

KẾ HOẠCH
Tổ chức Cuộc thi “AI Branding Challenge” năm 2026

Căn cứ Kế hoạch số 241/KH-UBND ngày 29/8/2026 của Ủy ban Nhân dân thành phố về việc “Phối hợp tổ chức Chương trình DIGIFEST Đồng Nai 2026”;

Ban Thường vụ Thành đoàn xây dựng Kế hoạch tổ chức Cuộc thi “AI Branding Challenge” năm 2026 trong khuôn khổ Chương trình DIGIFEST Đồng Nai 2026, cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

- Cụ thể hóa và góp phần triển khai hiệu quả Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22/12/2024 của Bộ Chính trị về đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia; phát huy vai trò của tổ chức Đoàn trong đồng hành cùng đoàn viên, thanh niên nâng cao năng lực tiếp cận, ứng dụng và làm chủ trí tuệ nhân tạo (AI), thúc đẩy đổi mới sáng tạo và phát triển kinh tế số trên địa bàn thành phố.

- Tạo lập sân chơi sáng tạo, hiện đại để đoàn viên, thanh niên, học sinh, sinh viên vận dụng trí tuệ nhân tạo vào giải quyết các bài toán thực tiễn về xây dựng và phát triển thương hiệu; qua đó nâng cao năng lực nghiên cứu thị trường, tư duy thương hiệu, thiết kế sáng tạo, truyền thông số và khả năng khai thác hiệu quả các công cụ AI.

- Kết nối trí tuệ, năng lực sáng tạo của thanh niên với nhu cầu thực tế của các hộ kinh doanh, sạp hàng, hợp tác xã, doanh nghiệp nhỏ và các chủ thể, sản phẩm OCOP trên địa bàn thành phố; hỗ trợ xây dựng, hoàn thiện hệ thống nhận diện thương hiệu, nâng cao năng lực quảng bá, tiếp cận khách hàng và từng bước thích ứng với môi trường kinh doanh số.

- Phát hiện, bồi dưỡng các cá nhân, đội nhóm trẻ có năng lực về trí tuệ nhân tạo, thiết kế, truyền thông, marketing và xây dựng thương hiệu; đồng thời tăng cường kết nối giữa tổ chức Đoàn với cơ sở giáo dục, doanh nghiệp, chuyên gia và các chủ thể sản xuất, kinh doanh, góp phần hình thành hệ sinh thái đổi mới sáng tạo, ứng dụng AI trong thanh niên thành phố.

2. Yêu cầu

- Cuộc thi được tổ chức thiết thực, sáng tạo, chuyên nghiệp, bảo đảm công khai, minh bạch, hiệu quả; nội dung gắn với nhu cầu và bài toán thực tế của các

chủ thể được lựa chọn, tạo ra các sản phẩm có khả năng tiếp tục hoàn thiện, chuyển giao và ứng dụng sau Cuộc thi.

- Sản phẩm dự thi phải thể hiện rõ quá trình ứng dụng AI trong các công đoạn nghiên cứu, phân tích khách hàng, phát triển ý tưởng, xây dựng định hướng thương hiệu và thiết kế hệ thống nhận diện; đồng thời bảo đảm tính sáng tạo, thẩm mỹ, đồng bộ và khả năng ứng dụng thực tế.

- Khuyến khích các đội thi khai thác đa dạng công cụ AI, kết hợp tư duy con người với năng lực của công nghệ; chú trọng khả năng phân tích yêu cầu, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, thuyết trình và bảo vệ phương án trước Hội đồng Ban Giám khảo.

- Việc sử dụng trí tuệ nhân tạo phải bảo đảm nguyên tắc AI có trách nhiệm; tuân thủ quy định pháp luật về sở hữu trí tuệ, bản quyền, bảo vệ dữ liệu, an toàn thông tin; bảo đảm tính trung thực và minh bạch trong quá trình xây dựng sản phẩm dự thi.

II. THỜI GIAN, ĐỐI TƯỢNG, QUY MÔ TỔ CHỨC

1. Thời gian tổ chức

Cuộc thi “AI Branding Challenge” năm 2026 được tổ chức từ tháng 9 đến tháng 10/2026, dự kiến gồm các giai đoạn:

- Từ thời điểm ban hành kế hoạch đến hết ngày 15/10/2026: Phát động Cuộc thi; triển khai công tác truyền thông, tiếp nhận đăng ký và sản phẩm dự thi.

- Từ 15/10/2026 đến ngày 20/10/2026: Ban Giám khảo tổ chức chấm Vòng sơ khảo, đánh giá các sản phẩm dự thi và lựa chọn các đội có sản phẩm xuất sắc tham gia Vòng chung kết.

- Trước ngày 20/10/2026: Công bố danh sách các đội thi được lựa chọn tham gia Vòng chung kết; hướng dẫn các đội tiếp tục hoàn thiện sản phẩm, chuẩn bị nội dung thuyết trình và bảo vệ phương án trước Hội đồng Ban Giám khảo.

- Ngày 30/10/2026 (dự kiến): Tổ chức Vòng chung kết, tổng kết và trao giải trong khuôn khổ Chương trình DIGIFEST Đồng Nai 2026.

2. Đối tượng tham gia

- Đoàn viên, thanh niên, học sinh, sinh viên đang học tập, lao động, công tác trên địa bàn thành phố Đồng Nai; khuyến khích các cá nhân có kiến thức, kỹ năng hoặc quan tâm đến trí tuệ nhân tạo, thiết kế đồ họa, marketing, truyền thông, thương mại điện tử, xây dựng và phát triển thương hiệu tham gia.

- Thí sinh có thể tham gia Cuộc thi theo hình thức cá nhân hoặc theo nhóm; mỗi nhóm có tối đa không quá 05 thành viên.

- Khuyến khích thành lập các nhóm thi liên ngành, kết hợp thành viên có thế mạnh về công nghệ, AI, thiết kế, marketing, truyền thông, kinh doanh nhằm phát huy năng lực chuyên môn, khả năng phối hợp và nâng cao chất lượng sản phẩm dự thi.

3. Quy mô tổ chức

- Cuộc thi được triển khai rộng rãi trong đoàn viên, thanh niên, học sinh, sinh viên trên địa bàn thành phố; trọng tâm tại các trường Đại học, Cao đẳng, Trung học phổ thông, Trung học cơ sở cơ sở giáo dục nghề nghiệp và lực lượng thanh niên có chuyên môn về công nghệ, thiết kế, truyền thông, marketing, kinh doanh.

- Cuộc thi hướng đến hỗ trợ các chủ thể OCOP trên toàn địa bàn thành phố Đồng Nai xây dựng, hoàn thiện và đổi mới hệ thống nhận diện thương hiệu; các chủ thể OCOP được tổng hợp, giới thiệu để thí sinh lựa chọn, nghiên cứu và xây dựng sản phẩm dự thi.

- Cuộc thi được tổ chức kết hợp trực tuyến và trực tiếp; ứng dụng các nền tảng số trong đăng ký, tiếp nhận sản phẩm, đánh giá và truyền thông.

- Lựa chọn dự kiến 15 đội thi xuất sắc nhất tham gia Vòng chung kết, trực tiếp trình bày, giới thiệu và bảo vệ phương án xây dựng thương hiệu tại DIGIFEST Đồng Nai 2026.

III. NỘI DUNG, HÌNH THỨC TỔ CHỨC

1. Chủ đề Cuộc thi

- Cuộc thi tập trung ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong nghiên cứu, xây dựng và thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu cho các chủ thể, sản phẩm OCOP trên địa bàn thành phố Đồng Nai; qua đó góp phần nâng cao chất lượng hình ảnh, khả năng nhận diện, quảng bá và tiếp cận thị trường của sản phẩm OCOP.

- Thí sinh lựa chọn 01 chủ thể hoặc sản phẩm OCOP trên địa bàn thành phố để nghiên cứu và xây dựng phương án nhận diện thương hiệu. Khuyến khích các sản phẩm vừa thể hiện được đặc trưng, giá trị và câu chuyện của sản phẩm OCOP, vừa có tính sáng tạo, hiện đại và khả năng ứng dụng thực tế.

2. Hình thức tổ chức

- Thí sinh tham gia theo hình thức cá nhân hoặc theo nhóm; sử dụng các công cụ, nền tảng trí tuệ nhân tạo (AI) trong quá trình nghiên cứu, phát triển ý tưởng, sáng tạo nội dung, thiết kế và hoàn thiện sản phẩm dự thi.

- Cuộc thi được tổ chức qua 02 vòng: Vòng sơ khảo và Vòng chung kết; kết hợp hình thức trực tuyến trong tiếp nhận, đánh giá sản phẩm tại Vòng sơ khảo và trực tiếp tại Vòng chung kết.

3. Đăng ký tham gia

- Thời gian đăng ký và tiếp nhận sản phẩm dự thi: Từ thời điểm ban hành kế hoạch đến hết ngày 15/10/2026.

- Mỗi cá nhân/nhóm dự thi đăng ký thông tin thành viên, lựa chọn chủ thể hoặc sản phẩm OCOP và gửi đầy đủ hồ sơ, sản phẩm theo yêu cầu của Ban Tổ chức.

- Thí sinh đăng ký tham gia và gửi sản phẩm dự thi theo hình thức trực tuyến qua đường dẫn <https://byvn.net/YABB> hoặc mã QRCode sau:



4. Nội dung Cuộc thi

4.1. Vòng sơ khảo

a) Nội dung thực hiện

Thí sinh nghiên cứu chủ thể, sản phẩm OCOP đã lựa chọn; ứng dụng các công cụ AI để xây dựng và hoàn thiện bộ nhận diện thương hiệu, trong đó tập trung vào các nội dung:

- + Nghiên cứu, phân tích đặc điểm sản phẩm, giá trị cốt lõi, câu chuyện sản phẩm và nhóm khách hàng mục tiêu;
- + Xây dựng ý tưởng, định hướng và phong cách nhận diện thương hiệu;
- + Thiết kế logo, hệ thống màu sắc, kiểu chữ (typography) và các yếu tố đồ họa chủ đạo;
- + Thiết kế bao bì, nhãn sản phẩm và các ấn phẩm truyền thông phù hợp;
- + Xây dựng các mockup thể hiện khả năng ứng dụng hệ thống nhận diện thương hiệu trong thực tế;
- + Khuyến khích xây dựng Brand Guideline và các sản phẩm mở rộng phục vụ quảng bá, truyền thông, thương mại điện tử.
- + Sản phẩm phải thể hiện rõ việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong quá trình nghiên cứu, phát triển ý tưởng và thiết kế, đồng thời bảo đảm tính đồng bộ, thẩm mỹ và khả năng ứng dụng thực tế.

b) Tiêu chí chấm điểm

- Mức độ nghiên cứu, phân tích và thể hiện được đặc điểm, giá trị cốt lõi, câu chuyện sản phẩm, khách hàng mục tiêu và định hướng phát triển thương hiệu của chủ thể OCOP.
- Tính sáng tạo, khác biệt và phù hợp của ý tưởng; khả năng truyền tải giá trị, câu chuyện, đặc trưng của sản phẩm OCOP thông qua hệ thống nhận diện thương hiệu.
- Chất lượng, tính thẩm mỹ, đồng bộ và nhất quán của hệ thống nhận diện thương hiệu; mức độ hoàn thiện của logo, màu sắc, kiểu chữ, bao bì, nhãn sản phẩm, ấn phẩm truyền thông và các mockup ứng dụng.

- Mức độ và hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong quá trình nghiên cứu, phát triển ý tưởng, sáng tạo nội dung, thiết kế và hoàn thiện sản phẩm; tính minh bạch trong việc sử dụng các công cụ AI.

- Tính ứng dụng thực tiễn, mức độ phù hợp với nhu cầu của chủ thể OCOP và khả năng triển khai hệ thống nhận diện trên bao bì, điểm bán, nền tảng số, hoạt động truyền thông, quảng bá và thương mại điện tử.

c) Hồ sơ dự thi

- Bộ sản phẩm nhận diện thương hiệu;
- Bản thuyết minh ngắn về ý tưởng, câu chuyện và định hướng xây dựng thương hiệu;
- Thông tin về chủ thể, sản phẩm OCOP được lựa chọn;
- Thuyết minh quy trình thực hiện, trong đó nêu rõ các công cụ AI và cách thức ứng dụng AI trong quá trình xây dựng sản phẩm;
- Các tài liệu, đường dẫn hoặc sản phẩm minh họa khác (nếu có).

4.2. Vòng Chung kết

a) Nội dung thực hiện

- Các cá nhân/nhóm được lựa chọn tham gia Vòng chung kết tiếp tục hoàn thiện sản phẩm trên cơ sở kết quả Vòng sơ khảo và trực tiếp trình bày, giới thiệu, bảo vệ phương án xây dựng bộ nhận diện thương hiệu trước Hội đồng Ban Giám khảo.

- Phần thi tập trung vào các nội dung: giới thiệu chủ thể, sản phẩm OCOP và bài toán thương hiệu; trình bày quá trình nghiên cứu khách hàng, phát triển ý tưởng; giới thiệu hệ thống nhận diện thương hiệu và các ứng dụng thực tế; thuyết minh quá trình khai thác, sử dụng AI; đề xuất khả năng triển khai, ứng dụng sản phẩm sau Cuộc thi và trả lời các câu hỏi phản biện của Ban Giám khảo.

- Kết quả Vòng chung kết là căn cứ để Ban Giám khảo đánh giá, xếp hạng và đề xuất Ban Tổ chức trao các giải thưởng của Cuộc thi.

b) Tiêu chí chấm điểm

- Chất lượng, mức độ hoàn thiện, tính thẩm mỹ, sáng tạo, đồng bộ và nhất quán của hệ thống nhận diện thương hiệu.

- Khả năng thể hiện đặc trưng, giá trị cốt lõi, câu chuyện và bản sắc của chủ thể, sản phẩm OCOP thông qua phương án xây dựng thương hiệu.

- Mức độ và hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong quá trình nghiên cứu, phát triển ý tưởng, thiết kế và hoàn thiện sản phẩm.

- Tính ứng dụng thực tiễn, khả năng triển khai, chuyển giao và sử dụng hệ thống nhận diện thương hiệu trong hoạt động quảng bá, truyền thông, thương mại điện tử và phát triển thị trường của chủ thể OCOP.

- Kỹ năng thuyết trình, trình bày ý tưởng, làm rõ quá trình xây dựng sản phẩm, khả năng bảo vệ phương án và trả lời các câu hỏi phản biện của Hội đồng Ban Giám khảo.

4.3. Một số quy định khác

- Sản phẩm dự thi phải do cá nhân/nhóm dự thi trực tiếp nghiên cứu, xây dựng và chịu trách nhiệm; không sao chép sản phẩm của tổ chức, cá nhân khác; bảo đảm các quy định về sở hữu trí tuệ, bản quyền, quyền sử dụng hình ảnh, dữ liệu và các nội dung có liên quan.

- Thí sinh chịu trách nhiệm về tính chính xác, trung thực, nguồn gốc của thông tin, dữ liệu, hình ảnh và các tài nguyên sử dụng trong sản phẩm; đồng thời minh bạch việc sử dụng các công cụ AI trong quá trình nghiên cứu, thiết kế và hoàn thiện sản phẩm dự thi.

- Ban Tổ chức có quyền yêu cầu cá nhân/nhóm dự thi cung cấp bổ sung hồ sơ, tài liệu, tệp nguồn hoặc các minh chứng cần thiết để xác minh quá trình xây dựng sản phẩm, việc ứng dụng AI, quyền sở hữu và tính hợp lệ của sản phẩm dự thi.

- Ban Tổ chức được quyền sử dụng các sản phẩm, tác phẩm dự thi và hình ảnh, thông tin liên quan đến Cuộc thi không nhằm mục đích thương mại để phục vụ công tác tuyên truyền, truyền thông, quảng bá Chương trình DIGIFEST Đồng Nai 2026, hoạt động của tổ chức Đoàn và quảng bá hình ảnh, sản phẩm OCOP của thành phố trên các phương tiện thông tin, nền tảng số và các hình thức phù hợp khác.

- Đối với các sản phẩm đạt giải hoặc được Ban Tổ chức lựa chọn, Ban Tổ chức được quyền trao tặng, chuyển giao sản phẩm thiết kế cho chủ thể OCOP tương ứng để nghiên cứu, tiếp tục hoàn thiện và ứng dụng trong hoạt động xây dựng thương hiệu, quảng bá, truyền thông, thương mại điện tử và phát triển thị trường. Việc khai thác, sử dụng sản phẩm sau chuyển giao thực hiện phù hợp với quy định của pháp luật về sở hữu trí tuệ, bản quyền và các quy định có liên quan.

- Các sản phẩm không đáp ứng yêu cầu của Cuộc thi, có dấu hiệu sao chép, vi phạm bản quyền, cung cấp thông tin không trung thực hoặc vi phạm các quy định có liên quan có thể bị loại khỏi Cuộc thi hoặc hủy kết quả, thu hồi giải thưởng sau khi được xác minh.

- Trong quá trình tổ chức, trường hợp phát sinh các nội dung chưa được quy định cụ thể tại Kế hoạch, Ban Tổ chức và Hội đồng Ban Giám khảo xem xét, xử lý trên cơ sở bảo đảm mục tiêu, yêu cầu, tính khách quan và công bằng của Cuộc thi.

- Kết quả đánh giá, xếp hạng và các quyết định chuyên môn của Hội đồng Ban Giám khảo là quyết định cuối cùng.

5. Khen thưởng

Ban Tổ chức xét trao Giấy chứng nhận của Ban Thường vụ Thành đoàn và tiền thưởng cho các cá nhân/nhóm có thành tích xuất sắc tại Cuộc thi, gồm:

- 01 Giải Nhất;
- 02 Giải Nhì;
- 03 Giải Ba;
- 05 Giải Khuyến khích.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Ban Thường vụ Thành đoàn

- Chủ trì, phối hợp với Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Đồng Nai và các đơn vị liên quan triển khai tổ chức Cuộc thi “AI Branding Challenge” năm 2026 bảo đảm chất lượng, hiệu quả, đúng tiến độ và mục tiêu đề ra.

- Giao Ban Công tác Đoàn và Thanh thiếu niên là bộ phận thường trực tham mưu triển khai Kế hoạch; phối hợp xây dựng thể lệ, tiêu chí đánh giá, nội dung chuyên môn, tiến độ tổ chức; tổ chức tiếp nhận sản phẩm, Vòng sơ khảo, Vòng chung kết, tổng kết và trao giải Cuộc thi.

- Phối hợp rà soát, tổng hợp và cung cấp thông tin về các chủ thể, sản phẩm OCOP trên địa bàn thành phố làm cơ sở để thí sinh lựa chọn, nghiên cứu và xây dựng sản phẩm dự thi; kết nối các đội thi với chủ thể OCOP trong quá trình tìm hiểu thông tin và hoàn thiện phương án.

- Thành lập Hội đồng Ban Giám khảo và các bộ phận phục vụ Cuộc thi; theo dõi, đôn đốc, tổng hợp kết quả triển khai và chủ động phối hợp xử lý các khó khăn, vướng mắc phát sinh trong quá trình tổ chức.

- Chỉ đạo các cơ sở Đoàn trực thuộc tăng cường tuyên truyền, vận động đoàn viên, thanh niên, học sinh, sinh viên tham gia Cuộc thi; đẩy mạnh truyền thông, giới thiệu và lan tỏa các sản phẩm tiêu biểu trên các nền tảng số.

2. Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Đồng Nai

- Phối hợp với Ban Thường vụ Thành đoàn triển khai tổ chức Cuộc thi; chủ trì về chuyên môn, phối hợp xây dựng thể lệ, tiêu chí đánh giá và các yêu cầu đối với sản phẩm dự thi.

- Cử đội ngũ giảng viên, chuyên gia, mentor có chuyên môn về trí tuệ nhân tạo, thiết kế, marketing, truyền thông và xây dựng thương hiệu tham gia hướng dẫn, hỗ trợ thí sinh; phối hợp tổ chức các hoạt động tập huấn, workshop và đồng hành chuyên môn trong quá trình diễn ra Cuộc thi.

- Phối hợp thành lập, giới thiệu nhân sự tham gia Hội đồng Ban Giám khảo, Tổ Thư ký chuyên môn; tổ chức đánh giá sản phẩm tại Vòng sơ khảo và Vòng chung kết bảo đảm khách quan, công bằng, đúng tiêu chí của Cuộc thi.

- Hỗ trợ các điều kiện về chuyên môn, công nghệ, trang thiết bị kỹ thuật và nhân sự cần thiết phục vụ công tác tổ chức; phối hợp chuẩn bị nội dung trình chiếu, trưng bày, giới thiệu các sản phẩm tiêu biểu tại Vòng chung kết.

- Phối hợp triển khai công tác truyền thông, quảng bá Cuộc thi trên các nền tảng số và hệ thống truyền thông của đơn vị; lan tỏa tinh thần ứng dụng AI trong sáng tạo, xây dựng thương hiệu và phát triển sản phẩm OCOP.

3. Sở Khoa học và Công nghệ, Sở Nông nghiệp và Môi trường, Sở Công Thương

- Trân trọng kính mời các đơn vị phối hợp tuyên truyền, triển khai Cuộc thi đến các cơ quan, đơn vị, tổ chức, doanh nghiệp và các đối tượng có liên quan thuộc lĩnh vực quản lý; phối hợp giới thiệu, kết nối các chủ thể, sản phẩm OCOP trên địa bàn thành phố tham gia, cung cấp thông tin phục vụ quá trình tổ chức Cuộc thi.

- Trân trọng kính mời các đơn vị cử nhân sự có chuyên môn phù hợp tham gia Hội đồng Ban Giám khảo Cuộc thi, phối hợp đánh giá các sản phẩm dự thi tại Vòng sơ khảo và Vòng chung kết; thông tin nhân sự về Ban Thường vụ Thành đoàn trước ngày **30/9/2026** để tổng hợp, thành lập Hội đồng Ban Giám khảo.

4. Nhà Văn hóa Thanh thiếu nhi thành phố

- Trân trọng đề nghị Nhà Văn hóa Thanh thiếu nhi thành phố phối hợp tuyên truyền, triển khai Cuộc thi đến đoàn viên, thanh niên, học sinh, các câu lạc bộ, đội, nhóm và thanh thiếu nhi đang sinh hoạt, học tập tại đơn vị; vận động, giới thiệu các cá nhân, nhóm có năng lực, ý tưởng, sản phẩm ứng dụng trí tuệ nhân tạo và công nghệ số tham gia Cuộc thi.

- Phối hợp tuyên truyền, giới thiệu Cuộc thi trên các kênh thông tin, nền tảng số của đơn vị; góp phần mở rộng đối tượng tham gia và lan tỏa các sản phẩm, giải pháp ứng dụng AI có hiệu quả trong học tập, lao động và thực tiễn đời sống.

5. Ban Thường vụ Đoàn xã, phường và Đoàn trực thuộc

- Tổ chức tuyên truyền, triển khai rộng rãi Cuộc thi đến đoàn viên, thanh niên, học sinh, sinh viên; phối hợp triển khai đến các trường Đại học, Cao đẳng, Trung học phổ thông, Trung học cơ sở và các cơ sở giáo dục trên địa bàn, chú trọng vận động các cá nhân có năng lực, sở trường hoặc quan tâm đến trí tuệ nhân tạo, thiết kế, marketing, truyền thông, thương mại điện tử và xây dựng thương hiệu tham gia Cuộc thi.

- Chủ động vận động, phát hiện và giới thiệu các cá nhân, nhóm có năng lực tham gia Cuộc thi; khuyến khích hình thành các nhóm liên ngành, phát huy thế mạnh về công nghệ, thiết kế, truyền thông và kinh doanh trong xây dựng sản phẩm dự thi.

- Rà soát, phối hợp giới thiệu các chủ thể, sản phẩm OCOP trên địa bàn; hỗ trợ kết nối giữa thí sinh với chủ thể OCOP để cung cấp thông tin, hình ảnh, câu chuyện sản phẩm và các nội dung cần thiết phục vụ quá trình nghiên cứu, xây dựng bộ nhận diện thương hiệu.

- Tạo điều kiện, hỗ trợ thí sinh trong quá trình đăng ký, xây dựng và hoàn thiện sản phẩm; theo dõi, đôn đốc các cá nhân, nhóm được lựa chọn tham gia

Vòng chung kết bảo đảm tham gia đầy đủ các nội dung theo yêu cầu của Ban Tổ chức.

- Đẩy mạnh truyền thông về Cuộc thi, các sản phẩm dự thi và kết quả Cuộc thi trên fanpage, mạng xã hội và các kênh thông tin của đơn vị; góp phần quảng bá, giới thiệu các sản phẩm OCOP của thành phố trên không gian số.

Trên đây là Kế hoạch Tổ chức Cuộc thi “AI Branding Challenge” năm 2026 của Ban Thường vụ Thành đoàn.

Thông tin trao đổi qua đồng chí Lê Nguyễn Minh Trí – Phó Trưởng Ban Công tác Đoàn và Thanh thiếu nhi Cơ quan Ủy ban MTTQ Việt Nam thành phố, số điện thoại 0903.688.697; Cô Vũ Thị Duyên - Trưởng phòng Tuyển sinh Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Đồng Nai, số điện thoại 0989.871.031./.

TM. BAN THƯỜNG VỤ THÀNH ĐOÀN
PHÓ BÍ THƯ

Nơi nhận:

- Ban Công tác Thanh thiếu nhi TWD;
- Ủy ban MTTQ Việt Nam thành phố;
- Ban Tuyên giáo và Dân vận Thành ủy;
- Sở Khoa học và Công nghệ;
- Sở Nông nghiệp và Môi trường;
- Sở Công thương;
- Trường Cao đẳng FPT Polytechnic cơ sở Đồng Nai;
- Nhà Văn hóa Thanh thiếu nhi thành phố;
- Thường trực Thành đoàn;
- Ban Công tác Đoàn và Thanh thiếu nhi thành phố;
- Các cơ sở Đoàn trực thuộc;
- Lưu: VT, PT.



Nguyễn Hiếu Trung