

PEDOMAN FINAL 2023



"Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung pembangunan Indonesia berkelanjutan"

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
LATAR BELAKANG	3
TUJUAN.....	4
DESKRIPSI KOMPETISI.....	4
TEMA KOMPETISI.....	4
PENGHARGAAN	4
PELAKSANAAN KEGIATAN.....	5
KATEGORI KOMPETISI.....	6
KETENTUAN UMUM FINAL	7
KETENTUAN KHUSUS FINAL	7
A. Kategori UX Challenge	7
B. Kategori Poster Infografis	8
C. Kategori Foto Esai	9
D. Kategori Video Kreatif.....	10
E. Kategori Bisnis TIK.....	11
F. Kategori Aplikasi Game	12

LATAR BELAKANG

Zaman terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ini dipengaruhi oleh perkembangan sains dan teknologi, di mana hanya generasi- generasi yang memiliki kemampuan dan prestasi lebih yang akan dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan. Kemampuan dan prestasi ini tidak begitu saja dimiliki oleh generasi muda begitu saja, namun dipelajari melalui proses pendidikan. Menjawab tantangan zaman, dunia pendidikan mulai mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Kampus yang pada awalnya hanya berfokus pada kegiatan menuntut ilmu, sekarang mulai diperbaharui dengan meningkatkan pembelajaran pada aspek-aspek kemampuan yang lain.

Salah satu kemampuan lain yang dituntut untuk dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan banyak dilakukan setelah disadari bahwa kemampuan berpikir kritis yang memberikan manfaat kepada mahasiswa. Hal ini memberikan dampak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis akan memiliki kemampuan untuk memecahkan setiap permasalahan yang dihadapi dengan baik. Sejalan dengan latar belakang di atas, Wardani (2008) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya mempersiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan, kritis, dan kreatif, dalam kondisi yang berwawasan nasional, regional, dan global. Mata Kuliah sains yang mengarah pada kemampuan berpikir ilmiah mengajarkan kepada mahasiswa untuk selalu siap menerima setiap permasalahan yang dihadapi dengan tenang, memecahkan permasalahan tersebut dengan baik, dan memanfaatkan hasil pemecahan masalah tersebut dalam kehidupan individu atau bagi kepentingan orang banyak.

Berdasarkan hal tersebut, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya melalui rangkaian kegiatan Dies Natalis yang ke 12 ingin mengajak mahasiswa Indonesia untuk tetap aktif , kreatif, dan inovatif dalam membangun negeri. Melalui kegiatan Kompetisi 4C National Competition diharapkan mahasiswa mampu berpartisipasi dalam mengeluarkan ide-ide yang inovatif secara daring dan kolaboratif.

TUJUAN

Melalui kompetisi ini diharapkan mahasiswa mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam :

1. Menguji suatu pendapat atau juga ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau juga pemikiran yang didasarkan pada pendapat , ide , inovasi yang diajukan.
2. Mendorong seseorang memunculkan ide-ide atau juga pemikiran baru tentang suatu permasalahan mengenai dunia
3. Membantu dalam membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data serta fakta yang terjadi di lapangan.

DESKRIPSI KOMPETISI

4C National Competition adalah kompetisi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya (FILKOM UB) dalam rangka peringatan Dies Natalis Ke-12. Kompetisi ini diperuntukkan bagi para mahasiswa Perguruan Tinggi yang ingin mengasah **kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas dan komunikasi**. Terdapat lima kategori kompetisi yang dilombakan, meliputi Kompetisi Pengembangan Aplikasi Bermain, Kompetisi Video Kreatif, Kompetisi Bisnis TIK, Kompetisi Poster Infografis, Kompetisi UX Challenges, dan Kompetisi Foto Esai.

TEMA KOMPETISI

“Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung pembangunan Indonesia berkelanjutan”

PENGHARGAAN

Total hadiah uang tunai sebesar 75 Juta. Untuk masing-masing kompetisi, Setiap Pemenang mendapatkan penghargaan berikut :

- Juara 1 : 6.500.000,- + Sertifikat + Plakat
- Juara 2 : 4.000.000,- + Sertifikat + Plakat
- Juara 3 : 2.000.000,- + Sertifikat + Plakat

Seluruh peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini akan mendapat sertifikat penghargaan dalam bentuk digital.

PELAKSANAAN KEGIATAN

- Technical Meeting (daring) : 17 November 2023
- Final dan Pengumuman Pemenang (luring) : 18 November 2023

KATEGORI KOMPETISI

- **Kompetisi Pengembangan Aplikasi Permainan**

Kompetisi perancangan aplikasi permainan yang mendorong untuk berkreasi dan berinovasi agar dapat memenuhi tujuan yang dicapai, memperlihatkan sisi mendukung pembangunan berkelanjutan serta memiliki dampak dan manfaat, sekaligus mengandung unsur menghibur dari sebuah permainan.

- **Kompetisi Video Kreatif**

Kompetisi pembuatan video pendek berupa film dokumenter, fiksi atau eksperimental yang bertema dukungan terhadap pembangunan berkelanjutan di Indonesia.

- **Kompetisi Foto Esai**

Kompetisi fotografi yang menceritakan tentang kolaborasi mahasiswa menghasilkan karya foto bercerita.

- **Kompetisi Bisnis TIK**

Kompetisi perancangan model bisnis produk TIK untuk menyelesaikan permasalahan industri dengan menerapkan metodologi di dalam suatu bisnis yang mengarah ke arah sustainable.

- **Kompetisi Poster Infografis**

Kompetisi pembuatan poster infografis dengan sub tema pembangunan berkelanjutan. mengubah informasi-informasi yang terkandung dalam topik yang telah disediakan, menjadi suatu infografis yang menarik dan komprehensif.

- **Kompetisi UX Challenges**

Kompetisi desain interaksi produk dan layanan yang berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Perancangan suatu antarmuka mendukung pengalaman pengguna yang baik dengan menggunakan metode yang sesuai agar hasil *user experience (UX)* memberikan solusi permasalahan yang mendukung pembangunan keberlanjutan.

KETENTUAN UMUM FINAL

1. **Final** diselenggarakan pada hari **Sabtu, 18 November 2023** mulai pukul **08:00 – 17:00 WIB** secara **luring** di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya Malang
2. Sehari sebelum final yaitu pada hari **Jumat, 17 November 2023** pukul **15:15 – 16:00 WIB** diadakan sesi **Technical Meeting** yang diwajibkan untuk setiap tim finalis melalui **secara daring** melalui platform **Zoom** (link akan disampaikan lebih lanjut melalui **Email dan WA ketua tim**). *Technical Meeting* ini diadakan untuk pengundian nomor urut tampil pada sesi final di setiap kategori dan sosialisasi informasi di setiap kategori.
3. Setiap tim finalis wajib menggunakan **pakaian rapi, sopan, dan bersepatu**, serta disarankan dapat mengenakan **jas almamater** kampus masing-masing.
4. Secara umum, model perlombaan di final ini adalah dengan melakukan **presentasi** berupa **slide** dengan format .ppt/.pptx. Alokasi waktu presentasi selama **10 menit** dan alokasi waktu tanya jawab dengan dewan juri selama **15 menit**. Jika waktu presentasi habis atau lebih dari 10 menit, maka akan dihentikan oleh panitia atau juri.
5. Setiap tim finalis sudah mempersiapkan diri **15 menit** sebelum jadwal presentasi yang telah ditentukan di ruang/tempat transisi.
6. **Laptop** disediakan oleh **panitia** di setiap ruangan (**kecuali** kategori **aplikasi game** yang harus membawa **laptop sendiri** dengan spesifikasi tools yang telah ditentukan pada **ketentuan khusus** kategori aplikasi game). Sedangkan untuk materi presentasi diberikan ke panitia melalui **google form** yang akan disampaikan ketika sesi **Technical Meeting**.
7. Hal-hal ataupun ketentuan yang berbeda di tiap kategori dan berbeda dari ketentuan umum, akan dijelaskan di **ketentuan khusus tiap kategori**, misalkan **kriteria, bobot penilaian, dan challenge** untuk beberapa kategori tertentu.
8. Penilaian dan keputusan dari juri **tidak dapat diganggu gugat** dengan alasan apapun.

KETENTUAN KHUSUS FINAL

A. Kategori UX Challenge

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Presentasi/Critical Thinking <ul style="list-style-type: none">• Urgensi permasalahan/signifikansi manfaat• Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer• Kesenambungan antara permasalahan, metode, dan desain solusi• Keterkaitan dengan tema 4C ("Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung pembangunan Indonesia berkelanjutan") dan SDG	30%

2	Kekompakan Tim/ Collaboration <ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi tim dalam memaparkan ide Interaksi antar anggota menunjukkan pembagian peran yang sinergis 	20%
3	Tanya Jawab/Communication <ul style="list-style-type: none"> Kualitas jawaban Argumen berdasarkan bukti empiris Menunjukkan <i>knowledge</i> dan <i>insight</i> selama pengembangan 	30%
4	Interactive Prototype/Creativity <ul style="list-style-type: none"> Kematangan dan detail prototipe Kemampuan desain solusi mengakomodasi konteks/skenario/kebutuhan <i>real</i> di lapangan 	20%

B. Kategori Poster Infografis

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Pemaparan/Presentasi <ul style="list-style-type: none"> Struktur dan sistematika penyajian serta isinya Penggunaan Bahasa Indonesia yang baku Sikap (<i>performance</i>) penyaji saat presentasi Teknis penyajiannya jelas dan menarik Ketepatan waktu 	20%
2	Kualitas dan Kreativitas <ul style="list-style-type: none"> Ide menarik dan kreatif serta sesuai dengan tema dan judul infografis. Metode analisisnya sesuai dengan kondisi data dan ditunjukkan prosesnya secara jelas <i>step-by-step</i>. Penyajian data yang relevan dan komprehensif serta komunikatif. Inovatif dan aplikatif (mampu menerjemahkan hasil analisis ke dalam bahasa yang bersifat aplikatif). Mampu menunjukkan bahwa masalah yang diselesaikan berkontribusi terhadap masyarakat dan/atau sangat dibutuhkan saat ini. Keterkaitan dengan tema 4C ("Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung pembangunan Indonesia berkelanjutan") dan SDG 	50%
3	Diskusi dan Tanya Jawab <ul style="list-style-type: none"> Tingkat pengetahuan dan pemahaman. Tingkat keluasan wawasan, khususnya terkait tema yang dikaji. Kemampuan berkomunikasi dan berargumentasi. 	30%

	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan bekerjasama dalam tim. 	
--	--	--

C. Kategori Foto Esai

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Presentasi	50%
	Nilai Esai dalam Foto (20%)	
	Kesesuaian dengan Tema (20%)	
	Keunikan Karya(10%)	
2.	Aspek Fotografi	30%
	Komposisi Gambar (20%)	
	Teknis(10%)	
3.	Tanya Jawab	20%
	Total	100%

Penjelasan kriteria penilaian kategori Foto Esai

1. Nilai Esai dalam Foto: 20%

Nilai esai dalam foto mencerminkan isi foto secara keseluruhan dan mengandung 4c Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity. Dalam suatu karya foto, orang lain (bukan ahli di bidang fotografi) dapat memahami dan mengerti dengan mudah isi yang disampaikan oleh fotografer. Selain itu hasil karya foto tersebut minimal harus memenuhi unsur What (apa), Who (siapa) dan Why (mengapa)

2. Kesesuaian dengan Tema: 20%

Tema pada Photo Essay adalah "17 poin Perkembangan berkelanjutan di Indonesia". Dalam foto yang akan dikirimkan nanti haruslah memiliki kesesuaian atau masuk kedalam tema yang ada dan mengandung 4c Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity.. Tema dapat dianggap sesuai apabila minimal 1 dari 17 poin Perkembangan berkelanjutan di Indonesia adalah tema yang diambil dalam foto.

17 poin Perkembangan Berkelanjutan di Indonesia , yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesenjangan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

3. Keunikan Karya: 10 %

Keunikan karya dapat diartikan sebagai subjek yang ada didalam foto merupakan hal yang tidak basi atau baru untuk diangkat menjadi suatu karya foto dan mengandung 4c Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity.

4. Komposisi Gambar: 20 %

Komposisi dalam fotografi memiliki arti susunan gambar dalam batasan ruang atau cara menata elemen-elemen dalam gambar yang mencakup garis, bentuk, warna, terang dan gelap. Yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan visual impact (sebuah kemampuan untuk menyampaikan perasaan yang anda inginkan untuk berekspresi dalam foto) dan mengandung 4c Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity.

5. Teknis: 10 %

Penilaian foto apakah memenuhi teknis-teknis dasar dalam fotografi melingkupi unsur-unsur dasar fotografi yakni ketajaman, sudut pandang, dan teknik pemotretan serta mengandung 4c Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity.

Penjelasan poin yang harus ada untuk Presentasi kategori Foto Esai :

1. Slide harus mencantumkan poin-poin yang dipilih peserta dari 17 poin perkembangan berkelanjutan di Indonesia yang sesuai dengan foto dan esai yang dibuat oleh peserta. 17 poin Perkembangan Berkelanjutan di Indonesia , yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesenjangan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.
2. Slide menampilkan foto beserta keterangan aperture, shutter speed, ISO, dll.
3. Slide mencantumkan nilai 4C yaitu *Critical Thinking, Collaboration, Communication* dan *Creativity* yang terdapat pada foto dan *essay* yang dibuat oleh peserta.

D. Kategori Video Kreatif

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Presentasi <ul style="list-style-type: none">• Esensi Video terkait Critical Thinking, Collaboration, Communication dan Creativity (15%)	40%

	<ul style="list-style-type: none"> Keterkaitan dengan tema 4C (“Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung pembangunan Indonesia berkelanjutan”) dan SDG(15%) Keunikan Karya (10%) 	
2	Aspek Video <ul style="list-style-type: none"> Komposisi Video (15%) Komposisi Audio (5%) Komposisi Naskah (20%) 	40%
3	Tanya Jawab/Communication <ul style="list-style-type: none"> Kualitas jawaban Argumen berdasarkan bukti empiris Menunjukkan <i>knowledge</i> dan <i>insight</i> selama pengembangan 	20%

Challenge untuk Final Video Kreatif:

Buatlah teaser untuk video Anda dengan durasi maksimal 1 menit

E. Kategori Bisnis TIK

No	Kriteria Penilaian Kategori Bisnis TIK	Bobot
1	Presentasi <ul style="list-style-type: none"> Penjelasan masalah bisnis → 10% Strategi bisnis → 10% Daya tarik/ traksi → 10% Elevator pitch → 10% Kreativitas slide → 5% Komunikasi Tim → 5% 	50%
2	Produk atau Layanan <ul style="list-style-type: none"> Orisinalitas produk atau layanan → 10% Mockup/ prototype → 10% Kreativitas → 5% Kesesuaian dengan bisnis plan → 5% 	30%
3	Tanya Jawab/Communication	20%

Challenge untuk Final Bisnis TIK:

Lakukan Competitor Analysis (minimal 3 produk/ layanan serupa)

- Identifying competitor
- On page analysis

- c. Ranking of competitor
- d. Competitor traffic analysis
- e. Benchmarking competitor

F. Kategori Aplikasi Game

Ketentuan khusus aplikasi game:

1. Permainan harus bisa dijalankan pada sebuah mesin komputasi (PC, smartphone, portable device, atau yang lainnya);
2. Aplikasi permainan yang dikembangkan boleh dijalankan di platform manapun (bebas), misal seperti Linux, Mac, Windows, Android (smartphone), Internet Browser, portable device, atau lain sebagainya;
3. Karya yang dilombakan belum pernah dipublikasikan sebelumnya baik secara komersial maupun nonkomersial, termasuk belum pernah dipublikasikan di application store atau tersedia bebas di media online;
4. Peserta boleh menggunakan teknologi manapun untuk pengembangan aplikasi permainan, seperti game engine, framework, dan model. Namun, peserta harus memiliki hak penuh terhadap teknologi-teknologi tersebut, atau pastikan teknologi yang digunakan memang tersedia secara gratis. Peserta dilarang keras menggunakan teknologi yang didapatkan secara ilegal, misal bajakan;
5. Peserta boleh menggunakan aset manapun (seperti suara, musik, atau gambar yang digunakan pada permainan). Namun, peserta harus memiliki hak penuh terhadap aset tersebut, atau pastikan aset tersebut memang tersedia secara gratis. Jika peserta menggunakan aset gratis yang sudah tersedia, peserta wajib mencantumkan sumber pengambilan pada bagian credit. Agar tidak melakukan kesalahan terkait isu hak cipta, perhatikan dengan baik lisensi setiap aset yang didapatkan: public domain, creative common (perhatikan dengan seksama apakah boleh dimodifikasi atau tidak), dan sebagainya;
6. Karya yang dilombakan tidak boleh mengandung unsur SARA;
7. Peserta harus memastikan bahwa aplikasi permainan tidak menyalahi aturan hukum yang berlaku di Indonesia;
8. Peserta wajib mempersiapkan kode sumber dari perangkat lunak apabila juri meminta untuk ditampilkan sebagai keperluan juri dalam menilai;
9. Peserta menggunakan laptop peserta untuk presentasi dan demo.

Teknis penjurian

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Presentasi/Critical Thinking <ul style="list-style-type: none"> • Urgensi permasalahan/signifikansi manfaat • Justifikasi permasalahan baik melalui data literatur maupun data primer • Kesenambungan antara permasalahan dan solusi • Keterkaitan dengan tema 4C (“Karya inovatif dan kreatif dalam mendukung 17 pembangunan Indonesia berkelanjutan”) dan SDG 	25%
2	Kekompakan Tim/ Collaboration <ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi tim dalam memaparkan ide dan solusi • Interaksi antar anggota menunjukkan pembagian peran yang sinergis • Kolaborasi antara tim dengan pembimbing 	20%
3	Tanya Jawab/Communication <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas jawaban • Argumen berdasarkan bukti empiris • Menunjukkan <i>knowledge</i> dan <i>insight</i> selama pengembangan 	20%
4	Interactive Game/Creativity <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kebaruan ide game • Estetika • Gameplay • Kemampuan solusi mengakomodasi kebutuhan dan permasalahan <i>real</i> di lapangan 	35%