**RULEBOOK DISCOVERY 4**



1. **DESKRIPSI**

Dalam rangka ikut serta memperkenalkan IT dan memunculkan inovasi terbaru untuk menuju era baru dalam dunia digital di Indonesia. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember mengadakan kompetisi skala nasional dengan nama **“DISCOVERY : Discover Your Creativity” (National Competition of Aplication Idea).** Sebuah perlombaan ide rancangan teknologi untuk pelajar SMA sederajat dan Umum se-Jawa dan Bali serta pengembangan teknologi untuk mahasiswa se-Indonesia yang mengangkat tema **“MODERN LIFE : HUMAN NEEDS, TECHNO MEETS” .**  Acara ini tergabung dalam rangkaian kegiatan di bulan ENCODE (Event of Computer and Technology ) 2017.

Pada tahun ini Discovery memasuki tahun keempat sehingga nama Discovery memakai kata empat di belakang namanya . Dalam Discovery 4 , peserta diberikan keleluasaan untuk berkreasi dalam membuat produk Modern Life : Free theme , sesuai sub tema yang diusung , yaitu *Smart Home Smart Manufacturing* ,*Smart Agriculture* , *Smart Transportation*, *Smart Health* ,*Smart Disaster Management.* Ide dan Produk yang diusung diharapkan dapat terwujud secara nyata di masa mendatang dan dapat diaplikasikan sehingga dapat memberikan kebermanfaatan kepada masyarakat .

Dengan berpartisipasi dalam kompetisi ini maka diharapkan mampu menumbuhkan serta memicu kreativitas dan inovasi di indonesia serta membawa Indonesia ke era baru dalam dunia digital perkembangan Internet .

1. **TEMA KOMPETISI**

“MODERN LIFE : HUMAN NEEDS, TECHNO MEETS”

1. **PERSYARATAN**
   1. **Peryaratan Peserta**
2. Peserta adalah pelajar SMA/SMK/MA, mahasiswa yang sedang menempuh program diploma atau sarjana di Perguruan Tinggi di Indonesia dan umum.
3. Peserta dapat mendaftar secara individu atau tim dengan beranggotakan maksimal 3 orang.
4. Peserta harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan memberikan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan.
5. Anggota tim diperbolehkan berasal dari Universitas atau institusi yang berbeda .
6. Jika karya yang diikutsertakan lebih dari 1, maka biaya pendaftaran juga sejumlah karya yang didaftarkan.
7. Peserta membayar uang pendaftaran sebesaar Rp. 150.000,- dan tidak melebihi batas waktu yang ditentukan

Catatan :

Tidak ada perbedaan kategori antara pelajar ataupun Mahasiswa dan umum dalam pengumpulan karya maupun final lomba.

**3.2 Persyaratan Karya**

1. Karya merupakan karya original dari peserta.
2. Karya sesuai dengan tema perlombaan. yaitu Modern Life : *Free Theme* dengan sub tema :
3. *Smart Home*
4. *Smart Manufacturing*
5. *Smart Agriculture*
6. *Smart Transportation*
7. *Smart Health*
8. *Smart Disaster Management*
9. Karya mengaplikasikan 4 aspek Modern Life yaitu: alat, konektivitas, data dan analisis.
10. Karya produk belum pernah diproduksi secara massal dan/atau diperjualbelikan.
11. Karya belum pernah memenangkan kejuaraan lomba lain, ditingkat nasional maupun internasional.
12. Karya tidak menyinggung unsur SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan), pornografi dan criminal.
13. Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta.
14. Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan peserta didiskualifikasi
15. **ALUR PENDAFTARAN**
16. **ONLINE**
    * + 1. Calon peserta mengisi username dan password yang diinginkan di website resmi www.discoveryilkom.com
        2. Calon peserta mengkonfirmasi pendaftaran melalui email yang telah diisi pada form pendaftaran.
        3. Calon peserta membayar biaya pendaftaran ke rekening:
           1. Bank BNI A/n Ainun Khofiyatin

No Rek. 0393900955

* + - * 1. Bank BRI A/n Chartin Wulan A

No Rek. 611801000177507

* + - 1. Calon peserta login ke website discovery menggunakan akun yang telah didaftarkan
      2. Calon peserta mengupload bukti pembayaran
      3. Panitia akan memvalidasi pembayaran dan calon peserta dapat mengeceknya melalui fitur “upload proposal”.
      4. Calon peserta mengisi data tim, kemudian mengupload karya tulis.

1. **OFFLINE**

Calon peserta mendatangi stand pendaftaran Discovery 4 di program Studi Sistem Informassi Universitas Jember

Calon peserta mengisi formulir yang telah disediakan dengan melampirkan fotocopy Kartu tanda Pelajar/Mahasiswa/identitas yang lainya untuk setiap anggota tim .

Calon peserta membayar biaya pendaftaran kepada panitia yang bertugas

Calon peserta mendapatkan username dan password melalui sms dari panitia untuk dapat login ke website resmi www.discoveryilkom.com

Calon peserta login dan mengisi data tim kemudian mengupload karya tulis.

1. **ALUR KOMPETISI**
2. **PENDAFTARAN (21 Agustus – 22 September 2017)**

Calon peserta melakukan pendaftaran melalui www.discoveryilkom.com sesuai dengan ketentuan . calon peserta harus memenuhi seluruh persyaratan yang telah ditetapkan .

1. **PENGUMPULAN KARYA TULIS (21 Agustus – 22 September 2017)**

Setiap tim mengajukan karya tulis berupa ide teknologi . karya tulis yang dibuat wajib mengikuti template yang disediakan panitia , karya tulis wajib mencantumkan :

* Nama ide
* Latar belakang
* Tujuan
* Fitur
* Cara pembuatan
* Cara kerja
* Rancangan desain produk

Peserta dapat menambahkan konten pendukung pemaparan ide teknologi secara mebih jelas pada karya tulisnya.

**Tata cara pengumpulan Karya Tulis :**

* Peserta mengunggah karya tulis pada slot yang telah disediakan di web [www.discoveryilkom.com](http://www.discoveryilkom.com)
* Format file berupa pdf
* Ukuran file tidak melebihi 5 MB
* Format penulisan file : [Karya Tulis]\_[Nama Tim]\_[Nama produk]\_[Asal institusi].pdf . Contoh ; Karya Tulis\_Tampan Coding\_Tobaco Control System\_Uiversitas jember
* Contoh karya tulis dapat diunduh di [www.discoveryilkom.com](http://www.discoveryilkom.com)

1. **PENGUMUMAN FINALIS (26 September 2017)**

Pengumuman 10 besar tim yang lolos ke final akan diumumkan oleh panitia melalui sosial media publikasi DISCOVERY.

1. **PRESENTASI FINAL (15 Oktober 2017)**

Finalis (10 besar) wajib melakukan presentasi karya, ide dan prototype nya di hadapan juri bertempat di gedung Soerachman Universitas jember . Sesi ini merupakan sesi terakhir dalam kompetensi ini.

**Ketentuan penjuarian final :**

* Presentasi setiap tim berlangsung dalam 15 menit sekaligus demonstrasi prototype.
* Sesi tanya jawab berlangsung maksimal 3 menit untuk setiap juri.
* Presentasi disajikan dalam bentuk power point dan dapat menambahkan media pendukung seperti video. Setiap finalis wajib mengumpulkan file presentasi kepada panitia, paling lambat H-1 penjurian final.

1. **MEKANISME PENILAIAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TAHAP PENYISIHAN (SETIAP PROPOSAL MENDAPATKAN NILAI 1-100)** | | |
| **KRITERIA** | **DESKRIPSI** | **PRESENTASE** |
| **PROJECT** | **INOVASI**  Karya atau ide yang dibuat merupakan sesuatu yang baru , yang berbeda dengan produk yang sudah ada atau banyak dikenal. | **15 %** |
| **KESESUAIAN DENGAN TEMA**  Karya atau ide sesuai dengan tem yang ditetapkan , dengan aspek Modern Life yaitu alat, konektivitas ,data dan analisis. | **10 %** |
| **MONETASI**  Karya atau ide memiliki unsur bisnis untuk dapat diterapkan kepada masyarakat | **5 %** |
| **PENULISAN** | **TATA CARA**  Penulisan menggunakan EYD yang berlaku dan tata cara penulisan yang sesuai . | **10 %** |
| **ENGINEERING CONCEPT** | **TECHNICAL UNDERSTANDING**  Peserta dapat memaparkan konsep dan implementasi tekis | **5 %** |
|  | **HADWARE EFICIENCY**  Peserta dapat memaparkan karya dan ide dalam hal mekanik dan elektrik | **5 %** |
| **NILAI ESTETIKA**  Peserta dapat memaparkan karya dan ide dengan tampilan yang menarik | **5 %** |
| **PROBLEM SOLVING** | **KEBERMANFAATAN**  Karya atau ide dapat menyelesaikan permasalahan yang nyata | **15%** |
|  | **FEASIBILITY**  Karya atau ide dapat diimplementasikan secara nyata | **15 %** |
| **SUSTAINBILITY**  Karya atau ide yang dikembangkan memberikan solusi yang berkelanjutan | **15 %** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PENJURIAN FINAL (PRESENTASI AKAN MENDAPATKAN NILAI 1-100)** | | |
| **KRITERIA** | **DESKRIPSI** | **PRESENTASE** |
| **KESESUAIAN DENGAN PROPOSAL** | Presentasi yang dilakukan harus sesuai dengan proposal yang dikumpulkan pada tahap penyisihan | **15 %** |
| **KOMUNIKASI DAN PRESENTASI** | Peserta menyampaikan ide dan karya dengan jelas . | **15 %** |
| **SESI PERTANYAAN DAN JURI** | Peserta dapat menjawab pertanyaan juri dengan jelas | **15 %** |
| **PROTOTIPE** | **KESIAPAN PROTOTIPE**  Prototipe dapat berjalan secara lancar sesuai apa yang diciptakan | **15 %** |
| **KEUNIKAN PROTOTIPE**  Kreativitas dalam pembuatan prototipe | **20 %** |
| **KEMAMPUAN PROTOTIPE**  Prototipe | **20 %** |