



TECHXPO

CHALLENGE

Powered by VinTechTalent

SỨC TRẺ SÁNG TẠO
KHAI MỞ TƯƠNG LAI

MỤC ĐÍCH

01

Tổ chức cuộc thi công nghệ dành cho học sinh, sinh viên, CBNV trẻ, thành viên CLB VinTechTalent nhằm khuyến khích giải quyết các bài toán thực tiễn bằng giải pháp đột phá và sản phẩm mẫu.



02

Trang bị cho người tham gia tư duy giải pháp, kỹ năng xây dựng prototype, làm việc nhóm và trình bày dự án một cách chuyên nghiệp.



03

Khơi gợi tinh thần tư duy phản biện – giải quyết vấn đề – đổi mới sáng tạo trong cộng đồng trẻ yêu công nghệ.



04

Tạo sân chơi công nghệ chất lượng cao, với sự đồng hành của chuyên gia, nơi các tài năng trẻ thỏa sức sáng tạo ý tưởng và hiện thực hóa những sản phẩm có tính ứng dụng cao, mang lại giá trị thiết thực cho cộng đồng.



ĐỐI TƯỢNG DỰ THI



CBNV VINGROUP

Các cán bộ nhân viên dưới 30 tuổi thuộc Tập đoàn Vingroup.



SINH VIÊN ĐẠI HỌC - CAO ĐẲNG

Sinh viên các trường Đại học – Cao đẳng thuộc khu vực miền Bắc
(bao gồm nhưng không giới hạn: Đại học VinUni, Đại học Bách Khoa Hà Nội,
Đại học Công Nghệ - Đại học Quốc gia, Học viện Công nghệ Bưu Chính Viễn Thông,
Đại học Công Nghiệp Hà Nội,...)



HỌC SINH CÁC TRƯỜNG THPT

Học sinh các trường THPT thuộc khu vực miền Bắc



HÌNH THỨC THAM GIA

SỐ LƯỢNG THÀNH VIÊN MỖI ĐỘI

Tối thiểu 02 thành viên

Tối đa 05 thành viên

Mỗi thành viên chỉ được tham gia 01 đội thi

Trong trường hợp thí sinh chưa có nhóm, Ban Tổ chức có thể hỗ trợ kết nối với các thí sinh khác để thành lập nhóm (nếu có nhu cầu).



NGÔN NGỮ

- HỒ SƠ DỰ THI, TÀI LIỆU NỘP: Tiếng Việt
- TRÌNH BÀY: Tiếng Việt

THỂ LỆ CUỘC THI

VÒNG ĐĂNG KÝ

01

THỜI GIAN TỔ CHỨC
07-31/7/2025

HÌNH THỨC THAM DỰ
Trực tuyến

CÁCH THỨC ĐĂNG KÝ

Các đội thi đăng ký thông tin thành viên và nộp đề xuất ý tưởng/giải pháp thông qua Google form/website của TechXpo Challenge.

Đề xuất được viết dưới dạng file docs gồm nội dung đề xuất ý tưởng/giải pháp (dự kiến) theo mẫu đính kèm tại Đơn đăng ký tham gia dự thi.

VÒNG SƠ LOẠI

02

THỜI GIAN TỔ CHỨC
01-09/8/2025

HÌNH THỨC THAM DỰ
Trực tuyến

Mỗi bản đề xuất ý tưởng/giải pháp sẽ được ít nhất 03 Giám khảo sơ loại chấm điểm độc lập dựa trên thang điểm và tiêu chí do Ban tổ chức (BTC) quy định

- Tính đổi mới
- Tính khả thi
- Mức độ giải quyết vấn đề
- Năng lực đội thi

Điểm của đội thi là điểm trung bình cộng của các giám khảo.

BTC sẽ tổng hợp và chọn ra **Top 20 đội thi** có điểm cao nhất để vào Vòng Phát triển sản phẩm.

*****Công bố kết quả Vòng Sơ loại: 10/8/2025**

VÒNG PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM

THỜI GIAN TỔ CHỨC
11/8-12/9/2025

HÌNH THỨC THAM DỰ
Trực tuyến/Trực tiếp

YÊU CẦU ĐỐI VỚI CÁC ĐỘI THI

- Các đội thi phát triển sản phẩm mẫu (prototype) có thể demo được các tính năng cốt lõi của giải pháp.
- Xây dựng được kế hoạch phát triển sản phẩm chi tiết (các giai đoạn tiếp theo nếu được đầu tư phát triển tiếp).
- Chuẩn bị bài thuyết trình/demo sản phẩm.

HỖ TRỢ CHUYÊN MÔN TỪ BTC

Cố vấn Chuyên môn

- Mỗi đội thuộc top 20 sẽ được kết nối với 01-02 cố vấn là chuyên gia từ Vingroup.
- Hình thức mentoring linh hoạt: trực tuyến (thông qua các nền tảng mạng xã hội) hoặc trực tiếp (gặp gỡ trực tiếp nếu cố vấn cho phép).
- Tần suất: ít nhất 1 lần/tuần hoặc theo thỏa thuận giữa đội và cố vấn.

Workshop: BTC có thể hỗ trợ tổ chức các buổi workshop trực tuyến về các kỹ năng cần thiết như: Design Thinking, Pitching Skills, Business Model Canvas (nếu các đội có nhu cầu).

Báo cáo tiến độ: Các đội thi cập nhật tiến độ hàng tuần cho cố vấn qua các buổi làm việc với cố vấn.

VÒNG TRÌNH BÀY VÀ DEMO (BÁN KẾT)

THỜI GIAN TỔ CHỨC
13/9/2025

HÌNH THỨC THAM DỰ
Trực tiếp

YÊU CẦU VỀ SẢN PHẨM NỘP

- Link demo sản phẩm (video demo, link truy cập sản phẩm nếu là web/app).
- Source code (nếu là sản phẩm phần mềm).
- Slide thuyết trình chi tiết về sản phẩm, giải pháp, đội ngũ, kế hoạch phát triển.

CÁCH THỨC ĐÁNH GIÁ/CHẤM ĐIỂM ĐỂ CHỌN TOP 10

Hội đồng giám khảo sẽ đánh giá sản phẩm nộp dựa trên các tiêu chí:

- Mức độ hoàn thiện sản phẩm
- Tính sáng tạo và Công nghệ ứng dụng
- Tính thực tiễn và Khả năng ứng dụng thực tiễn
- Chất lượng bài thuyết trình

Mỗi giám khảo chấm điểm độc lập, điểm của đội là điểm trung bình cộng của các giám khảo.

Top 10 đội thi có điểm cao nhất sẽ được chọn vào Vòng Chung kết.

THỜI GIAN TỔ CHỨC
14/9/2025

MỤC ĐÍCH

- Đảm bảo Top 10 đội thi chuẩn bị tốt nhất cho phần demo sản phẩm tại gian hàng và phần pitching.
- Kiểm tra kỹ thuật, thiết bị.
- BTC góp ý, tư vấn để các đội hoàn thiện phần trình bày.

Hỗ trợ chuyên môn từ BTC

- BTC sẽ xem các đội demo thử, đưa ra nhận xét, góp ý về nội dung, kỹ năng trình bày, cách tương tác.
- Hỗ trợ kỹ thuật cơ bản.

HÌNH THỨC TRÌNH BÀY CỦA CÁC ĐỘI

- Các đội chuẩn bị sẵn sàng sản phẩm/prototype để demo trực tiếp của mình.
- Chuẩn bị sẵn slide/video hỗ trợ (nếu cần).

THỜI GIAN TỔ CHỨC
20/9/2025

TRƯNG BÀY VÀ DEMO TẠI GIAN HÀNG ĐỂ LỰA CHỌN TOP 5

- Mỗi đội trong Top 10 sẽ có 01 gian hàng tiêu chuẩn (do BTC hỗ trợ cơ bản) để trưng bày, demo sản phẩm và tương tác trực tiếp với BGK Vòng Chung kết, khách tham quan trong buổi sáng ngày 20/9.
- Các khách tới dự sự kiện sẽ đi thăm từng gian hàng, đặt câu hỏi, trải nghiệm sản phẩm
- Các khách tham dự sự kiện sẽ có QR code để đánh giá 10 dự án
- Cách thức lựa chọn top 5: 60% điểm từ vòng Bán kết của BGK + 40% điểm do khán giả bình chọn tại sự kiện.

CHUNG KẾT**1. Hình thức**

- Top 5 dự án được lựa chọn sẽ trình bày dự án của mình tại sân khấu chính (từ 13h00 – 16h00 ngày 20/9)
- Mỗi dự án có 15 phút trình bày và 15 phút Q&A với BGK.

2. Cách thức tính điểm:

- Hội đồng giám khảo sẽ đánh giá sản phẩm nộp dựa trên các tiêu chí: Mức độ hoàn thiện sản phẩm, Tính sáng tạo và Công nghệ ứng dụng, Tính thực tiễn và Khả năng ứng dụng thực tiễn, và Chất lượng bài thuyết trình.
- Mỗi giám khảo chấm điểm độc lập, điểm của đội là điểm trung bình cộng của các giám khảo.
- Các đội sẽ được xếp hạng từ trên xuống dưới.



TECHXPO
CHALLENGE
Powered by VinTechTalent

CƠ CẤU & GIÁ TRỊ GIẢI THƯỞNG

SỐ LƯỢNG GIẢI THƯỞNG

- 01 GIẢI NHẤT
- 01 GIẢI NHÌ
- 01 GIẢI BA
- 01 GIẢI GIAN HÀNG
- ĐƯỢC YÊU THÍCH NHẤT

GIẤY CHỨNG NHẬN

CHO TẤT CẢ CÁC ĐỘI THUỘC TOP 10
VÀO VÒNG CHUNG KẾT

GIẢI NHÌ

Giá trị lên đến
45 TRIỆU VND bao gồm:

Tiền mặt 20 TRIỆU VND

**BẢNG KHEN và KỶ NIỆM CHƯƠNG
TECHXPO CHALLENGE**

VOUCHER XANH SM cho mỗi thành viên
của đội được giải trị giá 1 triệu đồng

**COMBO NGHỈ DƯỠNG
2 NGÀY 1 ĐÊM VINPEARL**
(Nha Trang hoặc Phú Quốc hoặc Hạ Long
hoặc Hội An) cho 2 người với mỗi thành
viên của đội trong thời hạn 1 năm

GIẢI NHẤT

Giá trị lên đến
100 TRIỆU VND bao gồm:

Tiền mặt 50 TRIỆU VND

**BẢNG KHEN và KỶ NIỆM CHƯƠNG
TECHXPO CHALLENGE**

VOUCHER XANH SM cho mỗi thành viên
của đội được giải trị giá 2 triệu đồng

**COMBO NGHỈ DƯỠNG
3 NGÀY 2 ĐÊM VINPEARL**
(Nha Trang hoặc Phú Quốc hoặc Hạ Long
hoặc Hội An) cho 2 người với mỗi thành
viên của đội trong thời hạn 1 năm

GIẢI BA

Giá trị lên đến
hơn **17 TRIỆU VND** bao gồm:

Tiền mặt 10 TRIỆU VND

**BẢNG KHEN và KỶ NIỆM CHƯƠNG
TECHXPO CHALLENGE**

VOUCHER XANH SM cho mỗi thành viên
của đội được giải trị giá 500.000 VNĐ

VÉ VINWONDERS
cho mỗi thành viên của đội được giải
áp dụng tại các khu vui chơi
của VinWonders toàn quốc
trong thời hạn 1 năm

GIẢI GIAN HÀNG ĐƯỢC YÊU THÍCH NHẤT

(1 TRONG 10 DỰ ÁN ĐƯỢC LỰA CHỌN SHOWCASE
TẠI TECHXPO)

Giá trị khoảng **6 TRIỆU VND**, bao gồm:

- Tiền mặt 5 TRIỆU VND
- **VOUCHER XANH SM** cho mỗi thành viên
của đội được giải trị giá 200,000 VNĐ

**ĐỐI VỚI CÁC DỰ ÁN PHÙ HỢP CÓ CHỦ NHIỆM DỰ ÁN
VÀ CÁC THÀNH VIÊN LÀ CBNV VINGROUP:** Có thể được
lựa chọn làm dự án chính thức của VinTechTalent,
được cấp nguồn lực (ngân sách, nhân sự và cố vấn)
để phát triển và hoàn thiện dự án.



VAI TRÒ

Hỗ trợ các đội trong quá trình phát triển sản phẩm trong việc định hướng sản phẩm, góp ý chuyên môn và xây dựng đề cương thuyết trình.



SỐ LƯỢNG DỰ KIẾN

Số lượng cổ vấn: Dự kiến 20 người

- Chuyên gia công nghệ, quản lý dự án từ các P&Ls của Vingroup (VinBigdata, VinIT, VinFast...).
- Ban Cổ vấn của VinTechTalent.
- Giảng viên trường Đại học VinUni (các khoa liên quan tới lĩnh vực máy tính và công nghệ).



CÁCH THỨC LỰA CHỌN CỔ VẤN

Sau vòng sơ loại BTC sẽ thành lập Hội đồng cổ vấn (phù hợp chuyên môn của các dự án):

- Các đội thi được phép lựa chọn cổ vấn có chuyên môn phù hợp
- Trường hợp 1 cổ vấn được nhiều hơn 1 đội lựa chọn: cổ vấn sẽ quyết định đội mình muốn hỗ trợ (1 hoặc nhiều đội).
- Đội không được cổ vấn chọn sẽ phải lựa chọn một trong số các cổ vấn còn lại



VÒNG SƠ LOẠI

**SỐ LƯỢNG GIÁM KHẢO DỰ KIẾN
(20 NGƯỜI)**

CƠ CẤU GIÁM KHẢO

1. Ban Chuyên môn CLB VinTechTalent
2. Ban Cố vấn CLB VinTechTalent

VÒNG TRÌNH BÀY VÀ DEMO

**SỐ LƯỢNG GIÁM KHẢO DỰ KIẾN
(5 NGƯỜI)**

CƠ CẤU GIÁM KHẢO

1. Đại diện CLB VinTechTalent
2. Chuyên gia/CBLĐ tại Tập đoàn
3. Đại diện từ Trường Đại học VinUni
4. Chuyên gia phù hợp với chủ đề các dự án

VÒNG CHUNG KẾT

**SỐ LƯỢNG GIÁM KHẢO DỰ KIẾN
(7 NGƯỜI)**

CƠ CẤU GIÁM KHẢO

1. CT CLB VinTechTalent
2. Lãnh đạo cấp cao mảng Công nghệ của Tập đoàn
3. Đại diện từ Trường Đại học VinUni
4. Đại diện quỹ VinIF / VinVentures
5. Chuyên gia bên ngoài phù hợp với chủ đề dự án top 10

HỘI ĐỒNG GIÁM KHẢO

CHỦ ĐỀ

BTC cung cấp các chủ đề (nhưng không giới hạn ý tưởng sáng tạo). Các đội thi đăng ký tham gia hạng mục phù hợp, có thể tham khảo các ví dụ định hướng của BTC hoặc đưa ra các giải pháp/dự án sáng tạo phù hợp với định hướng chung

ĐỊNH HƯỚNG 1

Tech4Life - Công nghệ kiến tạo tương lai xanh và bền vững

Mô tả: Khuyến khích các giải pháp công nghệ nhằm giải quyết các thách thức về môi trường, thúc đẩy sử dụng tài nguyên hiệu quả, phát triển đô thị thông minh bền vững, và xây dựng một tương lai xanh hơn cho Việt Nam.

Ví dụ:

1. AI tối ưu hóa việc thu gom và xử lý rác thải đô thị
2. Hệ thống điều phối giao thông thông minh giảm ùn tắc và khí thải
3. Mạng lưới cảm biến IoT giám sát và cảnh báo sớm ô nhiễm môi trường
4. Nền tảng trực tuyến thúc đẩy kinh tế tuần hoàn qua tái chế và tái sử dụng
5. Ứng dụng di động khuyến khích và theo dõi các lựa chọn di chuyển "xanh"

ĐỊNH HƯỚNG 2

Tech4Health - Công nghệ cho chăm sóc sức khỏe toàn diện và y tế chính xác

Mô tả: Thúc đẩy các giải pháp công nghệ đột phá nhằm cải thiện chất lượng dịch vụ y tế, nâng cao khả năng chẩn đoán sớm, cá nhân hóa điều trị, quản lý sức khỏe chủ động và tăng cường khả năng tiếp cận y tế cho mọi người dân.

Ví dụ:

1. AI hỗ trợ phân tích hình ảnh y tế để phát hiện sớm bệnh lý
2. Giải pháp khám chữa bệnh từ xa toàn diện, tích hợp theo dõi sức khỏe IoT
3. Thiết bị thông minh tại nhà hỗ trợ tuân thủ lịch uống thuốc
4. Ứng dụng AI chatbot cung cấp hỗ trợ tâm lý cơ bản và kết nối chuyên gia
5. Hệ thống AI cảnh báo sớm dịch bệnh dựa trên phân tích dữ liệu đa nguồn

SỨC TRẺ SÁNG TẠO

KHAI MỞ TƯƠNG LAI

ĐỊNH HƯỚNG 3

Tech4Edu - Giáo dục sáng tạo và phát triển nguồn nhân lực chất lượng cao

Mô tả: Khuyến khích các giải pháp công nghệ nhằm đổi mới phương pháp dạy và học, cá nhân hóa trải nghiệm giáo dục, phát triển kỹ năng, và xây dựng một hệ sinh thái học tập suốt đời.

Ví dụ:

1. Nền tảng học tập thích ứng dùng AI cá nhân hóa lộ trình và nội dung học
2. Nền tảng AI kết nối người học với mentor chuyên gia và theo dõi tiến độ
3. Ứng dụng/game giáo dục dạy lập trình cho trẻ em một cách trực quan, sáng tạo
4. Nền tảng AI định hướng nghề nghiệp dựa trên phân tích sở thích và năng lực
5. Giải pháp xây dựng cộng đồng học tập trực tuyến, chia sẻ tài nguyên.

ĐỊNH HƯỚNG 4

Tech4CX - Nâng tầm trải nghiệm khách hàng và tối ưu hóa vận hành

Mô tả: Thúc đẩy các giải pháp công nghệ nhằm tạo ra trải nghiệm khách hàng vượt trội, liền mạch trên đa kênh, đồng thời tối ưu hóa quy trình vận hành nội bộ, tăng năng suất và hiệu quả kinh doanh.

Ví dụ:

1. Trợ lý ảo AI đa kênh hỗ trợ khách hàng và cá nhân hóa trải nghiệm 24/7.
2. Hệ thống AI phân tích dữ liệu để cá nhân hóa nội dung và ưu đãi.
3. Giải pháp AR cho phép khách hàng thử sản phẩm ảo trước khi mua.
4. Nền tảng phân tích dữ liệu tại cửa hàng (AI, IoT) để tối ưu vận hành bán lẻ.
5. Nền tảng RPA tự động hóa các quy trình lặp đi lặp lại trong văn phòng.

ĐỊNH HƯỚNG 5

Tech4Inclusion - Xóa bỏ rào cản, kết nối cộng đồng và hỗ trợ cuộc sống cho người yếu thế

Mô tả: Khuyến khích các giải pháp công nghệ sáng tạo nhằm hỗ trợ người khuyết tật, người cao tuổi, và các nhóm yếu thế khác vượt qua rào cản, cải thiện chất lượng cuộc sống, tăng cường khả năng tiếp cận giáo dục, y tế, việc làm và hòa nhập cộng đồng.

Ví dụ:

1. Nền tảng giáo dục trực tuyến với giao diện và nội dung thích ứng cho người yếu thế.
2. Trợ lý ảo AI đồng hành, cung cấp hỗ trợ sức khỏe tinh thần cho người cô đơn/cao tuổi.
3. Nền tảng phục hồi chức năng từ xa kết nối bệnh nhân với chuyên gia trị liệu.
4. Hệ thống nhà thông minh điều khiển bằng giọng nói/cử chỉ, tích hợp cảnh báo an toàn.
5. Công cụ AI hỗ trợ trẻ em yếu thế sáng tạo, thể hiện bản thân và học tập.

XIN CHÂN THÀNH CẢM ƠN!