



BCH ĐOÀN TP. HỒ CHÍ MINH

ĐOÀN TNCS HỒ CHÍ MINH

TP. Hồ Chí Minh, ngày 23 tháng 11 năm 2020

THỂ LỆ

Cuộc thi lập trình Makerthon lần 4 – năm 2020

Chủ đề “Sản phẩm, ứng dụng trong lĩnh vực Y tế”

(Đính kèm kế hoạch số 266-KH/TĐTN-VP, ngày 23 tháng 11 năm 2020

của Ban Thường vụ Thành Đoàn)

Điều 1. GIỚI THIỆU

Cuộc thi lập trình Makerthon lần 4 – năm 2020 là cuộc thi sáng tạo sản phẩm công nghệ dành cho học sinh, sinh viên do Thành Đoàn Thành phố Hồ Chí Minh tổ chức.

Điều 2. CHỦ ĐỀ

Sản phẩm dự thi là những mô hình, sản phẩm, ứng dụng trong lĩnh vực Y tế.

Điều 3. ĐỐI TƯỢNG DỰ THI

- Học sinh, sinh viên đang theo học tại các trường trung học phổ thông, trung tâm giáo dục nghề nghiệp - giáo dục thường xuyên, Trung cấp, Cao đẳng, Đại học, Học viện trên toàn quốc.

- Trường hợp thí sinh là học sinh, sinh viên ở các tỉnh, thành khác nếu được chọn vào vòng chung kết thì thí sinh tự chủ động 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 tại Thành phố Hồ Chí Minh.

Điều 4. HÌNH THỨC THAM GIA

Giai đoạn 1: Đăng ký ý tưởng (từ ngày 23/11/2020 đến ngày 23/12/2020)

- 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 23/12/2020.

- Ý tưởng để xuất tham gia dự thi phải là những ý tưởng mà chính các thí sinh tham gia dự thi phải thực hiện, hiện thực hóa ý tưởng đó thành các công trình, mô hình, sản phẩm để tham gia vòng thi chung kết.

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

Thực hiện ý tưởng và tổ chức vòng chung kết, lễ tổng kết trao giải (trong 02 ngày 26, 27/12/2020)

- Sau khi công bố danh sách 40 nhóm được thực hiện ý tưởng và tham gia vòng chung kết, các nhóm thí sinh sẽ có thời gian là 02 ngày để thực hiện ý tưởng tại nhà và 24 giờ thực hiện tại một địa điểm tập trung do Ban tổ chức quy định.

- Trong thời gian hoàn thiện sản phẩm tại địa điểm thi, Ban tổ chức sẽ mời Hội đồng giám khảo chấm các sản phẩm và chọn từ 05 đến 10 sản phẩm xuất sắc nhất tham gia phản biện trước Hội đồng giám khảo để chọn ra sản phẩm xuất sắc nhất cuộc thi.

Điều 5. QUY TẮC ĐĂNG KÝ VÀ LẬP NHÓM

- Các nhóm đăng ký trực tuyến trên website chính thức của cuộc thi: makerthon.vn

- Số lượng: từ 1 – 3 thành viên/nhóm.

- 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 15/12/2020.

- Mỗi nhóm 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 nhóm hoàn toàn chịu trách nhiệm trong việc chuẩn bị thiết lập công cụ và môi trường lập trình của nhóm mình.

- Phòng thi tập trung của Ban tổ chức đều được trang bị đầy đủ nguồn điện và mạng không dây. Tuy nhiên, để tránh những rủi ro, các nhóm có thể chuẩn bị các thiết bị hỗ trợ kết nối mạng như USB 3G/4G.

- Các nhóm được quyền sử dụng lại thư viện, module hỗ trợ mà nhóm đã xây dựng và công bố trước đây. Bên cạnh đó, Ban tổ chức khuyến khích các nhóm sử dụng các API, website đã được công bố rộng rãi.

- Các nhóm 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

- Sau khi công bố danh sách 40 nhóm được thực hiện ý tưởng và tham gia vòng chung kết, các nhóm thí sinh sẽ có thời gian là 04 ngày để thực hiện ý tưởng tại nhà và 24 giờ thực hiện tại một địa điểm tập trung do Ban tổ chức Quy định.

- Các nhóm được phép sử dụng các nội dung đã chuẩn bị theo điều 6.

- Sau khi hoàn thiện sản phẩm, các nhóm 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 nhóm viết trong thời gian thi đấu.

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 nhóm với các sản phẩm trước đó như thế nào?

- Khả năng ứng dụng, thương mại hóa:

+ Điểm nhấn nào của sản phẩm mà nhóm 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:

+ Nhóm có tự tin khi trình bày không?

+ Các thành viên trong nhóm có hỗ trợ nhau không?

Điều 10. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

- 01 giải Nhất: tiền thưởng 7.000.000 đồng và Bằng khen Thành Đoàn;

- 01 giải Nhì: tiền thưởng 5.000.000 đồng và Bằng khen Thành Đoàn;

- 01 giải Ba: tiền thưởng 3.000.000 đồng và Bằng khen Thành Đoàn;

- Các giải Khuyến khích: tiền thưởng 1.000.000 đồng và Giấy khen Trung tâm Phát triển Khoa học và Công nghệ Trẻ.

- Dựa vào chất lượng sản phẩm và kết quả Họp hội đồng, ban tổ chức có thể 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 nhóm 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.

Điều 13. BẢO HỘ QUYỀN VÀ 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

Bản thể lệ này đã được Ban tổ chức thông qua và có hiệu lực kể từ ngày ký ban hành. Trong quá trình tổ chức thực hiện, nếu có vấn đề cần sửa đổi, thường trực ban tổ chức sẽ tổng hợp trình ban tổ chức cuộc thi xem xét và quyết định.

BAN TỔ CHỨC CUỘC THI