



## GIỚI THIỆU CÁC HOẠT ĐỘNG HỖ TRỢ ƯƠM TẠO TẠI SHTP-IC

### 1. Nhiệm vụ

Tổ chức và triển khai các hoạt động hỗ trợ cho các tổ chức, cá nhân có ý tưởng khoa học công nghệ, kết quả nghiên cứu khoa học công nghệ thực hiện việc hoàn thiện công nghệ, chế thử sản phẩm và thành lập doanh nghiệp sản xuất sản phẩm công nghệ cao.

### 2. Đối tượng tham gia

- Mọi tổ chức, cá nhân đam mê khởi nghiệp;
- Sở hữu công nghệ có khả năng thương mại hóa;

### 3. Lĩnh vực

1. CNTT, viễn thông
2. Cơ khí chính xác, tự động hoá
3. Công nghệ sinh học
4. Vật liệu mới, công nghệ nano

### 4. Các hoạt động hỗ trợ

1. **VĂN PHÒNG:** Cung cấp văn phòng làm việc với các tiện ích:
  - Bàn ghế, tủ đựng hồ sơ cá nhân,...;
  - Internet và wifi tốc độ cao;
  - Các thiết bị dùng chung: máy Fax, máy in, scanner, photocopy;
  - Hệ thống điều hòa, điện, nước, máy nước uống nóng lạnh;
  - Khu vực tiếp khách;
  - Dịch vụ văn phòng (tiếp tân, dịch vụ văn thư,...).

### 2. SỞ HỮU TRÍ TUỆ:

- Tư vấn Sở hữu trí tuệ.
- Đăng ký bảo hộ quyền Sở hữu trí tuệ, gồm:
  - + Sáng chế
  - + Giải pháp hữu ích
  - + Thiết kế mạch tích hợp

### 3. ĐÀO TẠO

- Tư vấn kinh doanh và Đào tạo và bổ sung kiến thức quản lý kinh doanh
- Tư vấn, hỗ trợ hoàn thiện sản phẩm, kiểu dáng công nghiệp,...;
- Dịch vụ xây dựng bộ nhận dạng thương hiệu và các tài liệu Marketing cho doanh nghiệp;
- Huấn luyện hồ sơ huy động vốn, marketing, quản trị tài chính, quản trị nhân sự.

### 4. KẾT NỐI

- Kết nối với các đối tác trong mạng lưới của Vườn ươm;
- Kết nối với các Quý đầu tư, nguồn vốn;
- Kết nối với đội ngũ cố vấn kinh danh;
- Tham gia các buổi triển lãm, hội nghị;
- Tham gia vào các Hiệp hội trong lĩnh vực hoạt động;
- Kết nối với các chương trình hỗ trợ của nhà nước.

### 5. Tiến trình ươm tạo

Chương trình ươm tạo tại SHTP-IC gồm 03 giai đoạn:

- Tiền ươm tạo: 6 tháng
- Ươm tạo: Từ 1 – 3 năm
- Hậu ươm tạo

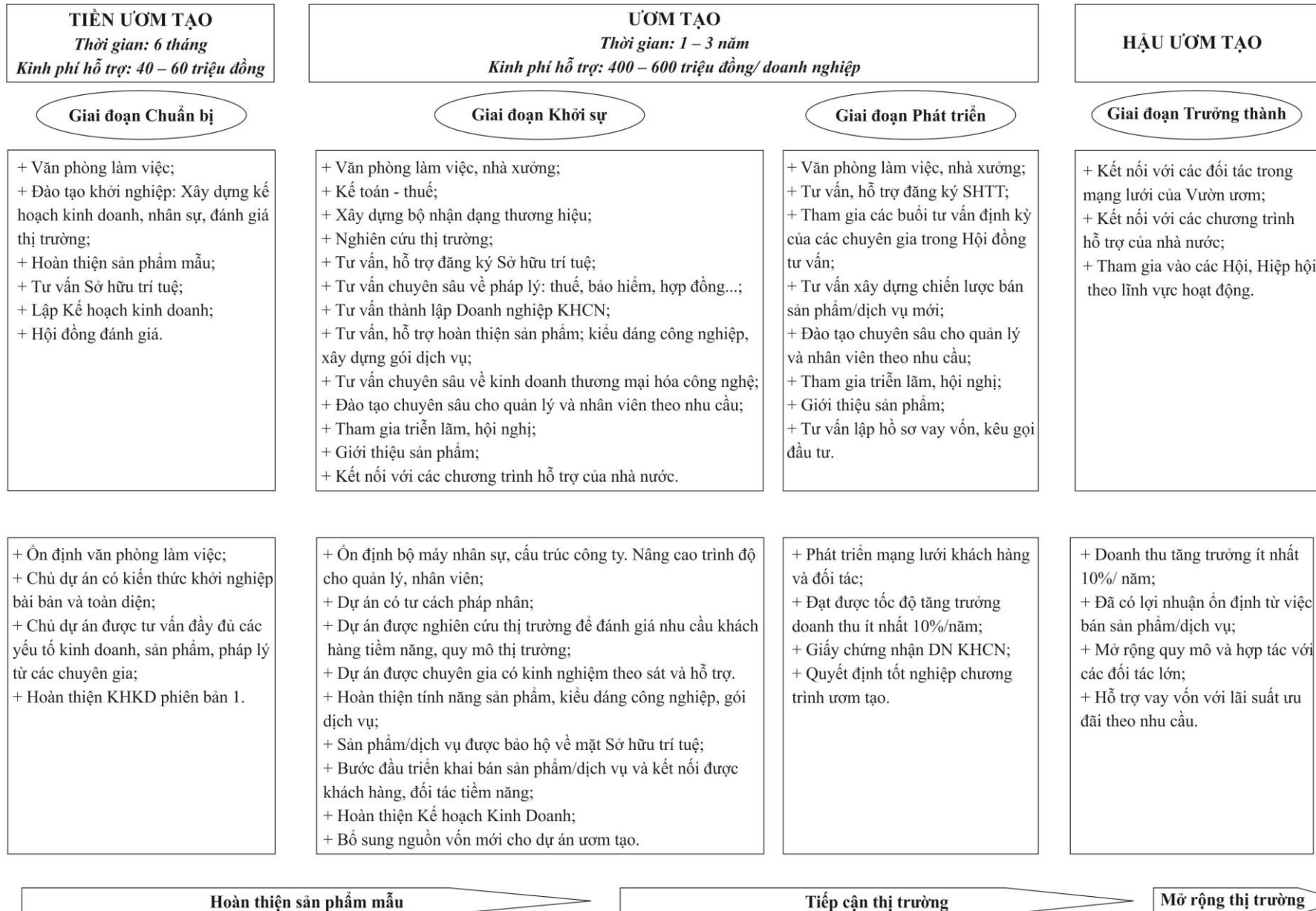
### 6. Liên hệ

Phan Thị Thùy Ly

Điện thoại: (08) 3736 1086/ 0988 437772

Email: [ly.phanthuy@shtpic.org](mailto:ly.phanthuy@shtpic.org)

# CHƯƠNG TRÌNH HỖ TRỢ ƯƠM TẠO TẠI SHTP-IC





# GIỚI THIỆU CUỘC THI IoT STARTUP 2016

## 1. Mục tiêu

Cuộc thi được tổ chức nhằm:

- Phát triển và ươm tạo các sản phẩm trong lĩnh vực IoT, hình thành các doanh nghiệp khởi nghiệp trong lĩnh vực IoT.
- Kết nối thúc đẩy hệ sinh thái IoT phát triển.
- Góp phần định hướng phát triển cho lĩnh vực IoT trong tương lai.

## 2. Đối tượng tham gia

Thanh niên, sinh viên, trí thức trẻ người Việt không quá 45 tuổi (tính đến ngày kết thúc nhận hồ sơ) có năng lực sáng tạo và tinh thần khởi nghiệp.

## 3. Thể thức cuộc thi

Cuộc thi được chia thành 04 giai đoạn:

- **Giai đoạn 1 (30/03 đến 04/2016):** Tiếp nhận hồ sơ đăng ký.

Trong giai đoạn này, Ban Tổ chức sẽ tiếp nhận các dự án đăng ký tham gia cuộc thi. Các dự án sẽ được xếp vào 05 bảng tương ứng với 05 mảng ứng dụng như sau:

1. Nông nghiệp: kiểm soát độ ẩm, nước, không khí...
2. Quản lý đô thị: an toàn giao thông, điều khiển tín hiệu giao thông, phân luồng giao thông, nạp năng lượng cho các thiết bị giao thông...
3. Quản lý môi trường: cảnh báo và thiết bị lọc không khí, nước ô nhiễm...
4. Tự động hóa ngôi nhà
5. Bán lẻ

Cuối giai đoạn này, Ban giám khảo sẽ tổ chức sơ tuyển và chọn 20 dự án vào tiếp giai đoạn 2 của cuộc thi.

- **Giai đoạn 2 (Tháng 05 - 07/2016):** Đào tạo, tư vấn và hỗ trợ triển khai Trong vòng 04 tuần, khoảng 20 dự án được chọn sẽ được đào tạo, tư vấn khởi nghiệp miễn phí: các lớp đào tạo về xây dựng Kế hoạch Kinh doanh; tư vấn về kỹ thuật, sở hữu trí tuệ; đào tạo về kỹ năng thuyết trình dự án.

Bài dự thi bao gồm sản phẩm demo và bản kế hoạch kinh doanh hoàn chỉnh nêu đầy đủ các yếu tố: nguồn vốn, nhân sự, kế hoạch tiếp thị, kế hoạch bán hàng, định vị và phát triển thương hiệu, lợi nhuận của dự án...

- **Giai đoạn 3 (tháng 8/2016):** phản biện, hoàn thiện sản phẩm Các dự án sẽ trình bày, phản biện về sản phẩm demo và Bản kế hoạch kinh doanh trước Ban giám khảo.

10 dự án nổi bật vào vòng chung kết, tiếp tục hoàn thiện sản phẩm của mình.

- **Giai đoạn 4 - Vòng chung kết (19/8/2016):** Mỗi đội dự thi sẽ có 10 phút trình bày và 5 phút cho phần phản biện trước Ban giám khảo

## 4. Tiêu chí chấm giải

- Ý tưởng và mô hình kinh doanh (30 điểm)
- Ý nghĩa và tác động xã hội của dự án (30 điểm)
- Chất lượng sản phẩm demo hoàn chỉnh (30 điểm)
- Khả năng trình bày, giới thiệu dự án của nhóm thực hiện dự án (10 điểm)

## 5. Cơ cấu giải thưởng

- 01 giải nhất trị giá 60 triệu đồng
  - 04 giải khuyến khích: mỗi giải trị giá 10 triệu đồng
- 03 đến 05 dự án xét chọn vào chương trình ươm tạo Doanh nghiệp IoT của Vườn ươm Doanh nghiệp Công nghệ cao.

## 6. Lộ trình cuộc thi

- Ngày 30/3/2016: tổ chức Họp báo Giới thiệu cuộc thi
- Ngày 30/4/2016: hạn chót nộp bài dự thi vòng sơ tuyển
- Ngày 20/5/2016: công bố kết quả sơ khảo.
- Ngày 05/6/2016 đến 05/7/2016: huấn luyện, tư vấn và hỗ trợ hoàn thiện ứng dụng và Kế hoạch kinh doanh.
- Ngày 01/8/2016: các dự án sẽ trình bày và phản biện trước Ban giám khảo
- Ngày 19/8/2016: vòng chung kết và công bố kết quả.



# GIỚI THIỆU CUỘC THI LẬP TRÌNH ROBOT ĐÁ BÓNG 2016

## 1. Mục tiêu

Cuộc thi được tổ chức nhằm:

- Phát huy khả năng sáng tạo, tạo sân chơi bổ ích cho các bạn sinh viên, giảng viên yêu thích lập trình công nghệ.
- Thúc đẩy phong trào nghiên cứu khoa học công nghệ tại trường học
- Xây dựng mạng lưới liên kết sáng tạo công nghệ giữa các trường và Khu Công nghệ cao.

## 2. Đối tượng tham gia

Sinh viên của các trường đại học, cao đẳng các khu vực miền Nam, yêu thích lập trình tự động. Mỗi đội có tối đa 04 thành viên. Mỗi trường có thể cử nhiều đội tham gia cuộc thi.

## 3. Nội dung thi đấu

BTC sẽ cung cấp robot miễn phí cho các đội thi

- Mỗi đội sẽ tự gắn chip và lập trình trên robot; có 3 robot thi chính thức và 1 robot dự bị.
- BTC dùng 01 camera chính trên sân để xác định được tọa độ bóng và vị trí từng robot ở 2 đội, truyền các thông tin này đến cho từng robot ở từng đội.
- Sau khi được lập trình, các robot sẽ tự hoạt động độc lập, có thể di chuyển bằng bánh xe, tự giao tiếp với nhau, tự xử lý và tự quyết định một cách “thông minh” theo chiến thuật đã được đội thi lập trình sẵn.
- Trong trận đấu, các đội thi không được can thiệp vào cách thức triển khai chiến thuật, vận hành và liên lạc của các robot.
- Thời gian thi đấu: Mỗi trận gồm 02 hiệp đấu, mỗi hiệp kéo dài 10 phút. Giữa hai hiệp có tối đa 05 phút nghỉ để các đội kiểm tra lại robot.
- Đội thi đấu vắng mặt hoặc đến muộn mà không có sự đồng ý của Ban tổ chức sẽ bị loại khỏi cuộc thi.

## 4. Hình thức thi đấu

- Vòng loại: Thi đấu loại trực tiếp, chọn 08 đội vào vòng trung kết.
- Vòng chung kết: Các đội chia bảng, thi đấu vòng tròn tính điểm.

## 5. Cơ cấu giải thưởng

- 01 Giải nhất: Cúp, Cờ lưu niệm và tiền thưởng
- 01 Giải nhì: Cờ lưu niệm và tiền thưởng
- 01 Giải ba: Cờ lưu niệm và tiền thưởng
- 01 Giải khuyến khích: Tiền thưởng
- 01 giải dành cho đội ghi nhiều bàn thắng nhất
- 01 Giải cổ động viên đông và nhiệt tình nhất

Ngoài ra tất cả các thí sinh lọt vào vòng chung kết sẽ nhận được giấy chứng nhận từ Ban tổ chức.

## 6. Lộ trình cuộc thi

- Tháng 3: Ban hành kế hoạch giải thưởng
- Tháng 3 đến tháng 4/2016: Triển khai kế hoạch đến các đơn vị trường học
- Ngày 20/4/2016: Hạn cuối nhận hồ sơ dự thi
- Tháng 7: Các đội dự thi nhận robot từ BTC
- Tháng 7 đến tháng 9/2016: lập trình cho robot và chạy thử thiết bị
- Tháng 10/2016: Tổ chức thi
  - + Vòng loại: ngày 08/10/2016 (Thứ Bảy)
  - + Vòng chung kết: 21/10/2016 (Thứ Sáu)

## 7. Liên hệ

Thông tin chi tiết đăng ký tham gia cuộc thi và tài trợ vui lòng liên hệ:

Nguyễn Thị Duyên

Điện thoại: (08) 3736 1086/ 0974 525548

Email: [duyen.nguyenthi@shtpic.org](mailto:duyen.nguyenthi@shtpic.org)