

# **THẺ LỆ**

## **Vòng thi trực tuyến – Cuộc thi Lắp ráp và lập trình robot MYOR lần 5 năm 2021**

### **1. Mục tiêu:**

- Rèn luyện khả năng lập trình cho học sinh. Xây dựng một cộng đồng trực tuyến cùng học tập và trao đổi về khoa học, lập trình cho các em học sinh trong cả nước.
- Thúc đẩy tư duy lập trình sáng tạo cho các em học sinh, đồng thời ứng dụng kiến thức đã học được vào cuộc sống khắc phục thiên tai và dịch bệnh Covid-19.

### **2. Thời gian:**

- Đăng ký: đến ngày 24/8/2021
- Hạn cuối nộp sản phẩm: 10/9/2021

### **3. Đối tượng và số lượng dự thi:**

#### **3.1. Đối tượng**

- Là thiếu nhi Việt Nam, có độ tuổi từ 08 đến 18 (có ngày sinh trong khoảng 01/01/2003 đến hết 31/12/2013) đang sinh hoạt, học tập tại các trường Tiểu học, Trung học cơ sở và Trung học phổ thông trong cả nước.
- Đối tượng tham gia theo nhóm tối đa 03 thí sinh/nhóm được chia làm 03 bảng gồm:

- + Bảng A: Học sinh bậc Tiểu học (từ lớp 3 đến lớp 5).
- + Bảng B: Học sinh bậc Trung học cơ sở (từ lớp 6 đến lớp 9).
- + Bảng C: Học sinh bậc Trung học phổ thông (từ lớp 10 đến lớp 12).

#### **3.2. Số lượng:**

- Mỗi đội dự thi không vượt quá 3 thành viên.
- Không giới hạn số lượng đăng ký.

### **4. Nội dung dự thi:**

- Chủ đề: Xây dựng giải pháp phòng chống thiên tai và dịch bệnh Covid-19
- Bảng A và Bảng B: Lập trình bài nộp dự thi bằng ngôn ngữ lập trình Scratch.
- Bảng C: Lập trình bài nộp dự thi bằng các ngôn ngữ lập trình do đội thi lựa chọn tùy ý, nhưng không sử dụng ngôn ngữ lập trình kéo thả. Không yêu cầu phải có giao diện người dùng cho các bài nộp dự thi.

### **5. Hình thức dự thi:**

- Đăng ký dự thi tại: <https://cutt.ly/MYOR2021-vongthitructuyen>
- Bài nộp dự thi là chương trình lập trình của các đội giới thiệu về ý tưởng “Xây dựng giải pháp phòng chống thiên tai và dịch bệnh Covid-19”, được nộp dưới định dạng file RAR gồm:

- + 01 file thuyết trình chi tiết về bài nộp tham dự (định dạng PDF hoặc PPT (PowerPoint) và đính kèm hình ảnh minh họa về bài nộp).
  - + 01 video clip demo bài nộp dự thi (tối đa 02 phút).
  - + 01 file lập trình của bài nộp dự thi.
  - Các bài dự thi sẽ nộp trên nền tảng: <https://codetown.io>
  - 6 đội có tổng số điểm cao nhất ở mỗi bảng sẽ vào vòng vấn đáp trực tiếp với Ban giám khảo.
- \* Thí sinh dự thi chịu trách nhiệm về bản quyền về hình ảnh, âm thanh... của bài nộp dự thi. Bài nộp dự thi không được vi phạm thuần phong mỹ tục, chính trị, quy định của pháp luật Việt Nam. Thí sinh dự thi tuân thủ theo các quy định của Ban tổ chức.

### 6. Quy chế tính điểm:

Tiêu chí	Điểm tối đa
Tính sáng tạo	20
Tính thực tế	20
Kỹ năng thuyết trình	20
Các tính năng của chương trình	30
Bình chọn trên Fanpage	10

### 7. Cơ cấu giải thưởng:

Mỗi bảng thi sẽ gồm các giải:

- 01 giải nhất: Giấy khen BTC, 01 bộ G-Robot Creator, 01 voucher giảm 40% mua sản phẩm GaraSTEM
- 01 giải nhì: Giấy khen BTC, 01 voucher giảm 25% mua sản phẩm GaraSTEM.
- 01 giải ba: Giấy khen BTC, 01 voucher giảm 20% mua sản phẩm GaraSTEM.
- 03 giải khuyến khích: Giấy khen BTC, 01 voucher giảm 15% mua sản phẩm GaraSTEM.
- 01 giải video được yêu thích nhất: Giấy khen BTC, 01 bộ G-Robot Maker

### 8. Các quy định khác:

- BTC có quyền loại các sản phẩm dự thi vi phạm thể lệ cuộc thi.
- BTC có quyền hủy bỏ giải thưởng đối với các sản phẩm dự thi bị tranh chấp bản quyền.
- BTC có quyền sử dụng và khai thác những sản phẩm dự thi cho việc quảng bá trên những phương tiện truyền thông đại chúng.

- BTC có quyền thay đổi, bổ sung thể lệ cuộc thi cho phù hợp với tình hình thực tế. Mọi thay đổi sẽ được công bố cụ thể trên website và fanpage chính thức của cuộc thi.

**BAN TỔ CHỨC CUỘC THI**