



**Co-creating Healthy Cities
for Adolescents and Youth in Viet Nam**
Da Nang

a Fondation Botnar initiative



VN-UK
Institute for Research
& Executive Education

HCA-II ĐÀ NẴNG SẢN PHẨM CHIA SẺ KINH NGHIỆM ĐIỂN CỨU VỀ CUỘC THI LẬP TRÌNH YOUTH ON! HACKATHON

GIỚI THIỆU

Dự án Thành phố lành mạnh cho thanh thiếu niên (HCA), nằm trong khuôn khổ Sáng kiến thành phố thân thiện với trẻ em (CFCI) tại Đà Nẵng, nhằm mục đích góp phần xây dựng Đà Nẵng thành một thành phố lành mạnh, năng động và thân thiện với trẻ em và thanh thiếu niên với trọng tâm là cải thiện phúc lợi và sự tham gia có ý nghĩa của thanh thiếu niên. Trong giai đoạn I, dự án tập trung vào lĩnh vực sức khỏe và phúc lợi của thanh thiếu niên, giai đoạn II của dự án nhấn mạnh đến sự tham gia có ý nghĩa của trẻ em và thanh thiếu niên, phù hợp với mục tiêu chính của chương trình HCA toàn cầu. Nhằm đạt được các mục tiêu trên, nhiều cách tiếp cận khác nhau đã được triển khai, bao gồm trao quyền cho thanh thiếu niên tham gia vào quá trình ra quyết định thông qua các nền tảng sáng tạo và kỹ thuật số. Dự án do UNICEF Việt Nam cùng phối hợp với Chính quyền thành phố Đà Nẵng và Viện Nghiên cứu và Đào tạo Việt-Anh (VNUK) thực hiện. Được

tài trợ bởi Quỹ Botnar và quản lý bởi Ecorys UK, dự án HCA- II Đà Nẵng hướng đến mục tiêu thúc đẩy quá trình đổi mới sáng tạo mang tính thực tiễn, hỗ trợ tiến bộ công nghệ và đầu tư vào các nền tảng chuyển đổi số.

Phù hợp với Mục tiêu chiến lược toàn cầu HCA 3: *Tận dụng chuyển đổi số để hỗ trợ sức khỏe và phúc lợi cho thanh thiếu niên*— Youth On! Hackathon (YOH) đã được tổ chức trong Giai đoạn I (2021) và Giai đoạn II (2023 và 2024) của dự án. Cuộc thi cũng đã đóng góp đáng kể vào quá trình triển khai Mục tiêu 3 của CFCI Đà Nẵng: *Đến năm 2026, trẻ em và trẻ vị thành niên thành phố Đà Nẵng, đặc biệt là nhóm trẻ em dễ bị tổn thương sẽ được tiếp cận bình đẳng với việc học tập có chất lượng và hòa nhập, phát triển kỹ năng số và kỹ năng chuyển đổi, cũng như cơ hội tham gia trong một môi trường xanh, sạch và an toàn*. Với mục tiêu thúc đẩy khả năng tự học và nghiên cứu sáng tạo trong lĩnh vực Công nghệ thông tin (CNTT), Youth On! Hackathon (YOH) cung cấp một môi trường năng động cho thanh thiếu niên tham gia lập trình, giải quyết các thách thức một cách sáng tạo và kết nối với những người bạn cùng chí hướng. Thông qua các buổi tập huấn và vòng thi lập trình chuyên sâu kéo dài ba tuần, cuộc thi bồi dưỡng các kỹ năng cần thiết để đáp ứng nhu cầu ngày càng cao đối với nguồn nhân lực trong lĩnh vực chuyển đổi số.

Nhờ vào kinh nghiệm và chuyên môn trong lĩnh vực đào tạo thanh thiếu niên, tổ chức các sự kiện và quan hệ đối tác của mình, VNUK, Đại học Đà Nẵng, đã được lựa chọn làm đối tác triển khai hoạt động. Được thành lập vào năm 2013, trọng tâm của Viện là sự đổi mới, khả năng thích ứng và lòng trắc ẩn, phù hợp với mục tiêu của dự án HCA Giai đoạn II: Thúc đẩy sự tham gia của thanh thiếu niên trong việc giải quyết các vấn đề của thành phố. VNUK đóng vai trò quan trọng trong việc tổ chức các cuộc thi YOH và U-Invents dành cho thanh thiếu niên.

Thông qua việc tổ chức ba mùa của YOH vào năm 2021, 2023 và 2024, với sự hợp tác của Vườn ươm doanh nghiệp Đà Nẵng (DNES) và VNUK, những kinh nghiệm về cả thành công và thách thức đã được đúc kết. Đây là những bài học rất quan trọng để điều chỉnh và cải thiện các cuộc thi trong tương lai. Một điển cứu đã được thực hiện từ tháng 6 đến tháng 9 năm 2024, một sản phẩm học tập (E2A) đầu tiên, nhằm chia sẻ những kinh nghiệm và bài học rút ra. Điển cứu này được tiến hành với sự tham gia không chỉ của UNICEF Việt Nam với tư cách là đối tác chính mà còn có sự phối hợp của VNUK với tư cách là đối tác thực hiện.

BỐI CẢNH

Mùa đầu tiên của YOH, được tổ chức trong thời gian phong tỏa vì COVID-19 năm 2021. Cuộc thi tạo ấn tượng với những khóa tập huấn trực tuyến mang tính hệ thống, nhằm nâng cao kỹ năng thực hành và công nghệ của thí sinh. Không giống như các cuộc thi công nghệ địa phương tự phát và thiếu tổ chức cùng thời điểm, YOH là sự kiện được thiết kế chuyên nghiệp, không chỉ thúc đẩy chuyển đổi số mà còn thu hút và gắn kết thành công những tài năng trẻ tại Đà Nẵng tham gia, học hỏi và thể hiện niềm đam mê của mình.

YOH 2021 tập trung vào các vấn đề liên quan đến sức khỏe và học tập, giải quyết những thách thức của học sinh trong đại dịch. Một cuộc khảo sát sơ bộ với sự tham gia của 694 thanh thiếu niên nhằm khám phá sở thích và tiềm năng tham gia của các em, với kết quả 25,6% quan tâm đến chủ đề sức khỏe và học tập. Kết quả này đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế cuộc thi, thể hiện nguyên tắc 'đồng thiết kế' của mô hình khung E2A. Do đó, UNICEF Việt Nam đã hợp tác với DNES trong việc điều chỉnh cuộc thi, đáp ứng nhu cầu của thanh thiếu niên từ 15 đến 18 tuổi. Cuộc thi nhanh chóng trở nên phổ biến trong giới trẻ Đà Nẵng, trở thành một sự kiện truyền cảm hứng và có tầm ảnh hưởng.

Tiếp nối thành công của mùa đầu tiên, UNICEF Việt Nam và VNUK đã đồng tổ chức YOH lần thứ 2 và lần thứ 3 vào năm 2023 và 2024. Các chủ đề - *Sức khỏe tâm thần và Học tập thông minh trong kỷ nguyên AI* - phù hợp với Ngày trẻ em thế giới năm 2023 của UNICEF và mục tiêu của HCA toàn cầu là thúc đẩy chuyển đổi số vì công bằng và hòa nhập. Được lựa chọn thông qua cuộc thăm dò ý kiến của 1012 U-Reporter, sức khỏe tâm thần là lựa chọn hàng đầu. Nhằm thu hút thêm nhiều tài năng lập trình, Hackathon đã mở rộng độ tuổi lên 14-19 tuổi vào năm 2023 và 12-19 tuổi vào năm 2024.

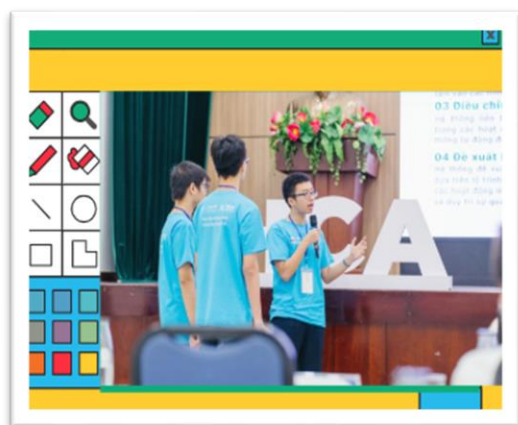
PHƯƠNG PHÁP TIẾP CẬN VÀ THÀNH TỰU CHUNG

Cuộc thi kéo dài ba tuần và bao gồm ba vòng. Ở vòng đầu tiên, các thí sinh nộp đơn đăng ký thông qua Google Form, bao gồm thông tin cá nhân, ý tưởng cuộc thi và kinh nghiệm liên quan. Sau khi xem xét đơn đăng ký, các đội thi được thành lập. Từ vòng thứ hai trở đi, các đội nhận được sự hỗ trợ từ cố vấn chuyên môn (mentors), hỗ trợ kỹ thuật (facilitators) và hỗ trợ hậu cần (buddies) xuyên suốt Vòng Hackathon và Vòng Mẫu thử. Tận dụng kiến thức và kỹ năng có được từ các hoạt động làm việc nhóm, tập huấn và các thử thách, các đội tích cực tham gia nghiên cứu, lên ý

tưởng và lập trình để phát triển sản phẩm. Tại những vòng cuối — Bán kết và Chung kết—mỗi đội trình bày, chạy thử và trả lời các câu hỏi phản biện về sản phẩm của mình trong thời gian quy định trước ban giám khảo.

Vào năm 2021, mùa đầu tiên của YOH được tổ chức trực tuyến do lệnh phong tỏa COVID-19. Đến mùa thứ 2, cuộc thi đã được tổ chức trực tiếp, thu hút nhiều thí sinh hơn, bao gồm cả thanh thiếu niên dễ bị tổn thương (cụ thể: các em đến từ những gia đình có thu nhập thấp, sinh viên năm nhất được tổ chức Passerelles Numerique tài trợ). Thông qua việc tham gia YOH 2023, những sinh viên này có cơ hội áp dụng kỹ năng thiết kế trang web từ các khóa học nghề CNTT vào dự án thực tế, như tạo trang web để giúp người dùng theo dõi và quản lý sức khỏe bằng Body Mass Index.

Mùa đầu tiên và mùa thứ hai của YOH đã truyền cảm hứng sáng tạo cho 127 tài năng trẻ (trong đó có 57 bạn trẻ tham gia mùa một và 70 bạn trẻ mùa hai) bằng cách nâng cao nhận thức về các vấn đề quan trọng của thanh thiếu niên như áp lực đồng trang lứa và trầm cảm. Ngoài ra, cuộc thi còn góp phần nuôi dưỡng ý thức trách nhiệm xã hội cao hơn ở các thí sinh.



"Em thấy sức khỏe tinh thần ngày càng quan trọng trong thế giới hối hả ngày nay. Thông qua nghiên cứu và phát triển sản phẩm, em hy vọng sản phẩm của chúng em có thể tác động tích cực đến bạn bè và toàn xã hội."

Bảo Long, YOH 2023 và 2024

Trong mùa đầu tiên, các ứng dụng đáng chú ý đã được phát triển để hỗ trợ giáo viên quản lý các lớp học trực tuyến trong thời gian phong tỏa vì COVID và khuyến khích tập thể dục cũng như nâng cao chất lượng học tập tại nhà. Với sự tham gia của đại diện Sở Khoa học và Công nghệ, Sở Lao động - Thương binh và Xã hội và Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh vào ban giám khảo, các sáng kiến này đã thành công trong việc nêu bật những hạn chế của giáo dục trực tuyến trước chính quyền địa phương. Việc này đã góp phần thúc đẩy các lớp học trực tiếp sau khi đại dịch được kiểm soát tại Đà Nẵng, góp phần nâng cao hiệu quả học tập và tương tác. Trong mùa thứ hai, các thí sinh đã tạo ra những giải pháp sáng tạo để hỗ trợ tâm lý và giới thiệu một phương

pháp trò chơi mới hỗ trợ trẻ mắc chứng Rối loạn tăng động giảm chú ý (ADHD), cải thiện khả năng tập trung và kỹ năng học tập.



“Em hy vọng rằng trò chơi của chúng em sẽ là một công cụ giải trí hữu ích, giúp tăng khả năng tập trung cho trẻ mắc chứng ADHD miễn phí, đồng thời cung cấp cho phụ huynh nhiều sự lựa chọn hơn trong các hoạt động giải trí của con em mình.”

YOH 2024, với chủ đề 'Học tập thông minh trong kỷ nguyên AI', đã cung cấp một nền tảng năng động cho gần 100 thí sinh trong độ tuổi từ 12 đến 19, lập nên 20 đội thi. Các thí sinh đã phát triển các giải pháp sáng tạo tích hợp AI để giải quyết những thách thức của bản thân và của bạn bè xung quanh. Đáng chú ý, 17 trong số 20 dự án tập trung vào việc tạo ra các công cụ học tập tiên tiến để giảm gánh nặng cho học sinh và từ đó nâng cao sức khỏe cho thanh thiếu niên. Những ứng dụng đa dạng này, từ Hệ thống quản lý học tập thông minh đến đào tạo kỹ năng mềm sử dụng AI, phù hợp với tầm nhìn của HCA về một Đà Nẵng năng động, nơi thanh thiếu niên tận dụng các công cụ kỹ thuật số để cải thiện sức khỏe và phúc lợi.



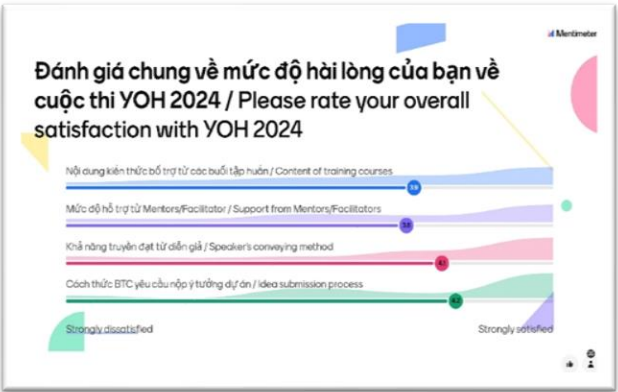
Về tiềm năng sản phẩm, các đội chiến thắng đã đưa ra những ý tưởng khả thi và sáng tạo nhất để hiện thực hóa, vì các thí sinh đã tham vấn và cân nhắc những ý kiến góp ý từ ban cố vấn, đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật và hậu cần trong quá trình phát triển sản phẩm và được Ban giám khảo đánh giá. Về những thay đổi hệ thống và chính sách, YOH 2023, tập trung vào sức khỏe tâm thần, điều này được thể hiện qua quy trình tham gia được phổ biến trên toàn quốc thông qua mạng xã hội và các cuộc đối thoại chính sách cấp trung ương.

Ở cấp thành phố, nền tảng đổi mới và các kết quả này tiếp tục được chia sẻ với các cơ quan có liên quan của Đà Nẵng để thông báo về chính sách. Ví dụ, Đoàn Thanh niên Đà Nẵng đã xây dựng nhiều biện pháp can thiệp khác nhau để tăng cường hỗ trợ sức khỏe tâm thần cho trẻ em và thanh thiếu niên tại Đà Nẵng một cách có hệ thống. Thành phố cũng đã ban hành kế hoạch chăm sóc sức khỏe tâm thần cho trẻ em, đặc biệt là trẻ em dễ bị tổn thương, trong giai đoạn 2024-2030 (dựa trên văn bản chính thức số 91 vào tháng 4 năm 2024). Về tính bền vững, sự tham gia của VNUK với tư cách viện hàn lâm của thành phố sẽ giúp tìm ra các giải pháp hiệu quả để duy trì nền tảng này trong trung và dài hạn.

THÁCH THỨC VÀ BÀI HỌC RÚT RA

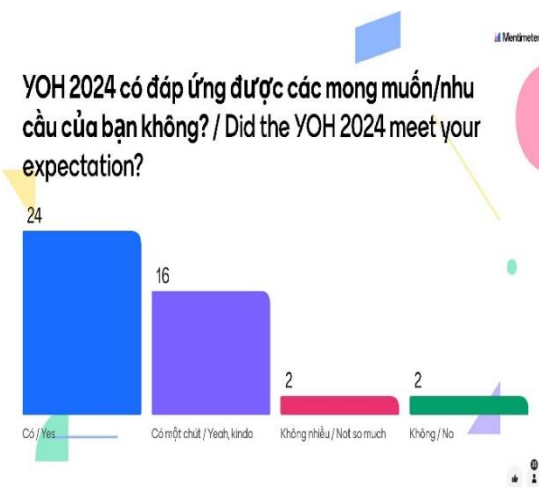
Nhờ mạng lưới rộng lớn của VNUK, cuộc thi đã thu hút được các thí sinh trẻ và các nhân viên cùng độ tuổi để tạo điều kiện giao lưu và làm quen. Ngoài ra, mỗi đội đều được một cố vấn và một nhân viên hỗ trợ kỹ thuật đồng hành, theo dõi chặt chẽ mọi giai đoạn của quá trình và cập nhật thông tin, điều chỉnh kịp thời cho Ban tổ chức khi cần thiết.

Sau cuộc thi, các thí sinh khen ngợi khâu tổ chức, gồm chất lượng nội dung truyền tải, sự hỗ trợ từ cố vấn, đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật, và quy trình nộp ý tưởng. Ngoài ra, các thí sinh đánh giá cao các cơ hội học tập và các mối quan hệ mới, giúp tăng cường tinh thần đoàn kết.



KHÓ KHĂN	CẢI THIỆN
Bên cạnh những phản hồi tích cực, các thí sinh đã gặp phải một số thách thức trong cuộc thi Hackathon Youth On! 2021 và/hoặc 2023:	YOH 24 đã có những cải thiện đáng kể, kết hợp những bài học giá trị từ mùa giải 2021 và 2023:
1. Thời gian đăng ký ngắn: Thời gian truyền thông và đăng ký ba tuần là quá ngắn để tiếp cận tất cả đối tượng thí sinh. Khoảng thời gian này khiến các ứng viên quan tâm khó có thể lập nhóm và đăng ký hiệu quả,	i. Thời gian đăng ký kéo dài : Thời gian đăng ký cho YOH 24 đã được gia hạn thêm gần một tháng, từ ngày 21 tháng 6 đến ngày 19 tháng 7 năm 2024, nâng tổng số thí sinh

dẫn đến một số thí sinh đăng ký với tư cách cá nhân.	tham gia lên 98 (so với 57 thí sinh vào năm 2021 và 70 thí sinh vào năm 2023).
2. Thời điểm không phù hợp: Việc tổ chức cuộc thi năm 2023 trùng với các cuộc thi lập trình và công nghệ khác, cũng như trong thời gian diễn ra kỳ thi giữa kỳ, đã ảnh hưởng đến khả năng tham gia của thí sinh. Các em gặp khó khăn trong việc cân đối giữa việc học ở trường và yêu cầu cuộc thi .	ii. Tối ưu hóa thời gian: YOH 24 diễn ra trong kỳ nghỉ hè, nhằm tránh kỳ thi giữa kỳ như các mùa trước. Thí sinh hoàn toàn cam kết với cuộc thi, từ khi bắt đầu đến kết thúc, mà không lo về việc học. Thời gian kéo dài 5 tuần thay vì 3 tuần cũng giúp các đội có thêm thời gian để phát triển dự án, giảm áp lực và khuyến khích phát triển ý tưởng sâu hơn.
3. Thời gian ba tuần ngắn ngủi của cuộc thi đã làm tăng áp lực cho thí sinh phải nhanh chóng học và áp dụng kiến thức và ngôn ngữ lập trình mới. Điều này hạn chế khả năng phát triển đầy đủ sản phẩm của các đội.	iii. Thời gian kéo dài thêm 5 tuần , so với 3 tuần trước đó, cho phép các đội có nhiều thời gian hơn để phát triển dự án, làm giảm áp lực và khuyến khích phát triển ý tưởng sâu hơn.
4. Cơ hội tương tác và giao lưu hạn chế: ảnh hưởng đến khả năng kết nối và học hỏi lẫn nhau của các thí sinh. Cuộc thi căng thẳng khiến các đội tập trung vào phát triển sản phẩm mà ít có cơ hội hợp tác và kết nối. <i>"Chúng em không quen nhau trước đó. Sau cuộc thi, mỗi người đều có kế hoạch riêng và hai trong số bốn thành viên tập trung vào kỳ thi tuyển sinh đại học năm 2024, chúng em không thể phát triển thêm sản phẩm."_Khánh Ngân, YOH 23</i>	iv. Cơ hội học tập và giao lưu đặc biệt : YOH 24 không chỉ là một cuộc thi, đó là một hành trình thay đổi cho tất cả thí sinh. Từ ngày 28 tháng 7 đến ngày 17 tháng 8 năm 2024, các thí sinh đã nhận được sự hỗ trợ liên tục từ các chuyên gia hàng đầu, diễn giả khách mời và cố vấn. Ngay cả sau sự kiện, 20 nhóm Zalo được lập riêng cho 20 đội và cố vấn vẫn hoạt động, thúc đẩy phát triển kỹ năng và mạng lưới chuyên nghiệp lâu dài.

	YOH 24 cũng tạo cơ hội tương tác với các doanh nghiệp CNTT hàng đầu, đưa ra phản hồi có giá trị để tinh chỉnh và mở rộng tác động dự án.										
5. Giải thưởng kém hấp dẫn: Tầm quan trọng của việc tăng giá trị giải thưởng. Ngoài ra, các thí sinh có xu hướng chỉ tạo ra các giải pháp tạm thời cho cuộc thi thay vì theo đuổi đam mê trong thời gian dài, điều này có thể khiến các nhóm không muốn tiếp tục phát triển sản phẩm của mình sau cuộc thi. YOH 2024 có đáp ứng được các mong muốn/ nhu cầu của bạn không? / Did the YOH 2024 meet your expectation?  <table border="1"><thead><tr><th>Trả lời / Answer</th><th>Số lượng / Count</th></tr></thead><tbody><tr><td>Có / Yes</td><td>24</td></tr><tr><td>Có một chút / Yeah, kinda</td><td>16</td></tr><tr><td>Không nhiều / Not so much</td><td>2</td></tr><tr><td>Không / No</td><td>2</td></tr></tbody></table>	Trả lời / Answer	Số lượng / Count	Có / Yes	24	Có một chút / Yeah, kinda	16	Không nhiều / Not so much	2	Không / No	2	v. Giải thưởng đa dạng và hấp dẫn : Phá vỡ truyền thống, YOH 24 đã nâng cơ cấu giải thưởng tiền mặt — 7 triệu đồng, 5 triệu đồng và 3 triệu đồng cho các giải nhất, nhì ba — cùng với huy chương và giấy chứng nhận cho từng thành viên trong đội. Ngoài ra, với giải 'Vì cộng đồng' và 'Dự án được yêu thích nhất', mỗi giải trị giá 1 triệu đồng, đã tiếp thêm động lực cho các thí sinh để tiếp tục phát triển dự án ngay cả sau cuộc thi.
Trả lời / Answer	Số lượng / Count										
Có / Yes	24										
Có một chút / Yeah, kinda	16										
Không nhiều / Not so much	2										
Không / No	2										

6. Sự tham gia hạn chế của nhóm dễ bị tổn thương đã là mối quan tâm ngay từ mùa giải đầu tiên vì Hackathon là cuộc thi lập trình kỹ thuật đòi hỏi thí sinh phải có kiến thức cơ bản trước.



vi. Tăng cường công bằng và hòa nhập : Một trong những thành tựu nổi bật của Hackathon 2024 không chỉ thu hút học sinh từ huyện Hòa Vang, một huyện khó khăn của Đà Nẵng mà còn tạo ra ba sản phẩm đột phá được thiết kế riêng cho các nhóm dễ bị tổn thương. Giải nhất thuộc về "Thiết bị hỗ trợ mô tả không gian cho người khiếm thị", trong khi giải nhì thuộc về "Phần mềm hỗ trợ học ngôn ngữ ký hiệu".

Đáng chú ý, giải thưởng Vì cộng đồng đã được trao cho dự án "Nhận dạng biểu cảm khuôn mặt cho trẻ tự kỷ". Các dự án này phản ánh trách nhiệm xã hội ngày càng tăng của giới trẻ Đà Nẵng và phù hợp với mục tiêu của HCA toàn cầu là tận dụng chuyển đổi số để thúc đẩy công bằng và hòa nhập thông qua hợp tác và đổi mới.

vii. Tăng cường sự hiện diện của nữ giới trong các đội thi, cố vấn và giám khảo: Cuộc thi năm nay có sự đa dạng giới tính hơn, với 28/98 thí sinh nữ, nhiều em đảm nhận xuất sắc vai trò lãnh đạo và dẫn dắt các dự án. Mặc dù tất cả cố vấn đều là nam, nhưng sự hiện diện của một giám khảo nữ đánh dấu bước tiến tích cực hướng tới bình đẳng giới.

ĐỀ XUẤT CẢI THIỆN HACKATHON TRONG TƯƠNG LAI

- **Tăng cường sự tham gia của phụ nữ và các nhóm dễ bị tổn thương:** Triển khai hoạt động với mục tiêu tiếp cận trẻ em gái và thanh thiếu niên từ các nhóm dễ bị tổn thương, tổ chức các khóa tập huấn về lập trình, xây dựng sự tự tin định hướng sự cân bằng giới tính và đa dạng trong từng đội thi.
- **Tăng cường định hướng về cách phản hồi và đưa ra ý kiến cho cố vấn và giám khảo:** Cung cấp định hướng kỹ lưỡng về vai trò và kỳ vọng, đồng thời nhấn mạnh việc đưa ra phản hồi mang tính xây dựng và hỗ trợ để thúc đẩy sự phát triển và nhiệt huyết của thí sinh.
- **Sự hỗ trợ và hướng dẫn liên tục** từ các chuyên gia hàng đầu, cố vấn, các công ty khởi nghiệp CNTT hàng đầu và các tổ chức giáo dục sẽ đảm bảo rằng tất cả các dự án đều được theo dõi, phát triển và triển khai thành công trên thực tế.

KẾT LUẬN

Bằng cách tận dụng công nghệ số, Youth On! Hackathon đã trở thành một nền tảng sáng tạo khuyến khích thanh thiếu niên Đà Nẵng tự tin bày tỏ những vấn đề bản thân quan tâm và phát triển các giải pháp dựa trên công nghệ. Cuộc thi đã trao quyền cho các em nhằm cải thiện sức khỏe của chính mình và thúc đẩy sự thay đổi cộng đồng bằng cách cung cấp các kỹ năng nghề cần thiết. Thành công của Hackathon 2021, 2023 và 2024 đã góp phần hiện thực hóa tầm nhìn của Đà Nẵng và dự án HCA về một thành phố năng động, nơi thanh thiếu niên tích cực sử dụng các công cụ số để cải thiện sức khỏe và phúc lợi.

Để duy trì tác động này, các khuyến nghị bao gồm việc tiếp tục tham vấn cho các đội chiến thắng, mở rộng cơ hội kết nối với các công ty khởi nghiệp công nghệ và tinh chỉnh cấu trúc giải thưởng để kết hợp hỗ trợ ươm tạo. Các biện pháp này sẽ giúp nuôi dưỡng những tài năng mới, tăng cường tính khả thi của các dự án và đảm bảo tác động rộng hơn, bền vững hơn cho các cuộc thi Hackathon trong tương lai.



YOUTH ON! HACKATHON 2024

HỌC TẬP THÔNG MINH TRONG KỶ NGUYÊN AI

FEEL THE SCENE

"Chúng ta không thấy được thì tại sao chúng ta không cảm nhận nó?" Điều này đã truyền cảm hứng để chúng em suy nghĩ—nếu người khiếm thị không thể nhìn thấy một bức ảnh, tại sao không tạo ra một cách để họ cảm nhận? Bằng cách này, chúng em có thể giúp họ mở rộng sự hiểu biết về thế giới thông qua xúc giác, cho phép họ trải nghiệm vẻ đẹp xung quanh theo cách riêng của mình." **_Phong Linh**

FREE 2 SIGN

"Phát triển phần mềm trao quyền cho cả những người khiếm thính và những ai mong muốn học ngôn ngữ ký hiệu, tạo điều kiện cho sự kết nối ý nghĩa giữa cộng đồng người điếc và thế giới xung quanh. Điều này sẽ giúp đảm bảo không ai cảm thấy bị cô lập hoặc thiếu sự hỗ trợ." **_Khánh Vinh**

GENIUS GRID

"Bọn em có người thân là người tự kỷ và trong quá trình sống chung với họ, thấy được việc họ phải thuê những người trợ giảng, những giáo viên giúp người tự kỷ hòa nhập với xã hội rất là tốn kém. Và bọn em muốn số hóa quá trình học tập này để người tự kỷ có cuộc sống tốt đẹp hơn." **_Minh Lộc**

AFTER YOH 24

Nhóm chúng em mong muốn nhận được sự hỗ trợ liên tục từ các chuyên gia, nhà đầu tư và tổ chức để hoàn thiện và đưa sản phẩm ra thị trường, giúp người khiếm thị hình dung thế giới xung quanh họ." **_Feel the Scene**

