

KHÁI QUÁT THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ PHÁT TRIỂN MÔN VOVINAM TRONG GIAI ĐOẠN HIỆN NAY Ở VIỆT NAM

PGS.TS. Trần Tuấn Hiếu¹; PGS.TS. Nguyễn Hồng Dương²
TS. Nguyễn Mạnh Tuấn³

Tóm tắt: Thực tiễn phát triển môn Vovinam tại các địa phương đã cho thấy, môn Vovinam ở các tỉnh, thành phố gần như hoạt động độc lập, ít chịu sự quản lý về mặt chuyên môn của Liên đoàn Vovinam cấp tỉnh và Liên đoàn Vovinam Việt Nam, thậm chí một số nơi rơi vào tình trạng thả nổi, một số phong trào khác tự phát khác muốn phát triển lại thiếu cơ sở hỗ trợ. Kết quả nghiên cứu đã bước đầu khảo sát thu thập số liệu về thực trạng ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam ở Việt Nam trong giai đoạn hiện nay.

Từ khóa: Ứng dụng công nghệ, phát triển môn Vovinam, ở Việt Nam.

Summary: The practice of developing Vovinam in localities has shown that Vovinam in provinces and cities operates almost independently, with little professional management from the Provincial Vovinam Federation and the Vietnam Vovinam Federation. , some places even fall into a state of floating, some other spontaneous movements that want to develop lack a support base. The research results have initially surveyed and collected data on the current status of technology application to develop Vovinam in Vietnam in the current period.

Keywords: Technology application; develop Vovinam; in Vietnam.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Thực tiễn phát triển môn Vovinam tại các địa phương đã cho thấy, môn Vovinam ở các tỉnh, thành phố gần như hoạt động độc lập, ít chịu sự quản lý về mặt chuyên môn của Liên đoàn Vovinam cấp tỉnh và Liên đoàn Vovinam Việt Nam, thậm chí một số nơi rơi vào tình trạng thả nổi, một số phong trào khác tự phát khác muốn phát triển lại thiếu cơ sở hỗ trợ. Mặc dù về mặt pháp lý thì Liên đoàn Vovinam Việt Nam sẽ tạo điều kiện thuận lợi lớn về mặt phát triển môn Vovinam trên phạm vi trong nước và quốc tế. Song với tư cách pháp nhân của Liên đoàn thì cũng không thể làm thay môn phái về lĩnh vực chuyên môn, mà chỉ có thể tạo “đòn bẩy” để Vovinam vươn xa hơn. Trong khi đó, hệ thống kỹ thuật của Vovinam thì chậm phát triển và đổi mới, có khá nhiều chi tiết không còn phù hợp với tình hình thực tại. Kết quả nghiên cứu đã bước đầu khảo sát thu thập số liệu về thực trạng ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam ở Việt Nam, làm cơ sở để

nghiên cứu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam trong giai đoạn hiện nay.

Nghiên cứu đã sử dụng các phương pháp sau: phân tích và tổng hợp tài liệu; phỏng vấn tọa đàm; toán học thống kê.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

2.1. Quy trình các bước triển khai thu thập và xử lý số liệu

Nghiên cứu đã sử dụng phiếu khảo sát để phỏng vấn các đối tượng (cán bộ quản lý, HLV, VĐV, giảng viên, sinh viên, người tập luyện môn Vovinam...) nhằm thu thập những thông tin cần thiết liên quan tới nhiệm vụ nghiên cứu. Quá trình điều tra bằng bảng hỏi gồm 3 giai đoạn: giai đoạn thiết kế phiếu điều tra, giai đoạn điều tra thử, giai đoạn điều tra chính thức. Với giai đoạn thiết kế bảng hỏi, thông qua phân tích, tổng hợp các tài liệu liên quan, cũng như khảo sát đánh giá thực tiễn, đề tài tiến hành thu thập thông tin nghiên cứu nhằm mục đích hình thành nội dung sơ bộ cho 03 phiếu điều tra thuộc 03 nhóm đối tượng (các giảng viên, HLV

1, 2. Viện Khoa học Thể dục thể thao

3. Khoa Giáo dục thể chất - Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

Vovinam; các cán bộ lãnh đạo, quản lý tại các đơn vị QLNN, Liên đoàn; các cán bộ lãnh đạo, quản lý, HLV tại các CLB, doanh nghiệp) - tương ứng với 03 lĩnh vực khảo sát (trong lĩnh vực văn hóa, trong lĩnh vực TDTT quần chúng và trong lĩnh vực thể thao thành tích cao). Nội dung thu thập thông tin nghiên cứu: Đề tài sử dụng hai nguồn thông tin đã được chuẩn bị từ trước đó là: đầu tiên trên cơ sở nghiên cứu tài liệu tổng hợp những nghiên cứu của tác giả ở trong cũng như nước ngoài về vấn đề nghiên cứu. Tiếp đến đề tài tiến hành khảo sát thăm dò thử nghiệm nhằm đánh giá mức độ phù hợp của nội dung, cấu trúc của phiếu hỏi. Tổng hợp từ hai nguồn thông tin trên đề tài xây dựng một bảng hỏi cho giảng viên, HLV; bảng hỏi cho cán bộ quản lý tại các cơ quan quản lý nhà nước; bảng hỏi cho cán bộ, HLV tại các Câu lạc bộ, doanh nghiệp). Bảng hỏi cho sinh viên gồm hai phần:

- Phần 1. Thực trạng phát triển môn Vovinam hiện nay: Phần này tìm hiểu khái quát hiện trạng nhận thức của người được khảo sát về việc ứng dụng công nghệ trong phát triển môn Vovinam thông qua các tiêu chí nguồn thông tin tiếp cận, tự đánh giá của bản thân về sự am hiểu về công nghệ...

- Phần 2. Đánh giá về vai trò và mức độ tác động của công nghệ và các yếu tố ảnh hưởng tới sự phát triển môn Vovinam. Phần này đề tài tiến hành tìm hiểu những nhân định, ý kiến cá nhân người được khảo sát về các yếu tố và mức độ tác động của công nghệ đến lĩnh vực chuyên môn của môn Vovinam đang phụ trách.

- Phần 3 (dành cho cán bộ lãnh đạo, quản lý). Vấn đề xây dựng chiến lược và các vấn đề liên quan đến ứng dụng công nghệ trong phát triển môn Vovinam tại đơn vị: Phần này tìm hiểu về công tác chuẩn bị cho việc đầu tư, ứng dụng công nghệ trong phát triển môn Vovinam tại đơn vị.

Xử lý và phân tích kết quả điều tra: số liệu thu thập được sau khi khảo sát phiếu điều tra được xử lý bằng phần mềm SPSS. Trong quá trình nghiên cứu đề tài chủ yếu dùng phương pháp phân tích thống kê mô tả và phân tích thống kê

suy luận. Trong bảng hỏi, tùy từng câu hỏi, đề tài sử dụng thang đo Likert có từ 4 - 5 lựa chọn trả lời tương ứng với thang điểm 4 hoặc thang điểm 5.

Đối tượng khảo sát của đề tài gồm: 400 cán bộ quản lý, HLV, VĐV, chuyên gia về môn Vovinam trong lĩnh vực thể thao thành tích cao; 450 cán bộ quản lý, HLV, VĐV, chuyên gia về TDTT quần chúng (lĩnh vực hoạt động phát triển phong trào tập luyện môn Vovinam) và 300 cán bộ quản lý, giảng viên, cán bộ khoa học tại các cơ quan quản lý nhà nước, các Trung tâm HLTT quốc gia, các sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch, sở Văn hóa và Thể thao trên phạm vi toàn quốc về ứng dụng công nghệ trong phát triển môn Vovinam thông qua phiếu điều tra gián tiếp.

Trên cơ sở đó, tiến hành xử lý và phân tích kết quả điều tra thu thập được xử lý bằng phần mềm SPSS 22.0. Nghiên cứu chủ yếu dùng phương pháp phân tích thống kê mô tả và phân tích thống kê suy luận bằng thang đo Likert đối với các câu hỏi có từ 4 - 5 phương án trả lời theo mức độ ưu tiên; phương pháp tính tỷ lệ % và xếp hạng đối với các câu hỏi có nhiều phương án lựa chọn.

2.2. Kết quả phân tích và đánh giá

2.2.1. Những thành tựu và lợi ích của công nghệ của công nghệ số tác động đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

Kết quả phỏng vấn được trình bày tại bảng 1 cho thấy:

Các công nghệ: Phân tích và quản trị CSDL lớn (Bigdata); Công nghệ thực tế ảo; thực tế tương tác tăng cường; thực tế hỗn hợp tăng cường MR; Công nghệ sinh học, công nghệ nano... được cả 3 nhóm đối tượng phỏng vấn cho rằng sẽ tác động mạnh mẽ nhất đến các lĩnh vực hoạt động của TDTT.

Các công nghệ còn lại (Kết nối không dây; Công nghệ đám mây (điện toán đám mây); Trí tuệ nhân tạo (AI) được cho rằng sẽ tác động thấp hơn.

Về những lợi ích lớn nhất của công nghệ mang lại cho các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam thì đại đa số ý kiến trả lời đều cho

Bảng 1. Những thành tựu, công nghệ của công nghệ sẽ tác động đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

TT	Nội dung	Vovinam thành tích cao (n = 300)			Phát triển phong trào Vovinam (n = 450)			Giảng dạy, NCKH (n = 400)		
		n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng
1	Phân tích và quản trị CSDL lớn (Bigdata).	300	100	1	450	100	1	400	100	1
2	Công nghệ thực tế ảo; thực tế tương tác tăng cường; thực tế hỗn hợp tăng cường MR.	300	100	1	450	100	1	400	100	1
3	Công nghệ sinh học, công nghệ nano...	300	100	1	450	100	1	400	100	1
4	Công nghệ đám mây (điện toán đám mây).	297	99	4	447	99.33	4	388	97	5
5	Kết nối không dây (kết nối vạn vật, kết nối với thiết bị/sản phẩm - IoT).	290	96.67	5	440	97.78	5	392	98	4
6	Trí tuệ nhân tạo (AI).	286	95.33	6	412	91.56	6	383	95.75	6
7	Công nghệ khác	0	0	7	0	0	7	0	0	7

ràng, công nghệ sẽ mang lại lợi ích tổng hòa về nhiều vấn đề, từ cải thiện nâng cao thành tích, kết quả giảng dạy, NCKH.

Bên cạnh đó, đối với lĩnh vực huấn luyện VĐV Vovinam thành tích cao (hiệu quả công tác tuyển chọn), đối với lĩnh vực phát triển phong trào Vovinam là việc tập luyện/sức khỏe cho người tập luyện môn Vovinam và đối với công tác giảng dạy, NCKH thì công tác NCKH được cho rằng công nghệ sẽ mang lại lợi ích thiết thực.

Về vấn đề thách thức lớn nhất của môn Vovinam trước các tác động của công nghệ (bảng 3) cho thấy, thách thức lớn nhất của TDTT Việt Nam trong công nghệ đó là sự thiếu hụt về kỹ năng và năng lực chuyên môn của lực lượng lao động (chiếm từ 78.89% đến 83.33% ý kiến trả lời). Từ những kết quả khảo sát nêu trên, có thể đưa ra nhận định: đây là một vấn đề không chỉ của riêng môn Vovinam ở Việt

Nam mà là khó khăn, thách thức lớn nhất của Việt Nam trong việc nắm bắt những thành tựu của công nghệ. Vì vậy Ngành Thể dục thể thao cần có chiến lược, kế hoạch cụ thể để ưu tiên lựa chọn, sử dụng những công nghệ, sản phẩm công nghệ phù hợp với điều kiện để ứng dụng trong thực tiễn hoạt động huấn luyện, đào tạo và NCKH nhằm phát triển môn Vovinam hiện nay.

2.2.2. Tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

Kết quả phỏng vấn về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam được trình bày tại bảng 4.

Từ kết quả tại bảng 4 cho thấy: vấn đề bảo mật thông tin được cho là tác động mạnh mẽ nhất của các sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực huấn luyện VĐV Vovinam thành tích cao và giảng dạy, NCKH. Đối với lĩnh vực phát triển phong trào môn Vovinam lại là người

dùng bị phụ thuộc. Điều đó cho thấy có sự khác nhau về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam. Đa phần ý kiến đánh giá mức độ tác động không mong muốn của các sản phẩm công nghệ là vấn đề bảo mật thông tin (279/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 93.00%); tiếp đến là vấn đề người dùng bị phụ thuộc vào các sản phẩm công nghệ (14/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 4.67%); trong khi đó có 2/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 0.67% lo ngại rằng các sản phẩm công nghệ sẽ gây ra tình trạng thất nghiệp.

Kết quả phỏng vấn về tầm quan trọng của

vấn đề an ninh mạng (có liên quan mật thiết với bảo mật thông tin khi triển khai ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam) được như trình bày tại bảng 5.

Từ kết quả tại bảng 5 cho thấy: đại đa số ý kiến cho rằng, trong thời đại công nghệ, các giải pháp cho vấn đề an ninh mạng chiếm vị trí đặc biệt quan trọng (chiếm từ 94.5 đến 96.67% ý kiến trả lời).

Tương đồng với ý kiến đánh giá nêu trên, khi được hỏi về vai trò của giải pháp tăng cường an ninh mạng khi triển khai ứng dụng các sản phẩm của công nghệ thì 100.00% ý

Bảng 2. Dự đoán lợi ích lớn nhất của công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

TT	Nội dung	Kết quả phỏng vấn		Xếp hạng
		n	Tỷ lệ %	
I	Vovinam thành tích cao (n = 300)			
1	Cải thiện nâng cao thành tích thi đấu của VĐV	2	0.67	4
2	Nâng cao hiệu quả công tác tuyển chọn VĐV	12	4	2
3	Nâng cao hiệu quả công tác quản lý huấn luyện VĐV	2	0.67	4
4	Tiết kiệm chi phí đầu tư trong huấn luyện VĐV	4	1.33	3
5	Tất cả những nội dung nêu trên	280	93.33	1
II	Phát triển phong trào Vovinam (n = 450)			
1	Cải thiện nâng cao phong trào/thành tích thi đấu	6	1.33	4
2	Nâng cao hiệu quả tập luyện/sức khỏe cho người tập luyện Vovinam	24	5.33	2
3	Nâng cao hiệu quả công tác quản lý phong trào	5	1.11	5
4	Tiết kiệm chi phí đầu tư trong phát triển phong trào Vovinam	8	1.78	3
5	Tất cả những nội dung nêu trên	407	90.44	1
III	Giảng dạy, NCKH (n = 400)			
1	Cải thiện nâng cao kết quả học tập/tập luyện của học sinh/sinh viên	5	1.25	5
2	Nâng cao hiệu quả NCKH	18	4.5	2
3	Nâng cao hiệu quả công tác quản lý đào tạo/NCKH	6	1.5	4
4	Tiết kiệm chi phí đầu tư cho đào tạo	8	2	3
5	Tất cả những nội dung nêu trên	363	90.75	1

Bảng 3. Thách thức lớn nhất của môn Vovinam ở Việt Nam trước các tác động của công nghệ

TT	Nội dung	Vovinam thành tích cao			Phong trào Vovinam			Giảng dạy, NCKH		
		n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng
1	Thiếu các tiêu chuẩn, quy tắc và chứng nhận công nghệ số	44	14.67	2	71	15.78	2	67	16.75	2
2	Sự thiếu hụt về kỹ năng và năng lực chuyên môn của lực lượng lao động	250	83.33	1	355	78.89	1	320	80	1
3	Không giải quyết được các vấn đề về an ninh và bảo mật dữ liệu	2	0.67	4	10	2.22	4	5	1.25	4
4	Khác	4	1.33	3	14	3.11	3	8	2	3

Bảng 4. Tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

TT	Nội dung	Vovinam thành tích cao			Phát triển phong trào Vovinam			Giảng dạy, NCKH		
		n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng
1	Vấn đề bảo mật thông tin	279	93	1	87	19.33	2	327	81.75	1
2	Người dùng bị phụ thuộc	14	4.67	2	338	75.11	1	34	8.5	2
3	Tình trạng thất nghiệp	2	0.67	4	6	1.33	4	12	3	4
4	Các tác động tiêu cực khác	5	1.67	3	19	4.22	3	27	6.75	3

Bảng 5. Tầm quan trọng của các giải pháp cho vấn đề an ninh mạng trong công nghệ phát triển môn Vovinam

TT	Nội dung	Vovinam thành tích cao			Phát triển phong trào Vovinam			Giảng dạy, NCKH		
		n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng	n	Tỷ lệ %	Xếp hạng
1	Đặc biệt quan trọng	290	96.67	1	430	95.56	1	378	94.5	1
2	Rất quan trọng	10	3.33	2	20	4.44	2	22	5.5	2
3	Quan trọng	0	0	3	0	0	3	0	0	3
4	Bình thường	0	0	3	0	0	3	0	0	3
5	Không quan trọng	0	0	3	0	0	3	0	0	3

Bảng 6. Sự thay đổi của đơn vị trong thời gian tới trước việc ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam

TT	Nội dung	Mức độ quan trọng của sự thay đổi								Điểm trung bình
		Rất quan trọng		Quan trọng		Có thể cần		Không biết		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
I	Huấn luyện VĐV Vovinam thành tích cao (n = 300)									
1	Cơ cấu lao động	9	3	288	96	2	0.67	1	0.33	4.02
2	Đội mới PPHL	58	19.33	224	74.67	11	3.67	7	2.33	4.11
3	Phương pháp quản lý	14	4.67	258	86	20	6.67	8	2.67	3.93
4	Trang thiết bị, CSVC	261	87	33	11	2	0.67	4	1.33	4.84
5	Hợp tác - phát triển	16	5.33	274	91.33	8	2.67	2	0.67	4.01
6	Công nghệ thông tin	300	100	0	0	0	0	0	0	5
II	Phát triển phong trào môn Vovinam (n = 450)									
1	Cơ cấu lao động	28	6.22	407	90.44	6	1.33	9	2	3.01
2	Phương pháp huấn luyện	79	17.56	338	75.11	21	4.67	12	2.67	3.08
3	Phương pháp quản lý	31	6.89	367	81.56	36	8	16	3.56	2.92
4	Trang thiết bị, CSVC	369	82	64	14.22	6	1.33	11	2.44	3.76
5	Hợp tác - phát triển	34	7.56	399	88.67	10	2.22	7	1.56	3.02
6	Công nghệ thông tin	450	100	0	0	0	0	0	0	4
III	Giảng dạy, NCKH (n = 400)									
1	Cơ cấu lao động	14	3.5	378	94.5	5	1.25	3	0.75	4.01
2	Đội mới PPGD/NCKH	67	16.75	308	77	15	3.75	10	2.5	4.08
3	Phương pháp quản lý	19	4.75	346	86.5	23	5.75	12	3	3.93
4	Trang thiết bị, CSVC	298	74.5	91	22.75	4	1	7	1.75	4.7
5	Hợp tác - phát triển	21	5.25	364	91	10	2.5	5	1.25	4
6	Công nghệ thông tin	400	100	0	0	0	0	0	0	5

kiến cho rằng các giải pháp an ninh mạng giữ vai trò từ rất quan trọng cho đến đặc biệt quan trọng (trong đó 96.67% ý kiến đánh giá đặc biệt quan trọng, 3.33% ý kiến đánh giá rất quan trọng).

2.2.3. Khả năng đáp ứng các thay đổi trên của đơn vị nhằm đáp ứng với yêu cầu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam

Về khả năng đáp ứng sự thay đổi của các đơn vị (bảng 6) cho thấy:

- Về cơ cấu lao động (điểm trung bình = 4.03): Có 289/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 96.33% cho rằng cần phải điều chỉnh, 10/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 3.33% cho rằng cần phải có sự đầu tư, sắp xếp mới (tuyển dụng, đào tạo bồi dưỡng...) về cơ cấu lao động.

- Về phương pháp huấn luyện (điểm trung bình = 4.11): Đa số ý kiến cho rằng cần phải điều chỉnh hoặc đầu tư mới về phương pháp huấn luyện (trong đó chiếm tỷ lệ 74.00% cho rằng cần có sự điều chỉnh về phương pháp huấn luyện; chiếm tỷ lệ 20.00% cho rằng cần ứng dụng phương pháp huấn luyện mới).

- Về phương pháp quản lý (điểm trung bình = 3.93): Tương tự như phương pháp huấn luyện, về phương pháp quản lý cũng có đa số ý kiến (chiếm tỷ lệ 87.00%) cho rằng cần có sự điều chỉnh.

- Về trang thiết bị, cơ sở vật chất (điểm trung bình = 4.77): Chiếm tỷ lệ 85.33% ý kiến cho rằng cần có sự đầu tư mới về trang thiết bị, cơ sở vật chất phục vụ công tác huấn luyện để đáp ứng yêu cầu của sự phát triển mạnh mẽ của cuộc công nghệ; ngoài ra có 10.00% ý kiến cho rằng chỉ cần có sự điều chỉnh.

- Về hợp tác - phát triển (điểm trung bình = 4.00): 92.67% ý kiến cho rằng vấn đề này cần có sự điều chỉnh, trong khi có 3.67% cho rằng có sự đầu tư mới, và 3.33% ý kiến cho rằng không cần có sự thay đổi.

- Về công nghệ thông tin (điểm trung bình = 5.00): Kết quả cho thấy, cả 300/300 ý kiến được hỏi, chiếm tỷ lệ 100.00% cho rằng cần có sự đầu tư mới về lĩnh vực CNTT (bao gồm cơ sở hạ tầng kỹ thuật CNTT cũng như nguồn

nhân lực về CNTT).

3. KẾT LUẬN

1) Hầu hết ý kiến khảo sát đều nhận thấy ý nghĩa, vai trò tác động và những thành tựu của công nghệ đến các lĩnh vực phát triển môn Vovinam hiện nay ở Việt Nam. Các thành tựu của cuộc công nghệ đều có tác động lớn đến công tác huấn luyện, quản lý VĐV Vovinam thành tích cao cũng như công tác chuyên môn. Đây là vấn đề cần hết sức quan tâm khi triển khai ứng dụng các sản phẩm của công nghệ trong công tác huấn luyện, quản lý môn Vovinam sau này.

2) Các đơn vị xác định được tầm quan trọng của cuộc công nghệ đến công tác chuyên môn, tuy nhiên đa số ý kiến cho rằng hiện nay các yếu tố, điều kiện đảm bảo, cũng như sự sẵn sàng cho cuộc công nghệ cần phải có sự điều chỉnh trong công tác chuyên môn, cũng như hỗ trợ thêm từ các nguồn đầu tư của nhà nước để có thể đáp ứng được các yêu cầu đặt ra.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Hồng Dương (2020), *Đánh giá tác động của cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư đối với phát triển thể dục thể thao*, Đề tài Khoa học công nghệ cấp Bộ, Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch.

2. Nguyễn Mạnh Tuân (2020), *Nghiên cứu giải pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý đào tạo vận động viên các đội tuyển quốc gia*, Luận án Tiến sĩ Giáo dục học, Viện Khoa học Thể dục thể thao, Hà Nội.

Nguồn bài báo: Bài báo được trích từ đề tài nghiên cứu khoa học cấp bộ: “Nghiên cứu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam trong giai đoạn hiện nay”. Đề tài KHCN cấp Bộ, Viện Khoa học Thể dục thể thao thực hiện năm 2022 - 2023.

Ngày nhận bài: 10/9/2023; **Ngày duyệt đăng:** 20/9/2023.