

Số: 23/QĐ-REV 2026

Hà Nội, ngày 20 tháng 5 năm 2026

QUYẾT ĐỊNH**Về việc tổ chức Cuộc thi “Thiết kế điện tử Việt Nam”
và Chủ đề cuộc thi năm 2026****CHỦ TỊCH HỘI VÔ TUYẾN - ĐIỆN TỬ VIỆT NAM**

Căn cứ Quyết định số 313/CT ngày 17/12/1988 của Chủ tịch Hội đồng Bộ trưởng về việc thành lập Hội Vô tuyến - Điện tử Việt Nam;

Căn cứ chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn, tổ chức bộ máy và Điều lệ hoạt động của Hội Vô tuyến - Điện tử Việt Nam (REV) đã được Bộ Nội vụ phê duyệt tại Quyết định số 851/QĐ-BNV ngày 15 tháng 8 năm 2014;

Căn cứ Quyết định số 1017/QĐ-TTg ngày 12/9/2024 của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Chương trình “Phát triển nguồn nhân lực ngành công nghiệp bán dẫn đến năm 2030, định hướng đến năm 2050”;

Căn cứ Quyết định 1018/QĐ-TTg ngày 21/9/2024 ban hành Chiến lược phát triển công nghiệp bán dẫn đến năm 2030, tầm nhìn 2050;

Căn cứ Chỉ thị số 43/CT-TTg ngày 04/12/2024 của Thủ tướng Chính phủ: về việc đẩy mạnh đào tạo nhân lực cho ngành công nghiệp bán dẫn và một số ngành công nghệ số cốt lõi;

Căn cứ Chương trình hoạt động Nhiệm kỳ khóa VIII (2023-2028) của Hội và ý kiến của Ban Thường vụ Hội;

Xét tình hình thực tế và đề nghị của Tổng Thư ký Hội.

QUYẾT ĐỊNH

Điều 1. Phát động và Tổ chức Cuộc thi “Thiết kế điện tử Việt Nam”, là cuộc thi hàng năm do Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam chủ trì;

Chủ đề Cuộc thi năm 2026: “AI nhúng cho hệ thống IoT thông minh”.

Đối tượng tham gia: Sinh viên, học sinh các Trường Đại học, Cao đẳng trên toàn quốc.

Mục tiêu: Khuyến khích nghiên cứu, sáng tạo và ứng dụng công nghệ điện tử, hệ thống nhúng và AIoT vào thực tiễn; tạo sân chơi học thuật, giao lưu giữa các Cơ sở đào tạo và Doanh nghiệp công nghệ.

Thời gian triển khai: từ tháng 05 năm 2026 đến tháng 11 năm 2026.

Nội dung: Nội dung chi tiết của cuộc thi được trình bày trong Đề án Cuộc

thi “*Thiết kế điện tử Việt Nam năm 2026*”.

Điều 2. Giao Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng đăng cai tổ chức cuộc thi năm 2026, phối hợp với Học viện Kỹ thuật Quân sự và Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - ĐHQG TP. Hồ Chí Minh;

Điều 3. Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam phối hợp với Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng, Học viện Kỹ thuật Quân sự và Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - ĐHQG TP. Hồ Chí Minh thành lập Ban chỉ đạo, Ban tổ chức, xây dựng chương trình, nội dung và tổ chức Cuộc thi (*Đề án, Thể lệ cuộc thi*);

Điều 4. Giao Tạp chí Điện tử và ứng dụng phối hợp Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng, Học viện Kỹ thuật Quân sự và Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - ĐHQG TP. Hồ Chí Minh thực hiện công tác truyền thông, quảng bá cuộc thi trên các phương tiện thông tin đại chúng và các nền tảng số;

Điều 5. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký;

Điều 6. Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng, Học viện Kỹ thuật Quân sự, Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - ĐHQG TP. Hồ Chí Minh và Văn phòng Hội, Tạp chí Điện tử và ứng dụng chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

Nơi nhận:

- Như Điều 6;
- Các UV BCH;
- Các Chi hội;
- Lưu VT, VP.

**HỘI VÔ TUYẾN - ĐIỆN TỬ VIỆT NAM
CHỦ TỊCH**



TS. Trần Đức Lai

ĐỀ ÁN

TỔ CHỨC CUỘC THI THIẾT KẾ ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2026

Chủ đề: AI nhúng cho hệ thống IoT thông minh

I. SỰ CẦN THIẾT

Trong bối cảnh chuyển đổi số diễn ra mạnh mẽ cùng với sự hội tụ của các công nghệ như thiết kế điện tử, hệ thống nhúng, Internet vạn vật (IoT) và trí tuệ nhân tạo (AI), các lĩnh vực công nghệ thông minh ngày càng giữ vai trò quan trọng trong phát triển kinh tế – xã hội và công nghiệp hiện đại. Vì vậy, việc xây dựng các môi trường học thuật có tính thực hành cao, thúc đẩy đổi mới sáng tạo, khuyến khích sinh viên hiện thực hóa ý tưởng và tăng cường kết nối với doanh nghiệp là hết sức cần thiết, góp phần nâng cao chất lượng nguồn nhân lực trong lĩnh vực công nghệ điện tử và hệ thống thông minh.

Tiếp nối thành công của Cuộc thi “Thiết kế Điện tử Việt Nam 2025” với chủ đề “**Hệ thống nhúng và công nghệ IoT**”, năm 2026 cuộc thi tiếp tục được tổ chức trên phạm vi toàn quốc với chủ đề: “**AI nhúng cho hệ thống IoT thông minh**”. Cuộc thi do Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam (REV) chủ trì và Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn (VKU) - Đại học Đà Nẵng đồng cai tổ chức, phối hợp với Học viện Kỹ thuật Quân sự (MTA) và Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh (HCMUS).

Cuộc thi hướng tới đối tượng sinh viên Đại học và Cao đẳng và trên toàn quốc, tạo môi trường rèn luyện tư duy kỹ thuật, phát triển sản phẩm thực tiễn và trải nghiệm làm việc theo nhóm. Đây không chỉ là một hoạt động học thuật mà còn là cầu nối giữa đào tạo và nhu cầu của doanh nghiệp trong việc phát hiện, bồi dưỡng nguồn nhân lực trẻ trong lĩnh vực thiết kế điện tử và hệ thống nhúng. Sản phẩm của cuộc thi hướng đến việc áp dụng hệ thống nhúng thông minh, công nghệ IoT để giải quyết các bài toán thực tế, có tính ứng dụng thực tiễn và thương mại hóa cao, do vậy, cuộc thi có thể được xem là một yếu tố tiên đề để thúc đẩy phong trào khởi nghiệp đổi mới sáng tạo trong sinh viên các Trường Đại học và Cao đẳng trên toàn quốc.

Việc tổ chức cuộc thi còn góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong đào tạo kỹ thuật, từng bước hình thành hệ sinh thái đổi mới sáng tạo trong Trường đại học và Cao đẳng. Các sản phẩm dự thi mang tính ứng dụng cao sẽ được khuyến khích kết nối, ươm tạo, phát triển thành các dự án khởi nghiệp công nghệ. Ngoài ra, cuộc thi cũng là cơ hội để các đơn vị đào tạo khẳng định chất lượng chương trình, phương pháp giảng dạy và năng lực sinh viên trong môi trường cạnh tranh quốc gia.

Với ý nghĩa học thuật - thực tiễn sâu sắc và sự tham gia hỗ trợ của các doanh nghiệp, tổ chức chuyên môn uy tín, cuộc thi “**Thiết kế điện tử Việt Nam 2026**” sẽ trở thành sự kiện thường niên có tầm ảnh hưởng lớn trong cộng đồng đào tạo kỹ thuật công nghệ tại Việt Nam.

II. MỤC TIÊU

2.1. Mục tiêu chung

Tổ chức sân chơi học thuật nhằm khuyến khích sinh viên toàn quốc sáng tạo, thiết kế và hiện thực hóa các sản phẩm điện tử ứng dụng hệ thống nhúng thông minh và IoT giải quyết các bài toán thực tiễn, phục vụ đời sống, qua đó phát hiện và bồi dưỡng nguồn nhân lực kỹ thuật chất lượng cao cho đất nước.

2.2. Mục tiêu cụ thể

1. Khơi dậy niềm đam mê nghiên cứu, tính sáng tạo của sinh viên ngành kỹ thuật Điện tử Viễn thông, CNTT, Tự động hóa, AI và các ngành liên quan.

2. Phát triển các kỹ năng nghiên cứu, thiết kế, thực hành và làm việc nhóm, từ ý tưởng đến hiện thực hóa sản phẩm công nghệ.

3. Kết nối sinh viên với các Doanh nghiệp, tạo cơ hội tiếp cận công nghệ thực tiễn, xu hướng chuyển đổi số và lan toả tinh thần đổi mới sáng tạo.

4. Tăng cường hợp tác giữa các Trường Đại học và Cao đẳng, Tổ chức nghề nghiệp và Doanh nghiệp trong đào tạo nguồn nhân lực ngành kỹ thuật công nghệ.

III. NỘI DUNG

3.1. Tên cuộc thi

- Tên tiếng Việt: **Cuộc thi Thiết kế điện tử Việt Nam 2026**
- Tên tiếng Anh: *Vietnam Electronics Design Competition 2026*
- Tên viết tắt: **VEDC 2026**
- Chủ đề tiếng Việt: **AI nhúng cho hệ thống IoT thông minh**
- Chủ đề tiếng Anh: *Embedded AI for Smart IoT Systems*

3.2. Phạm vi chuyên môn

Nghiên cứu, thiết kế và hiện thực một sản phẩm điện tử ứng dụng hệ thống nhúng thông minh và công nghệ IoT nhằm giải quyết bài toán thực tiễn, ưu tiên tập trung vào các lĩnh vực như công nghiệp, nông nghiệp, môi trường, y tế, giáo dục, giao thông và đô thị thông minh.

IV. HÌNH THỨC

4.1. Tham gia theo nhóm

- Mỗi đội thi gồm từ 02 đến 05 sinh viên, đang theo học tại các Trường đại học, cao đẳng trên toàn quốc. Sinh viên là đội trưởng của 01 đội chỉ được tham gia với tư cách là thành viên của một đội khác. Mỗi đội thi chỉ được đăng ký 01 ý tưởng sản phẩm dự thi.
- Mỗi đội được khuyến khích có Cố vấn học thuật là Giảng viên hướng dẫn đến từ đơn vị đào tạo.

4.2. Cấu trúc 3 vòng thi

- **VÒNG 1 – SƠ LOẠI** (Tổ chức theo 3 miền Bắc – Trung - Nam)

- + Xét duyệt ý tưởng thiết kế.
- + Các đội đăng ký tham dự và nộp hồ sơ (online theo đường link: <https://bom.so/VEDC2026>), bao gồm mô tả ý tưởng, sơ đồ hệ thống, tính mới, khả năng ứng dụng và video ngắn (nếu có).
- + Hội đồng chuyên môn chấm điểm theo các tiêu chí: sáng tạo, khả thi, tính ứng dụng và tiềm năng phát triển. Hội đồng có thể tổ chức phỏng vấn trực tuyến các đội thi trong trường hợp có nội dung cần làm rõ.
- + 30 đội có ý tưởng nổi bật nhất sẽ được chọn vào vòng bán kết.
 - **VÒNG 2 – BÁN KẾT** (Tổ chức theo 3 miền Bắc - Trung - Nam).
- + Các đội lọt vào vòng bán kết sẽ thiết kế, hiện thực ý tưởng thành sản phẩm, thuyết trình thiết kế kỹ thuật chi tiết và trình diễn sản phẩm trước hội đồng khu vực.
- + Vòng này tập trung vào: mô hình hệ thống, nguyên lý hoạt động, bản vẽ mạch nguyên lý, mạch in, các thuật toán, phần cứng, phần mềm sau khi hoàn thành, và kế hoạch triển khai sản phẩm.
- + 10 đội xuất sắc nhất từ 3 miền sẽ được chọn tham gia vòng chung kết toàn quốc.
 - **VÒNG 3 – CHUNG KẾT** (Tổ chức trực tiếp tại Đà Nẵng).
- + Các đội thi trình bày, bảo vệ sản phẩm hoàn chỉnh và thực hiện trình diễn trực tiếp trước hội đồng giám khảo quốc gia và khách mời doanh nghiệp.
- + Nội dung đánh giá gồm: tính hoàn thiện, tính thực tiễn, khả năng ứng dụng, kỹ năng thuyết trình, khả năng phản biện.
- + Kết quả sẽ được công bố ngay sau Vòng chung kết và trao giải tại Lễ bế mạc.

V. THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM TỔ CHỨC

5.1. Vòng sơ loại

- Thời hạn nộp hồ sơ: đến hết ngày **30/06/2026**.
- Sau thời hạn trên, Ban giám khảo sẽ tổ chức chấm theo 03 khu vực:
 1. **Miền Bắc:** tại Học viện Kỹ thuật Quân sự. Địa chỉ: số 236 đường Hoàng Quốc Việt, Phường Nghĩa Đô, TP. Hà Nội.
 2. **Miền Trung:** tại Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng. Địa chỉ: số 470 đường Trần Đại Nghĩa, Phường Ngũ Hành Sơn, TP. Đà Nẵng.
 3. **Miền Nam:** tại Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh. Địa chỉ: số 227 đường Nguyễn Văn Cừ, Phường Chợ Quán, TP. HCM.
- Kết quả vòng sơ loại sẽ được công bố trước ngày **11/07/2026**.

5.2. Vòng bán kết

- Thời gian tổ chức: từ **19 - 24/10/2026**, theo 03 khu vực:

1. **Miền Bắc:** tại Học viện Kỹ thuật Quân sự. Địa chỉ: số 236 đường Hoàng Quốc Việt, Phường Nghĩa Đô, TP. Hà Nội.
 2. **Miền Trung:** tại Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt - Hàn, Đại học Đà Nẵng. Địa chỉ: số 470 đường Trần Đại Nghĩa, Phường Ngũ Hành Sơn, TP. Đà Nẵng.
 3. **Miền Nam:** tại Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh. Địa chỉ: số 227 đường Nguyễn Văn Cừ, Phường Chợ Quán, TP. HCM.
- Kết quả đội thi được lọt vào vòng Chung kết được thông báo trước ngày **27/10/2026**.

5.3. Vòng chung kết

- Thời gian tổ chức (dự kiến): **ngày 25/11/2026**.
- Địa điểm: Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng. Địa chỉ: số 470 Trần Đại Nghĩa, Phường Ngũ Hành Sơn, TP. Đà Nẵng.

VI. THỂ LỆ, TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM

6.1. Đối tượng tham gia

- Sinh viên đang theo học tại các trường đại học, cao đẳng trên toàn quốc.
- Mỗi đội thi gồm từ 02 đến 05 thành viên. Sinh viên là đội trưởng của 01 đội chỉ được tham gia với tư cách là thành viên của một đội khác.
- Mỗi đội thi chỉ được nộp tối đa 01 ý tưởng sản phẩm dự thi.

6.2. Yêu cầu kỹ thuật - công nghệ

- *Có thành phần nhúng và IoT:* bao gồm ít nhất một loại cảm biến, vi điều khiển/Microcontroller (MCU), FPGA/GPU, và khả năng truyền dữ liệu (Wi-Fi, ZigBee, LoRa, BLE, ...), kết nối Internet/Cloud.
- *Yêu cầu phần cứng:* sử dụng bo mạch phát triển phổ biến cho MCU (ESP32, STM32, Raspberry Pi, Arduino, ...) hoặc mạch AI nhúng (Jetson nano, Google Coral, Intel Neural Compute Stick 2, ...), các mạch phát triển FPGA (của Intel, AMD, Digilent, ...) hoặc thiết kế PCB riêng.
- *Yêu cầu phần mềm:* có firmware, kết nối cloud/local server, dashboard hiển thị dữ liệu và điều khiển (nếu có).
- *Tích hợp AI:* tích hợp mô hình AI/ML trên thiết bị nhúng, thiết bị biên nhằm tăng cường khả năng tự suy luận, xử lý logic tự động, phân tích dữ liệu, tự đánh giá và ra quyết định tại biên cũng như của toàn hệ thống.
- *Tính hoàn thiện:* phải có thiết bị/sản phẩm mẫu hoạt động thật, thể hiện rõ chức năng chính.
- *Tính nhất quán:* Thiết bị/sản phẩm tham dự cuộc thi và ý tưởng đăng ký ban đầu phải trùng nhau.

6.3. Quy định pháp lý, đạo đức

- Ý tưởng tham gia cuộc thi phải chưa được gửi hoặc tham dự các cuộc thi trước đây.
- Không sao chép ý tưởng/mô hình, vi phạm bản quyền, sử dụng trái phép dữ liệu hoặc thiết bị của bên thứ ba.
- Không đề xuất/trình bày sản phẩm có tính chất phản cảm, vi phạm pháp luật, đạo đức, văn hóa, an toàn xã hội.
- Phải minh bạch về nguồn dữ liệu, công nghệ sử dụng, nhóm phát triển.
- Các đội lọt vào chung kết cam kết sản phẩm do chính đội tự phát triển (có thể yêu cầu xuất trình mã nguồn, sơ đồ mạch nếu cần xác minh).

6.4. Tiêu chí chấm điểm

6.4.1. VÒNG 1 – Sơ khảo (Xét duyệt ý tưởng thiết kế)

Hình thức: *Nộp đề cương ý tưởng + sơ đồ hệ thống + video minh họa (nếu có).*

Tiêu chí & Cách chấm chi tiết:

Tiêu chí	Trọng số	Yếu tố đánh giá cụ thể
1. Tính sáng tạo & ý tưởng mới	30%	Giải pháp mới, chưa phổ biến, giải quyết vấn đề thực tiễn rõ ràng.
2. Tính khả thi sơ bộ	25%	Có khả năng triển khai thành Sản phẩm thử nghiệm, phù hợp với công nghệ IoT và nhúng.
3. Mức độ ứng dụng thực tiễn	25%	Phù hợp bối cảnh công nghiệp, nông nghiệp, môi trường, y tế, giáo dục, giao thông và đô thị thông minh; có đối tượng sử dụng rõ ràng.
4. Cấu trúc hệ thống kỹ thuật	15%	Sơ đồ khối, mô hình hệ thống rõ ràng, có logic kỹ thuật.
5. Hồ sơ & trình bày	5%	Mô tả logic, dễ hiểu, có video minh họa là điểm cộng.

★ **Ghi chú:** *Chỉ xét ý tưởng có thành phần nhúng & IoT tích hợp AI, rõ ràng và khả thi kỹ thuật.*

6.4.2. VÒNG 2 – Bán kết (Thiết kế & Trình diễn sản phẩm)

Hình thức: *Trình bày sản phẩm tương đối hoàn thiện hoặc hoàn thiện một phần + thuyết minh + bản vẽ mạch, phần mềm.*

Tiêu chí & Cách chấm chi tiết:

Tiêu chí	Trọng số	Yếu tố đánh giá cụ thể
1. Mô hình hệ thống kỹ thuật	20%	Thiết kế mạch nguyên lý, sơ đồ hệ thống, nguyên lý hoạt động.
2. Phần cứng & phần mềm	25%	Có MCU, cảm biến, kết nối dữ liệu, lập trình firmware; giao thức phù hợp; có bảng điều khiển.
3. Trình diễn Sản phẩm thử nghiệm hoạt động	20%	Hệ thống chạy thực, có tương tác cơ bản, dữ liệu thời gian thực.
4. Tính ứng dụng và mở rộng	20%	Có phân tích chi phí, mô hình nhân rộng, tính bảo trì và vận hành thực tế.
5. Trình bày & phản biện	15%	Thuyết trình logic, trả lời câu hỏi kỹ thuật mạch lạc.

6.4.3. VÒNG 3 – Chung kết (Trình diễn & bảo vệ sản phẩm hoàn chỉnh)

Hình thức: Trình diễn trực tiếp sản phẩm, bảo vệ trước hội đồng chuyên gia, khách mời doanh nghiệp.

Tiêu chí & Cách chấm chi tiết:

Tiêu chí	Trọng số	Yếu tố đánh giá cụ thể
1. Tính sáng tạo & đột phá	20%	Giải pháp mới, tính năng và thông số kỹ thuật vượt trội hơn các sản phẩm đã có.
2. Tính hoàn thiện kỹ thuật	25%	Phần cứng lắp ráp chắc chắn, đẹp, mạch chạy ổn định, phần mềm có dashboard, kết nối tốt.
3. Tính thực tiễn & ứng dụng mở rộng	20%	Có mô hình triển khai rõ ràng, phù hợp với thực tiễn, phân tích chi phí - bảo trì - ROI.
4. Trình diễn trực tiếp & UX/UI	20%	Sản phẩm thử nghiệm hoạt động mượt, giao diện người dùng rõ ràng, thuận tiện, có hiển thị dữ liệu.
5. Trình bày & phản biện chuyên sâu	15%	Trả lời tốt câu hỏi từ hội đồng, logic, có dẫn chứng kỹ thuật.

★ **Đánh giá bổ sung:**

- Có tài liệu kỹ thuật đầy đủ: sơ đồ mạch, mã nguồn, bản vẽ 3D (nếu có).
- Có đánh giá an toàn, môi trường, pháp lý (nếu đề tài liên quan).
- Có doanh nghiệp, nhà đầu tư cam kết hỗ trợ thương mại hóa, khởi nghiệp

VII. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

STT	Tên giải thưởng	Số lượng	Trị giá mỗi giải	Ghi chú
1	Giải Nhất	1	20 triệu đồng + giấy chứng nhận	Đội xuất sắc nhất
2	Giải Nhì	2	10 triệu đồng + giấy chứng nhận	Xếp hạng 2 và 3
3	Giải Ba	3	6 triệu đồng + giấy chứng nhận	Xếp hạng 4 đến 6
4	Giải Khuyến khích	4	3 triệu đồng + giấy chứng nhận	Xếp hạng 7 đến 10
5	Giải phụ (Sáng tạo nhất, được yêu thích nhất, ứng dụng tiềm năng nhất ...)	03	1 triệu đồng + giấy chứng nhận	Do Hội đồng và khán giả bình chọn

VIII. DỰ TRÙ KINH PHÍ VÀ NGUỒN TÀI TRỢ

8.1. Dự trù kinh phí

STT	Hạng mục	Chi tiết	Kinh phí dự kiến (VNĐ)
1	Chi phí tổ chức vòng sơ khảo	Chi phí cho Ban giám khảo, truyền thông	30.000.000
2	Chi phí tổ chức vòng bán kết	Chi phí cho Ban giám khảo, truyền thông, hậu cần	120.000.000
3	Chi phí tổ chức vòng chung kết	Chi phí cho Ban giám khảo, truyền thông, hậu cần	60.000.000
4	Chi phí giải thưởng	Giải Nhất, Nhì, Ba, Khuyến khích, Giải phụ	73.000.000

5	Chi phí hỗ trợ các đội dự thi vòng Bán kết	Hỗ trợ kinh phí mua linh kiện, thiết bị cho các đội tham gia vòng Bán kết	60.000.000
6	Chi phí truyền thông	Thiết kế poster, banner, website, truyền thông báo chí	20.000.000
7	Chi phí tài liệu, in ấn	Sổ tay, giấy mời, giấy chứng nhận, hồ sơ chấm thi	10.000.000
8	Chi phí hỗ trợ ban tổ chức và giám khảo	Hỗ trợ đi lại, công tác phí	30.000.000
9	Dự phòng	Chi phí phát sinh	10.000.000
	Tổng		413.000.000

8.2. Nguồn tài trợ:

- Kinh phí tài trợ từ doanh nghiệp công nghệ, công ty vi mạch, và các tập đoàn ICT như Viettel, VNPT, FPT, CMC, Synopsys, Renesas, Samsung, ...
- Tài trợ hiện vật từ các công ty thiết bị: Kit phát triển, board mạch, phần mềm thiết kế...
- Hỗ trợ từ Hội Vô tuyến điện tử Việt Nam về Giải thưởng, Kinh phí mua linh kiện, thiết bị cho các đội tham gia vòng Bán kết.
- Hỗ trợ từ đơn vị đăng cai (Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt - Hàn – Đại học Đà Nẵng), Hỗ trợ từ 2 đơn vị phối hợp (Học viện Kỹ thuật Quân sự, Trường Đại học Khoa học Tự nhiên – Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh) về cơ sở vật chất, nhân lực, Chi phí cho Ban giám khảo, truyền thông, hậu cần.
- Đề xuất xin tài trợ từ các bộ ban ngành và các Quỹ.

IX. THÀNH PHẦN BAN CHỈ ĐẠO, BAN TỔ CHỨC VÀ CÁC BAN KHÁC

Hội vô tuyến điện tử Việt Nam chịu trách nhiệm mời Bộ Khoa học và Công nghệ, Bộ Nông nghiệp và Môi trường, Trung tâm đổi mới sáng tạo - Bộ Tài chính bảo trợ cuộc thi.

9.1. Ban chỉ đạo

1. TS. Trần Đức Lai, Chủ tịch Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam (REV).
2. PGS. TS. Huỳnh Công Pháp, Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn (VKU) - Đại học Đà Nẵng.
3. GS. TS. Trần Xuân Nam, PGĐ Học viện Kỹ thuật Quân sự (MTA), Phó chủ tịch Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam.

9.2. Ban Tổ chức

1. PGS. TS. Nguyễn Cảnh Minh, Phó chủ tịch/ Tổng thư ký Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam – Trưởng ban.
2. GS. TS. Trần Đức Tân, Phó tổng thư ký Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam – Phó trưởng ban.
3. TS. Trần Thế Sơn, Phó hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Phó trưởng ban.
4. PGS. TS. Trần Minh Triết, Phó hiệu trưởng, Trường Đại học Khoa học Tự nhiên, Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh (HCMUS) – Phó trưởng ban.
5. PGS. TS. Nguyễn Thế Quang, Phó Chủ nhiệm Khoa Vô tuyến điện tử, Học viện Kỹ thuật Quân sự – Ủy viên.
6. TS. Bùi Trọng Tú, Trưởng Khoa Điện tử-Viễn thông, Trường Đại học Khoa học Tự nhiên, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh – Ủy viên.
7. PGS. TS. Trần Minh Tuấn, UV BTV-TBT Tạp chí Điện tử và ứng dụng Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam – Ủy viên.
8. TS. Lê Hà Như Thảo, Trưởng phòng Phòng KHCN&HTQT, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Ủy viên.
9. TS. Nguyễn Vũ Anh Quang, Trưởng khoa Khoa Kỹ thuật máy tính và Điện tử, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Ủy viên.
10. ThS. Nguyễn Hà Phương - Phó Trưởng phòng Phòng KHCN&HTQT, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Ủy viên.

9.3. Ban Truyền thông, hậu cần

1. Ông Nguyễn Ngọc Hòa, Giám đốc Trung tâm Học liệu và Truyền thông, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Trưởng ban.
2. Ông Phạm Văn Anh, Phó tổng biên tập Tạp chí Điện tử và ứng dụng, Hội Vô tuyến-Điện tử Việt Nam – Ủy viên.
3. TS. Phạm Nguyễn Minh Nhứt, Trưởng phòng Phòng Tổ chức - Hành chính, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Ủy viên.
4. PGS. TS. Trịnh Quang Kiên, Chủ nhiệm Bộ môn Kỹ thuật Vi xử lý, Khoa Vô tuyến điện tử, Học viện Kỹ thuật Quân sự – Ủy viên.
5. ThS. Ngô Mỹ Nhu, Khoa Điện tử - Viễn thông, Trường Đại học Khoa học Tự nhiên, Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh – Ủy viên.

6. *ThS. Huỳnh Nguyễn Ngọc Thảo, Chuyên viên Phòng KHCN&HTQT, Trường Đại học Công nghệ Thông tin và Truyền thông Việt-Hàn - Đại học Đà Nẵng – Ủy viên.*

Hội Vô tuyến điện tử Việt Nam ra quyết định thành lập Ban chỉ đạo, Ban tổ chức, Ban truyền thông và Ban giám khảo (cho 3 vòng thi).

VKU ra quyết định thành lập Ban tổ chức địa phương và các Ban liên quan (nếu cần thiết)

X. KẾ HOẠCH TRUYỀN THÔNG

10.1. Mục tiêu truyền thông

- Thu hút sự quan tâm và tham gia của sinh viên khối ngành kỹ thuật – công nghệ trên toàn quốc.
- Gia tăng nhận diện thương hiệu của cuộc thi và đơn vị tổ chức.
- Tạo dựng hình ảnh chuyên nghiệp, hiện đại, đồng thời lan tỏa giá trị thực tiễn của cuộc thi đối với cộng đồng, doanh nghiệp và xã hội.

10.2. Đối tượng truyền thông

- Sinh viên đại học, cao đẳng trong cả nước.
- Giảng viên, cố vấn học thuật và các phòng/khoa tại các trường đại học.
- Doanh nghiệp công nghệ, truyền thông, nhà tài trợ.

10.3. Kênh truyền thông

Trực tuyến (Online):

- *Trực tuyến:* Fanpage/Facebook, TikTok, LinkedIn, YouTube, Email, Báo chí điện tử.
- *Trực tiếp:* Truyền thông nội bộ - học đường; Truyền thông qua đối tác & doanh nghiệp.

10.4. Công cụ truyền thông

- Bộ nhận diện thương hiệu cuộc thi: Logo, Slogan, Poster, Standee.
- Video truyền cảm hứng, thông cáo báo chí.
- Infographic, bản tin điện tử, mẫu đăng ký trực tuyến.

10.5. Kết hợp truyền thông - tài trợ

- Logo doanh nghiệp tài trợ được đưa lên toàn bộ ấn phẩm truyền thông.
- Tham gia tọa đàm/livestream cùng giám khảo và đội thi.
- Được quyền truyền thông lại nội dung cuộc thi trên kênh riêng của doanh nghiệp.

Ngày 18/ 05/ 2026

REV - VKU - MTA - HCMUS