1. **Agenda Kegiatan**
2. Syukuran DINAMIK

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 januari 2017

Tempat : Auditorium FPMIPA A, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Acara perhelatan Dinamik ini akan dimulai dari syukuran dinamik yang akan dilakukan pada tanggal 28 Januari 2017. Kegiatan ini dilakukan untuk mengeratkan seluruh warga, alumni juga dosen keluarga besar ilmu komputer Universitas Pendidikan Indonesia. Konten acara dalam syukuran dinamik ini adalah malam anugrah kepada warga, alumni, maupun dosen, yang sebelumnya telah dibocorkan nominasinya. Serta hiburan yang akan ditampilkan oleh setiap angkatan di Departemen Pendidikan Ilmu Komputer.

1. Lomba Desain Grafis (LDG)

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Selasa - Sabtu, 14 - 18 Maret 2017

Tempat : *Online*

**Final**

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Lomba Desain Grafis merupakan salah satu ajang kompetisi dalam rangkaian acara DINAMIK12 di bidang desain grafis. Lomba Desain Grafis adalah lomba perorangan yang mengasah kreativitas peserta dalam mendesain sebuah ilustrasi yang sesuai dengan tema, yaitu “Teknologi data dalam pendidikan Indonesia” Ilustrasi yang dibuat tidak hanya bagus tetapi juga memiliki makna. Peserta lomba diharuskan membuat desain grafis berupa ilustrasi sesuai dengan tema LDG DINAMIK12 dengan menggunakan software seperti Inkscape, GIMP, Adobe Photoshop, atau CorelDRAW. Sasaran peserta dalam lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/sederajat se-Nasional.

1. Lomba Cipta Web (LCW)

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Rabu - Sabtu, 01 - 04 Maret 2017

**Semi Final**

Hari/Tanggal : Jum’at, 07 April 2017

**Final**

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium,Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Lomba Cipta Website merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Ilmu Komputer dan Pendidikan Ilmu Komputer pada Dies Natalis Mahasiswa Komputer yang ke-12 (Dinamik 12) untuk menuangkan ide dan kreativitas ke dalam sebuah website, bertujuan untuk memberikan motivasi dan sebagai sarana belajar untuk membangun dan mengembangkan website.Pada tahun ini, LCW mengusung tema “*Technology Innovation for Smarter Indonesian Education*” untuk ketentuan website peserta. Sasaran peserta lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/sederajat se-Nasional.

1. *Olimpiade Computer* *Science* (OCS)

**Penyisihan Semi Final dan Final**

Hari/Tanggal : Jum’at, 07 April 2017

Tempat : FPMIPA C, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Olimpiade Computer Science merupakan salah satu cabang lomba dalam rangkaian acara DINAMIK 12. Pada perlombaan ini para peserta akan diuji dengan soal-soal logika matematika dan TIK dan harus diselesaikan dengan tepat dan cepat selama waktu yang ditentukan. Lomba ini bertemakan “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa/i SMA/SMK/ sederajat se-Jawa Barat.

1. *Personal Computer Assembling* (PCA)

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

**Final**

Hari/Tanggal : Sabtu, 09 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Personal Computer Assembling (PCA) merupakan lomba yang menjadi daya tarik dalam DINAMIK. Dari tahun ke tahun PCA selalu menjadi lomba favorit yang diikuti dengan ditandainya jumlah peserta yang dapat mencapai 200 peserta. Lomba ini menekankan ketelitian, kerapihan dan kecepatan dalam perakitan komponen - komponen PC. Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa/i SMA/ sederajat se-Nasional.

1. *Computer Science Programming Competition* (CSPC)

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Maret 2017

Tempat : *Online*

**Semi Final**

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Maret 2017

Tempat : *Online*

**Final**

Hari/Tanggal : Minggu, 09 April 2017

Tempat : FPMIPA C, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Computer Science Programming Contest (CSPC) adalah lomba pemrograman yang diselanggarakan di DINAMIK. Lomba ini menekankan kemampuan analisis berpikir dalam pemecahan masalah yang diberikan dalam bentuk soal yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kode program sehingga menjadi program yang efektif. Lomba ini bertemakan “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Sasaran peserta untuk lomba ini yaitu siswa - siswi SMA/SMK sederajat se-Nasional.

1. Lomba Cipta Animasi (LCA)

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Selasa- Sabtu, 14-18 Maret 2017

Tempat : *Online*

**Final**

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gedung Balai Pertemuan, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Lomba Cipta Animasi (LCA) adalah salah satu cabang lomba di DINAMIK yang kembali muncul setelah absen selama 2 tahun di perhelatan DINAMIK. Lomba ini mengkompetisikan kemampuan peserta di bidang multimedia dalam pembuatan film pendek animasi 2D bertemakan “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Peserta dibebaskan menggunakan perangkat lunak apapun dalam proses pembuatannya. Lomba ini ditujukan untuk siswa-siswi SMA/SMK sederajat se-Nasional.

1. DINAMIK Star

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Sabtu - Minggu, 01 - 02 April 2017

Tempat : FPMIPA-C, Universitas Pendidikan Indonesia

**Final**

Hari/Tanggal : Minggu, 09 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : DINAMIK Star adalah suatu acara pencarian bakat yang diadakan dalam perayaan DINAMIK (Dies Natalis Mahasiswa Ilmu Komputer) Universitas Pendidikan Indonesia. Pada tahun ini DINAMIK Star mengusung tema “Mahakarya Talenta dalam Balutan Teknologi”. Acara ini diadakan untuk semua kalangan dari TK, SD, SMP, SMA atau sederajatnya maupun kalangan mahasiswa se-Bandung Raya. Acara ini pun tidak membatasi semua bakat yang dimiliki oleh peserta. Dinamik Star ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya mahasiswa/i UPI.

1. Line Follower

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Jum’at - Sabtu, 07 - 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

**Final**

Hari/Tanggal : Minggu, 09 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Robot Line Follower merupakan sebuah ajang kompetisi balapan robot dimana robot tersebut  bergerak mengikuti garis secara otomatis, dengan track yang ditentukan. Dengan ketentuan robot dibuat oleh masing-masing peserta. Tema yang diusungkan adalah “Mahakarya Teknologi Bangsa Untuk Pendidikan Indonesia”. Sasaran kompetisi line follower ini adalah seluruh siswa-siswi tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat se-Nasional.

1. Kompetisi Jaringan

**Penyisihan**

Hari/Tanggal : Jum’at, 07 April 2017

Tempat : Ruang A Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Waktu : 08.00 – 15.00 WIB

**Semi Final dan Final**

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Waktu : 08.00 – 15.00 WIB

Deskripsi : Kompetisi Jaringan merupakan kompetisi untuk menguji kemampuan peserta dalam menghadapi kasus keamanan sistem komputer dan jaringan yang telah disiapkan. Sistem dirancang untuk mempunyai celah atau informasi tertentu yang berakibat terhadap dimungkinkannya peretasan pada sistem tersebut. Terdapat dua bidang yang di kompetisikan dalam acara ini yaitu bidang keamanan jaringan dan desain jaringan. Kompetisi Jaringan mengusung tema “sub teknologi data”. Sasaran peserta lomba ini yaitu siswa/i SMK se-Jawa Barat.

1. Talkshow Inspiratif

Hari/Tanggal : Minggu, 02 April 2017

Tempat : Gedung Achmad Sanusi, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Talkshow Inspiratif merupakan salah satu dari rangkaian acara DINAMIK 12. Acara ini tentunya menyuguhkan ilmu yang bermanfaat. Dengan bertemakan “Menyelaraskan Teknologi dan Pendidikan Yang Sesuai Dengan Syariat Islam”, pemateri akan memandu peserta untuk mengupas tuntas tema tersebut. Selanjutnya, peserta akan berdiskusi dalam sebuah talkshow inspiratif bersama beberapa orang pemateri. Acara ini terbuka untuk umum.

1. Seminar Nasional

Hari/Tanggal : Sabtu, 01 April 2017

Waktu : 08.00 – 15.00 WIB

Tempat : Gedung Achmad Sanusi, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Seminar Nasional (Semnas) merupakan suatu kegiatan pertemuan skala nasional untuk membahas, menyikapi suatu topik bahasan dan menampilkan satu atau beberapa pembicara. Seminar nasional ini memiliki tema “Penerapan teknologi ‘Big data’ Dalam Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran”. Peserta seminar yang hadir harus berpartisipasi secara aktif dan diharapakan terjadi interaksi dua arah antara pembicara dan peserta seminar.

1. Festival Teknology dan Seni (FELOSE)

Hari/Tanggal : Jum’at - Minggu, 07 - 09 April 2017

Tempat : Gymnasium, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Festival Teknology dan Seni atau disebut juga FELOSE merupakan salah satu dari rangkaian acara di DINAMIK 12 yang bertajuk unjuk karya mahasiswa/i ilmu komputer dan pendidikan ilmu computer, mahasiswa/i seJawa Barat dan kerjasama IT dengan berbagai komunitas di Bandung. FELOSE ini juga merupakan bentuk perkembangan dari pameran karya pada dinamik 11 maupun dinamik 10 yang didalamnya dibagi menjadi 2 kategori yaitu Seni murni seperti digital art, kriya, komic, ilustrasi dsb dan Teknologi seperti robot, aplikasi, game dsb. Tema yang diusungkan adalah “Mahakarya Teknologi dan Seni Indonesia”. Sasaran dari kegiatan ini adalah Mahasiswa/i se-Nasional.

1. Donor Darah

Hari/Tanggal : Sabtu, 08 April 2017

Waktu : 08.00 – 12.00 WIB

Tempat : Halaman Depan Gymnasium

Deskripsi : Donor Darah DINAMIK merupakan kegiatan sosial tahunan yang dilaksanakan bertepatan dengan DINAMIK. Pada tahun ini Donor Darah DINAMIK mengusung tema “*Blood is a gift of life”*. Donor Darah memiliki banyak manfaat antara lain dapat mengetahui golongan darah, mengurangi zat besi yang berlebih dalam tubuh, membakar kalori dalam tubuh, dapat menurunkan resiko penyakit serangan jantung bagi pendonor rutin, mencegah penuaan dini karena sel-sel darah merah diperbaharui secara berkala dan mencegah resiko kanker. Sasaran dari acara ini yaitu mahasiswa dan masyarakat umum di wilayah Universitas Pendidikan Indonesia dan sekitarnya.

1. Workshop Digitalisasi Guru

Hari/Tanggal : Jum’at - Sabtu, 07 - 09 April 2017

Waktu : 08.00 - 15.00 WIB

Tempat : Isola Resort, Universitas Pendidikan Indonesia

Deskripsi : Workshop Digitalisasi Guru merupakan suatu acara dimana beberapa guru berkumpul untuk memecahkan masalah dan mencari solusinya. Acara ini bertujuan untuk mengajarkan guru dalam menggunakan teknologi pada level 0-2. Acara ini mengusung tema “Digitalisasi Pembelajaran”. Sasaran Workshop Digitalisasi Guru adalah semua guru se-Nasional.