



CUỘC THI

Food Innovation and Development 2024

THE FUTURE OF FOOD

Tương lai ngành thực phẩm



CUỘC THI FOOD INNOVATION & DEVELOPMENT 2024

KIẾN TẠO MỘT TƯƠNG LAI MỚI CHO NGÀNH CÔNG NGHỆ THỰC PHẨM VIỆT NAM



MỤC TIÊU

Tạo cơ hội cho sinh viên Việt Nam thể hiện khả năng **Đổi mới và Sáng tạo** trong các lĩnh vực Công nghệ thực phẩm và các ngành liên quan trong chuỗi giá trị ngành thực phẩm.

Thúc đẩy **Đổi mới Sáng tạo** trong khu vực viện trường thông qua việc nhận được **sự cam kết đồng hành từ các tổ chức, doanh nghiệp hỗ trợ dự án.**

TẦM NHÌN

Nâng cao năng lực **Đổi mới Sáng tạo** của nhóm **nhân lực trong tương lai** của Việt Nam.

Tạo nên một bức tranh mới về **tương lai của ngành Công nghệ thực phẩm** tại Việt Nam.

Tạo nền tảng để đưa cuộc thi trở thành **dự án mang tầm quốc tế**, từ đó thúc đẩy Việt Nam sẽ trở thành một **"trung tâm" của ngành Công nghệ thực phẩm** trong khu vực châu Á.

CUỘC THI “FOOD INNOVATION & DEVELOPMENT 2024” VÀ NHỮNG TIỀM NĂNG



CUỘC THI QUY MÔ TOÀN QUỐC DÀNH CHO NHÓM NGÀNH
CÔNG NGHỆ THỰC PHẨM, CÔNG NGHỆ SINH HỌC, CÔNG NGHỆ SAU THU HOẠCH

20+

Trường Đại học,
Cao đẳng
tham gia
(Số liệu dự kiến)



CÁC ĐỐI TÁC CỦA CUỘC THI (tiếp tục cập nhật)



Các đơn vị đồng tổ chức



Các đơn vị đồng hành



Các đơn vị đối tác Truyền thông & Cộng đồng



LỢI ÍCH CÁC BÊN KHI THAM GIA – NHÓM TRƯỜNG ĐẠI HỌC, CAO ĐẲNG

Cuộc thi Food Innovation Development 2024



1

Nâng cao năng lực sáng tạo và chuyên môn cho sinh viên

Thúc đẩy sinh viên tham gia vào cuộc mang tầm quốc gia đầu tiên dành cho ngành Công nghệ thực phẩm. Chương trình không chỉ giúp các bạn sinh viên có những sản phẩm chuyên môn mà còn đào tạo thêm các kĩ năng Đổi mới Sáng tạo về công nghệ và kỹ năng mềm cần thiết cho công việc trong tương lai.

2

Tạo đầu ra cho sáng kiến của sinh viên và cơ hội việc làm tương lai

Cuộc thi là tiền đề để các trường hợp tác với nhóm doanh nghiệp và tổ chức, từ đó tạo nên mối liên kết chặt chẽ giữa nguồn cung nhân lực/ ý tưởng (trường đại học/cao đẳng) và nhu cầu về nhân lực/ ý tưởng (doanh nghiệp).

Ý tưởng sinh viên được tiếp cận trực tiếp với doanh nghiệp, nhận sự góp ý cải thiện từ doanh nghiệp và đón nhận nguồn lực hỗ trợ từ doanh nghiệp để đi ra thị trường.

3

Kiến tạo nên một tương lai mới cho ngành Công nghệ thực phẩm Việt Nam

Thông qua việc tham gia đồng hành cùng cuộc thi, mạng lưới các trường đại học, cao đẳng đào tạo ngành Công nghệ thực phẩm tại Việt Nam sẽ được xây dựng và duy trì cuộc thi theo dạng thường niên, từ đó tạo nên những thay đổi tích cực tới các trường cũng như tương lai mới cho ngành Công nghệ thực phẩm Việt Nam.

4

Quảng bá hình ảnh của nhà trường

Tham gia một chương trình uy tín và chất lượng giúp hình ảnh của nhà trường được xuất hiện trên nhiều kênh truyền thông.

5

Tạo thêm kết nối với các doanh nghiệp

Kết nối với doanh nghiệp không chỉ giúp nhà trường có được đầu ra cho các ý tưởng của sinh viên mà còn là nguồn hỗ trợ trực tiếp cả về chuyên môn và kinh phí cho những hoạt động khác của nhà trường.

6

Quyền lợi luân phiên đăng cai tổ chức chung kết trong các năm tiếp theo

Với mục tiêu trở thành cuộc thi thường niên và xây dựng một mạng lưới các cấu phần liên quan đến ngành Công nghệ thực phẩm Việt Nam, các trường tham gia sẽ có quyền lợi luân phiên tổ chức chung kết với mục tiêu quảng bá hình ảnh.

LỢI ÍCH CÁC BÊN KHI THAM GIA – NHÓM DOANH NGHIỆP, TỔ CHỨC HỖ TRỢ

Cuộc thi Food Innovation Development 2024



1

Thực hiện trách nhiệm xã hội của Doanh nghiệp

Một chương trình ý nghĩa gắn liền với các từ khoá “An ninh lương thực”, “Tương lai ngành thực phẩm” và “Nâng cao năng lực nguồn nhân lực tương lai” trong nỗ lực thúc đẩy giải quyết các vấn đề của xã hội và ngành Công nghệ thực phẩm. Việc tham gia sẽ giúp các doanh nghiệp và tổ chức hỗ trợ thực hiện trách nhiệm với cộng đồng của mình.

2

Nguồn nhân lực chất lượng cao tương lai

Cuộc thi giúp các doanh nghiệp tiếp cận sớm với các nhân lực chuyên ngành chất lượng cao trong tương lai, từ đó đồng hành và bồi dưỡng cho một nguồn nhân lực bền vững.

3

Cơ hội phát triển thương hiệu & tìm kiếm cơ hội đầu tư

Quảng bá thương hiệu thông qua một cuộc thi chất lượng và có độ tiếp cận cao với đa dạng nhóm công chúng.

4

Nguồn ý tưởng sản phẩm mới

Thông qua việc đồng hành với cuộc thi, doanh nghiệp tiếp cận với những sáng kiến về sản phẩm từ nhà trường và sinh viên. Từ đó có những sự hợp tác để phát triển các dòng sản phẩm mới.

LỢI ÍCH CÁC BÊN KHI THAM GIA – NHÓM SINH VIÊN

Cuộc thi Food Innovation Development 2024



1

Cơ hội học tập, làm việc chuyên nghiệp

Cơ hội được làm việc và nhận tư vấn trực tiếp tới từ các chuyên gia đầu ngành như giảng viên chuyên môn, các đại diện cấp cao từ doanh nghiệp và các tổ chức trong nước và quốc tế. Ngoài ra, các đội thi đạt giải có cơ hội nhận học bổng trao đổi sinh với các tổ chức quốc tế.

2

Cơ hội học tập và thực hành vai trò của một "nhà khởi nghiệp"

Thông qua các hoạt động đào tạo từ chương trình, sinh viên không chỉ được nâng cao kiến thức về chuyên môn mà còn là phát triển hoàn thiện các kĩ năng của một "nhà khởi nghiệp" tương lai.

3

Cơ hội làm giàu kinh nghiệm và profile

Các đội thi đoạt giải có cơ hội nhận được giấy chứng nhận từ Ban tổ chức/ Đơn vị chuyên môn để chuẩn bị cho những bước học tập và cơ hội việc làm tiếp theo.

4

Cơ hội làm việc tại các doanh nghiệp tham gia chương trình

Các đội thi trong Top 11 sẽ nhận được cơ hội tuyển dụng từ các doanh nghiệp tham gia chương trình.

5

Cơ hội thương mại hóa hoặc khởi nghiệp

Những sản phẩm xuất sắc từ chương trình sẽ nhận được cơ hội thương mại hoá từ các doanh nghiệp hoặc sự đầu tư từ các Nhà đầu tư để phát triển thành một công ty khởi nghiệp độc lập.

6

Cơ hội được BTC hỗ trợ đăng ký Sở hữu trí tuệ

Đối với những đội thi vào vòng trong và có những ý tưởng giải pháp/ sản phẩm đột phá sẽ được Ban tổ chức hỗ trợ đăng ký quyền Sở hữu trí tuệ cho giải pháp/ sản phẩm đó.

1.

Về chủ đề chương trình

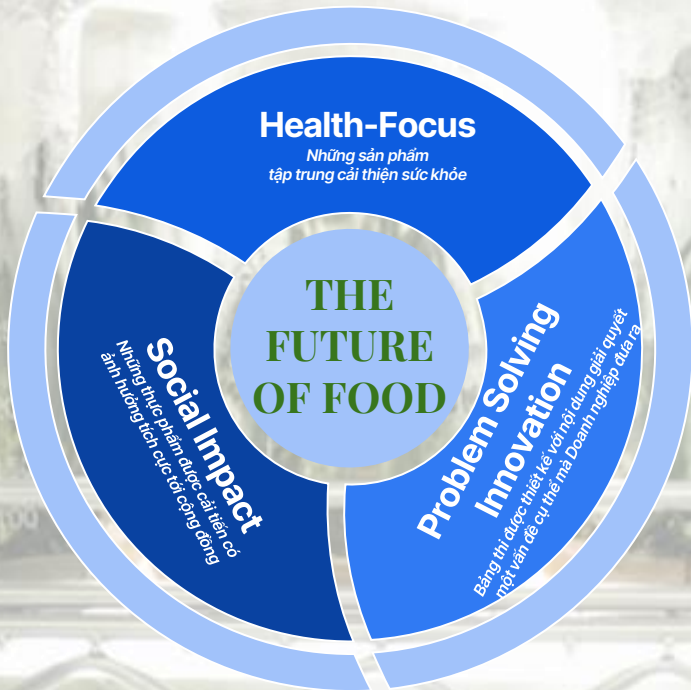
THE FUTURE OF FOOD

Tương lai ngành thực phẩm



XU HƯỚNG NÀO ĐANG DẪN ĐẦU THỊ TRƯỜNG?

Từ 5 xu hướng lớn đang định hình thị trường này, 3 bảng thí tạo nên **“Tương lai ngành thực phẩm”** đề xuất bao gồm:



05 NHÓM XU HƯỚNG LỚN

QUAN TÂM TỚI SỨC KHỎE

Sức khỏe là mối quan tâm hàng đầu của người tiêu dùng hiện nay. Người tiêu dùng quan tâm đến các khía cạnh của Sức khỏe như: Thể chất, Tinh thần & Môi trường.



Làm thịt giả từ thực vật để bảo vệ sức khỏe và môi trường.

Người tiêu dùng ngày càng quan tâm và mong muốn có những trải nghiệm độc đáo, mới mẻ và cá nhân hóa, phù hợp với nhu cầu và mong đợi của họ.



Cho phép người tiêu dùng xem trước nội thất trong không gian sống nhờ công nghệ AR.

ĐẦU TƯ VÀO TRẢI NGHIỆM

TẬP TRUNG ĐẦU TƯ VÀO CÁC GIÁ TRỊ

Người tiêu dùng ngày càng không chỉ chú trọng đến lợi ích lý tính và chất lượng sản phẩm, mà còn quan tâm đến các giá trị cá nhân và xã hội liên quan đến sản phẩm. Họ muốn biết nguồn gốc, tác động xã hội và môi trường của sản phẩm mà họ mua.



Chiến dịch “The Neighbors” với 3 Video về tình hàng xóm, nhấn mạnh vai trò đồng hành cùng người dân Pháp trong việc “an cư”.

Người tiêu dùng hiện đại mua sắm theo tính chân thực, nguyên bản và minh bạch của sản phẩm và dịch vụ. Họ quan tâm đến chất lượng, nguồn gốc và quá trình sản xuất.



Sản phẩm thiên nhiên, không chất bảo quản, không thử nghiệm trên động vật.

ĐỂ CAO TÍNH NGUYÊN BẢN

TÍNH BỀN VỮNG

Bền vững là xu hướng tiêu dùng nổi bật năm 2023 (Nguồn: Forbes). Hầu hết người mua hàng, chủ yếu là Gen Z, muốn các thương hiệu bền vững và ưu tiên con người.



Xu hướng này là xu hướng Sustainability (Bền vững) và Eco-engage (Hướng về môi trường) ngày càng trở nên phổ biến và được quan tâm.

Trích “Báo cáo Hệ sinh thái Đổi mới Sáng tạo mở Việt Nam 2023” do BambuUP thực hiện

BẢNG 1: HEALTH - FOCUS | Sản phẩm cải thiện/ tốt cho sức khỏe



Bảng thi dành cho các nghiên cứu và cải tiến có tiềm năng giúp thực phẩm trở nên tốt hơn cho sức khỏe.

Một vài ví dụ điển hình có thể kể tới của nhóm sản phẩm này là:

- Ứng dụng men vi sinh (probiotics) từ kim chi để tạo nên bột men vi sinh sử dụng hằng ngày.
- Trứng gà giàu Omega 3 và DHA được sản xuất dựa trên việc thay đổi chế độ ăn của trang trại nuôi.
- Tinh bột nghệ được bổ sung trong nhiều sản phẩm thường ngày như sữa chua, nước uống,... vì có hàm lượng nano-curcumin lớn hơn nhiều lần so với bột nghệ truyền thống.



BẢNG 2: FOOD SECURITY & SOCIAL IMPACT | Sản phẩm có tác động xã hội và/ hoặc giải quyết vấn đề an ninh lương thực



Bảng thi dành cho các sản phẩm được phát triển có ảnh hưởng tích cực tới cộng đồng. Các sản phẩm tham gia bảng thi có tiềm năng trong quá trình sản xuất sẽ có những cải thiện như thế nào để làm giảm thiểu mức độ xả thải, mức độ tiêu thụ nước, mức độ gây ảnh hưởng tới môi trường so với các sản phẩm thông thường hoặc sản phẩm sau khi đi ra thị trường sẽ có ảnh hưởng tích cực như thế nào tới cộng đồng.

Một vài ví dụ điển hình có thể kể tới của nhóm sản phẩm này là:

- **Các sản phẩm plant-based** giúp giảm tiêu thụ thịt và các sản phẩm động vật, từ đó giảm lượng khí nhà kính được thải ra môi trường. Một lượng lớn đất, nước và thức ăn cần thiết để nuôi các con vật sẽ được tiết kiệm. Điều này đồng nghĩa với việc giảm lượng rừng bị phá hủy để tạo ra đất canh tác hoặc đáp ứng nhu cầu chăn nuôi.
- **Sử dụng các sản phẩm nông sản nội địa trong mùa vụ** giúp đỡ các hộ nông dân gia tăng lượng bán, đồng thời giúp giảm thiểu các khí thải ra trong quá trình bảo quản dài ngày.
- **"Tái chế thực phẩm" - "upcycling"** để làm giảm thiểu lượng rác thực phẩm thải ra môi trường. Hiện nay, trên thị trường có bán một số sản phẩm tái chế nhưng theo hướng nâng cấp để đạt hiệu quả kinh tế cao hơn. Bã trái cây – tất cả các mảnh xơ còn lại sau quá trình sản xuất nước trái cây – giúp tăng cường hương vị và hàm lượng dinh dưỡng của đồ ăn nhẹ. Cám mì thô – tất cả những thứ còn sót lại sau khi xay xát mà không phải là bột mì – được thêm vào ngũ cốc ăn sáng để tăng hàm lượng vitamin, khoáng chất và chất xơ. Đạm váng sữa từ quá trình sản xuất phô-mai giúp tăng hàm lượng protein trong các thanh đồ ăn dinh dưỡng và thanh thức ăn nhẹ.
- **Các loại thực phẩm như :**
 - + Các loại rong, tảo biển được nuôi trồng ở môi trường nước.
 - + Các loại siêu thực phẩm cung cấp chất dinh dưỡng hàm lượng cao cho cơ thể trong một khẩu phần nhỏ (hạt quinoa, hạt chia, trái việt quất,....).



BẢNG 3: PROBLEM SOLVING INNOVATION | Sản phẩm giải quyết vấn đề của doanh nghiệp đưa ra

Bảng thi được đề ra bởi một doanh nghiệp hoặc một nhóm doanh nghiệp trong cùng nhóm ngành để giải quyết một vấn đề thực tế mà doanh nghiệp đang gặp phải (*Ưu tiên đề bài từ một trong những doanh nghiệp tài trợ*).

Vấn đề mà doanh nghiệp đưa ra có thể bao gồm:

- (1) **Phát triển một dòng sản phẩm mới.**
- (2) **Giải quyết một thử thách mà doanh nghiệp đang gặp phải** thông qua phát triển sản phẩm.
- (3) **Nâng cấp/ Biến đổi một sản phẩm của doanh nghiệp** đang có sẵn để mang lại chất lượng tốt hơn hoặc tối ưu hoá quy trình thực hiện.

Quảng bá thương hiệu gắn liền với “Đổi mới sáng tạo mở”
khi mở đầu bài tìm kiếm giải pháp từ nguồn lực sinh viên.

Cơ hội **tìm kiếm những ý tưởng mới** từ nhóm sinh viên.

Cơ hội **tuyển dụng chuyên ngành chất lượng cao.**

MỘT CƠ HỘI ĐỂ
DOANH NGHIỆP/ TỔ CHỨC



QUY TRÌNH TRIỂN KHAI BẢNG THI 1 & 2

VÒNG 1: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

CÔNG BỐ CHƯƠNG TRÌNH VÀ ĐẦU BÀI

Thời gian: **01/6**

Nội dung: Công bố nội dung bảng thi 1, 2 và mở link đăng kí tham gia. Đội thi nộp bài (**Hình thức tương tự báo cáo đề xuất dự án - file pdf**) lên website của cuộc thi bằng cách (tạo tài khoản) và được sửa bài thi (sau khi nộp) trong **1 tuần cuối** trước khi đến hạn.

TRAINING MỞ (4 BUỔI)

Thời gian: **01/6 - 20/7**

Nội dung: Đào tạo/ chia sẻ về Phát triển sản phẩm và Kế hoạch kinh doanh cho tất cả sinh viên quan tâm tới chương trình.

Mục tiêu:

- Lan tỏa sức ảnh hưởng của chương trình.
- Hỗ trợ về kiến thức để nâng cao chất lượng các bài thi của Vòng 1.

ĐÓNG ĐƠN ĐĂNG KÝ

Thời gian: **20/7**

Cổng nộp bài dự thi tại website <http://fid.huit.edu.vn> sẽ đóng lúc 17h00 ngày 20/7/2024.

CHẤM THI

Thời gian: **21/7 - 30/7**

Nội dung: Mỗi bảng thi được thiết lập 1 hội đồng gồm 6 - 8 giám khảo là các chuyên gia/ giảng viên trong các mảng: Công nghệ thực phẩm, Công nghệ sinh học, Nghiên cứu thị trường,....

Hai nhóm BGK của hai bảng thi sắp xếp **ít nhất 2 buổi chấm thi chung** với hình thức online để làm việc.

CÔNG BỐ TOP 40 CUỘC THI

Thời gian: **31/7**

Mỗi bảng thi lựa chọn ra Top 20 đội xuất sắc nhất.

VÒNG 2: PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM

TRAINING NÂNG CAO (2 buổi)

Thời gian: **01/8 - 25/9**

Nội dung: Đào tạo/ Chia sẻ về Kỹ năng Marketing và Kinh doanh số cho Top 40.

Mục tiêu: Hỗ trợ về kiến thức để nâng cao chất lượng các bài thi của Vòng 1

MENTORING PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM

Thời gian: **01/8 - 30/11**

Nội dung: Mỗi đội thi được phân công làm việc với 1 mentor là các chuyên gia/ giảng viên trong các mảng: Công nghệ thực phẩm, Công nghệ sinh học, Nghiên cứu thị trường,.... Để giúp phát triển sản phẩm mẫu.

Lựa chọn 20 mentors tham gia, mỗi mentor phụ trách 2 đội thi.

Hỗ trợ thêm: **Mỗi đội thi được hỗ trợ 2,000,000 VNĐ** hiện kim và các hỗ trợ bằng hiện vật khác như nguyên liệu, phòng nghiên cứu,...

CHẤM THI

Thời gian: **01/12 - 07/12**

Nội dung: Mỗi bảng thi được thiết lập 1 hội đồng gồm 6 - 8 giám khảo là các chuyên gia/ giảng viên trong các mảng: Công nghệ thực phẩm, Công nghệ sinh học, Nghiên cứu thị trường,....

Các đội sẽ trưng bày sản phẩm dự thi tại gian hàng của mình trong không gian thực tế ảo của cuộc thi. Hội đồng

CÔNG BỐ TOP 20 VÀO CHUNG KẾT

Thời gian: **08/12**

Mỗi bảng thi lựa chọn ra Top 10 đội xuất sắc nhất vào chung kết.

QUY TRÌNH TRIỂN KHAI BẢNG THI 3

Bảng thi 3 đề cao sự **"đồng kiến tạo"** giữa doanh nghiệp và các đội thi:

VÒNG 1: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

CÔNG BỐ CHALLENGE

Thời gian: **01/6**

Nội dung: Doanh nghiệp công bố đầu bài kèm theo **cam kết đầu tư hoặc hỗ trợ đặc biệt cho đội thi có sản phẩm phù hợp được tìm thấy sau chương trình.**

Thông tin đề bài được đăng tải chính thức trên **Facebook & Website cuộc thi**; Facebook & Website trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức cùng với các đối tác.

TRAINING MỞ (4 buổi)

Thời gian: **01/6 - 20/7**

Nội dung: Đào tạo/ chia sẻ về phát triển sản phẩm và kế hoạch kinh doanh cho tất cả sinh viên quan tâm tới chương trình.

Mục tiêu:

- Lan tỏa sức ảnh hưởng của chương trình.
- Hỗ trợ về kiến thức để nâng cao chất lượng các bài thi.

BRIEFING

Thời gian: **22/6**

Nội dung: Doanh nghiệp tổ chức buổi trao đổi để công bố thêm các thông tin liên quan đến Challenge.

Mục tiêu:

- Cung cấp thêm thông tin cho các đội thi, tạo sự trao đổi mở giữa doanh nghiệp và các đội thi để có được một đầu bài chính xác, thực tế và phù hợp với nhóm sinh viên nhất.
- Là một hình thức branding cho doanh nghiệp tới nhóm sinh viên.

ĐÓNG ĐƠN ĐĂNG KÝ

Thời gian: **20/7**

Cổng nộp bài dự thi tại website <http://fid.huit.edu.vn> sẽ đóng lúc 17h00 ngày 20/7/2024.

CHẤM THI

Thời gian: **21/7 - 30/7**

Nội dung: Mỗi doanh nghiệp tự thiết lập một đội ngũ Ban giám khảo gồm các chuyên gia phụ trách các mảng liên quan tới đề bài được đưa ra.

Đội ngũ Ban giám khảo làm việc và đưa ra danh sách các đội thi tốt nhất của mỗi đề bài doanh nghiệp.

CÔNG BỐ KẾT QUẢ

Thời gian: **31/7**

Nội dung: Công bố danh sách **các đội thi tốt nhất của mỗi đầu bài từ mỗi doanh nghiệp.**

VÒNG 2: PHÁT TRIỂN GIẢI PHÁP

TRAINING NÂNG CAO (2 buổi)

Thời gian: **01/8 - 25/9**

Nội dung: Đào tạo/chia sẻ về kỹ năng Marketing và Kinh doanh số.

Mục tiêu:

- Hỗ trợ về kiến thức để nâng cao chất lượng các bài thi của Vòng 1.

MENTORING PHÁT TRIỂN GIẢI PHÁP

Thời gian: **01/8 - 30/11**

Nội dung: Các doanh nghiệp phân công các Mentor với chuyên môn phù hợp để thực hiện mentoring 1-1 phát triển sản phẩm với các đội thi.

Hỗ trợ thêm

- Mỗi đội thi được BTC hỗ trợ 2,000,000 VNĐ hiện kim và các hỗ trợ bằng hiện vật khác như nguyên liệu, phòng nghiên cứu,...
- Ngoài ra, doanh nghiệp phụ trách đề bài sẽ có những hỗ trợ đặc biệt khác cho đội thi: thông tin chi tiết liên quan đến nội bộ doanh nghiệp, các hỗ trợ về phòng lab, văn phòng của doanh nghiệp.

QUY TRÌNH TRIỂN KHAI VÒNG THI CHUNG KẾT

TRAINING

Ngày tổ chức:
8/12 - 20/12

TỪ BẢNG THI 1 & 2 TOP 20 ĐỘI THI XUẤT SẮC NHẤT

Xây dựng kỹ năng thuyết trình tự tin về sản phẩm trước công chúng.



CHUNG KẾT 1

Ngày tổ chức: **Buổi sáng 21/12**
Hình thức tổ chức: Offline tại HUIT và Online trên nền tảng ảo

Ban giám khảo sẽ đánh giá và lựa chọn ra **TOP 10** xuất sắc nhất với tiêu chí đánh giá về chất lượng, mức độ sáng tạo và khả năng phù hợp với thị trường của sản phẩm. (Các đội sở hữu booth giới thiệu sản phẩm offline, được hỗ trợ chi phí sản phẩm triển lãm 1 triệu đồng và chi phí phương tiện di chuyển, lưu trú ngoại tỉnh)

Cơ cấu giải thưởng mỗi bảng bao gồm:

- 01 giải Nhất – 25.000.000 VND
- 01 giải Nhì – 15.000.000 VND
- 01 giải Ba – 10.000.000 VND
- 03 giải Khuyến khích – 5.000.000 VND

Cơ cấu giải thưởng phụ của cả Bảng 1 & 2:

- 01 giải Nhóm có phần thuyết trình sáng tạo – 3.000.000 VND
- 01 giải Gian hàng được bình chọn nhiều nhất – 3.000.000 VND
- 01 giải Ý tưởng độc đáo nhất – 3.000.000 VND

Giải thưởng được trao dưới hình thức: Ít nhất 75% hiện kim và phần còn lại là hiện vật (voucher học tập, voucher mua sắm, quà tặng hiện vật,...)

Các đội thi được chia vào từng phòng riêng để trình bày với doanh nghiệp.

Mỗi doanh nghiệp sẽ được bố trí giám khảo của doanh nghiệp và chuyên gia từ chương trình để đánh giá mức độ giải pháp phù hợp với vấn đề doanh nghiệp đưa ra.

Từ mỗi đầu bài, doanh nghiệp chọn ra 03 đội thi xuất sắc nhất tham gia vào Showcase để trao giải.

CHUNG KẾT 2

"FUTURE ENTREPRENEURS SHOWCASE"

Ngày tổ chức: **Buổi chiều 21/12**
Hình thức tổ chức: Offline tại HUIT và Online trên nền tảng ảo

TOP 3 Đội thi xuất sắc nhất của mỗi Bảng tham gia vào SHOWCASE.

Trong thời gian từ sau khi nhận giải tới chung kết chiều, các đội thi chuẩn bị phần thuyết trình để kêu gọi sự đầu tư cho sản phẩm của mình. Ban giám khảo vòng này sẽ bao gồm các giám khảo chuyên môn trong chung kết sáng, giám khảo từ Quý đầu tư và giám khảo từ các doanh nghiệp.
Các đội sở hữu booth giới thiệu sản phẩm offline (6 booths)

Cơ cấu giải thưởng:

01 giải "The Future Entrepreneur": 50.000.000 VND và Cơ hội nhận học bổng trao đổi sinh viên quốc tế.

Giải thưởng được trao dưới hình thức: Ít nhất 75% hiện kim và phần còn lại là hiện vật (voucher học tập, voucher mua sắm, quà tặng hiện vật,...)

Với mỗi đầu bài, doanh nghiệp chọn ra đội thi xuất sắc để trao giải "XX's PICK - LỰA CHỌN CỦA DOANH NGHIỆP".

Số lượng "XX's PICK" = Số lượng đầu bài mà Doanh nghiệp đưa ra.

Cơ cấu giải thưởng của mỗi đầu bài

- 01 giải XX's PICK : 20.000.000 VND ++

(Đội thi có được mức thưởng cơ bản là 20 triệu VND, ngoài ra nếu doanh nghiệp có cam kết giá trị hiện kim cao hơn sẽ được cộng thêm vào và công bố khi truyền thông)

Giải thưởng được trao dưới hình thức: Ít nhất 75% hiện kim và phần còn lại là hiện vật (voucher học tập, voucher mua sắm, quà tặng hiện vật,...), ngoài ra, doanh nghiệp cần thực hiện cam kết sẽ đưa sản phẩm ra thị trường, tiếp tục hỗ trợ hoặc cơ hội làm việc cho đội thi.

CHI TIẾT CÁC NỘI DUNG TRAINING DỰ KIẾN

Chương trình training được xây dựng với từ khóa **“Entrepreneurship”**, giúp sinh viên không chỉ cải thiện được kỹ năng chuyên môn mà còn xây dựng tinh thần của một “nhà kinh doanh” với đầy đủ các kỹ năng cần thiết của một nhân sự của tương lai. Chuỗi training được thực hiện hình thức hybrid để gia tăng tính tương tác.

VÒNG 1 - Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

Chuỗi training 4 tuần: UP-SKILL: NÂNG CAO NĂNG LỰC CHUYÊN MÔN

VÒNG 2 - PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM

Chuỗi training 2 tuần: BE AN ENTREPRENEUR:
“DOANH NHÂN” TƯƠNG LAI

VÒNG CHUNG KẾT

PRODUCT DEVELOPMENT

Buổi 1: Kiến thức chuyên môn

PRODUCT DEVELOPMENT

Buổi 2: “Sản phẩm trending” - Công thức xây dựng một sản phẩm phù hợp với thị hiếu thị trường

BUSINESS PLAN

Buổi 1: Nghiên cứu thị trường

BUSINESS PLAN

Buổi 2: Workshop Lập kế hoạch Go-to-market
Trainer: Chuyên gia thị trường từ BambuUP.

MARKETING & BRANDING

Chia sẻ về các **kỹ năng quảng bá sản phẩm** từ các doanh nghiệp/ agency thành công với các chiến dịch quảng bá sản phẩm mới.

DIGITAL SKILL

Chia sẻ chủ yếu về kỹ năng Quản lý Khách hàng trên nền tảng số. Nội dung tập trung vào việc hướng dẫn tạo lập một mô hình kinh doanh trên nền tảng số cũng như các kỹ năng trên nền tảng kinh doanh số.

PRESENTATION SKILL

Xây dựng kỹ năng thuyết trình tự tin về sản phẩm trước công chúng.

MỘT CƠ HỘI ĐỂ DOANH NGHIỆP/TỔ CHỨC

Đề cử chuyên gia từ doanh nghiệp/ Tổ chức tham gia với vai trò mentor/ trainer với các nội dung được xây dựng sẵn liệt kê phía trên, từ đó không chỉ đóng góp cho chương trình mà còn quảng bá thêm về thương hiệu cá nhân và thương hiệu doanh nghiệp.

Quyền tự lên nội dung tổ chức cho 01 buổi training/ workshop với sự tham gia của Top 30, nội dung có thể liên quan trực tiếp đến các dịch vụ/ sản phẩm của doanh nghiệp hoặc workshop tương tác liên quan đến tuyển dụng cho doanh nghiệp.

2.

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC



QUY MÔ TỔ CHỨC VÀ CÁC ĐƠN VỊ HỖ TRỢ



“TRAO QUYỀN”

Với mục tiêu trở thành một cuộc thi không chỉ thúc đẩy hoạt động Đổi mới Sáng tạo trong ngành Công nghệ thực phẩm và còn giúp **nâng tầm năng lực cạnh tranh của nguồn nhân lực thế mới của Việt Nam**, Ban tổ chức kỳ vọng chương trình sẽ có sự tham gia trực tiếp xây dựng từ các bạn sinh viên đến từ các trường Đại học, Cao đẳng trên khắp cả nước - không giới hạn về ngành học và vị trí địa lý.

Việc được “trao quyền” đồng kiến tạo một chương trình mang tầm quốc gia sẽ giúp các bạn sinh viên thực hành “học qua làm” - “learning by doing”, từ đó có những kỹ năng cần thiết cho những công việc sau này.

Về mặt tổ chức cơ cấu vận hành của cuộc thi sẽ như sau:



KẾ HOẠCH TIMELINE TỔ CHỨC

KICK OFF
Thời gian:
01/6

VÒNG 1
Thời gian: **01/6 - 31/7**

VÒNG 2
Thời gian: **01/8 - 07/12**

CHUNG KẾT
Thời gian: **08/12 - 21/12**

BẢNG THI
1 & 2

CÔNG BỐ
CHƯƠNG
TRÌNH VÀ
ĐẦU BÀI

CHUỖI
TRAINING MỞ
01/6 - 20/7

BRIEFING
22/6

ĐÓNG
ĐƠN
ĐĂNG KÝ
20/7

CHẤM THI
21/7 - 30/7

CÔNG BỐ
TOP 40 CỤC
THI
31/7

Mỗi bảng thi lựa
chọn ra Top 20
đội xuất sắc
nhất

CÔNG BỐ
KẾT QUẢ
31/7

Nội dung: Công
bố danh sách
các **Đội thi tốt**
nhất của mỗi
đầu bài từ mỗi
doanh nghiệp

TRAINING
NÂNG CAO
01/8 - 25/9

MENTORING
PHÁT TRIỂN
SẢN PHẨM
01/8 - 30/11

CHẤM THI
01/12 - 07/12

CÔNG BỐ
TOP 20
VÀO
CHUNG
KẾT
08/12

TRAINING
VỀ KỸ NĂNG
THUYẾT
TRÌNH
08/12 - 21/12

CHUNG KẾT
1
Buổi sáng
21/12

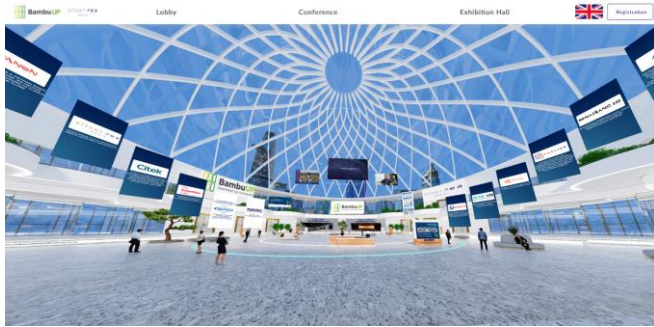
CHUNG KẾT 2
"FUTURE
ENTREPRENEURS
SHOWCASE"
Buổi chiều 21/12

BẢNG THI
3

CÔNG BỐ
CHALLENGE
CỦA CÁC
DOANH
NGHIỆP

MENTORING PHÁT TRIỂN GIẢI PHÁP
26/9 - 08/12

VỀ CẤU TRÚC ỨNG DỤNG NỀN TẢNG THỰC TẾ ẢO



Khu vực sảnh chính có thể trưng bày các video, poster, banner của chương trình và NTT



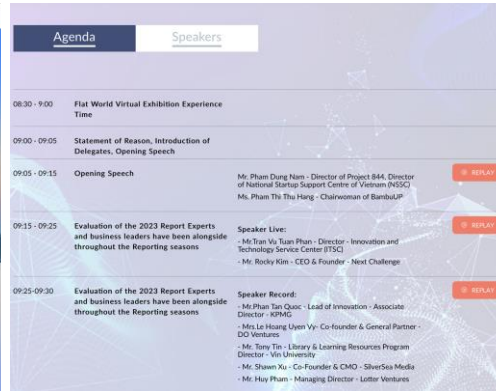
Hội trường lớn để thực hiện sự kiện online (Giao diện của người xem như hình trên)



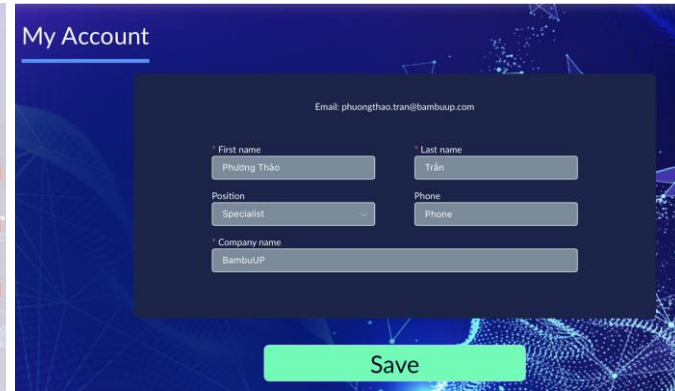
Khu vực triển lãm với các booth dành cho các trường Đại học tham gia và các doanh nghiệp



Booth dành cho các trường Đại học, Cao đẳng và Doanh nghiệp đồng hành



Sự kiện được ghi hình lại và lưu trữ trên nền tảng để sử dụng cho các mục đích khác



Các thông tin của người tham gia, thời gian tham gia, lưu lượng cũng như các hành động trên nền tảng được lưu lại và đưa vào phân tích để phục vụ cho các kế hoạch sự kiện sau

ỨNG DỤNG NỀN TẢNG THỰC TẾ ẢO TRONG CUỘC THI

KICK OFF

Thời gian: **01/6**

Tổ chức **sự kiện Công bố chương trình** (22.05) với hình thức online trên nền tảng.

Quảng bá cho sự kiện để kêu gọi sự tham gia của sinh viên cũng như sự quan tâm hỗ trợ từ các Nhà tài trợ.

Trả quyền lợi sớm cho các trường Đại học, Cao đẳng & Doanh nghiệp đồng hành.

Ghi hình lại các sự kiện online và lưu trữ trên nền tảng để tận dụng cho sinh viên có thể xem lại.

VÒNG 1

Thời gian: **01/6 – 31/7**

Các **sự kiện training/ workshop** được thực hiện dưới hình thức **hybrid hoặc online** để gia tăng mức độ tương tác với người tham gia.

Ghi hình lại các sự kiện online và lưu trữ trên nền tảng để tận dụng cho sinh viên có thể xem lại.

Trả quyền lợi cho các trường Đại học, Cao đẳng & Doanh nghiệp đồng hành.

Các đội thi vào Vòng 2 được quyền sở hữu **01 booth trưng bày trên nền tảng ảo để trình bày sản phẩm**.

Tích hợp các hình thức gamification như : Vòng quay may mắn, tích điểm khi thăm quan trên nền tảng để đổi quà,...để thúc đẩy lượng người tham gia.

VÒNG 2

Thời gian: **01/8 – 07/12**

Tổ chức **sự kiện chung kết 1 & 2** với hình thức online và hybrid trên nền tảng.

Ghi hình lại các sự kiện và lưu trữ trên nền tảng để tận dụng cho sinh viên có thể xem lại.

Trả quyền lợi cho các trường Đại học, Cao đẳng & Doanh nghiệp đồng hành.

CHUNG KẾT

Thời gian: **08/12 – 21/12**

SAU KHI KẾT THÚC CHƯƠNG TRÌNH

Trả quyền lợi cho các trường Đại học, Cao đẳng & Doanh nghiệp đồng hành.

Ghi hình lại các sự kiện online và lưu trữ trên nền tảng để tận dụng cho sinh viên có thể xem lại.

Chỉnh sửa thông tin để **tái sử dụng nền tảng cho các sự kiện khác**.

Chỉnh sửa thông tin để **tái sử dụng nền tảng cho các sự kiện khác**.

Đo lường lưu lượng và số liệu cũng như thu thập thông tin phân tích người tham gia để tái quảng bá sự kiện cũng như tiếp tục có kế hoạch cho các hoạt động sau.

ỨNG DỤNG NỀN TẢNG THỰC TẾ ẢO TRONG CUỘC THI

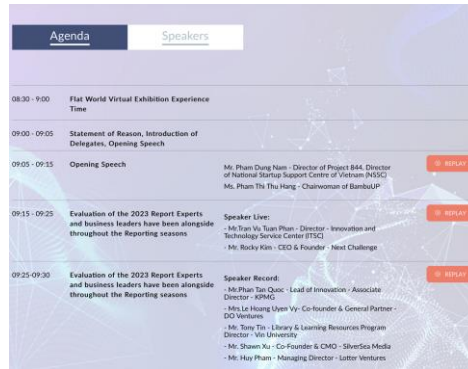
VÒNG CHUNG KẾT

Các hạng mục ứng dụng:

- Tổ chức **sự kiện Chung kết** (21.12) với hình thức hybrid, kết hợp offline và online trên nền tảng.
- **Trả quyền lợi** cho các trường Đại học, Cao đẳng & Doanh nghiệp đồng hành qua việc đặt booth, poster, banner tại các khu vực của sự kiện.
- **Ghi hình lại sự kiện và lưu trữ trên nền tảng** để có thể dùng quảng bá sau event.
- Đo lường lưu lượng và số liệu cũng như thu thập thông tin phân tích người tham gia để tái quảng bá sự kiện cũng như tiếp tục có kế hoạch cho các hoạt động sau.

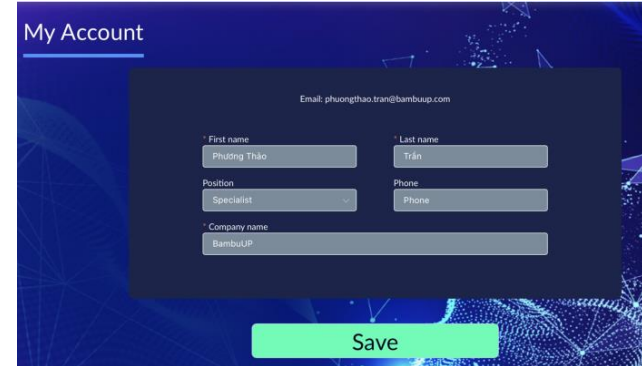


Booth dành cho các trường Đại học, Cao đẳng và Doanh nghiệp đồng hành



Time	Topic	Speakers
08:30 - 9:00	Flat World Virtual Exhibition Experience	
09:00 - 09:05	Statement of Reason, Introduction of Delegates, Opening Speech	
09:05 - 09:15	Opening Speech	Ms. Phan Dung Yam - Director of Project 844, Director of National Startup Support Centre of Vietnam (NSSC) Ms. Phan Thi Thu Hung - Chairwoman of BambuUP
09:15 - 09:25	Evaluation of the 2023 Report Experts and business leaders have been alongside throughout the Reporting seasons	Speaker Live: - Ms. Tran Vu, Tuan Phan - Director - Innovation and Technology Service Center (ITSC) - Ms. Rocky Kim - CEO & Founder - Next Challenge
09:25 - 09:30	Evaluation of the 2023 Report Experts and business leaders have been alongside throughout the Reporting seasons	Speaker Record: - Ms. Phan Tan Quoc - Lead of Innovation - Associate Director - KPMG - Ms. Le Hoang Uyen Vy - Co-founder & General Partner - DD Ventures - Ms. Tony Tin, Libera & Learning Resources Program Director - VU University - Ms. Shawn Xu - Co-Founder & CMO - SilverSea Media - Ms. Huy Pham - Managing Director - Luster Ventures

Sự kiện được ghi hình lại và lưu trữ trên nền tảng để sử dụng cho các mục đích khác



My Account

Email: phuonghao.tran@bambuup.com

First name:

Last name:

Position:

Specialist:

Company name:


Phone:

Các thông tin của người tham gia, thời gian tham gia, lưu lượng cũng như các hành động trên nền tảng được lưu lại và đưa vào phân tích để phục vụ cho các kế hoạch sự kiện sau



3. TRUYỀN THÔNG TỔNG QUAN

KẾ HOẠCH TRUYỀN THÔNG TỔNG QUAN

GIAI ĐOẠN	CÔNG BỐ DỰ ÁN	VÒNG 1	VÒNG 2	VÒNG 3 - CHUNG KẾT
KEY ACTIVITIES	<ul style="list-style-type: none">● Công bố cuộc thi● Tuyển sinh BTC sinh viên MỤC TIÊU: 200 ĐỘI NỘP HỒ SƠ	<ul style="list-style-type: none">● Chuỗi training cho sinh viên● Chuỗi bài viết Recap/Reflection của các đội thi sau khi tham gia● Cuộc thi vote cho bài giới thiệu các đội thi	<ul style="list-style-type: none">● Cuộc thi vote cho virtual booth đẹp & có nhiều người truy cập nhất trên nền tảng triển lãm ảo	<ul style="list-style-type: none">● Quảng bá triển lãm Chung kết của các đội thi.
ĐỊNH VỊ	CUỘC THI FOOD INNOVATION & DEVELOPMENT NĂM 2024 LÀ CUỘC THI ĐỔI MỚI SÁNG TẠO NGÀNH THỰC PHẨM QUY MÔ TOÀN QUỐC CHUYÊN MÔN, UY TÍN NHẪM PHÁT TRIỂN CÁC TÀI NĂNG TƯƠNG LAI NGÀNH THỰC PHẨM VIỆT NAM, TÌM RA CÁC SẢN PHẨM MỚI LẠ, THIẾT THỰC VỚI THỊ TRƯỜNG VÀ VỚI NHU CẦU NGHIÊN CỨU CỦA CÁC DOANH NGHIỆP.			
KÊNH	<p>PAID MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none">● Chạy quảng cáo lấy awareness cho cuộc thi và đề bài. <p>OWNED MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none">● Facebook & LinkedIn.● Kênh của các trường; CLB sinh viên. <p>SHARED MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none">● Các đại sứ sinh viên của cuộc thi.● KOL: Giảng viên các trường, các chuyên gia ngành thực phẩm,... <p>EARNED MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none">● Thông qua các đơn vị đối tác bảo trợ truyền thông. <p>CÁC HOẠT ĐỘNG TRUYỀN THÔNG LAN TỎA:</p> <ul style="list-style-type: none">OOH → Liên hệ tài trợ biển biểu OOH ngoài trời, quảng bá cuộc thiSHARED MEDIA → Các đại sứ sinh viên chia sẻ về cuộc thi, thu hút hồ sơSHARED MEDIA → Giảng viên tại các trường/ viện tham gia đồng tổ chứcSHARED MEDIA → Kênh của các trường, CLB sinh viênKÊNH LAN TỎA → LinkedIn của các đối tác quốc tếKÊNH LAN TỎA → Các đơn vị hỗ trợ khởi nghiệp Food Tech <p>Đối tác truyền thông: </p>			

CÁC GÓI TÀI TRỢ, ĐỒNG HÀNH

ĐỐI VỚI NHÓM DOANH NGHIỆP/ TỔ CHỨC

Nhà tài trợ Kim Cương

200.000.000 VNĐ

Nhà tài trợ Vàng

100.000.000 VNĐ

Nhà tài trợ Bạc

50.000.000 VNĐ

Nhà tài trợ Đồng

30.000.000 VNĐ

Đơn vị đồng hành

15.000.000 VNĐ

(*) Các gói tài trợ được nhận dưới dạng hiện kim (ít nhất 75%) và quy đổi thành hiện vật (tối đa 25%)

ĐƠN VỊ TÀI TRỢ

Hình thức tài trợ: Doanh nghiệp tài trợ cuộc thi dưới hình thức hiện vật - hiện kim (**tỉ lệ hiện kim không ít hơn 75%**)



STT	QUYỀN LỢI	NTT Đồng	NTT Bạc	NTT Vàng	NTT Kim Cương
QUYỀN LỢI HIỆN DIỆN TRONG CÁC SỰ KIỆN OFFLINE					
1	Logo doanh nghiệp xuất hiện trên tất cả các ấn phẩm truyền thông của chương trình. Bao gồm (1) Banner, standee, poster,..trong tất cả các sự kiện offline; (2) Banner, poster, hình ảnh bài đăng liên quan đến chương trình trên các kênh truyền thông: Facebook & Website cuộc thi; Facebook & Website trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức.	X	X	X	X
2	TVC quảng cáo của doanh nghiệp được trình chiếu tại tất cả các sự kiện offline trong khuôn khổ chương trình, quảng thời gian trước và sau sự kiện 15 phút TVC không dài quá 30 giây/clip giới thiệu ngắn gọn không dài quá 60 giây.		X	X	X
3	Logo doanh nghiệp được xuất hiện trong tất cả các slide nội dung training cho các Đội thi tham gia.			X	X
4	Trang giới thiệu doanh nghiệp xuất hiện ở phần cuối tất cả các học liệu trao cho các Đội thi tham gia.			X	X
5	Đại diện từ doanh nghiệp tham gia trở thành cố vấn cho các Đội thi trong chương trình.		X	X	X
6	Doanh nghiệp có quyền tổ chức 01 buổi training liên quan trực tiếp tới sản phẩm/ dịch vụ của doanh nghiệp để demo hoặc hướng dẫn sử dụng.				X
7	Doanh nghiệp công bố Đầu bài chủ đề cho Bảng thi 3 (*) Kèm theo những cam kết đầu tư và hỗ trợ với các đội thi tham gia. Nếu có nhiều hơn 1 doanh nghiệp muốn công bố đầu bài, đội ngũ chuyên gia sẽ lựa chọn đầu bài cấp thiết và phù hợp nhất để công bố.			X	X
8	Đại diện doanh nghiệp phát biểu tại vòng thi Bán kết và Chung kết cuộc thi.				X
9	Doanh nghiệp được vinh danh với danh nghĩa nhà tài trợ Kim cương/Vàng/Bạc/Đồng tại các sự kiện tại phần phát biểu mở đầu.	X	X	X	X
10	Doanh nghiệp sở hữu 01 khu vực trưng bày và giới thiệu Dịch vụ/ sản phẩm trong sự kiện Chung kết. BTC chỉ cung cấp vị trí và bàn ghế cơ bản		X	X	X

ĐƠN VỊ TÀI TRỢ

Hình thức tài trợ: Doanh nghiệp tài trợ cuộc thi dưới hình thức hiện vật - hiện kim (*ti lệ hiện kim không ít hơn 75%*)



STT	QUYỀN LỢI	NTT Đồng	NTT Bạc	NTT Vàng	NTT Kim Cương
QUYỀN LỢI HIỆN DIỆN TRÊN NỀN TẢNG SỰ KIỆN ẢO					
1	Banner/logo của doanh nghiệp xuất hiện tại sảnh chờ chính của sự kiện. Banner hoàn toàn do phía doanh nghiệp thiết kế. Thứ tự sắp xếp vị trí gần trung tâm sẽ được sắp xếp theo thứ tự Kim Cương -> Vàng -> Bạc -> Đồng.	x	x	x	x
2	01 booth trưng bày tại khu vực triển lãm ảo. Tại booth sẽ trình chiếu bao gồm: 02 poster và 01 video (thời lượng không quá 3 phút). Các ấn phẩm sử dụng do phía doanh nghiệp tự chuẩn bị. Thứ tự sắp xếp vị trí gần trung tâm sẽ được sắp xếp theo thứ tự Kim Cương -> Vàng -> Bạc -> Đồng.		x	x	x
3	TVC quảng cáo/clip ngắn giới thiệu doanh nghiệp được trình chiếu trên màn hình trung tâm tại sảnh chờ chính của nền tảng thực tế ảo. TVC/clip không dài quá 60 giây, do doanh nghiệp tự chuẩn bị. Thứ tự phát Kim Cương -> Vàng.			x	x
4	TVC quảng cáo /clip ngắn giới thiệu doanh nghiệp được trình chiếu trên màn hình phụ tại sảnh chờ chính của nền tảng thực tế ảo. TVC/clip không dài quá 60 giây, do doanh nghiệp tự chuẩn bị. Thứ tự phát Bạc -> Đồng.	x	x		
5	Banner của doanh nghiệp xuất hiện tại khu vực triển lãm ảo của sự kiện. Banner hoàn toàn do doanh nghiệp thiết kế và tự chuẩn bị. Thứ tự xuất hiện Kim Cương -> Vàng -> Bạc.		x	x	x

ĐƠN VỊ TÀI TRỢ

Hình thức tài trợ: Doanh nghiệp tài trợ cuộc thi dưới hình thức hiện vật - hiện kim (**tỉ lệ hiện kim không ít hơn 75%**)



STT	QUYỀN LỢI	NTT Đồng	NTT Bạc	NTT Vàng	NTT Kim Cương
QUYỀN LỢI TRUYỀN THÔNG					
1	Logo doanh nghiệp được hiển thị trong bài viết tri ân NTT được đăng tải trên các kênh truyền thông của Ban tổ chức. Facebook & Website của cuộc thi. Facebook & Website của Trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức.	X	X	X	X
2	Doanh nghiệp được quyền sở hữu 01 vị trí trên website của cuộc thi để đăng tải đầu bài đã công bố Cơ hội công bố đầu bài cho tất cả các doanh nghiệp có nhu cầu.			X	X
3	Trích dẫn nguyên văn chia sẻ của lãnh đạo doanh nghiệp trong tất cả các thông cáo báo chí liên quan đến dự án Cam kết xuất hiện trên ít nhất 10 trang báo và trang thông tin điện tử.				X
4	Video phỏng vấn lãnh đạo doanh nghiệp làm tư liệu truyền thông lan tỏa của chương trình.			X	X
QUYỀN LỢI KHÁC					
1	Một chuyến thăm quan tới doanh nghiệp cho các đội thí sinh tham gia chương trình.			X	X
2	Thông tin giới thiệu về doanh nghiệp và chương trình tuyển dụng của doanh nghiệp tới các đội tham gia.			X	X

ĐƠN VỊ ĐỒNG HÀNH

Doanh nghiệp hỗ trợ cuộc thi dưới hình thức hiện vật - hiện kim (*tỉ lệ hiện kim không ít hơn 50%*) **ít nhất từ 15.000.000 VNĐ**



STT	QUYỀN LỢI
QUYỀN LỢI HIỆN DIỆN TRONG CÁC SỰ KIỆN OFFLINE	
1	Logo doanh nghiệp xuất hiện trên tất cả các ấn phẩm truyền thông của chương trình. Bao gồm (1) Banner, standee, poster,..trong tất cả các sự kiện offline; (2) Banner, poster, hình ảnh bài đăng liên quan đến chương trình trên các kênh truyền thông:
2	Doanh nghiệp sở hữu 01 vị trí để trưng bày standee và giới thiệu Dịch vụ/ sản phẩm trong sự kiện Chung kết. BTC chỉ cung cấp vị trí.
QUYỀN LỢI TRUYỀN THÔNG	
1	Logo doanh nghiệp được hiển thị trong bài viết tri ân nhà tài trợ được đăng tải trên các kênh truyền thông của Ban tổ chức. Facebook & Website của cuộc thi; Facebook & Website của trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức.
QUYỀN LỢI HIỆN DIỆN TRÊN NỀN TẢNG SỰ KIỆN ẢO	
1	Banner của doanh nghiệp xuất hiện tại phần sảnh chờ chính của sự kiện. Banner hoàn toàn do phía doanh nghiệp thiết kế. Thứ tự sắp xếp vị trí gần trung tâm sẽ được sắp xếp theo thứ tự Kim Cương -> Vàng -> Bạc -> Đồng -> Đơn vị Đồng hành.
2	Video của doanh nghiệp được trình chiếu tại màn hình phụ của của sảnh chờ chính trên nền tảng ảo. Video không dài quá 3 phút, do Doanh nghiệp tự chuẩn bị. Thứ tự phát Bạc -> Đồng -> Đơn vị Đồng hành.

4.

CÁC NỘI DUNG HỖ TRỢ

ĐỐI VỚI NHÓM VIỆN/ TRƯỜNG/ TRUNG TÂM NGHIÊN CỨU



NHÓM VIỆN, TRƯỜNG, TRUNG TÂM NGHIÊN CỨU

STT	QUYỀN LỢI
1	Logo đơn vị xuất hiện trên tất cả các ấn phẩm truyền thông của chương trình. Bao gồm (1) Banner, standee, poster,..trong tất cả các sự kiện; (2) Banner, poster, hình ảnh bài đăng liên quan đến chương trình trên các kênh truyền thông: Facebook & Website cuộc thi; Facebook & Website trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức.
2	Video giới thiệu/ tuyển sinh của đơn vị được trình chiếu tại tất cả các sự kiện trong khuôn khổ chương trình trong quãng thời gian trước và sau sự kiện 15 phút. Video không dài quá 3 phút.
3	Trường sở hữu 01 vị trí trưng bày standee và thực hiện các hoạt động liên quan đến quảng bá/ tuyển sinh trong sự kiện Chung kết. BTC chỉ cung cấp vị trí và bàn ghế cơ bản.
4	Logo đơn vị được hiển thị trong bài viết tri ân các bên tham gia được đăng tải trên các kênh truyền thông của BTC. Facebook & Website của cuộc thi; Facebook & Website của trường Đại học Công Thương TP. Hồ Chí Minh và các đơn vị đồng tổ chức.
5	Trường sở hữu 01 booth để giới thiệu, quảng bá/ tuyển sinh tại sảnh triển lãm của nền tảng thực tế ảo trong thời gian từ 1/6 đến 31/8/2024.

STT	TRÁCH NHIỆM VÀ CAM KẾT
1	Trường/viện kêu gọi sự hỗ trợ từ các đơn vị Doanh nghiệp/ đối tác khác để trở thành Nhà tài trợ cho chương trình. Có trích lại 10% phí quản lý cho đơn vị. Chi phí trích lại này là phần dành cho đơn vị hỗ trợ tổ chức cuộc thi/hỗ trợ sinh viên ...
2	Trường/viện cam kết sẽ cung cấp các Chuyên gia tham gia vào chương trình với vai trò cố vấn và Giám khảo.
3	Trường/viện cam kết hỗ trợ về mặt truyền thông để lan toả thông tin về cuộc thi tới nhóm sinh viên và các đối tác của đơn vị.

**HÃY ĐỒNG HÀNH CÙNG CHÚNG TÔI TRONG HÀNH TRÌNH KIẾN TẠO
"TƯƠNG LAI MỚI" CHO NGÀNH CÔNG NGHỆ THỰC PHẨM!**

Food Innovation and Development 2024

THE FUTURE OF FOOD

Tương lai ngành thực phẩm

Liên lạc với đại diện Ban tổ chức

- ▶ Email: fid@huit.edu.vn
- ▶ Phụ trách dự án: Dương Thị Ngọc Hân (Ms.)
- ▶ Mobile: 0396 080 089

Scan để biết thêm thông tin

