

KẾ HOẠCH

Tổ chức cuộc thi DTU STARTUP 2026 – Innovation For Impact

Chủ đề: “Solve Real Problems - Create Real Impact”

Căn cứ Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22 tháng 12 năm 2024 của Bộ Chính trị về đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia;

Căn cứ Quyết định số 336/QĐ-TTg ngày 25 tháng 02 năm 2026 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chương trình “Hỗ trợ học sinh, sinh viên khởi nghiệp giai đoạn 2026 - 2035”;

Căn cứ Quyết định số 1112/QĐ-BGDĐT ngày 11 tháng 5 năm 2026 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Kế hoạch triển khai Chương trình “Hỗ trợ học sinh, sinh viên khởi nghiệp giai đoạn 2026 - 2035” của ngành Giáo dục;

Căn cứ Kế hoạch công tác năm học 2026 - 2027 và định hướng phát triển hệ sinh thái đổi mới sáng tạo, khởi nghiệp của Đại học Duy Tân;

Đại học Duy Tân xây dựng kế hoạch tổ chức cuộc thi ý tưởng khởi nghiệp DTU START UP 2026 – Innovation For Impact. Chủ đề: “Solve Real Problems. Create Real Impact”

I. MỤC ĐÍCH:

- Cuộc thi **DTU STARTUP 2026 – Innovation for Impact** được tổ chức nhằm phát hiện, bồi dưỡng và ươm tạo các ý tưởng đổi mới sáng tạo có khả năng giải quyết các vấn đề của xã hội, doanh nghiệp và cộng đồng; hình thành tư duy khởi nghiệp, năng lực đổi mới sáng tạo và tinh thần kiến tạo giá trị cho sinh viên Đại học Duy Tân.

- Thông qua cuộc thi, tạo được môi trường học tập trải nghiệm, thúc đẩy sinh viên chủ động phát hiện các vấn đề thực tiễn, vận dụng kiến thức liên ngành, nghiên cứu khoa học, công nghệ, trí tuệ nhân tạo (AI) và chuyển đổi số để xây dựng các giải pháp, sản phẩm, mô hình kinh doanh có tính đổi mới sáng tạo, khả thi và có khả năng thương mại hóa.

- Tăng cường kết nối giữa nhà trường với doanh nghiệp, quỹ đầu tư, chuyên gia, cựu sinh viên và hệ sinh thái khởi nghiệp đổi mới sáng tạo; tạo điều kiện để các dự án được tư vấn, cố vấn chuyên môn, tiếp cận nguồn lực và tiếp tục phát triển sau cuộc thi.

- Góp phần thực hiện chủ trương của Đảng, Chính phủ và Bộ Giáo dục và Đào tạo về phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số; đồng thời lan tỏa văn hóa đổi mới sáng tạo và tinh thần doanh nhân trong toàn Đại học Duy Tân.

II. QUY ĐỊNH ĐỐI TƯỢNG THAM GIA:

- Toàn thể sinh viên đang theo học tại Đại học Duy Tân.

- Mỗi nhóm tham gia từ 03 - 05 sinh viên. Khuyến khích các nhóm dự án có thành viên đến từ nhiều trường đào tạo, nhiều chuyên ngành khác nhau nhằm phát huy lợi thế đa ngành và tư duy liên ngành.



- Mỗi cá nhân chỉ có thể tham gia vào 01 nhóm dự án trong cuộc thi. Các nhóm dự án đã từng thi ở bên ngoài trường vẫn có thể tham gia cuộc thi.

- Mỗi đội thi đăng ký kèm thông tin của ít nhất 01 Giảng viên hướng dẫn hoặc Chuyên gia/doanh nhân đồng hành với vai trò cố vấn (Mentor).

- Yêu cầu Ban lãnh đạo mỗi trường Đào tạo/Viện chọn lọc và cử ít nhất 05 nhóm dự án đăng ký tham gia cuộc thi (không giới hạn số đội).

III. NỘI DUNG:

3.1 Các lĩnh vực dự thi:

Các dự án khởi nghiệp tham gia **DTU STARTUP 2026 - INNOVATION FOR IMPACT** hướng đến mục tiêu giải quyết các vấn đề cấp thiết của cộng đồng và xã hội, đồng thời hưởng ứng Nghị quyết số 57-NQ/TW của Bộ Chính trị về đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia. Cuộc thi khuyến khích ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI), công nghệ và tư duy sáng tạo trong khởi nghiệp, góp phần hiện thực hóa mục tiêu chuyển đổi số và thúc đẩy sự phát triển bền vững của đất nước.

- Chủ đề cuộc thi: **“Solve Real Problems - Create Real Impact”**

(Giải quyết vấn đề thực - Kiến tạo giá trị thực)

- Dự án tham gia không giới hạn lĩnh vực, khuyến khích tập trung vào các nhóm chủ đề:

- ❖ *AI và Chuyển đổi số;*
- ❖ *Y tế và Chăm sóc sức khỏe;*
- ❖ *Giáo dục và Công nghệ giáo dục;*
- ❖ *Du lịch, Dịch vụ và Công nghiệp văn hóa sáng tạo;*
- ❖ *Kinh doanh, Tài chính và Thương mại điện tử;*
- ❖ *Công nghệ xanh, Kinh tế tuần hoàn và Phát triển bền vững;*
- ❖ *Nông nghiệp công nghệ cao và Công nghệ sinh học;*
- ❖ *Đô thị thông minh, Công nghiệp và Sản xuất thông minh;*
- ❖ *Đổi mới sáng tạo vì cộng đồng;*
- ❖ *Các ý tưởng đổi mới sáng tạo thuộc các lĩnh vực khác.*

3.2 Tiêu chí chính của ý tưởng/dự án khởi nghiệp:

- Sự cần thiết, tính ứng dụng thực tế.
- Tính mới, độc đáo, sáng tạo của ý tưởng/dự án;
- Giá trị, tác động mà ý tưởng/dự án mang lại cho cộng đồng, xã hội.
- Tính khả thi, có định hướng phát triển sản phẩm, mô hình kinh doanh, khách hàng mục tiêu và lộ trình thực hiện phù hợp.
- Có khả năng thương mại hóa, chuyển giao, mở rộng quy mô hoặc phát triển thành doanh nghiệp khởi nghiệp trong tương lai.

3.4 Quy định về bài dự thi:

3.4.1 Hình thức trình bày:

Bài dự thi được trình bày bằng Tiếng Việt, đánh máy trên khổ A4, cỡ chữ 14, phông chữ Times New Roman, nội dung trình bày hướng dẫn chi tiết (*Phụ lục 1 đính kèm*).

3.4.2 Sản phẩm gửi kèm bài dự thi:

- Bản thuyết minh dự án phải được trình bày đầy đủ, rõ ràng dưới dạng file Word (Mô tả chi tiết trong *Phụ lục 02 đính kèm*);

- Bản giới thiệu dự án và giới thiệu đội thi được trình bày bằng video không quá 03 phút (mô tả chi tiết *Phụ lục 03 đính kèm*).

- File tổng hợp đầy đủ thông tin liên hệ, bao gồm của trưởng nhóm và tất cả các thành viên, bao gồm: Họ tên, số CCCD, MSSV, giới tính, tên lớp, ngành học, trường đào tạo, SĐT, Email cá nhân.

- 01 ảnh chụp toàn bộ thành viên của nhóm dự án.

IV. CÁC VÒNG THI:

Cuộc thi diễn ra từ 5/9 đến 26/12, trải qua 3 vòng thi và chuỗi chương trình đào tạo, tập huấn. Bao gồm: 08 sự kiện trực tiếp, 05 chương trình Đào tạo/Tập huấn, 01 chương trình Cố vấn chuyên sâu (online & offline). Cụ thể:

Vòng 1: SPARK (Từ 9/9 - 12/10)

- Ngày 9/9:

- Phát động vòng đơn trực tuyến, tiếp nhận hồ sơ tham gia cuộc thi.
- Các đội thi gửi bài tham dự cuộc thi trên cổng đăng ký trực tuyến.

- Ngày 19/9:

- *Startup Talk*: “AI FOR IMPACT - BIẾN CÔNG NGHỆ THÀNH GIÁ TRỊ”
- *Lễ phát động cuộc thi* DTU START UP 2026 - INNOVATION FOR IMPACT.

- Ngày 23/9: *Workshop* “Problem Discovery - Xác định vấn đề, khởi nguồn ý tưởng”

- 12h00 ngày 7/10: Đóng đơn đăng ký dự án Vòng 1.

- Ngày 8-10/10: Chấm đơn và chọn đội vào thi vòng 2: Ban Tổ chức lựa chọn 20 dự án có tính khả thi cao nhất vào vòng trong.

- Ngày 12/10: Công bố kết quả qua Email và Fanpage của cuộc thi.

Top 20 dự án tốt nhất được chọn vào Vòng 2.

Bài dự thi Vòng 1 được đánh giá theo các tiêu chí:

STT	Tiêu chí	Thang điểm
1	<i>Sự cần thiết của vấn đề:</i> Mức độ rõ ràng, thực tế và cấp thiết của vấn đề; xác định được đối tượng và nhu cầu cần được giải quyết.	25%
2	<i>Tính sáng tạo và khác biệt:</i> Mức độ mới, sáng tạo của ý tưởng/giải pháp; điểm khác biệt và lợi thế so với các giải pháp hiện có.	20%

3	Giá trị và tác động thực tế: Giá trị mang lại cho người sử dụng; khả năng giải quyết vấn đề và tạo tác động tích cực đối với cộng đồng, xã hội hoặc môi trường.	20%
4	Tính khả thi bước đầu: Khả năng triển khai ý tưởng; sự phù hợp giữa giải pháp, năng lực đội ngũ và nguồn lực cần thiết. Các dự án đã có sản phẩm mẫu, thử nghiệm hoặc minh chứng bước đầu được khuyến khích cung cấp.	15%
5	Tiềm năng phát triển: Khả năng tiếp tục hoàn thiện, mở rộng, thương mại hóa hoặc phát triển thành sản phẩm, dịch vụ hay dự án khởi nghiệp.	10%
6	Hình thức trình bày: Nội dung rõ ràng, logic, dễ hiểu, đúng quy định và có tính thuyết phục.	10%
Tổng điểm		100

Vòng 2: SPOTLIGHT (Từ 17/10 – 23/11)

- Chương trình đào tạo & tập huấn cho các đội lọt vào vòng 2:

- **Ngày 17/10: Training 1** - Khám phá khách hàng và kiểm chứng vấn đề (Customer Discovery & Problem Validation).
- **Ngày 21/10: Training 2** - Phát triển sản phẩm khả dụng tối thiểu và kiểm chứng giải pháp (MVP & Product Validation).
- **Ngày 24/10: Training 3** - Mô hình kinh doanh, chiến lược tiếp cận thị trường và tính khả thi tài chính (Business Model, Go-to-Market, Financial Viability).

- Hạn nộp bài Vòng 2: Trước 12h00 ngày 14/11 - Các đội thi phát triển sản phẩm, hoàn thiện Version 2 của hồ sơ trình bày dự án (bản Word + Pdf) và video nộp lại cho BTC qua đường email (*Xem quy định gửi bài ở phần Phụ lục*).

- Ngày 15-17/11: Hội đồng giám khảo chấm điểm Hồ sơ dự án đã hoàn thiện.

- Từ 15/11 - 21/11: BTC đăng thông tin dự án kèm video các đội thi lên Fanpage cuộc thi để khán giả bình chọn.

- Ngày 23/11: Công bố kết quả vòng 2.

Giải thích thể thức thi của vòng 2: Ban Tổ chức đăng video giới thiệu dự án và đội thi lên Fanpage, các đội thi kêu gọi tương tác trên bài thi của mình từ ngày 25/5 đến hết ngày 31/5. Các đội thi nằm trong top 10 bình chọn được quy đổi điểm tương ứng lần lượt từ 10 điểm (cao nhất) về đến 1 điểm (thấp nhất). Ví dụ: Đội có lượt bình chọn cao nhất được 10 điểm, đội tiếp theo được 9 điểm,...

Tổng điểm bài dự thi = [90% điểm Hồ sơ dự án do BGK chấm tại vòng 2] + [10% điểm từ kết quả bình chọn online]

10 đội thi có tổng điểm cao nhất sẽ bước vào Vòng 3 (Chung kết).

Bài dự thi Vòng 2 được đánh giá theo các tiêu chí:

STT	Tiêu chí	Thang điểm
1	Sự cần thiết của vấn đề và nhu cầu thị trường: Mức độ rõ ràng, thực tế của vấn đề; sự xác định khách hàng mục tiêu và mức độ phù hợp của giải pháp với nhu cầu thực tế. Khuyến khích bổ sung số liệu, khảo sát hoặc minh chứng từ người dùng/khách hàng.	20%
2	Tính sáng tạo, khác biệt và giá trị của giải pháp: Mức độ hoàn thiện của giải pháp; tính mới, sáng tạo, khác biệt và giá trị mang lại so với các giải pháp hiện có.	20%
3	Tính khả thi và mô hình phát triển: Khả năng triển khai thực tế; sự phù hợp về nguồn lực, nhân sự, công nghệ; mô hình kinh doanh, cách thức tạo doanh	15%
4	Tiềm năng phát triển và thương mại hóa: Khả năng tiếp cận và mở rộng thị trường; lợi thế cạnh tranh; khả năng phát triển sản phẩm/dịch vụ, thương mại hóa và mở rộng quy mô.	15%
5	Giá trị và tác động thực tế: Mức độ giải pháp tạo ra giá trị cho khách hàng và khả năng tạo tác động tích cực, thiết thực đối với cộng đồng, xã hội, môi trường hoặc các bên liên quan.	10%
6	Mức độ ứng dụng AI hoặc công nghệ số phù hợp	10%
7	Bình chọn trực tuyến trên fanpage của BTC	10%
Tổng		100

Vòng 3: IMPACT (Grand final & Demo Day) (Từ 26/11 – 26/12)

- Ngày 26/11: Chương trình Mentoring 1-1 cho các đội thi lọt vào chung kết.
- Ngày 3/12: Tập huấn chủ đề: “Pitching 1 dự án khởi nghiệp”
- Ngày 19/12: Mock Pitch Day (thuyết trình thử)
- Ngày 26/12: Tổ chức thi **Vòng Chung kết** và công bố kết quả, bế mạc.
 - + Triển lãm, trưng bày các dự án tại hành lang Hội trường tầng 4 - 03 QT.
 - + Các đội thi có 10 phút thuyết trình dự án + 10 phút trả lời câu hỏi của BGK.
 - + Tiêu chí chấm điểm các dự án lọt vào VCK sẽ được công bố 02 tuần trước ngày thi.

Lưu ý: Trong giai đoạn Bán kết đến trước ngày thi Chung kết, các nhóm dự án được đăng ký với BTC để xin sử dụng phòng LAB/STEM LAB của trường để hoàn thiện sản phẩm.

V. QUYỀN LỢI SINH VIÊN THAM GIA:

- Được giao lưu, học hỏi và trải nghiệm thực tế, phát triển các kỹ năng cần thiết trong quá trình khởi nghiệp; từng bước biến ý tưởng đổi mới sáng tạo thành dự án có giá trị và khả năng triển khai trong thực tiễn.
- Được kết nối với doanh nhân, cựu sinh viên, chủ doanh nghiệp, chuyên gia khởi nghiệp và các đối tác của Nhà trường, qua đó mở rộng mạng lưới quan hệ, học hỏi kinh nghiệm thực tiễn và tiếp cận các cơ hội nghề nghiệp sau khi tốt nghiệp.

- Được tham gia các chương trình đào tạo, tập huấn và cố vấn về phát triển dự án khởi nghiệp; kiểm chứng vấn đề, khách hàng và giải pháp; xây dựng mô hình kinh doanh, tiếp cận thị trường và tính khả thi tài chính; được cố vấn chuyên sâu 1-1 và tập huấn kỹ năng pitching, thuyết trình và trả lời phản biện trước Chung kết.

- Được cấp Giấy chứng nhận tham gia DTU STARTUP 2026 đối với các đội thi lọt vào Vòng Chung kết; các đội đạt giải được trao Giấy khen và tiền thưởng; đội vô địch được trao Cúp vinh danh, Giấy khen và tiền thưởng.

- Các dự án có tiềm năng được Nhà trường xem xét hỗ trợ sau cuộc thi, bao gồm cơ hội tham gia các cuộc thi khởi nghiệp trong và ngoài nước; kết nối với hệ sinh thái khởi nghiệp, chương trình ươm tạo và các nguồn lực hỗ trợ phát triển dự án, thương mại hóa sản phẩm và kết nối gọi vốn từ nhà đầu tư, quỹ đầu tư khởi nghiệp.

Cơ cấu giải thưởng:

- 01 Giải nhất: Cúp + 10.000.000 tiền mặt + Giấy khen của BTC
- 01 Giải nhì: 7.000.000 tiền mặt + Giấy khen của BTC
- 01 Giải ba: 5.000.000 tiền mặt + Giấy khen của BTC
- 02 Giải khuyến khích: 2.000.000 + Giấy khen của BTC
- 01 Giải dự án ứng dụng AI tốt nhất: 1.000.000 + Giấy khen của BTC

VI LƯU Ý:

6.1 Trách nhiệm của tác giả và nhóm tác giả tham dự Cuộc thi

- Thực hiện các quy định của kế hoạch cuộc thi, đảm bảo sản phẩm dự thi phải tuân thủ đúng yêu cầu của Ban Tổ chức. Sản phẩm dự thi không xâm phạm quyền sở hữu trí tuệ và không phải là đối tượng tranh chấp bản quyền tác giả theo quy định pháp luật. Đội thi chịu trách nhiệm về tính chính xác của thông tin trong hồ sơ dự thi. Trong trường hợp tranh chấp bản quyền phát sinh sau khi sản phẩm dự thi đoạt giải, đối tượng dự thi hoàn toàn chịu trách nhiệm theo quy định của pháp luật.

- Ban tổ chức sẽ xác minh tính xác thực của bài dự thi, nếu phát hiện đội thi sử dụng các hình thức gian lận làm ảnh hưởng đến kết quả cuộc thi thì đội thi có thể bị loại khỏi cuộc thi.

- Trong quá trình diễn ra cuộc thi, các hình ảnh, thông tin; BTC được quyền sử dụng với mục đích truyền thông, quảng cáo.

- Trong quá trình triển khai cuộc thi, nếu có vấn đề tranh chấp hoặc sửa đổi, mọi quyết định cuối cùng thuộc về BTC.

- Mọi chi phí hay các khoản nộp thuế liên quan đến giải thưởng Cuộc thi do tác giả, nhóm tác giả đoạt giải chịu trách nhiệm theo quy định của pháp luật.

- Các dự án đạt giải sau cuộc thi có nghĩa vụ đại diện Nhà trường tham gia các cuộc thi khởi nghiệp trong và ngoài nước.

6.2 Bài thi hợp lệ

- Đầy đủ các sản phẩm theo quy định.

- Nội dung bài thi đúng chủ đề, phạm vi và yêu cầu của cuộc thi. Đồng thời, đảm bảo yêu cầu về hình thức và quy cách trình bày

- Việc không tuân thủ quy cách trình bày không đồng nghĩa với việc bài thi bị đánh giá thấp về nội dung, tuy nhiên bài thi không đáp ứng các yêu cầu bắt buộc về hồ sơ, định dạng hoặc thời hạn nộp sẽ bị xét là không hợp lệ.

- Không liên quan đến các tranh chấp bản quyền.

6.3 Ban giám khảo và ban cố vấn:

Ban giám khảo và cố vấn cuộc thi được thành lập theo từng vòng thi, căn cứ theo quyết định của Ban tổ chức, bao gồm:

- Đại diện BGĐ Đại học Duy Tân; Ban HTDN&KN, Ban KHCN, chuyên gia thuộc các Viện/ Trung tâm nghiên cứu trực thuộc Trường;

- Chuyên gia Khởi nghiệp đổi mới sáng tạo; Chủ doanh nghiệp khởi nghiệp, cựu sinh viên khởi nghiệp thành đạt, đại diện các quỹ đầu tư.

VII. THÀNH VIÊN BAN TỔ CHỨC: (tò trình đính kèm)

- TS. Trần Nhật Tân, Phó Giám đốc Đại học Duy Tân - Trưởng ban

- TS. Nguyễn Đức Hiền, Trưởng B.HTDN&KN - Phó ban

- TS. Trương Tiến Vũ, Trưởng B.KHCN - Phó ban

- Th.S Nguyễn Thành Dương, Chánh VPĐH - Thành viên

- Thầy Nguyễn Công Duy Khôi, Phó B.HTDN&KN phụ trách KN - Thành viên

- Thầy Nguyễn Tuấn Kiệt, Phó Bí thư Đoàn Thanh Niên - Thành viên

- Cô Đặng Ngọc Nhung, Phó Bí thư Đoàn Thanh Niên - Thành viên

- Đội ngũ chuyên viên, cộng tác viên, câu lạc bộ sinh viên khởi nghiệp DTU.

- Các khoa, phòng, ban chức năng có liên quan.

VIII. NGUỒN KINH PHÍ: (Bảng Phụ lục dự trù kinh phí đính kèm)

- Kinh phí từ Đại học Duy Tân và từ đơn vị tài trợ, các nguồn hỗ trợ vốn ban đầu sau cuộc thi (nếu có).

IX. TỔ CHỨC THỰC HIỆN:

1. Ban HTDN&KN: Đầu mối làm việc với các đơn vị, trực tiếp điều phối, tổ chức các chương trình liên quan theo kế hoạch đã được duyệt.

2. Đoàn Thanh niên: phối hợp tổ chức cuộc thi, tổ chức truyền thông rộng rãi trên các kênh MXH, điều phối CLB sinh viên khởi nghiệp ĐH Duy Tân, triệu tập Đoàn viên – Sinh viên tham dự các chương trình.

3. Các trường, viện, khoa:

- Chủ động tuyên truyền, phổ biến và vận động sinh viên tham gia Cuộc thi; phát hiện, giới thiệu các ý tưởng, dự án có tiềm năng.

- Phân công cán bộ/giảng viên đầu mối triển khai Cuộc thi tại đơn vị; trực tiếp theo dõi, đôn đốc và hỗ trợ các nhóm dự án.

- Chủ động xây dựng nguồn và tổng hợp các nhóm dự án đại diện cho đơn vị, bảo đảm đăng ký, nộp hồ sơ đúng thời hạn và đúng yêu cầu của BTC.

- Phân công GVHD, tạo điều kiện và huy động sinh viên tham gia các hoạt động, tập huấn, tọa đàm và sự kiện trong khuôn khổ Cuộc thi.

4. Trung tâm Thiết kế đồ họa; hỗ trợ thiết kế các ấn phẩm truyền thông.

5. Trung tâm Truyền thông: truyền thông rộng rãi; đưa tin, bài, hình ảnh xuyên suốt. Quay phim, chụp ảnh tại đầy đủ các sự kiện. Làm phóng sự hành trình cuộc thi.

6. Xưởng phim Ấn Bạc: tham gia thiết kế các ấn phẩm video hỗ trợ cuộc thi.

7. Văn phòng trường:

- Bố trí hội trường tầng 04 (cơ sở 03 Quang Trung) tổ chức Khai mạc & Chung kết, phòng tập huấn/đào tạo, bàn ghế triển lãm và bảo đảm cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ các hoạt động của Cuộc thi.

- Phối hợp chuẩn bị và cấp phát các vật phẩm phục vụ chương trình, gồm hoa, quà tặng diễn giả/khách mời, khung chứng nhận và các vật dụng cần thiết khác.

- Phối hợp chuẩn bị, in ấn và bàn giao các ấn phẩm, vật phẩm truyền thông như Backdrop, Banner, Bandroll và các tài liệu phục vụ chương trình.

- Thực hiện công tác hậu cần và các thủ tục hành chính liên quan, bao gồm đóng dấu đỏ đối với Giấy khen, Giấy chứng nhận và các văn bản theo quy định.

8. Trung tâm CIT: hỗ trợ livestream cho các chương trình trực tuyến.

9. Phòng Kỹ thuật: hỗ trợ dựng/treo ấn phẩm truyền thông, âm thanh ánh sáng phục vụ các sự kiện.

10. Các đơn vị quản lý phòng LAB, FABLAB, STEM LAB: hỗ trợ cho các nhóm dự án Sinh viên sử dụng để nghiên cứu, phát triển sản phẩm dự thi.

11. Phòng ban khác: hỗ trợ theo chức năng.

Cuộc thi **DTU STARTUP 2026 – Innovation For Impact** là một trong những hoạt động quan trọng góp phần thúc đẩy tinh thần đổi mới sáng tạo, khởi nghiệp và phát huy năng lực của sinh viên. Vì vậy, Giám đốc yêu cầu các đơn vị, tập thể liên quan nghiêm túc triển khai thực hiện kế hoạch, chủ động phát hiện, giới thiệu và vận động các dự án tiềm năng tham gia cuộc thi, góp phần tạo nên sự tham gia rộng rãi và thực chất trong toàn Trường.

Trân trọng!

Nơi nhận:

- Các đơn vị liên quan (thực hiện);
- Lưu: VT.



GIÁM ĐỐC

*TS. Lê Nguyên Bảo

PHỤ LỤC 01

HƯỚNG DẪN NỘI DUNG ĐỀ CƯƠNG DỰ ÁN CUỘC THI DTU STARTUP 2026 – INNOVATION FOR IMPACT

Chủ đề: ***“Solve Real Problems - Create Real Impact”***

(Kèm theo Kế hoạch số 143/KH-ĐHDT ngày 05 tháng 9 năm 2026 của Đại học Duy Tân)

I. NGUYÊN TẮC XÂY DỰNG VÀ PHÁT TRIỂN ĐỀ CƯƠNG

Đề cương dự án được xây dựng theo một cấu trúc thống nhất cho toàn bộ cuộc thi. Bài dự thi Vòng 2 được phát triển trên cơ sở bài dự thi Vòng 1; đội thi không phải xây dựng lại đề cương từ đầu mà cập nhật, bổ sung và hoàn thiện các nội dung tương ứng.

Vòng 1 tập trung làm rõ vấn đề thực tế, giải pháp, tính sáng tạo, giá trị, tác động, tính khả thi bước đầu và tiềm năng phát triển của ý tưởng.

Vòng 2 tiếp tục phát triển các nội dung của Vòng 1, đồng thời bổ sung thông tin, số liệu, minh chứng, khách hàng/thị trường, mô hình phát triển, khả năng thương mại hóa và mức độ ứng dụng AI hoặc công nghệ số phù hợp.

Những nội dung đã trình bày ở Vòng 1 có thể được giữ lại và cập nhật. Các thông tin mới phát sinh sau tập huấn, thử nghiệm, khảo sát, mentoring hoặc phát triển sản phẩm được khuyến khích bổ sung tại Vòng 2.

Vòng 1 không bắt buộc dự án phải có sản phẩm hoàn thiện, doanh thu, khách hàng thực tế hoặc nguồn vốn đầu tư. Các dự án đã có sản phẩm mẫu, prototype, mô hình thử nghiệm hoặc minh chứng bước đầu được khuyến khích cung cấp.

II. CẤU TRÚC ĐỀ CƯƠNG CHO BÀI THI DỰ ÁN VÒNG 1

Các câu hỏi bên dưới nhằm định hướng nội dung trình bày, đội thi không nhất thiết trả lời rập khuôn theo từng câu.

1. VẤN ĐỀ THỰC TẾ VÀ SỰ CẦN THIẾT

- Vấn đề thực tế mà dự án muốn giải quyết là gì?
- Ai đang gặp vấn đề và mức độ ảnh hưởng như thế nào?
- Vì sao vấn đề cần được giải quyết?
- Những bất cập của giải pháp hiện có (nếu có).
- Khuyến khích cung cấp số liệu, khảo sát, hình ảnh hoặc minh chứng thực tế.

2. GIẢI PHÁP, SẢN PHẨM/DỊCH VỤ

- Giải pháp của dự án là gì?
- Sản phẩm/dịch vụ/giải pháp hoạt động như thế nào?
- Đối tượng dự kiến sử dụng hoặc hưởng lợi là ai?
- Giá trị chính mà sản phẩm/dịch vụ mang lại.
- Tình trạng hiện tại: ý tưởng, nghiên cứu, thử nghiệm, sản phẩm mẫu / prototype / MVP hoặc đã triển khai (nếu có).

3. TÍNH SÁNG TẠO VÀ KHÁC BIỆT

- Điểm mới, sáng tạo của ý tưởng/giải pháp.
- Điểm khác biệt so với sản phẩm, dịch vụ hoặc giải pháp hiện có.
- Lợi thế nổi bật của dự án.
- Ứng dụng khoa học, công nghệ, AI, chuyển đổi số hoặc phương pháp sáng tạo khác (nếu có).

4. GIÁ TRỊ VÀ TÁC ĐỘNG THỰC TẾ

- Giá trị mang lại cho người sử dụng.
- Khả năng giải quyết/cải thiện vấn đề thực tế.
- Tác động dự kiến đối với cộng đồng, xã hội, môi trường, các bên liên quan.
- Khả năng tạo ra giá trị lâu dài và bền vững.

5. TÍNH KHẢ THI BƯỚC ĐẦU

- Cách thức dự kiến triển khai ý tưởng.
- Những nguồn lực cơ bản cần thiết.
- Năng lực hiện có của đội ngũ.
- Thuận lợi, khó khăn và các bước dự kiến để thử nghiệm/phát triển.
- Khuyến khích cung cấp sản phẩm mẫu, prototype, mô hình thử nghiệm hoặc minh chứng bước đầu nếu đã có.

6. TIỀM NĂNG PHÁT TRIỂN

- Khả năng tiếp tục nghiên cứu, thử nghiệm và hoàn thiện.
- Khả năng phát triển thành sản phẩm/dịch vụ.

- Khả năng mở rộng phạm vi áp dụng.
- Tiềm năng thương mại hóa hoặc phát triển thành dự án/doanh nghiệp khởi nghiệp trong tương lai.

7. TỔNG QUAN TOÀN BỘ DỰ ÁN/ Ý TƯỞNG

- Vấn đề là gì?
- Giải pháp là gì?
- Dành cho ai?
- Khác biệt gì?
- Tạo giá trị/tác động gì?

III. PHÁT TRIỂN VÀ BỔ SUNG DỰ ÁN *(dành cho các đội lọt vào Vòng 2)*

Vòng 2 không yêu cầu xây dựng lại đề cương. Đội thi giữ nguyên cấu trúc Vòng 1 và cập nhật, bổ sung tại các mục tương ứng.

CÁC MỤC TRONG BÀI THI VÒNG 1	Nội dung cập nhật/bổ sung ở Vòng 2
Vấn đề thực tế và sự cần thiết	Bổ sung số liệu, khảo sát/phỏng vấn; xác định khách hàng mục tiêu, nhu cầu thị trường và minh chứng từ người dùng/khách hàng (nếu có).
Giải pháp, sản phẩm/dịch vụ	Bổ sung mô tả chi tiết, tính năng, quy trình; prototype/MVP; kết quả thử nghiệm và phản hồi người dùng (nếu có).
Tính sáng tạo và khác biệt	Bổ sung phân tích giải pháp/đối thủ tương tự, lợi thế cạnh tranh, công nghệ sử dụng và khả năng duy trì lợi thế.
Giá trị và tác động thực tế	Bổ sung kết quả hoặc minh chứng tác động bước đầu; giá trị đối với khách hàng/cộng đồng và khả năng mở rộng tác động.
Tính khả thi bước đầu	Bổ sung nguồn lực, nhân sự, công nghệ, đối tác, kế hoạch triển khai; mô hình kinh doanh, cách tạo doanh thu và các nhóm chi phí chính.
Tiềm năng phát triển	Bổ sung thị trường mục tiêu, khả năng mở rộng, thương mại hóa, chiến lược tiếp cận khách hàng và định hướng phát triển.
Bổ sung: AI hoặc công nghệ số phù hợp	Trình bày cách thức AI/công nghệ số được ứng dụng trong sản phẩm, dịch vụ, vận hành hoặc mô hình kinh doanh; làm rõ tính phù hợp, hiệu quả và giá trị tạo ra.
Bổ sung: Minh chứng/kết quả phát triển	Cập nhật thử nghiệm, người dùng, khách hàng, đối tác, sản phẩm mẫu, phản hồi hoặc các chỉ số liên quan (nếu có).

* **Lưu ý về AI và công nghệ số:** Không yêu cầu mọi dự án phải ứng dụng AI. Chỉ trình bày AI/công nghệ số khi phù hợp với bản chất vấn đề và giải pháp; việc ứng dụng cần hướng đến hiệu quả và giá trị thực tế, không nhằm bổ sung công nghệ một cách hình thức.

IV. HÌNH THỨC TRÌNH BÀY

- Ngôn ngữ: Tiếng Việt.
- Khổ giấy: A4, phông chữ Times New Roman.
- Cỡ chữ: 14; trình bày rõ ràng, thống nhất.
- Khuyến khích sử dụng bảng biểu, sơ đồ, hình ảnh và minh chứng cần thiết.
- Không yêu cầu kéo dài nội dung nếu không có thông tin có giá trị.

V. NGUYÊN TẮC PHÁT TRIỂN BÀI DỰ THI QUA CÁC VÒNG

- **Vòng 1:** Làm rõ vấn đề thực tế, giải pháp, tính sáng tạo, giá trị/tác động, tính khả thi bước đầu và tiềm năng phát triển.
- **Vòng 2:** Phát triển chính đề cương Vòng 1 bằng dữ liệu, minh chứng, khách hàng/thị trường, mô hình phát triển, khả năng thương mại hóa và ứng dụng AI/công nghệ số phù hợp.
- **Vòng 3 - Chung kết:** Tiếp tục hoàn thiện trên cơ sở đề cương này theo bộ tiêu chí Chung kết được Ban Tổ chức công bố sau khi kết thúc vòng 2.

VI. HƯỚNG DẪN TRÌNH BÀY VIDEO THUYẾT TRÌNH (tối đa 03 phút)

1. Giới thiệu về nhóm và các thành viên trong nhóm
2. Vấn đề thực tế, đối tượng hướng đến và giải pháp của dự án.
3. Điểm mới, khác biệt và lợi thế của sản phẩm/dịch vụ.
4. Giá trị mang lại, tác động thực tế và khả năng triển khai dự án.
5. Khách hàng/thị trường mục tiêu, định hướng và kế hoạch phát triển.

* **Yêu cầu Video định dạng .mp4;**

* **Khuyến khích giới thiệu sản phẩm mẫu, prototype, mô hình thử nghiệm hoặc kết quả bước đầu (nếu có).**

[Đội thi gửi bản Word + PDF trình bày dự án & Video tại địa chỉ]:



PHỤ LỤC 02

Mẫu trình bày dự án tham dự Cuộc thi

BÌA DỰ ÁN

ĐẠI HỌC DUY TÂN
CUỘC THI DTU_STARTUP 2026



(Tên dự án)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Thuộc lĩnh vực: XXXXXXXXXXXX



NHÓM THỰC HIỆN:

(danh sách thành viên không quá 05 người)

Đà Nẵng, tháng.... năm 2026

THÔNG TIN VẮN TẮT VỀ DỰ ÁN

1. Tên dự án:
2. Tên sản phẩm/dịch vụ/giải pháp:
3. Lĩnh vực dự thi:
4. Ý tưởng xuất phát của dự án:
5. Tóm tắt dự án (không quá 300 từ):
6. Thông tin đầy đủ thành viên đội thi (không quá 05 người):

STT	Họ tên	CCCD / MSSV	Lớp, ngành, khoa, trường đào tạo	Email	SĐT	Vai trò trong đội
1	<i>(Trưởng nhóm)</i>					
2	...					
3						

7. Giảng viên/Chuyên gia/Doanh nhân/Cựu sinh viên đồng hành (*Email & SĐT*):

NỘI DUNG TRÌNH BÀY DỰ ÁN

(theo Mục II, Phụ lục 01)