



Google Developer Student Clubs
Indonesia



Guide Book

HACKFEST 2022



Google Developer Student Clubs Indonesia

Supported by:

 Developers

Daftar Isi

| | |
|---|----|
| Daftar Isi | 1 |
| Latar Belakang | 2 |
| Apa Itu Hackfest Indonesia | 3 |
| Tema Bidang Kategori | 4 |
| Ketentuan Umum | 5 |
| Mekanisme Pendaftaran | 7 |
| Teknis Perlombaan | 9 |
| Poin Penilaian | 11 |
| Ketentuan Pitch Deck Dan Solution Video | 13 |
| Ketentuan Mentoring | 14 |

Latar Belakang

Pada tahun ini, GDSC Indonesia akan menggelar hackathon festival yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa/i di Indonesia. Kegiatan ini akan berlangsung pada pertengahan bulan Maret. Mahasiswa/i akan ditantang untuk membangun karya yang inovatif dan dapat dikembangkan sehingga menjadi solusi yang dapat memecahkan masalah. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menunjang dan mempersiapkan mahasiswa/i dalam mengikuti kompetisi tahunan dari Google yang bertajuk Google Solution Challenge 2022 atau disingkat GSC 2022. GSC akan mengundang mahasiswa/i dari seluruh dunia untuk mengembangkan solusi guna mengatasi masalah dunia yang terdapat dalam United Nations 17 SDG (Sustainable Development Goals) menggunakan satu atau beberapa teknologi dari Google. Maka dari itu peserta hackathon kali ini diharapkan sudah memiliki ide atau solusi yang sudah dibuat sebelumnya. Mahasiswa/i yang mengikuti hackathon festival Indonesia bisa mendapatkan beberapa manfaat yang tidak lain yaitu karya yang telah dibuat pada kegiatan tersebut dapat digunakan kembali untuk GSC 2022 dan mahasiswa/i juga akan mendapat masukan dari para juri profesional yang akan menilai karya-karya tersebut. Di samping itu, untuk pemenang hackathon akan mendapatkan mentoring dari para expert, sehingga bisa membantu untuk melakukan pitching saat GSC.

Apa itu HackFest Indonesia?



HackFest Indonesia adalah hackathon Indonesia di mana mahasiswa dari berbagai keterampilan dari seluruh Indonesia dapat berkumpul untuk bereksperimen dan mengembangkan perangkat lunak atau perangkat keras yang berdampak berdasarkan United Nation 17 SDGs.

TEMA

“GDSC Hackfest Indonesia”

BIDANG KATEGORI

Ide yang diusung peserta harus/wajib mengacu pada United Nations’ 17 Sustainable Development Goals, di antaranya sebagai berikut :



Ketentuan Umum

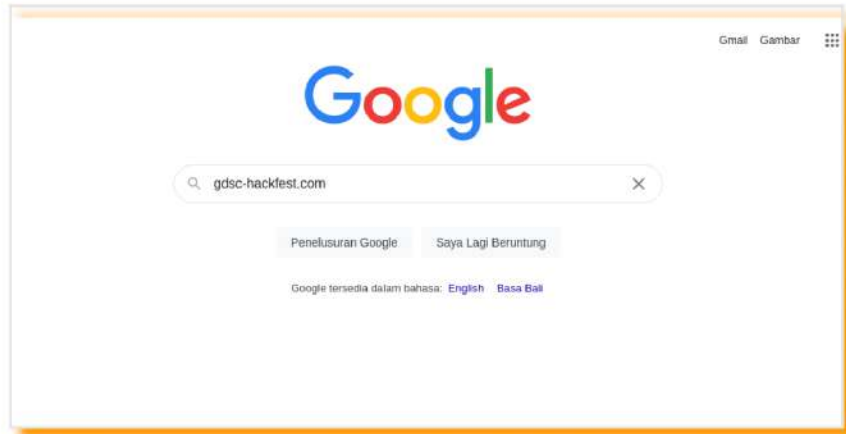
1. Peserta dapat mendaftarkan timnya dalam bentuk individu ataupun bentuk kelompok yang berjumlah hingga 4 orang (1 orang hanya boleh berada dalam 1 tim).
2. Peserta wajib dari anggota Google Developer Student Clubs (GDSC).
3. Peserta boleh berasal dari universitas atau fakultas yang berbeda.
4. Setiap tim hanya boleh mengirimkan 1 (satu) ide. Tim yang diperbolehkan mengikuti perlombaan dapat berupa :
 - Tim yang sudah memiliki ide.
 - Tim yang sudah memiliki solusi.
 - Tim untuk mengembangkan solusi.
5. Dengan mengikuti Hackathon, Peserta menjamin bahwa semua informasi yang disampaikan dalam pendaftaran adalah benar, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan.
6. Penyelenggara berhak untuk memverifikasi informasi yang terkandung dalam pendaftaran dan/atau kelayakan Peserta untuk mendaftar ke Hackathon.
7. Peserta wajib menggunakan salah satu atau lebih produk google (Android, Flutter, Firebase, Google Cloud, Tensorflow dll) sebagai solusi dari permasalahannya.
8. Peserta diberi kebebasan dalam mengembangkan aplikasi dengan menggunakan platform apapun (mobile, web, atau desktop).
9. Peserta diperbolehkan menggunakan sumber data terbuka gratis dari Google.
10. Ide aplikasi yang diajukan harus informatif, user-friendly, tidak mengandung kekerasan, SARA, atau menyinggung kelompok, komunitas, dan tidak memiliki afiliasi dengan partai politik atau tokoh tertentu.

Ketentuan Umum

11. Peserta tidak diperkenankan untuk membuat konten yang mengundang kebencian, kekerasan, pelecehan, rasisme, intoleransi seksual, agama, politik, atau konten yang eksploitatif dengan memanfaatkan atau mengorbankan pihak lain. Penyelenggara juga tidak mengizinkan konten apapun yang melanggar hukum di Indonesia.
12. Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas isi atau konten yang dibuat oleh Peserta.
13. Penyelenggara memiliki hak untuk mendiskualifikasi Peserta yang terlibat dalam perilaku tidak sportif dan perlakuan yang tidak menyenangkan kepada panitia atau peserta lain.
14. Penyelenggara memiliki hak untuk mendiskualifikasi Peserta yang melanggar Syarat dan Ketentuan yang berlaku.
15. Peserta diwajibkan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan serta ketentuan dan peraturan Hackathon ini apabila peserta lolos pada setiap rangkaian seleksi.
16. Tim yang terpilih untuk mengikuti Hackathon akan dihubungi melalui e-mail.
17. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat dalam segala aspek.
18. Peserta wajib mematuhi dan terikat oleh keputusan dewan juri

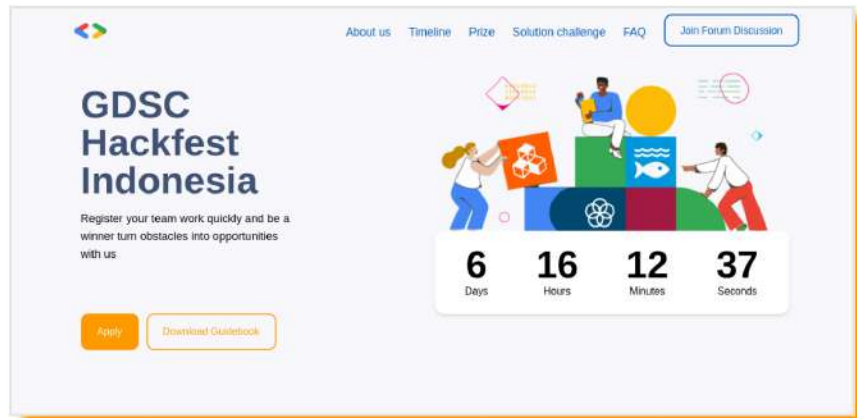
Mekanisme Pendaftaran

1



Buka Google dan masuk website
gdsc-hackfest.com

2



Klik apply untuk registrasi Team

3

1.

Isi data diri team melalui Google Form

4

Setelah mendaftar kamu bisa join ke telegram untuk mendapatkan info lebih lanjut

Teknis Perlombaan

TIME LINE



Teknis Perlombaan



Rincian

- Pendaftaran
- Peserta perlu mendaftar terlebih dahulu melalui website <https://www.gdsc-hackfest.com/>
- Penyisihan
- Mentoring
- Pitching
- Babak Final

Hal - hal lain

- Register (Nama tim, email, data peserta (1 wajib, 2-4 opsional), foto team, Screenshot form dari GSC, Screenshot bahwa jadi member GDSC dari bevy platform chapter)
- Wajib ikut technical meeting, techtalk, mentoring.
- Maksimal submit idea tgl 18 maret.
- Maksimal submit video dan solusi tanggal 24 maret

Poin Penilain

Setiap solusi akan dievaluasi pada skala 1 hingga 100 poin, dalam dua aspek: Dampak dan Teknologi.

Dampak (60 poin)

- Apakah entri tersebut menetapkan masalah atau tantangan yang jelas yang diambil dari satu atau lebih dari 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Perserikatan Bangsa-Bangsa, dan apakah entri tersebut dengan jelas menjelaskan target SDG spesifik mana yang dipecahkan oleh entri tersebut? (10 poin)
- Seberapa efektif solusi mengatasi tantangan yang diidentifikasi oleh tim? (20 poin)
- Apakah ada bukti langkah selanjutnya? Apakah tim menampilkan rencana untuk perpanjangan di masa mendatang jika mereka ingin melanjutkan? (10 poin)
- Apakah ada bukti bahwa solusi tersebut telah diuji secara menyeluruh dengan pengguna nyata? (10 poin)
- Apakah ada bukti bahwa solusi itu diulang berdasarkan umpan balik pengguna? (10 poin)

Poin Penilaian

Setiap solusi akan dievaluasi pada skala 1 hingga 100 poin, dalam dua aspek: Dampak dan Teknologi.

Teknologi (40 poin)

- Apakah solusi mengimplementasikan semua komponen teknis yang diperlukan untuk memecahkan tantangan? (10 poin)
- Apakah tim telah menjelaskan dengan jelas teknologi Google apa yang mereka gunakan, mengapa, dan menyertakan panduan tentang cara menjalankan kode mereka? (10 poin)
- Apakah demonstrasi video menunjukkan solusi yang berfungsi dan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan solusi? Apakah demonstrasi tersebut menyoroti bagaimana teknologi Google diimplementasikan, dan juga menyebutkan nilai yang diberikan teknologi tersebut kepada pengguna? (10 poin)
- Apakah tim telah membuat keputusan produk dan teknis yang efektif untuk solusi mereka? (10 poin)





Ketentuan Pitch Deck and Solution Video

Peserta diwajibkan mengumpulkan pitch deck dan solution video sebagai pemenuhan syarat pendaftaran Peserta. Berikut ini adalah ketentuan yang wajib dipatuhi Peserta:

1. Menggunakan bahasa Inggris.
2. Poin-poin yang setidaknya perlu disertakan di pitch deck dan solution video adalah:
 - Latar belakang masalah
 - Solusi yang ditawarkan
 - Teknologi yang dipakai
 - Keunggulan solusi yang ditawarkan
3. Pitch deck wajib dibuat menggunakan Google Slides dan dikumpulkan dalam bentuk link Google Slides yang bisa dilihat oleh publik.
4. Solution video wajib diunggah ke Google Drive yang dapat dilihat publik atau ke YouTube dengan mode visibility: "unlisted" dengan durasi maksimal 2 menit kemudian dengan format judul "Nama Solusi - GDSC Hackfest Indonesia 2022".

Ketentuan Mentoring

1. Terdapat mentor dari 3 jenis karakter startup digital, yaitu Hacker (dari segi teknis), Hustler (dari segi marketing), dan Hipster (dari segi produk). Masing-masing akan terwakilkan oleh 2 atau 1 orang mentor ahli.
2. 10 tim terbaik akan mendapatkan additional One-on-One Mentoring setelah pengumuman top 10.
3. Setiap tim akan mendapatkan kesempatan mentoring bersama 3 mentor dan setiap sesi maksimal adalah 15 menit sehingga setiap tim mendapat 3 x 15 menit.
4. Setiap tim akan mendapatkan feedback langsung dari masing-masing expert.
5. Mentoring dilaksanakan tanggal 27 Maret 2022 pada pukul 13:00 - 15:00.
6. Platform menggunakan breakout room zoom.

Info setelah mendaftar

1. setelah mendaftar tim wajib ikut technical meeting, tech talk, mentoring.
2. Tim bisa submit ide atau solusi sampai tanggal 18 maret dari tanggal dibukanya registrasi
3. Tim bisa submit video demo appnya sampai tanggal 25 maret
4. Untuk informasi lain kompetisi ini tidak dipungut biaya. Peserta diharapkan berhati-hati terhadap upaya penipuan dengan meminta biaya dalam bentuk apapun terkait dengan kompetisi ini.