

THỂ LỆ CUỘC THI KHÁM PHÁ VỀ FINTECH VÀ TÀI SẢN SỐ

(Discovering Fintech and Digital Assets)

ATTACKER 2026 - “ARE YOU AN INNOVATOR? WE’RE YOUR INVESTORS”

I. Chủ đề cuộc thi

Người dự thi đề xuất, thuyết minh ý tưởng; làm rõ tính thực tiễn, tính hữu ích và đóng góp của ý tưởng trong việc giải quyết các nhu cầu, kỳ vọng của đời sống kinh tế - xã hội; xây dựng, thiết kế, đánh giá và triển khai dự án hoặc sản phẩm thuộc các lĩnh vực sau:

- Các dự án hoặc sản phẩm về ứng dụng công nghệ thuộc các lĩnh vực về kinh tế và kinh doanh;
- Các dự án hoặc sản phẩm ứng dụng công nghệ trong nhận diện sinh trắc học;
- Các dự án hoặc sản phẩm ứng dụng công nghệ tự động hóa quy trình phân loại, đánh giá, xếp hạng tín nhiệm, cho vay, quản lý khoản vay hướng đến các đối tượng là sinh viên, công nhân viên, người lao động, hộ gia đình kinh doanh nhỏ lẻ;
- Các dự án hoặc sản phẩm ứng dụng công nghệ chuỗi khối (blockchain) trong cho vay, thanh toán, quản lý, kiểm soát rủi ro;
- Các dự án hoặc sản phẩm ứng dụng công nghệ khác.

II. Thời gian, địa điểm và đối tượng tham gia

1. Thời gian

- Từ tháng 5/2026 đến tháng 6/2026: Công bố, triển khai đăng ký cuộc thi.
- Từ ngày 01/7/2026 đến ngày 15/7/2026: Vòng 01.
- Từ ngày 20/7/2026 đến ngày 20/8/2026: Vòng 02.
- Từ ngày 25/8/2026 đến ngày 06/9/2026: Vòng 03.
- Ngày 11/9/2026: Chung kết.

2. Địa điểm

- Vòng 01: Trực tuyến.
- Vòng 02: Trực tuyến.
- Vòng 03: Trực tuyến.

Website cuộc thi: <https://attacker2026.uel.edu.vn/>

d. Chung kết: Trực tiếp tại TP. Hồ Chí Minh.

3. Đối tượng tham gia

Sinh viên đang theo học tại các trường Đại học, Học viện trên toàn quốc.

4. Lệ phí tham gia

Miễn phí.

III. Nội dung chi tiết

1. Vòng 01

a. Thời gian: Từ ngày 01/7/2026 đến ngày 15/7/2026.

b. Hình thức: Trực tuyến.

c. Làm bài thi trắc nghiệm:

– Số lượng câu hỏi: 40 câu trắc nghiệm (mỗi câu 02 điểm) + 02 câu tự luận (mỗi câu 10 điểm), thời gian làm bài: 60 phút, phần nội dung tự luận sẽ được chấm điểm theo khung tiêu chí đánh giá (rubric) chi tiết được cập nhật trên website của cuộc thi;

– Lĩnh vực: Kinh tế, Kinh doanh, Pháp luật, Trí tuệ nhân tạo, Máy học, Dữ liệu, Chuỗi khối;

– Thí sinh thực hiện một bài kiểm tra trắc nghiệm trên trang thông tin điện tử do Ban Tổ chức cung cấp theo thời gian quy định. Đường dẫn trang sẽ được Ban Tổ chức gửi về hộp thư điện tử cho từng cá nhân. Thí sinh đăng nhập tham gia thi bằng tài khoản do Ban Tổ chức cung cấp;

– Cách tính điểm: Số điểm của thí sinh sẽ được tính dựa trên kết quả làm bài trắc nghiệm và tự luận. Điểm của mỗi đội được tính theo công thức trung bình cộng dựa trên điểm số của từng thành viên trong đội thi. Các đội thi được chọn vào Vòng 02 theo nguyên tắc lấy điểm từ cao xuống thấp (chọn 50 đội có điểm cao nhất);

– Điểm sẽ được công khai trên website sau khi Ban Giám khảo chấm bài.

Thí sinh tham gia vòng 1 theo hình thức nhóm 03 - 05 thành viên. Điểm của nhóm được tính là điểm trung bình của tất cả thành viên.

2. Vòng 02

a. Thời gian: Từ ngày 20/7/2026 đến ngày 20/8/2026.

b. Hình thức: Trực tuyến.

c. Nội dung:

– Người dự thi đưa ra ý tưởng về ứng dụng công nghệ ở các lĩnh vực theo gợi ý;

– Phần nội dung ý tưởng sẽ được chấm điểm theo khung tiêu chí đánh giá chi tiết được cập nhật trên website của cuộc thi;

– Mỗi bài dự thi do 02 Giám khảo (được lựa chọn ngẫu nhiên) chấm, đảm bảo quy tắc bảo mật danh tính của Giám khảo và thí sinh;

– Điểm được tính theo điểm trung bình của 02 Giám khảo, Ban Giám khảo sẽ chọn danh sách 05 đội có ý tưởng về dự án hoặc sản phẩm tốt nhất để vào Chung kết;

– 20 đội có điểm cao tiếp theo sẽ được chọn vào bảng Ươm mầm. Trong đó, 10 đội có báo cáo tốt nhất sau khi chỉnh sửa từ góp ý của Giám khảo được Ban Tổ chức chọn trao giải Ươm mầm vào Chung kết;

– Ban Tổ chức sẽ có các cố vấn đến từ doanh nghiệp và có thể hỗ trợ về dữ liệu để các đội thi áp dụng thử nghiệm các kết quả xây dựng và đánh giá mô hình thuật toán thử nghiệm và lựa chọn phương án tốt nhất. Phương thức đánh giá dựa trên hiệu

suất và phương pháp xây dựng mô hình, tính khả thi, khả năng áp dụng và đóng góp hữu ích trong thực tiễn;

– Các nhà đầu tư tiềm năng có thể chọn ra các ý tưởng về dự án hoặc sản phẩm tốt để tài trợ vốn, đồng hành cùng các dự án khởi nghiệp, hiện thực hóa các ý tưởng.

3. Vòng 03

a. Thời gian: Từ ngày 25/8/2026 đến ngày 06/9/2026.

b. Hình thức: Trực tuyến.

c. Nội dung:

– 20 đội trong bảng Ươm mầm sẽ tiếp tục chỉnh sửa, hoàn thiện nội dung bài dự thi sau khi nhận được góp ý của Giám khảo và gửi về Ban Tổ chức hạn cuối ngày 30/8/2026;

– Phần nội dung ý tưởng sẽ được chấm điểm theo khung tiêu chí đánh giá chi tiết được cập nhật trên website của cuộc thi;

– 10 đội nhận được Giải Ươm mầm sẽ được công bố trong ngày 06/9/2026;

– 05 đội thi bước vào Chung kết hoàn thiện bài dự thi và nộp slide thuyết trình (định dạng pptx) cho Ban Tổ chức trong ngày 06/9/2026.

Danh sách các đội thi vào vòng chung kết sẽ được công bố trên trang thông tin điện tử của Ban Tổ chức.

4. Chung kết

a. Thời gian: Ngày 11/9/2026.

b. Địa điểm: Tại TP. Hồ Chí Minh.

c. Hình thức: Trực tiếp.

d. Thành phần tham dự:

– Đảng uỷ - Ban Giám hiệu Trường;
 – Lãnh đạo các đơn vị thuộc, trực thuộc Trường ĐH Kinh tế - Luật;
 – Đại diện các Trường Đại học đào tạo liên quan đến Kinh tế, Tài chính - Ngân hàng, Công nghệ tài chính, Công nghệ thông tin và các Trường thành viên của Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh (ĐHQG-HCM) có sinh viên tham gia;

– Các nhà tài trợ của cuộc thi;

– Các nhà đầu tư tiềm năng của các dự án;

– Ban Chủ nhiệm Khoa và tập thể giảng viên Khoa;

– Sinh viên thuộc 05 đội vượt qua vòng 02, sinh viên quan tâm đến cuộc thi.

e. Nội dung:

– Các đội thi sẽ có 15 phút thuyết trình thuyết phục về tính hữu ích, hiệu quả, tính khả thi và đóng góp của dự án hoặc sản phẩm;

– Phần nội dung dự án hoặc sản phẩm sẽ được chấm điểm theo khung tiêu chí đánh giá chi tiết được cập nhật trên website của cuộc thi;

- Sau đó, các đội thi phản biện trực tiếp và giải quyết các tình huống, câu hỏi từ Ban Giám khảo trong thời gian 15 phút, Ban Giám khảo sẽ chấm điểm từ khung thang điểm do Ban Tổ chức đưa ra;
- Điểm tổng kết dựa vào trung bình của Ban Giám khảo theo các tiêu chí của Ban Tổ chức;
- 05 đội vào Chung kết và 20 đội bảng Ươm mầm thực hiện thiết kế standee truyền thông và nộp sản phẩm hạn cuối vào ngày 30/8/2026;
- Ban Tổ chức đăng tải, tổ chức bình chọn, tổng hợp kết quả và công bố giải thưởng trong ngày 06/9/2026;
- Cuộc thi có 01 giải thưởng dành cho standee có lượt tương tác cao nhất, trị giá 500.000 đồng cho 01 đội duy nhất.

IV. CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

- 01 giải Nhất: 30.000.000 đồng tiền mặt + Các giải thưởng phi tài chính.
- 01 giải Nhì: 15.000.000 đồng tiền mặt + Các giải thưởng phi tài chính.
- 01 giải Ba: 10.000.000 đồng tiền mặt + Các giải thưởng phi tài chính.
- 02 giải Khuyến khích: 5.000.000 đồng tiền mặt + Các giải thưởng phi tài chính.
- 10 giải Ươm mầm: giấy chứng nhận + Các giải thưởng phi tài chính.
- 01 giải standee truyền thông: 500.000 đồng tiền mặt.

Ngoài các giải thưởng nêu trên, các đội thi còn có cơ hội nhận nguồn vốn đầu tư từ các nhà đầu tư, học bổng, giấy khen, giấy chứng nhận và các khóa học từ nhà tài trợ (nếu có).