

Số: /QĐ-BGDĐT

Hà Nội, ngày tháng 12 năm 2025

QUYẾT ĐỊNH

**Ban hành Thể lệ Cuộc thi “Học sinh, sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp”
lần thứ VIII (SV_STARTUP- lần thứ VIII)**

BỘ TRƯỞNG BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Căn cứ Nghị định số 37/2025NĐ-CP ngày 26/02/2025 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Giáo dục và Đào tạo;

Căn cứ Thông tư số 07/2022/TT-BGDĐT ngày 23/05/2022 của Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định công tác tư vấn nghề nghiệp, việc làm và hỗ trợ khởi nghiệp trong các cơ sở giáo dục.

Theo đề nghị của Vụ trưởng Vụ Học sinh, sinh viên.

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này Thể lệ Cuộc thi “Học sinh, sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp” lần VIII (SV_STARTUP - lần thứ VIII).

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực kể từ ngày ký.

Điều 3. Chánh Văn phòng, Vụ trưởng Vụ Học sinh, sinh viên, Thủ trưởng các đơn vị có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này. /

Nơi nhận:

- Như Điều 3;
- Bộ trưởng (để báo cáo);
- Ban Tuyên giáo và Dân vận TW (để báo cáo);
- Văn phòng Chính phủ;
- Các Bộ: KHCN; TC (để phối hợp);
- TW Đoàn TNCS Hồ Chí Minh (để phối hợp);
- Liên đoàn Thương mại và Công nghiệp VN (để phối hợp);
- Các cơ sở GDĐH, GDNN (để thực hiện);
- Các sở GDĐT (để thực hiện)
- Công TTĐT Bộ GDĐT;
- Lưu: VT, Vụ HSSV.

**KT. BỘ TRƯỞNG
THỨ TRƯỞNG**



Lê Quân

THẺ LỆ

**Cuộc thi “Học sinh, sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp” lần thứ VIII
(SV_STARTUP - LẦN THỨ VIII)**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số ~~3844~~ /QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 12 năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*

I. MỤC ĐÍCH

1. Thúc đẩy tinh thần khởi nghiệp, trang bị kiến thức, kỹ năng về khởi nghiệp cho học sinh, sinh viên (HSSV); hỗ trợ hoạt động nghiên cứu khoa học, ứng dụng công nghệ, chuyển đổi số, trí tuệ nhân tạo (AI) và giáo dục STEM; khuyến khích thương mại hóa kết quả nghiên cứu, hình thành các dự án khởi nghiệp trong các cơ sở giáo dục đại học (GDĐH), cơ sở giáo dục nghề nghiệp (GDNN); đẩy mạnh hoạt động giáo dục STEM ở cấp trung học, nâng cao chất lượng dạy học gắn lý thuyết với thực hành, góp phần hình thành và phát triển năng lực sáng tạo, năng lực giải quyết vấn đề và định hướng nghề nghiệp cho học sinh phổ thông theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

2. Tạo môi trường để HSSV hình thành và hiện thực hóa ý tưởng, giải pháp, dự án khởi nghiệp, góp phần tạo giá trị cho bản thân, gia đình, cộng đồng và xã hội; thúc đẩy giải quyết các vấn đề thực tiễn, đóng góp vào phát triển kinh tế - xã hội và chuyển đổi số quốc gia.

3. Phát hiện, lựa chọn và hỗ trợ ươm tạo các dự án khởi nghiệp khả thi của HSSV; tạo điều kiện để phát triển thành doanh nghiệp khởi nghiệp sáng tạo, góp phần hình thành hệ sinh thái khởi nghiệp trong giáo dục gắn với các lĩnh vực công nghiệp, AI, STEM và kinh tế tri thức.

II. ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐIỀU KIỆN DỰ THI

1. Đối tượng

a) Sinh viên đang học tại các cơ sở GDĐH.

b) HSSV đang học tập tại các cơ sở GDNN.

c) Học sinh các trường trung học phổ thông (THPT); khuyến khích học sinh các trường trung học cơ sở (THCS) từ lớp 8 trở lên, trung tâm giáo dục thường xuyên (TTGDTX) tham dự - gọi chung là học sinh phổ thông

2. Điều kiện dự thi

a) Đăng ký tham gia nhóm hoặc cá nhân (gọi chung là **Đội thi**); mỗi cá nhân chỉ được đăng ký tham gia 01 **Đội thi**; mỗi **Đội thi** tham gia không quá 05 thành viên và tối đa 02 người hướng dẫn. Ban Tổ chức khuyến khích các nhóm phân công thành viên theo vai trò trưởng nhóm; phụ trách sản phẩm/kỹ thuật; phụ trách kinh doanh, tài chính; phụ trách marketing, truyền thông; phụ trách nghiên cứu, pháp lý; trường hợp không đủ 05 thành viên thì có thể kiêm nhiệm. Các **Đội thi** không được thay đổi thành viên khi chính thức nộp và đăng ký gửi dự án về Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT).

b) Sản phẩm/dịch vụ (hoặc ý tưởng) của **Đội thi** không thuộc danh mục các sản phẩm/dịch vụ bị cấm và không vi phạm quyền sở hữu trí tuệ theo quy định của pháp luật.

III. LĨNH VỰC DỰ THI

1. Công nghiệp, chế tạo, trí tuệ nhân tạo (AI), STEM

- Sản phẩm: máy móc, thiết bị, công nghệ lõi (AI, STEM kit, bán dẫn...).
- Dịch vụ: giải pháp phục vụ sản xuất công nghiệp, phát triển công nghệ lõi.

2. Nông nghiệp, môi trường, năng lượng

- Sản phẩm: nông sản, thiết bị môi trường, năng lượng tái tạo.
- Dịch vụ: giải pháp phục vụ canh tác, bảo vệ môi trường, tiết kiệm năng lượng.

3. Giáo dục, văn hóa, du lịch, tài chính

- Sản phẩm: phần mềm, công cụ, nền tảng phục vụ giáo dục, văn hóa, dịch vụ, tài chính.
- Dịch vụ: đào tạo, du lịch, logistic, thương mại điện tử.

4. Y tế, sức khỏe, đời sống

- Sản phẩm: thiết bị y tế, dược phẩm, mỹ phẩm, sản phẩm chăm sóc sức khỏe.
- Dịch vụ: khám chữa bệnh, chăm sóc tinh thần, làm đẹp.

5. Kinh doanh tạo tác động xã hội

Sản phẩm/dịch vụ có mục tiêu chính là tác động xã hội, hỗ trợ cộng đồng, phát triển bền vững, bình đẳng giới, hỗ trợ người yếu thế.

Ưu tiên: các Dự án có các công nghệ lõi phù hợp với các lĩnh vực công nghệ chiến lược theo QĐ 1131/QĐ-TTg ngày 12/6/2025 của Thủ tướng Chính

phủ ban hành Danh mục công nghệ chiến lược và sản phẩm công nghệ chiến lược hoặc Giải quyết vấn đề xã hội cấp thiết (giáo dục, y tế, an toàn giao thông, môi trường, nông nghiệp số, đô thị thông minh...).

IV. QUY ĐỊNH VỀ BÀI DỰ THI

1. Hình thức

Bài dự thi được trình bày bằng Tiếng Việt, tối đa là 10 trang, được đánh máy trên khổ A4, cỡ chữ 14, phông chữ Times New Roman (**Phụ lục 01**).

2. Sản phẩm: Gửi kèm bài dự thi (02 sản phẩm)

- Bản thuyết minh dự án (**Phụ lục 01**).

- Video clip thuyết minh dự án (**Phụ lục 02**). Khuyến khích các dự án bổ sung hình ảnh, video, link demo hoặc sản phẩm mẫu đối với dự án có yếu tố công nghệ, AI, STEM, mô hình vật lý hoặc phần mềm thử nghiệm. Đối với các dự án đã có kết quả thử nghiệm, có thể gửi kèm tài liệu xác nhận hoặc giấy chứng nhận liên quan (nếu có).

V. QUY ĐỊNH VỀ CÁC VÒNG THI

1. Vòng Cơ sở

a) Các cơ sở giáo dục đại học; các cơ sở giáo dục nghề nghiệp

- Tổ chức phổ biến Thẻ lệ Cuộc thi đến HSSV trong toàn trường; hướng dẫn HSSV lập bản thuyết minh dự án theo quy định tại Mục IV.

- Tổ chức thi hoặc thành lập Hội đồng xét chọn dự án; mỗi cơ sở đào tạo chọn tối đa 05 dự án gửi tham gia Vòng Bán kết và chịu trách nhiệm về kết quả xét chọn.

b) Các Sở Giáo dục và Đào tạo

- Chỉ đạo các cơ sở giáo dục phổ biến Thẻ lệ Cuộc thi đến học sinh trong tỉnh/thành phố; hướng dẫn học sinh lập bản thuyết minh dự án theo quy định tại Mục IV.

- Các Sở GDĐT tổ chức thi hoặc thành lập Hội đồng xét chọn dự án; mỗi Sở GDĐT được chọn tối đa 10 dự án gửi tham gia Vòng Bán kết; riêng Hà Nội và Thành phố Hồ Chí Minh chọn tối đa 15 dự án gửi tham gia Vòng Bán kết.

c) Thời gian nộp hồ sơ dự án về Bộ GDĐT: Trước 12h00 phút ngày 28/02/2026.

d) Địa chỉ nhận hồ sơ dự án: Nộp online trên Cổng thông tin Đề án 1665 tại địa chỉ: <http://dean1665.vn>. (Ban tổ chức sẽ hướng dẫn các đơn vị trên Cổng thông tin Đề án 1665 trước thời gian nộp hồ sơ 15 ngày)

2. Vòng Bán kết

a) Lựa chọn và chấm các dự án

Bộ GDĐT thành lập Ban Giám khảo chọn các dự án để tham gia Vòng Chung kết. Cụ thể như sau:

- 50 dự án của sinh viên các cơ sở GDĐH, mỗi lĩnh vực 10 dự án;
- 45 dự án của HSSV các cơ sở GDNN, mỗi lĩnh vực 09 dự án;
- 40 dự án của học sinh THCS, THPT, mỗi lĩnh vực 08 dự án.

b) Tiêu chí chấm Vòng Bán kết (**Phụ lục 03**).

Kết quả được Bộ GDĐT dự kiến công bố trước ngày **20/3/2026** trên Cổng TTĐT của Đề án 1665 tại địa chỉ <http://dean1665.vn>, Cổng TTĐT của Bộ GDĐT tại địa chỉ: <https://moet.gov.vn> và Fanpage của Chương trình: <https://www.facebook.com/khoinghiepuocgiaHSSV>.

3. Vòng thi Chung kết

a) Thời gian tổ chức

Dự kiến tháng 4/2026.

b) Hình thức thi, đánh giá

- Đội thi thuyết trình, trình bày về dự án trực tiếp tại các gian hàng trong thời gian tối đa 5 phút. Ban Giám khảo chấm tối đa 10 phút đối với phần hỏi đáp.
- Ban Giám khảo đánh giá kết quả của 135 dự án theo quy định tại (**Phụ lục 03**).

VI. HỒ SƠ ĐĂNG KÝ, LỊCH TRÌNH CÁC VÒNG THI

1. Hồ sơ đăng ký dự thi

Đội thi khối sinh viên các cơ sở GDĐH, khối HSSV các cơ sở GDNN đăng ký dự thi theo đơn vị trường; Đội thi khối học sinh phổ thông đăng ký dự thi theo đơn vị Sở GDĐT.

Đối với các Vòng thi Bán kết, Chung kết, các cơ sở đào tạo, các Sở GDĐT tổng hợp lập hồ sơ dự thi gửi về Bộ GDĐT, hồ sơ gồm:

- Công văn cử các Đội thi, mẫu đăng ký theo mẫu quy định tại (**Phụ lục 04**).
- Các sản phẩm của dự án theo quy định tại khoản 2 Mục IV Thể lệ này.

Nội dung, thông tin liên quan đến dự án của các HSSV, nhóm HSSV tham dự Cuộc thi được Bộ GDĐT bảo mật theo quy định của pháp luật.

2. Lịch trình các Vòng thi (Phụ lục 05)

VII. GIẢI THƯỞNG

1. Cơ cấu giải thưởng

a) Đối với các dự án khởi nghiệp của khối sinh viên các cơ sở GDĐH

Mỗi lĩnh vực dự thi quy định tại mục III, với cơ cấu giải như sau:

- 01 Giải Nhất: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT, tiền thưởng theo quy định; tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.

- 02 Giải Nhì: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT, tiền thưởng theo quy định; tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.

- 03 Giải Ba: Bằng khen của Ban Chấp hành Trung ương Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh; Giấy chứng nhận đoạt giải Ba Cuộc thi của Bộ GDĐT; tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.

- 04 Giải Khuyến khích: Bằng khen của Trung ương Hội sinh viên Việt Nam, Giấy chứng nhận đoạt giải Khuyến khích Cuộc thi của Bộ GDĐT; tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.

b) Đối với các dự án khởi nghiệp của khối HSSV các cơ sở GDNN

Mỗi lĩnh vực dự thi quy định tại mục III, với cơ cấu giải như sau:

- 01 Giải Nhất: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT; tiền thưởng theo quy định; tiền thưởng của nhà tài trợ (nếu có) và cơ hội ươm tạo/kết nối doanh nghiệp.

- 02 Giải Nhì: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT; tiền thưởng theo quy định; tiền thưởng của nhà tài trợ (nếu có) và cơ hội ươm tạo/kết nối doanh nghiệp.

- 03 Giải Ba: Bằng khen của Ban Chấp hành Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh; Giấy chứng nhận đoạt giải Ba Cuộc thi của Bộ GDĐT; tiền thưởng của nhà tài trợ (nếu có) và cơ hội ươm tạo/kết nối doanh nghiệp.

- 03 Giải Khuyến khích: Bằng khen của Trung ương Hội Sinh viên Việt Nam; Giấy chứng nhận đoạt giải Khuyến khích Cuộc thi của Bộ GDĐT; tiền thưởng của nhà tài trợ (nếu có) và cơ hội ươm tạo/kết nối doanh nghiệp.

c) Đối với các dự án khởi nghiệp của học sinh phổ thông

Mỗi lĩnh vực dự thi quy định tại mục III, với cơ cấu giải như sau:

- 01 Giải Nhất gồm: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT, tiền thưởng theo quy định, tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.
- 02 Giải Nhì gồm: Bằng khen của Bộ trưởng Bộ GDĐT, tiền thưởng theo quy định, tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.
- 05 Giải Ba gồm: Bằng khen của Ban Chấp hành Trung ương Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh, Giấy chứng nhận đoạt giải Ba Cuộc thi của Bộ GDĐT cùng tiền giải thưởng của nhà tài trợ và cơ hội đầu tư từ các Quỹ hỗ trợ khởi nghiệp.

2. Trao giải

- Giải thưởng được công bố trực tiếp tại Lễ Bế mạc và Trao giải trong Ngày hội Khởi nghiệp quốc gia của HSSV lần thứ VIII.
- Tiền giải thưởng được chuyển khoản đến tài khoản của các cá nhân là thành viên Đội thi.

VIII. TRÁCH NHIỆM CỦA TỔ CHỨC, CÁ NHÂN THAM DỰ CUỘC THI

1. Trách nhiệm của các cơ sở đào tạo, các Sở GDĐT

- Tổ chức thẩm tra về tính liên chính học thuật và quyền sở hữu trí tuệ (nếu có) đối với hồ sơ dự thi; chịu trách nhiệm về tính đầy đủ, trung thực của các dự án khi lựa chọn.
- Tổ chức lựa chọn các dự án theo quy định tại khoản 1 mục V Thể lệ này.
- Lập hồ sơ dự thi và đăng ký dự thi tại khoản 1 Mục VI Thể lệ và chịu trách nhiệm nếu bài gửi dự thi không được gửi đến Ban Tổ chức do lỗi kỹ thuật.
- Bảo đảm kinh phí và các điều kiện cần thiết để các thành viên Đội thi được tham gia đầy đủ các hoạt động liên quan đến Cuộc thi.

2. Trách nhiệm, quyền lợi của các thành viên tham dự Cuộc thi

- Thực hiện đầy đủ các quy định của Thể lệ; bảo đảm sản phẩm dự thi tuân thủ yêu cầu, bảo đảm tính liên chính học thuật, không xâm phạm quyền sở hữu trí tuệ. Trường hợp có sử dụng AI, kê khai rõ công cụ, mục đích, phạm vi và ước tính tỷ lệ nội dung do AI hỗ trợ, đồng thời chịu trách nhiệm về tính chính xác của thông tin trong hồ sơ; sản phẩm dự thi không là đối tượng tranh chấp quyền sở hữu trí tuệ.

- Chịu trách nhiệm theo quy định của pháp luật trong trường hợp có tranh chấp quyền sở hữu trí tuệ phát sinh sau khi sản phẩm dự thi đoạt giải.

- Chịu trách nhiệm theo quy định của pháp luật đối với các khoản thuế liên quan đến giải thưởng Cuộc thi.

- HSSV là thành viên các đội dự thi được hưởng các chế độ, quyền lợi theo quy định tại Thông tư số 07/2022/TT-BGDĐT ngày 23/5/2022 của Bộ trưởng Bộ GDĐT quy định công tác tư vấn nghề nghiệp, việc làm và hỗ trợ khởi nghiệp trong các cơ sở giáo dục.

3. Trách nhiệm, quyền lợi của cán bộ, giảng viên, giáo viên hướng dẫn (gọi chung là người hướng dẫn)

- Người hướng dẫn chịu trách nhiệm bảo đảm yêu cầu về hình thức, nội dung và tính trung thực đối với hồ sơ dự thi/dự án của đội dự thi.

- Người hướng dẫn các đội dự thi được hưởng các chế độ chính sách theo quy định tại Thông tư số 07/2022/TT-BGDĐT ngày 23/5/2022 của Bộ GDĐT và được Bộ GDĐT cấp Giấy Chứng nhận hướng dẫn HSSV tham gia dự án/Cuộc thi.

IX. THÔNG TIN LIÊN HỆ

Thường trực Ban Tổ chức Cuộc thi: Bộ Giáo dục và Đào tạo (Vụ Học sinh, sinh viên); địa chỉ: số 35 đường Đại Cồ Việt, phường Bạch Mai, thành phố Hà Nội (đồng chí Bùi Tiến Dũng, số điện thoại: 0913.459.858, hộp thư điện tử: btdung@moet.gov.vn).

PHỤ LỤC 01

*(Kèm theo Quyết định số **3344** /QĐ-BGDĐT ngày **05** tháng **10** năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*

Mẫu trình bày dự án tham dự Cuộc thi SV_STARTUP lần thứ VIII

Bìa dự án

CUỘC THI
“HỌC SINH, SINH VIÊN VỚI Ý TƯỞNG KHỞI NGHIỆP”
LẦN THỨ VIII (SV_STARTUP-LẦN THỨ VIII)

(Tên dự án): xx
Thuộc lĩnh vực: (các lĩnh vực theo quy định tại Thể lệ Cuộc thi)

NHÓM/CÁ NHÂN THỰC HIỆN (danh sách thành viên không quá 05 người)
ĐƠN VỊ: Trường/ (Sở GDĐT: đối với khối học sinh THPT, THCS)

(Địa danh), Tháng ____ /202..

Trang thứ 1:

Thông tin vắn tắt về các thành viên tham gia dự án (bắt buộc):

1. Họ và tên trưởng nhóm:.....
2. Trường/lớp/ (năm thứ ... nếu là sinh viên):.....
3. Số điện thoại liên hệ:
4. Email:.....
5. Danh sách thành viên trong nhóm (tên, trường, chuyên ngành đang học nếu là sinh viên, vai trò của các thành viên không quá 05 người).
.....

6. Danh sách người hướng dẫn (Tên, đơn vị công tác, vai trò, trách nhiệm hướng dẫn).

Trang thứ 2:

Tóm tắt dự án

- Ý tưởng chính của dự án..... (Từ 01-02 dòng);
- Mô tả sản phẩm/dịch vụ, giá trị của dự án (Tóm tắt từ 3-5 dòng)

Trang 3

Nội dung chính của dự án

I. Tổng quan đề án

Trình bày dưới dạng **Business Model Canvas** (Lưu ý: chỉ điền những thông tin tối giản, cốt lõi nhất của dự án).

ĐỐI TÁC CHÍNH	HOẠT ĐỘNG CHÍNH	GIẢI PHÁP GIÁ TRỊ	QUAN HỆ KHÁCH HÀNG	PHÂN KHÚC KHÁCH HÀNG
Mô tả những mối quan hệ quan trọng nhất bên ngoài doanh nghiệp, giữ cho doanh nghiệp hoạt động.	Mô tả những hoạt động quan trọng nhất cần thực hiện để giữ cho doanh nghiệp hoạt động (VD: Sản xuất, Cung cấp nền tảng,...).	Sản phẩm hoặc dịch vụ mang lại giá trị cho khách hàng mục tiêu (VD: Giải trí, Cá nhân hóa, Tiết kiệm tiền,...).	Mô tả mối quan hệ mà doanh nghiệp xây dựng với khách hàng (VD: Tự phục vụ, Hỗ trợ cá nhân, Dịch vụ tự động hóa, Cộng đồng,...).	Một hoặc một số nhóm người mà doanh nghiệp cố gắng phục vụ.
	TÀI NGUYÊN CHÍNH Mô tả những tài sản quan trọng nhất cần có để giữ cho doanh nghiệp hoạt động (VD: Công nghệ, Con người, Tài chính...).		CÁC KÊNH THÔNG TIN VÀ KÊNH PHÂN PHỐI Kênh mà doanh nghiệp giao tiếp với khách hàng và mang lại giá trị cho khách hàng (VD: Bán hàng trực tuyến, Siêu thị...).	
CẤU TRÚC CHI PHÍ Toàn bộ chi phí cần thiết để duy trì doanh nghiệp.		DÒNG DOANH THU Mô tả dòng tiền mà doanh nghiệp thu được từ việc cung cấp giá trị (VD: Phí dịch vụ, Quảng cáo, Phí môi giới,...).		

II. Mô tả thêm về sản phẩm, dịch vụ

1. Tính cần thiết của sản phẩm dịch vụ

- Dự án đã có sản phẩm dịch vụ hay mới là ý tưởng.
- Mục tiêu, giá trị, tầm nhìn của sản phẩm dịch vụ. Sản phẩm tạo ra giá trị cho những đối tượng nào;
- Đối tượng khách hàng quan trọng nhất của sản phẩm dịch vụ.

- Lý do khách hàng chọn sản phẩm, giải pháp của dự án thay vì lựa chọn các sản phẩm khác.

- Đánh giá về giá trị của sản phẩm dịch vụ mang lại cộng đồng và xã hội (cung cấp minh chứng nếu có).

2. Tính khả thi

- Việc sản xuất sản phẩm là khả thi;
- Cơ cấu chi phí và giá thành hợp lý;
- Nêu rõ những thuận lợi, khó khăn trong quá trình sản xuất, kinh doanh sản phẩm dịch vụ.

- Sản phẩm có tính cạnh tranh (minh chứng nếu có)

3. Tính độc đáo, sáng tạo

- Sản phẩm dịch vụ là hoàn toàn mới chưa có trên thị trường. Nếu là sản phẩm đã có trên thị trường thì cần nêu giá trị khác biệt của sản phẩm so với các sản phẩm khác. Tính khác biệt, tính độc đáo, có áp dụng công nghệ mà các đối thủ không thể cạnh tranh hoặc sản xuất được.

- Việc sản xuất sản phẩm được tạo ra bởi quá trình đổi mới sáng tạo dẫn đến có chi phí thấp, giá cả cạnh tranh vượt trội so với các đối thủ khác.

4. Kế hoạch sản xuất, kinh doanh

- Có kế hoạch sản xuất hàng hóa dịch vụ rõ ràng;
- Phân tích và đánh giá rủi ro;
- Giải pháp xây dựng các kênh phân phối hàng hóa;
- Phát triển, mở rộng thị trường.

5. Kết quả tiềm năng của dự án

- Các nguồn thu chính của dự án;
- Dự kiến doanh thu;
- Tính toán chi phí;
- Khả năng hoàn vốn thời điểm hoàn vốn và khả năng thu lợi nhuận của dự án;
- Khả năng tăng trưởng, tác động xã hội của dự án.

6. Nguồn lực thực hiện

- Dự án đã có doanh nghiệp nào tư vấn hỗ trợ hay chưa;
- Đánh giá nguồn nhân lực, tính sẵn sàng tham gia của đội nhóm;
- Cơ cấu tổ chức bộ máy nhân sự cho dự án;
- Các đối tác chính hỗ trợ triển khai dự án;
- Giải pháp huy động vốn triển khai dự án bao gồm nguồn lực sẵn có từ gia đình, đồng nghiệp, số vốn cần huy động.

7. Các kênh truyền thông

- Lập kế hoạch truyền thông tổng thể;
- Xây dựng công cụ truyền thông;
- Giải pháp truyền thông độc đáo và khác biệt;
- Dự kiến kênh truyền thông để tiếp cận khách hàng, đánh giá hiệu quả của kênh truyền thông đó.

Lưu ý: Đối với học sinh THCS, THPT; HSSV tại các Trường Trung cấp mà tốt nghiệp THCS chỉ cần trình bày các mục 1, 2, 3, 5 và 7

PHỤ LỤC 02

(Kèm theo Quyết định số 3344 /QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 12 năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

Hướng dẫn trình bày Video clip thuyết trình

1. Thời lượng và dung lượng

- Video clip có thời lượng không quá 03 phút, dung lượng tối đa 500MB.
- Định dạng MP4, độ phân giải tối thiểu 720p (HD).

2. Tác giả và hình thức thể hiện

- Video clip phải được xây dựng bởi các thành viên trong đội dự thi.
- Có thể kết hợp các yếu tố thuyết trình trực tiếp, hình ảnh minh họa, mô phỏng sản phẩm, phụ đề, nhạc nền, hoặc các đoạn phỏng vấn, phản hồi khách hàng.
- Hình thức thể hiện mang phong thái kinh doanh, sáng tạo, có thể sử dụng các yếu tố hài hước, sinh động, tương tác cao để tăng tính hấp dẫn và khả năng tiếp cận người xem.

3. Nội dung cần thể hiện

- Giới thiệu về Đội thi và các thành viên trong đội.
- Trình bày ý nghĩa xã hội, giá trị cộng đồng của dự án.
- Giới thiệu tóm tắt sản phẩm/dịch vụ, lợi thế cạnh tranh, mục tiêu, giá trị, tầm nhìn của sản phẩm/dịch vụ.
- Nêu rõ phân khúc khách hàng và tính khả thi của dự án.
- Làm rõ yếu tố công nghệ hoặc đổi mới sáng tạo trong dự án, đặc biệt nếu có ứng dụng AI, STEM, IoT, robotics, dữ liệu hoặc công nghệ lõi khác.
- Thể hiện thông điệp cốt lõi mà dự án muốn truyền tải đến cộng đồng.
- Làm nổi bật tác động tích cực của sản phẩm/dịch vụ đối với xã hội, đặc biệt về phát triển bền vững (ESG), giáo dục STEM và chuyển đổi số.

4. Phong cách trình bày

- Video có thể được dàn dựng dưới dạng thuyết trình, hoạt họa, phóng sự ngắn hoặc mô phỏng công nghệ.
- Khuyến khích sử dụng đồ họa minh họa, sơ đồ công nghệ, video quay sản phẩm thực tế hoặc mô phỏng AI/STEM do đội thi tự thực hiện.
- Khuyến khích phần trình bày thể hiện bản sắc riêng của nhóm, tinh thần khởi nghiệp và đổi mới sáng tạo.

5. Quy định về bản quyền

- Video clip phải tuân thủ các quy định về bản quyền hình ảnh, âm thanh, trích dẫn.
- Không sử dụng tài liệu có bản quyền mà không dẫn nguồn cụ thể.
- Các video clip có yếu tố vi phạm bản quyền hoặc nội dung không phù hợp với thuần phong mỹ tục, vi phạm pháp luật sẽ không được chấm thi.
- Khuyến khích sử dụng hình ảnh mô phỏng, minh họa công nghệ AI, STEM hoặc mô hình kỹ thuật do đội thi tự xây dựng hoặc có bản quyền hợp pháp.

6. Nộp và sử dụng Video clip

- Video clip được nộp kèm theo hồ sơ dự án tại Cổng thông tin điện tử của Đề án 1665: <http://dean1665.vn>.
- Video clip có thể được Ban Tổ chức sử dụng trong các hoạt động tuyên truyền, triển lãm, hoặc giới thiệu các dự án khởi nghiệp tiêu biểu của học sinh, sinh viên trên các nền tảng truyền thông chính thức của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Ghi chú: Đội thi cần đảm bảo chất lượng hình ảnh, âm thanh rõ nét; phân thuyết trình mạch lạc, xúc tích, thể hiện được hàm lượng công nghệ, tinh thần khởi nghiệp và giá trị đổi mới sáng tạo của dự án.

PHỤ LỤC 03

(Kèm theo Quyết định số **3844** /QĐ-BGDĐT ngày **05** tháng **12** năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

A. TIÊU CHÍ CHẤM THI VÒNG BÁN KẾT

STT	Tiêu chí	Đánh giá chi tiết	Thang điểm		
			Khối học sinh	Khối HSSV (GDNN)	Khối sinh viên (GDĐH)
1	Sự cần thiết, mức độ ứng dụng	Sự cần thiết của sản phẩm, dịch vụ đối với nhu cầu thị trường và cộng đồng.	5	5	5
		Lợi ích của sản phẩm/dịch vụ đem lại cho khách hàng, xã hội.	5	5	5
		Đánh giá đối tượng, phân khúc khách hàng.	5	5	5
		Mức độ ứng dụng công nghệ phù hợp trong việc giải quyết vấn đề	5	5	5
	Điểm tối đa		20	20	20
2	Tính khả thi, tiềm năng phát triển của dự án	Tính khả thi trong kế hoạch kinh doanh; dự kiến doanh thu, lợi nhuận.	4	5	5
		Khả năng tổ chức sản xuất, kinh doanh, huy động nguồn lực.	4	5	5
		Mức độ sẵn sàng về nhân lực, tài chính, công nghệ.	4	5	5
		Tính khả thi về mức giá, phương thức tiếp cận thị trường, marketing.	4	5	5
		Khả năng mở rộng quy mô và ứng dụng công nghệ vào vận hành hoặc cải tiến.	4	5	10
	Điểm tối đa		20	25	30
3	Tính mới, độc đáo, sáng tạo	Tính độc đáo, sáng tạo trong ý tưởng và mô hình.	15	10	10
		Giá trị khác biệt của sản phẩm so với thị trường hiện có.	5	5	5
		Mức độ ứng dụng công nghệ lõi tạo ra giá trị mới hoặc tối ưu hóa quy trình.	5	10	10
		Khả năng đổi mới sáng tạo hướng tới phát triển bền vững	5	5	5
	Điểm tối đa		30	30	30

4	Hình thức trình bày và sản phẩm minh chứng	Video clip, poster, và bản mô tả Canvas thể hiện rõ ý tưởng, mô hình kinh doanh và yếu tố đổi mới sáng tạo.	5	5	5
		Hình thức trình bày ấn tượng, mạch lạc, thể hiện rõ hàm lượng công nghệ.	3	3	3
		Giao diện, thiết kế hoặc nguyên mẫu (prototype) có tính trực quan, dễ hiểu.	2	2	2
	Điểm tối đa		10	10	10
5	Năng lực và tinh thần của đội ngũ	Sự phối hợp, phân công rõ ràng giữa các thành viên; kỹ năng làm việc nhóm.	5	3	2
		Kỹ năng thuyết trình, khả năng phản biện, giao tiếp và thể hiện tinh thần khởi nghiệp.	7	5	3
		Ý chí, khát vọng, tinh thần học hỏi, khả năng phát triển của đội ngũ.	5	2	2
		Mức độ chủ động học tập, ứng dụng công nghệ trong quá trình phát triển dự án.	3	5	3
	Điểm tối đa		20	15	10
TỔNG ĐIỂM			100	100	100

B. TIÊU CHÍ CHẤM VÒNG CHUNG KẾT

I. KHỞI SINH VIÊN

STT	Tiêu chí	Đánh giá chi tiết	Thang điểm
1	Sự cần thiết, mức độ ứng dụng thực tế	Sự cần thiết của sản phẩm/dịch vụ đối với nhu cầu thị trường và cộng đồng.	10
		Giá trị của sản phẩm/dịch vụ đem lại cho khách hàng, cộng đồng và xã hội.	
		Xác định và đánh giá đúng đối tượng, phân khúc khách hàng mục tiêu.	5
		Mức độ giải quyết vấn đề thực tiễn bằng công nghệ	5
	Điểm tối đa		20
2		Tính khả thi trong sản xuất, kinh doanh.	4

	Tính khả thi, tiềm năng của ý tưởng/dự án	Tính hiệu quả của dự án: cơ cấu chi phí, giá thành cạnh tranh so với các sản phẩm/dịch vụ đã có.	4
		Hệ thống giám sát và kế hoạch ứng phó rủi ro; kế hoạch vận hành an toàn dữ liệu/AI (nếu có).	2
	Điểm tối đa		10
3	Tính mới, độc đáo, sáng tạo	Tính độc đáo, sáng tạo của sản phẩm/dịch vụ so với các sản phẩm đã có trên thị trường.	5
		Lợi thế cạnh tranh của sản phẩm/dịch vụ.	5
		Hàm lượng công nghệ lõi (nếu có).	5
	Điểm tối đa		15
4	Xây dựng mô hình kinh doanh, phát triển thị trường	Kế hoạch sản xuất, kinh doanh.	3
		Phân tích và đánh giá rủi ro	2
		Giải pháp xây dựng các kênh phân phối hàng hóa/ dịch vụ	2
		Kế hoạch phát triển, mở rộng thị trường.	3
	Điểm tối đa		10
5	Tiềm năng của dự án	Kết quả của dự án: doanh thu, lợi nhuận dự kiến	5
		Khả năng tăng trưởng, tốc độ phát triển dự án	5
	Điểm tối đa		10
6	Khả năng huy động các nguồn lực triển khai dự án	Đánh giá nguồn lực thực hiện, tính sẵn sàng tham gia của đội ngũ, cơ cấu tổ chức; các đối tác chính.	5
		Giải pháp huy động vốn để triển khai dự án; kết nối ương tạo/nhà đầu tư (nếu có).	5
	Điểm tối đa		10
7	Truyền thông và Marketing sản phẩm của dự án	Kênh truyền thông; lập kế hoạch truyền thông tổng thể.	5
		Giải pháp truyền thông độc đáo và khác biệt; khai thác nội dung số (video, social, demo công nghệ).	5
	Điểm tối đa		10

8	Năng lực triển khai dự án	Khả năng thuyết trình, trình bày ý tưởng/dự án	5
		Tinh thần làm việc nhóm và kỹ năng mềm	5
		Gian hàng trưng bày đẹp, sáng tạo, có demo công nghệ.	5
	Điểm tối đa		15
TỔNG ĐIỂM			100

II. KHỐI HSSV GIÁO DỤC NGHỀ NGHIỆP

STT	Tiêu chí	Đánh giá chi tiết	Thang điểm
1	Sự cần thiết, mức độ ứng dụng thực tế	Tính cần thiết của sản phẩm/dịch vụ đối với thực tiễn nghề nghiệp, nhu cầu xã hội.	5
		Mức độ ứng dụng thực tế trong sản xuất, kỹ thuật hoặc dịch vụ	5
		Giá trị và hiệu quả sử dụng đối với cộng đồng, doanh nghiệp.	5
		Khả năng tích hợp, vận hành trong môi trường thực tế	5
	Điểm tối đa		20
2	Tính khả thi, tiềm năng của ý tưởng/dự án	Tính khả thi trong chế tạo, gia công, hoặc mô phỏng kỹ thuật.	5
		Khả năng tổ chức thực hiện trong điều kiện thực tế	5
		Chi phí, giá thành hợp lý; sử dụng nguyên vật liệu sẵn có.	5
		Đảm bảo an toàn, bảo trì, khả năng nhân rộng quy mô.	5
	Điểm tối đa		20
3	Tính sáng tạo và đổi mới công nghệ	Ý tưởng sáng tạo trong thiết kế, quy trình, vật liệu hoặc phương pháp thực hiện.	5
		Mức độ ứng dụng công nghệ mới	5
		Giá trị khác biệt so với sản phẩm/dịch vụ nghề hiện có.	5
		Tác động xã hội, môi trường, phát triển bền vững.	5
	Điểm tối đa		20

4	Kế hoạch sản xuất - kinh doanh và phát triển thị trường	Có kế hoạch triển khai rõ ràng, phù hợp năng lực	3
		Xác định được đầu ra, khách hàng mục tiêu hoặc đối tác sử dụng.	4
		Giải pháp mở rộng, nhân rộng mô hình, hợp tác với doanh nghiệp.	3
	Điểm tối đa		10
5	Trình bày và sản phẩm minh chứng	Bản thuyết minh, video, mô hình sản phẩm thể hiện rõ nội dung dự án.	5
		Gian hàng trình bày khoa học, có mẫu thử, bản vẽ, mô hình mô phỏng thực tế.	5
		Thể hiện rõ yếu tố ứng dụng, sự sáng tạo.	5
	Điểm tối đa		15
6	Năng lực đội ngũ thực hiện	Phân công rõ vai trò, có tinh thần hợp tác, kỹ năng nghề vững vàng.	5
		Kỹ năng thuyết trình, phản biện, làm việc nhóm.	5
		Khát vọng đổi mới sáng tạo, phát triển dự án	5
	Điểm tối đa		15
TỔNG ĐIỂM			100

III. KHỐI HỌC SINH PHỔ THÔNG

STT	Tiêu chí	Đánh giá chi tiết	Thang điểm
1	Sự cần thiết, mức độ ứng dụng thực tế theo quy mô	Sự cần thiết của sản phẩm, dịch vụ đối với nhu cầu thị trường	5
		Giá trị của sản phẩm, dịch vụ đem lại cho khách hàng, cộng đồng và xã hội	5
		Xác định và đánh giá đúng đối tượng, phân khúc khách hàng mục tiêu của sản phẩm, dịch vụ	5
		Ứng dụng khoa học, công nghệ trong giải quyết vấn đề thực tế	5
	Điểm tối đa		20
2	Tính khả thi, tiềm năng của ý tưởng/dự án	Tính khả thi trong kế hoạch, nguồn lực tổ chức sản xuất và kinh doanh	5
		Tính khả thi về cơ cấu chi phí và mức giá cạnh tranh	5
		Tính khả thi của kế hoạch bán hàng, marketing	3

		Khả năng triển khai trong cộng đồng với giải pháp công nghệ đơn giản, thân thiện	2
	Điểm tối đa		15
3	Tính mới, độc đáo, sáng tạo	Mức độ sáng tạo, mới mẻ của ý tưởng hoặc phương pháp triển khai.	10
		Lợi thế cạnh tranh của sản phẩm/dịch vụ so với các sản phẩm có sẵn.	7
		Khả năng tích hợp, mô hình hóa, hoặc robot đơn giản để tăng giá trị sáng tạo.	3
	Điểm tối đa		20
4	Tiềm năng của dự án	Dự kiến doanh thu, chi phí, lợi nhuận (nếu có).	5
		Thời gian thu hồi vốn, hiệu quả sử dụng nguồn lực.	3
		Khả năng tăng trưởng, mở rộng dự án.	3
		Tác động giáo dục và xã hội: khơi gợi tư duy khoa học, khởi nghiệp, STEM trong học sinh.	4
	Điểm tối đa		15
5	Truyền thông và Marketing sản phẩm của dự án	Kế hoạch truyền thông, chiến lược hướng tới khách hàng mục tiêu (phụ huynh, học sinh, cộng đồng).	5
		Giải pháp truyền thông sáng tạo, khác biệt	5
	Điểm tối đa		10
6	Năng lực triển khai dự án	Khả năng thuyết trình, trình bày ý tưởng.	5
		Kiến thức cơ bản về tài chính, pháp luật, xã hội.	5
		Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng mềm, tinh thần hợp tác.	5
		Gian hàng trưng bày đẹp, sáng tạo, có mô hình, video demo hoặc ứng dụng công nghệ	5
	Điểm tối đa		20
TỔNG ĐIỂM			100

PHỤ LỤC 04

(Kèm theo Quyết định số 3344 /QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 12 năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

Tên đơn vị chủ quản.....

Tên đơn vị.....

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: /

V/v đăng ký tham dự Cuộc thi “Học sinh,
sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp” lần thứ
VIII (SV_STARTUP - Lần thứ VIII)

....., ngày tháng năm 2025

Kính gửi: Bộ Giáo dục và Đào tạo

Căn cứ Quyết định số/QĐ-BGDĐT ngày .../.../2025 về việc ban hành Thẻ lệ Cuộc thi học sinh, sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp lần thứ VIII, (Tên cơ sở đào tạo/sở GDĐT) cử các đội tham dự Cuộc thi “Học sinh, sinh viên với ý tưởng khởi nghiệp” lần thứ VIII (SV_STARTUP - Lần thứ VIII) do Bộ Giáo dục và Đào tạo tổ chức cụ thể như sau:

1. Tên dự án 1:.....

a) Danh sách cán bộ hướng dẫn

STT	Họ và tên	Chức vụ	Số điện thoại	Email
1.				
2.				

b) Danh sách thành viên tham gia dự án

STT	Họ và tên	Sinh viên khoa/Trường	Số điện thoại	Email	Số căn cước công dân	Số tài khoản	Tên ngân hàng
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

2. Tên dự án 2:.....

Trân trọng./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Lưu: VT.....

Thủ trưởng đơn vị

(ký, đóng dấu)

PHỤ LỤC 05

(Kèm theo Quyết định số 3344/QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 12 năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

Tên vòng thi	Hình thức tổ chức	Thời gian	Địa điểm	Số lượng dự án được chọn
Vòng Cơ sở	Cơ sở đào tạo; Sở GDĐT) tổ chức thi hoặc xét chọn hồ sơ	Trước 12h00 ngày 28/02/2026	Tại Công khởi nghiệp http://dean1665.vn	Tối đa 05 dự án/cơ sở đào tạo; 10 dự án/sở GDĐT (Hà Nội/TP Hồ Chí Minh: 15 dự án)
Vòng Bán kết	Chấm Hồ sơ dự án của các nhóm dự thi	Từ 02/3/2026 đến ngày 20/3/2026	Chấm trực tuyến	50 dự án sinh viên cơ sở GDĐH; 45 dự án HSSV cơ sở GDNN; 40 dự án học sinh phổ thông
Vòng Chung kết	Chấm thi trực tiếp tại gian hàng	Tháng 4/2026 (Dự kiến)	Tại gian hàng trưng bày của dự án	Ban Giám khảo đánh giá bài dự thi theo tiêu chí lựa chọn các đội đoạt giải của Cuộc thi