bằng điểm sẽ được phân định bằng tổng thời gian của lần nộp bài của bài toán cuối cùng trong các bài có điểm lớn hơn 0.

Điều 8. Xếp hạng cá nhân và đồng đội

1. Xếp hạng cá nhân

- Xếp hạng cá nhân chỉ dành cho những học sinh của các trường trung học có đăng ký và tham gia vòng thi chung kết tại Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế (*onsite*). Những thí sinh tham dự dưới dạng tự do sẽ không tham gia vào việc xếp thứ hạng của cuộc thi.

- Ở mỗi bảng thi, xếp hạng của thí sinh được căn cứ vào số điểm thí sinh đạt được khi hết giờ làm bài thi, thí sinh nào có điểm cao hơn sẽ có thứ hạng cao hơn. Trường hợp hai thí sinh có cùng điểm thì thứ hạng sẽ được căn cứ vào thời gian làm bài của thí sinh, thí sinh nào có thời gian làm bài ít hơn sẽ có thứ hạng cao hơn. Trường hợp hai thí sinh bằng điểm thi và có cùng thời gian làm bài thi sẽ được xếp hạng bằng nhau.

- Bảng điểm xếp hạng cá nhân của cuộc thi được cập nhật theo thời gian thực trên hệ thống thi trực tuyến <https://coder.husc.edu.vn> từ khi bắt đầu thi đến 2/3 thời gian làm bài, 1/3 thời gian làm bài còn lại, bảng điểm xếp hạng sẽ được đóng lại, các thí sinh sẽ không xem được điểm của các đội, để tăng thêm tính hấp dẫn của cuộc thi.

2. Xếp hạng tập thể

- Xếp hạng tập thể dành cho những trường trung học có số lượng thí sinh tham dự thi vòng chung kết từ 03 học sinh trở lên và có đăng ký chính thức với Ban Tổ chức.



- Ở mỗi bảng thi, xếp hạng tập thể được tính dựa trên tổng điểm của 03 thành viên trong tập thể dự thi vòng chung kết có số điểm thi cao nhất. Tập thể nào có điểm cao hơn sẽ có thứ hạng cao hơn. Trường hợp tập thể có cùng điểm thì thứ hạng sẽ căn cứ vào tổng thời gian làm bài của tất cả các thành viên trong tập thể đó, tập thể nào có thời gian làm bài ít hơn sẽ có thứ hạng cao hơn. Trường hợp các tập thể bằng điểm thi và có cùng thời gian làm bài thi sẽ được xếp thứ hạng bằng nhau.

Điều 9. Giải thưởng

Giải thưởng được tính cho mỗi bảng thi dành cho các thí sinh tham gia vòng thi chung kết tổ chức tại Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế (*onsite*).

1. Giải cá nhân

STT	Giải	Số lượng
1	Vô địch	01 giải/bảng thi
2	Nhất	tối đa 10% tổng số thí sinh dự thi vòng chung kết của mỗi bảng thi
3	Nhì	tối đa 15% tổng số thí sinh dự thi vòng chung kết của mỗi bảng thi
4	Ba	tối đa 20% tổng số thí sinh dự thi vòng chung kết của mỗi bảng thi
5	Khuyến khích	tối đa 25% tổng số thí sinh dự thi vòng chung kết của mỗi bảng thi

Tùy theo tình hình thực tế của Cuộc thi, Ban Tổ chức xem xét tăng/giảm các giải cá nhân, ưu tiên trao giải khuyến khích cho những thí sinh của các trường dự thi nhưng chưa có giải trong cuộc thi.

2. Giải tập thể

Giải tập thể dành cho những tập thể tham dự thi vòng chung kết tại Trường Đại học Khoa học theo hình thức trực tiếp (*onsite*).

STT	Giải	Số lượng
1	Nhất	01 giải/bảng thi
2	Nhì	01 giải/bảng thi
3	Ba	01 giải/bảng thi

Tùy theo tình hình thực tế của Cuộc thi, Ban Tổ chức xem xét tăng/giảm các giải cá nhân tập thể phù hợp với số lượng các đội dự thi.

PHẦN III.
THI SẢN PHẨM SÁNG TẠO CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
DÀNH CHO SINH VIÊN CAO ĐẲNG, ĐẠI HỌC

Điều 10. Đối tượng dự thi

Toàn thể học sinh các trường trung học, sinh viên các trường cao đẳng, đại học trên cả nước có điều kiện, khả năng có thể gửi sản phẩm dự theo cá nhân hoặc nhóm. Mỗi cá nhân hoặc nhóm có thể nộp nhiều sản phẩm dự thi.

Điều 11. Nội dung thi, hồ sơ dự thi, hình thức thi và thang điểm

1. Nội dung thi

Thí sinh nộp sản phẩm là phần cứng, phần mềm, tài liệu thuyết minh ý tưởng cho Ban tổ chức cuộc thi. Sản phẩm dự thi của thí sinh phải đảm bảo các yêu cầu sau đây:

- Sản phẩm chưa từng được công bố hoặc tham gia trong bất kỳ cuộc thi nào;
- Sản phẩm là bản quyền của thí sinh dự thi. Trường hợp có sử dụng mã nguồn mở, thí sinh phải tuân thủ các yêu cầu của giấy phép mã nguồn mở các tổ chức, cá nhân phát hành mã nguồn mở đó.

2. Hồ sơ dự thi và nộp hồ sơ dự thi

- Phiếu đăng ký dự thi;
- Giấy xác nhận học sinh, sinh viên của trường thí sinh đang theo học;
- Sản phẩm phần cứng, phần mềm hoặc thuyết minh ý tưởng;
- Bản mô tả về sản phẩm dự thi hoặc tài liệu thuyết minh ý tưởng;
- Các tài liệu khác (nếu có).

3. Hình thức thi và chấm điểm

a) Trình bày, thuyết minh về sản phẩm và trả lời câu hỏi

Cá nhân/nhóm trình bày, thuyết minh về sản phẩm của mình trước Ban Giám khảo trong vòng 15 phút và trả lời những câu hỏi của Ban Giám khảo đặt ra.

b) Tiêu chí đánh giá sản phẩm

- Tính mới, tính sáng tạo so với các giải pháp đã có ở Việt Nam: giải pháp dự thi không được trùng với bất kỳ giải pháp nào đã được công bố ở Việt Nam trước ngày nộp hồ sơ dự thi.

- Kỹ thuật, tính khả thi và khả năng ứng dụng thực tiễn: giải pháp có tính ứng dụng kỹ thuật cao, có giải pháp triển khai và khả năng ứng dụng vào thực tiễn (đối với phần thi có sản phẩm về phần cứng hoặc phần mềm).

- Trường hợp nhiều sản phẩm dự thi, Ban Giám khảo sẽ tổ chức chấm sơ khảo trên hồ sơ của thí sinh nộp để chọn các sản phẩm vào vòng thi chung khảo. Các sản phẩm được



chọn vào vòng thi chung khảo phải trình bày, thuyết minh về sản phẩm và trả lời câu hỏi của Ban Giám khảo.

4. Xếp hạng các sản phẩm

- Các thành viên Ban Giám khảo chấm sản phẩm độc lập theo thang điểm 100 dựa trên các tiêu chí do Ban Tổ chức đưa ra. Ban Thư ký có trách nhiệm tính điểm trung bình của các sản phẩm từ điểm của các thành viên Ban Giám khảo.

- Xếp hạng của các sản phẩm dựa trên điểm trung bình của các thành viên Ban Giám khảo, sản phẩm nào có điểm số cao hơn sẽ có thứ hạng cao hơn. Trường hợp hai sản phẩm có cùng số điểm, Trưởng Ban Giám khảo quyết định sản phẩm có thứ hạng cao hơn.

Điều 12. Giải thưởng

STT	Giải	Số lượng	Ghi chú
1	Nhất	1	
2	Nhì	2	
3	Ba	3	
4	Khuyến khích	4	

Tùy theo tình hình thực tế của Cuộc thi, Ban Tổ chức xem xét tăng/giảm các giải phù hợp với số lượng sản phẩm dự thi. Ngoài những giải thưởng được công bố trên, Ban Tổ chức sẽ có thêm những giải thưởng khác khi có nhà tài trợ tặng thưởng. Căn cứ trên kết quả xếp hạng, Ban Tổ chức sẽ trao các giải thưởng cho cá nhân và tập thể đạt giải. Giá trị giải thưởng được Ban Tổ chức thông báo hàng năm phù hợp với tình hình thực tiễn và khả năng tài trợ của các đơn vị.

Điều 13. Điều khoản thi hành

Thế lệ này được Ban Tổ chức cuộc thi thông qua và có hiệu lực kể từ khi ban hành. Mọi sửa đổi để phù hợp với sự phát triển của ngành Công nghệ thông tin và các điều kiện thực tế khác đều phải được thông báo rộng rãi trước khi cuộc thi bắt đầu./.

TM. BAN TỔ CHỨC
ĐỒNG TRƯỞNG BAN TỔ CHỨC



PGS. TS. Võ Thanh Tùng
HIỆU TRƯỞNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC,
ĐẠI HỌC HUẾ