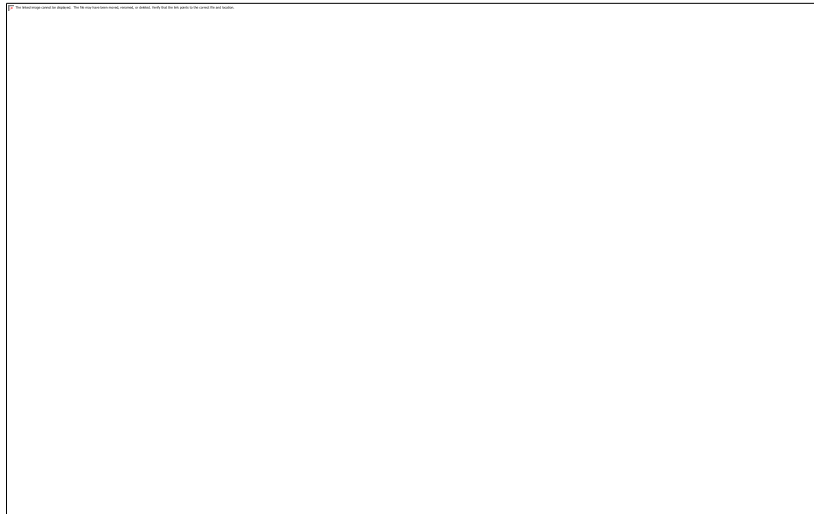


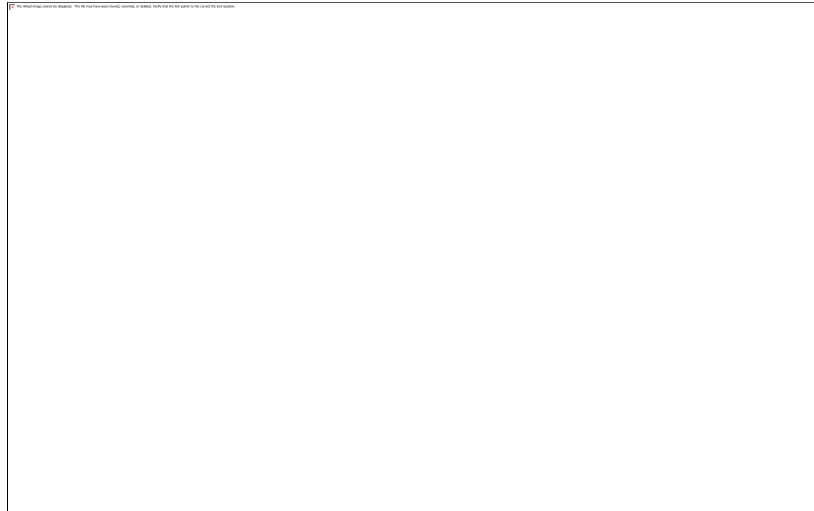
## GALA IT- Sân chơi bổ ích cho sinh viên

Nhằm thiết lập mối quan hệ với các doanh nghiệp, tìm kiếm việc làm và hỗ trợ học bổng cho sinh viên, sáng ngày 09/01/2011, Khoa Công Nghệ Thông Tin phối hợp với công ty Trường Tân tổ chức GALA IT lần 2 cho sinh viên Duy Tân. Tham dự chương trình có lãnh đạo công ty Trường Tân, giảng viên Khoa Công Nghệ Thông Tin, Khoa Đào Tạo Quốc Tế, Khoa Điện Tử Viễn Thông cùng đông đảo sinh viên trong trường.



*Các đội đang tranh tài*

Gala IT lần này có 6 đội tham gia. Cuộc thi được chia làm 4 vòng với các giải thưởng hấp dẫn dành cho đội thắng cuộc và khán giả. Mở đầu chương trình là những tiết mục văn nghệ sôi động cùng màn giới thiệu ấn tượng về các đội chơi. Bước vào thi đấu, mỗi đội đều mang đến một sắc màu và trang phục riêng khiến IT GALA version 2.0 thêm nhiều khẩu vị khác lạ và mang đậm chất sinh viên. Ở vòng 1, các đội thi năng khiếu sáng tạo với các vở kịch ngắn, vui nhộn thể hiện sự sáng tạo của sinh viên với các chủ đề về cuộc sống, sinh hoạt và học tập. Vòng 2 là phần trả lời các câu hỏi tình huống chuyên sâu về lĩnh vực Công nghệ Thông tin, đòi hỏi các đội chơi phải nhanh nhẹn và có một kiến thức vững chắc về Công nghệ Thông Tin. Vòng 3 là phần thi đoán tranh siêu tưởng hoặc hành động kỳ quặc giữa các đội và vòng cuối cùng là phần thi các kiến thức đa dạng về lịch sử, văn học, âm nhạc, thể thao, điện ảnh. Các đội lựa chọn lĩnh vực là thế mạnh của mình và có thể cực điểm. Điều này cũng tạo cho cả đội chơi lẫn người xem những bất ngờ thú vị vì được chứng kiến sự tăng giảm điểm bất ngờ của các đội. Đồng thời, các bạn còn được tiếp thu thêm kiến thức hấp dẫn ngoài lĩnh vực mình đang học.



### *Đội giành giải nhất chung cuộc*

Sau hơn 3 tiếng thi đấu sôi nổi và căng thẳng cùng sự cổ vũ nhiệt tình từ khán giả, đội WiKi Net đã giành chiến thắng chung cuộc với phần thưởng trị giá 1 triệu đồng. Đội Gà IT giành giải nhì với phần thưởng 700 ngàn đồng. Bốn đội còn lại gồm: Shoch Value, Microchips, PLZ và Wanna AIO giành giải ba với phần thưởng trị giá 500 ngàn đồng.

Đây là một sân chơi bổ ích và lý thú, qua đó nâng cao tính tự học, tự nghiên cứu của sinh viên. Đồng thời, đây cũng là một hoạt động giúp sinh viên giao lưu, học hỏi qua đó nâng cao khả năng ứng xử, tiếp thu thêm các kiến thức xã hội, chuẩn bị hành trang bước vào đời.

*(Truyền Thông)*