



Garis Panduan NewGen World Innovation Challenge (NeWIC)

Tarikh : 05 - 07 Nov. 2025

Tempat : Dewan Budi Gemilang, Kolej KEDA

1. TUJUAN

Garis panduan ini bertujuan untuk menjelaskan kaedah pelaksanaan Pertandingan NewGen World Innovation Challenge (NeWIC) sempena Karnival TVET Madani@Kolej KEDA 2025.

2. OBJEKTIF

Objektif Pertandingan NewGen World Innovation Challenge (NeWIC) adalah seperti berikut:

- 2.1 Memberi pengiktirafan kepada hasil inovasi dan bakat kemahiran tenaga pengajar dan pelajar/ pelatih;
- 2.2 Memupuk dan menyemarakkan budaya kreatif, inovatif dan kecemerlangan kemahiran di kalangan tenaga pengajar dan pelajar/ pelatih;
- 2.3 Memperkenalkan dan menyebarkan hasil inovasi yang boleh dicontohi untuk faedah bersama; dan
- 2.4 Membantu meningkatkan tahap kemahiran pelajar/ pelatih untuk bersaing ke peringkat yang lebih tinggi.

3. KATEGORI PENYERTAAN

Ketagori Pertandingan NewGen World Innovation Challenge (NeWIC) adalah terbuka berdasarkan kategori berikut:

3.1 Institusi Pengajian Tinggi (IPT) Awam dan Swasta

- Pensyarah dan pelajar

3.2 Institusi TVET Awam dan Swasta

- Tenaga pengajar dan pelajar yang masih dalam pengajian

3.3 Sekolah dan Kolej Vokasional (KV) Awam dan Swasta

- Tenaga pengajar dan pelajar yang masih dalam pengajian

4. KAEDAH PELAKSANAAN

- 4.1 Peserta akan bertanding mengikut kategori penyertaan yang telah ditetapkan sama ada Institut Pengajian Tinggi, Institusi TVET atau Sekolah.
- 4.2 Terdapat **empat (4) kategori projek inovasi** yang akan dipertandingkan:
- (i) Produk Pengguna;
 - (ii) Bahan Terbuang;
 - (iii) Pendidikan; dan
 - (iv) Elektrik/ Elektronik
- 4.3 Hasil inovasi yang dihasilkan hendaklah memberi **manfaat yang jelas** dari segi meningkatkan kualiti dan produktiviti, mempunyai *novelty* dan potensi nilai komersil serta berfaedah kepada Agensi/ Institusi masing-masing dan masyarakat.
- 4.4 Bilangan peserta dalam setiap kumpulan yang bertanding adalah **tidak melebihi lima (5) orang peserta bersama satu (1) orang penyelia** bagi setiap kategori penyertaan.
- 4.5 Penyertaan hendaklah **disahkan oleh Institut Pengajian Tinggi, Institusi TVET atau sekolah** mengikut kategori masing-masing.
- 4.6 Terdapat 3 peringkat penilaian yang akan dilaksanakan iaitu:
- Penilaian Pra Kelayakan oleh urus setia
 - Penilaian Semasa Pertandingan oleh juri/hakim
 - Penilaian Akhir Pertandingan oleh ketua juri/hakim

- 4.7 Bagi penilaian pra kelayakan, setiap penyertaan akan **disemak dan dipertimbangkan oleh Urus Setia Induk** dan keputusan kelayakan penyertaan akan dimaklumkan kepada peserta **satu (1) minggu sebelum pertandingan.**
- 4.8 Peserta yang melepasi pra kelayakan dikehendaki menyediakan **satu poster yang lengkap** berkaitan dengan projek untuk dibentangkan kepada juri/hakim semasa hari pertandingan.
- 4.9 Template poster bagi pengisian maklumat dan penerangan projek akan dibekalkan dan peserta dikehendaki **mencetak poster tersebut dalam size A1.** Poster yang lengkap hendaklah dipamerkan sepanjang pertandingan berlangsung. Segala kos cetakan adalah di bawah tanggungjawab peserta.
- 4.10 Pihak juri/hakim akan menilai dan menyenarai pendek projek terbaik bagi setiap kategori projek mengikut kategori penyertaan dan akan diangkat untuk pertimbangan dalam peringkat akhir penilaian.
- 4.11 Ketua juri/hakim akan membuat penilaian akhir projek yang telah disenarai pendek sebagai projek terbaik untuk diangkat sebagai pemenang. Segala keputusan pemenang pertandingan yang dibuat oleh ketua juri/hakim adalah muktamad.

5. KRITERIA PENILAIAN PERTANDINGAN

5.1 Kriteria yang diguna pakai dalam proses penilaian dan pemilihan pemenang adalah seperti berikut:

Bil.	Kriteria	Wajaran (%)
1.	Kefungsian i. Projek inovasi dapat berfungsi dengan baik, selamat dan lebih menjimatkan masa dan tenaga (keaslian produk terkini)	40
2.	Kebolehpasaran i. Produk mempunyai keunikan; ii. Mudah untuk kerjasama dengan industri; iii. Produk mudah untuk dihasilkan (pembuatan produk); iv. Penggunaan bahan dan peralatan yang bersesuaian; v. Mempunyai nilai pasaran yang baik (kaedah pembuktian kajian pasaran produk); vi. Kaedah pembentangan/ penyampaian menggunakan pelbagai audio visual terkini. (semasa penjurian)	40
3.	Kreativiti/ Keaslian i. Mempunyai keaslian/ keunikan rekaan; ii. Tidak meniru produk lain/ penambahbaikan melebihi 45% daripada produk asal; iii. Menggunakan kaedah yang mudah untuk dibuat dan diselenggara;	15

4.	Kekemasan <ul style="list-style-type: none"> i. Kekemasan pemasangan komponen kelihatan sempurna; ii. Peralatan tambahan mudah untuk digunakan; iii. Tiada kecacatan (seperti kesan <i>welding</i>, efek cat, gam, kesan simen dan lain-lain). 	5
----	--	---

5.2 Rujuk **Soalan Pertandingan** di **LAMPIRAN 1** dan **Skema Permarkahan** di **LAMPIRAN 2** untuk perincian/ maklumat lanjut berkaitan syarat-syarat, penilaian dan pemarkahan pertandingan.

5.3 Rujuk **Format Penilaian Pertandingan** di **LAMPIRAN 3**.

6. HADIAH

6.1 Setiap pemenang akan menerima hadiah dalam bentuk wang tunai, trofi dan sijil penghargaan. Bentuk dan nilai hadiah tertakluk kepada peruntukan sedia ada.

7. TATACARA PERMOHONAN

7.1 Permohonan untuk menyertai pertandingan akan dibuka kepada umum bermula **1 September 2025 Hingga 15 Oktober 2025**.

7.2 Keputusan peringkat pra kelayakan pertandingan akan diumumkan pada **21 Oktober 2025** menerusi laman web ()

7.3 Sebarang pertanyaan atau maklumat lanjut, sila berhubung dengan pihak Urus Setia seperti berikut:

(i) Zukarnai Daud Bin Savur Ali
(No. Tel: 04- 7205430; emel: zukarnaidaud@keda.gov.my)

(ii) Aina Nadhia Binti Muhammad Ali
(No. Tel: 04-7205430; emel: anadhia27@gmail.com)

(iii) (UTEM)

8. TARIKH PENTING

8.1 Tarikh-tarikh penting bagi Pertandingan NewGen World Innovation Challenge (NeWIC) adalah seperti berikut:

1 September 2025	Pendaftaran dibuka
15 Oktober 2025	Pendaftaran ditutup
16 – 20 Oktober 2025	Penilaian Pra Kelayakan oleh pihak Urus setia
21 Oktober 2025	Keputusan Pra Kelayakan diumumkan
5 – 7 November 2025	Hari Pertandingan

9. PINDAAN

Perkara-perkara yang dinyatakan dalam garis panduan ini boleh ditambahbaik dan dikemaskini oleh pihak Urus Setia dari semasa ke semasa.

10. TARIKH KUATKUASA

Garis Panduan ini berkuatkuasa serta merta.

Disediakan oleh:

UNIT INOVASI KOLEJ KEDA
LEMBAGA KEMAJUAN WILAYAH KEDAH (KEDA)

Kemaskini: 19 Ogos 2025

SOALAN PERTANDINGAN INOVASI

TAJUK : PRODUK INOVASI DI BAWAH EMPAT (4) KATEGORI PROJEK BERIKUT:

- (i) **PRODUK PENGGUNA;**
- (ii) **BAHAN TERBUANG;**
- (iii) **PENDIDIKAN; DAN**
- (iv) **ELEKTRIK/ ELEKTRONIK.**

1. Tugas adalah secara berkumpulan (1 tenaga pengajar dan 1 atau 2 pelajar/ pelatih semasa).
2. Peserta akan bertanding mengikut kategori penyertaan seperti berikut:
 - i. Institut Pengajian Tinggi (IPT) Awam dan Swasta
 - ii. Institusi TVET Awam dan Swasta
 - iii. Sekolah dan Kolej Vokasional (KV) Awam dan Swasta
3. Penerangan bagi setiap kategori projek pertandingan inovasi adalah seperti berikut:

BIL	KATEGORI	PENERANGAN
1	Produk Pengguna	Projek inovasi yang dicipta boleh mambantu masyarakat meningkatkan produktiviti dan memudahkan urusan seharian
2	Bahan Terbuang	Projek inovasi yang dicipta berkaitan dengan bahan terpakai dan terbuang dan dihasilkan menjadi produk yang boleh memberi manfaat dan berguna
3	Pendidikan	Projek inovasi yang dicipta boleh dijadikan Alat Bantuan Mengajar (ABM) bagi memudahkan sistem penyampaian tenaga pengajar dalam pengajaran dan pembelajaran PdP
4	Elektrik dan Elektronik	Projek inovasi yang dicipta berkaitan dengan peralatan elektrik dan elektronik

4. Peserta perlu menghasilkan produk inovasi yang bertepatan dengan kategori projek yang dipilih.
5. Peserta perlu menyediakan sinopsis kefungsiian dan lakaran teknikal bagi setiap projek yang dipertandingkan.
6. Peserta digalakkan untuk membuat pendaftaran fail harta intelek (MyIPO).

PERHATIAN:

SETIAP PROJEK YANG DIPERTANDINGKAN MESTILAH DALAM KEADAAN BENTUK SIAP SEPENUHNYA DAN DIPAMERKAN SEPANJANG PERTANDINGAN BERLANGSUNG

LAMPIRAN 2

SKEMA PEMARKAHAN PERTANDINGAN INOVASI

SKALA PEMARKAHAN:

0=Tidak Dilakukan/ Salah; 1=Tidak Memuaskan; 2= Memuaskan; 3=Sangat Memuaskan

BHGN	KRITERIA PENILAIAN	MARKAH	
1.	KEFUNGSIAN (40%)	Tandakan (/) pada ruangan Terima atau Tidak Terima bagi perkara kritikal berikut:	
		Terima	Tidak Terima
	Projek inovasi dapat berfungsi dengan baik, selamat dan lebih menjimatkan masa dan tenaga. (keaslian produk terkini)		
	<i>(*Kriteria kritikal: Markah 40 diberi sekiranya semua perkara kritikal di atas diterima dan markah 0 sekiranya terdapat 1 atau lebih perkara kritikal tidak diterima)</i>		
	Markah Bahagian 1 (40%)		
2.	KEBOLEHPASARAN (40%)	MARKAH	
	2.1 Produk mempunyai keunikan		
	2.2 Mudah untuk kerjasama dengan industri		
	2.3 Produk mudah untuk dihasilkan (pembuatan produk)		
	2.4 Penggunaan bahan dan peralatan yang bersesuaian		
	2.5 Mempunyai nilai pasaran yang baik (kaedah pembuktian kajian pasaran produk)		
	2.6 Kaedah pembentangan/ penyampaian menggunakan pelbagai audio visual terkini		
	Markah Diperolehi	/ 18	
	Markah Bahagian 2 (40%)	$\frac{\quad}{18} \times 40\% =$	
3.	KREATIVITI/ KEASLIAN (15%)	MARKAH	
	3.1 Mempunyai keaslian/ keunikan rekaan		
	3.2 Tidak meniru produk lain/ penambahbaikan produk melebihi 30% daripada produk asal		

	3.3 Menggunakan kaedah yang mudah untuk dibuat dan diselenggara	
	Markah Diperolehi	/ 9
	Markah Bahagian 3 (15%)	$\times 15\% = \underline{\hspace{1cm}}$
4.	KEKEMASAN (5%)	MARKAH
	4.1 Kekemasan pemasangan komponen kelihatan sempurna	
	4.2 Peralatan tambahan mudah untuk digunakan	
	4.3 Tiada kecacatan (seperti kesan <i>welding</i> , efek cat, gam, kesan simen dan lain-lain)	
	Markah Diperolehi	/ 9
	Markah Bahagian 4 (5%)	$\times 5\% = \underline{\hspace{1cm}}$
JUMLAH MARKAH KESELURUHAN (Bahagian 1 + Bahagian 2 + Bahagian 3 + Bahagian 4)		

LAMPIRAN 3

FORMAT PENILAIAN PERTANDINGAN

(i) Peringkat Pertama: Penilaian Pra Kelayakan oleh Pihak Urus Setia

Semua permohonan termasuk sinopsis kefungsian dan lakaran teknikal yang diterima akan dibuat tapisan di peringkat Urus Setia untuk memastikan permohonan memenuhi syarat-syarat penyertaan dan tatacara permohonan yang telah ditetapkan.

(ii) Peringkat Kedua: Penilaian Pertandingan oleh juri/hakim

Penilaian akan dilakukan pada hari pertandingan dengan melihat kepada kefungsian, kebolehpasaran, kreativiti/ keaslian dan kekemasan produk inovasi yang dihasilkan. Pada peringkat ini, pihak juri/hakim membuat penilaian dan pengesahan ke atas pematuhan kriteria penilaian yang ditetapkan.

(iii) Peringkat Ketiga: Penilaian Akhir oleh Ketua Juri/Hakim

Hasil keputusan daripada semua hakim akan diangkat untuk dipertimbangkan dan penilaian akhir akan dibuat oleh Ketua juri/hakim bagi memilih pemenang. Keputusan pertandingan adalah muktamad.