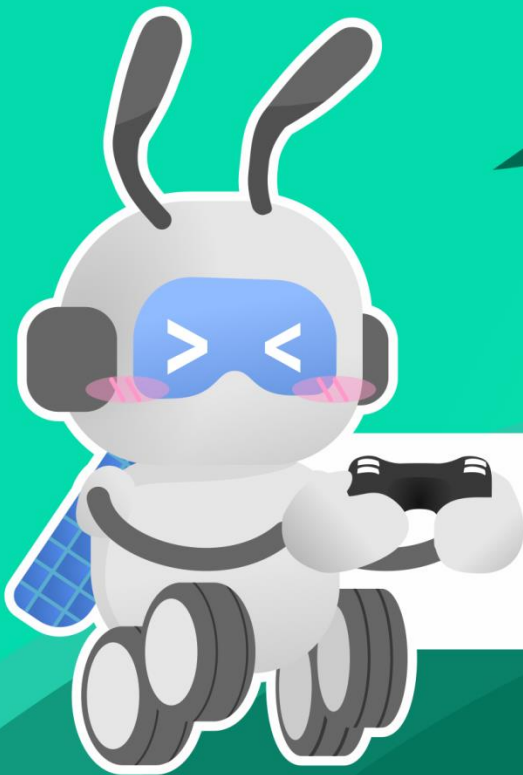




RuleBook & Buku Panduan



**Isic-Pengembangan
Aplikasi Permainan**

Tema:
***Inovasi IT dalam pembangunan
berkelanjutan untuk mempersiapkan
revolusi industri 4.0***

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
JADWAL	2
SISTEM PENILAIAN	2
Proposal	2
Video	2
Presentasi.....	2
KETENTUAN UMUM	3
PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN	4
Deskripsi.....	4
Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal	4
Syarat Penilaian Dokumen	5
Babak Final: Poster & Presentasi	6
Kriteria Penilaian	6

JADWAL

Kategori Lomba	Pendaftaran dan Penyisihan Tahap 1	Pengumuman Lolos Tahap 2	Pembuatan Prototype Tahap 2	Pengumuman Finalis	Presentasi Akhir	Pengumuman Juara
Pengembangan Aplikasi Permainan	29Maret – 14 April 2019	21 April 2019	22 April – 6 Mei 2019	11 Mei 2019	16 Mei 2019	20 Mei 2019

Nb: Perubahan Jadwal akan diinformasikan melalui [Instagram](#) dan [Website](#).

SISTEM PENILAIAN

Proposal

- a. Story : 35%
- b. Mechanics : 35%
- c. Aesthetic : 30%

Video

- a. Daya Tarik : 20%
- b. Kesesuaian dengan konsep : 20%
- c. Gambaran umum Produk (jelas / tidak) : 30%
- d. Penyampaian konsep dan ide : 30%

Presentasi

- a. Penguasaan Materi : 40%
- b. Penyampaian isi : 40%
- c. Penyajian Konteks (PPT) : 20%

KETENTUAN UMUM

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan :

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.
2. Peserta berkelompok terdiri maksimal 3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim.
3. Peserta diperbolehkan dari berbagai angkatan.
4. Peserta diperbolehkan mengikuti beberapa kategori perlombaan tetapi hanya boleh menjadi ketua tim di satu kategori lomba.
5. Pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya.
6. Yang lolos ke babak final hanya 5 tim terbaik.
7. Peserta yang terpilih (3 besar) wajib mengikuti pembinaan untuk mengikuti GEMASTIK.

Ketentuan khusus diatur untuk masing-masing lomba.

PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN

Deskripsi

Lomba pengembangan aplikasi permainan mendorong peserta untuk berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan aplikasi permainan yang mampu berjalan dengan baik untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapai, memperlihatkan sisi pendidikan, mempunyai dampak dan manfaat, sekaligus mengandung unsur hiburan (*entertainment value*) dari sebuah permainan itu sendiri.

Babak Penyisihan 1: Pengumpulan Proposal

Dokumen proposal pengembangan aplikasi permainan.

Peserta diharapkan menggunakan kreativitas untuk membuat proposal terlihat menarik dan menunjukkan bahwa karya yang akan dikerjakan mempunyaikualitas yang baik. Isi dari dokumen proposal harus memuat hal-hal berikut:

1. Nama aplikasi permainan
2. Latar belakang dan motivasi dari aplikasi permainan yang dilombakan
3. Deskripsi aplikasi permainan :
 - a) **High Concept Statement**; beberapa kalimat yang mendeskripsikan aplikasi permainan yang dikembangkan.
 - b) **Story** atau cerita dari aplikasi permainan.
 - c) **Mechanics and Players' Role**; aturan dan prosedur yang ada pada permainan. Kemudian, informasi terkait apa yang dilakukan oleh seorang/beberapa pemain pada aplikasi permainan yang dilombakan.
 - d) **Genre** (*Action, Strategy, RPG, Read World Simulation, Construction & Management, Adventure, Puzzle*, dsb).
 - e) **Competition Modes** (*Single Player, Multi-player* (kompetitif, kooperatif), dsb).
 - f) **General Summary of Progression** (level atau *story* dari aplikasi permainan).
 - g) **Target Audience**; informasi terkait siapa target pasar dari aplikasi permainan yang dikembangkan.
 - h) Peserta perlu memuat gambar-gambar *story board, screenshot, wireframe*, maupun ilustrasi visual dari aplikasi permainan yang akan dilombakan agar memudahkan dewan juri dalam menilai *Game Concept* yang diajukan. Ingat bahwa sisi **Aesthetics** merupakan hal yang penting.
 - i) Informasi lain yang membantu menjelaskan aplikasi permainan yang dikembangkan.

4. Teknologi dan sumber daya yang digunakan (untuk pengembangan dan penggunaan nantinya).
5. Tahapan rancangan dan implementasi yang dilakukan dari awal hingga aplikasi selesai dikembangkan.

Syarat Penilaian Dokumen

- Ukuran kertas: A4, dengan margin tidak boleh lebih kecil dari 3 cm di setiap sisi
- Jenis dan ukuran huruf: Times New Roman 12 pt, dengan jarak spasi *single space*.
- Dokumen diserahkan dalam satu file dengan format Adobe Acrobat (.pdf) □ Halaman sampul: ukuran, jenis huruf bebas.
- Proposal maksimal 25 halaman.

Informasi pengumpulan proposal akan dikirim ke email koordinator tim setelah melakukan registrasi. Untuk info lebih lanjut, peserta dapat menghubungi no. 085655301946 (Ari Puji'17)

Babak Penyisihan 2: Prototype & Video Presentasi

Video berisi demo aplikasi permainan yang sedang dikembangkan. Video tersebut diunggah melalui **YouTube**.

Video demo yang akan ditunjukkan **harus** memperhatikan hal-hal berikut:

1. Video menyampaikan deskripsi singkat dari aplikasi permainan yang mencakup latar belakang dan motivasi, fitur, cerita yang terkandung pada permainan, serta aturan dan prosedur yang ada pada permainan.
2. Durasi video maksimal 10 menit.
3. Video demo harus mempunyai kualitas yang bagus (480p atau 720p (HD)).
4. Video memperlihatkan nama dan logo tim yang mengembangkan.
5. Video harus menggunakan opening dari panitia.
6. File video teaser diunggah di Youtube dengan format nama : ISIC 2019 [AnimasiGM]_ [Nama tim]_[Judul Karya] (#ISIC #HIMASIF), dan mensubmit linknya di web IDLe

Peserta yang lolos tahap II diwajibkan untuk menyerahkan *Prototype* maksimal 15 halaman (termasuk lampiran), tidak termasuk halaman sampul tentang fitur utama dari game tersebut. Tidak dibatasi dalam pembuatan prototype, bebas menggunakan software, game engine dan operating system apapun. Prototype sudah bisa dimainkan dan fitur utamanya sudah bisa berjalan dengan baik. File dikumpulkan dalam format .pdf dan link pengumpulan akan diberikan kepada koordinator tim melalui email.

Babak Final: Poster & Presentasi

Tim yang lolos di babak Final wajib membuat poster ukuran A3 dan akan dipamerkan pada workshop yang diselenggarakan pada babak Final. Mengumpulkan poster kepada panitia dengan menghubungi no. 085655301946 (Ari Puji'17)

Di babak final, lima tim terbaik akan mempresentasikan hasil karya aplikasi permainan yang dikembangkan di depan dewan juri.

Kegiatan yang akan dilakukan saat babak final terdiri dari 2 hal:

1. Presentasi tentang aplikasi permainan yang dikembangkan (boleh menggunakan alat bantu presentasi ppt atau pptx).
2. Menjawab pertanyaan dan **tantangan** yang disampaikan oleh tim juri.

Kriteria Penilaian

Penilaian dari aplikasi permainan yang dikembangkan mencakup 3 elemen:

Story, **Mechanics**, dan **Aesthetics** dengan melihat dari sisi pendidikan yang diunggulkan, kreatifitas, *gameplay* menarik dan menghibur. *Gameplay* disini lebih kepada aktifitas yang dilakukan oleh pemain ketika bermain.

Tahap I :

Proposal

1. Story (Bobot: 35%)
2. Mechanics (Bobot: 35%)
3. Aesthetic (Bobot: 30%)

Tahap II :

Video + Prototype

1. Prototype (Bobot: 20%)
2. Kesesuaian dengan Konsep (Bobot: 20%)
3. Daya Tarik (Bobot: 20%)
4. Gambaran Umum Produk (Jelas/Tidak) (Bobot: 20%)
5. Penyampaian Konsep dan Ide (Bobot: 20%)

Presentasi :

1. Penguasaan Materi (Bobot: 40%)
2. Penyampaian Isi (Bobot: 40%)
3. Penyajian Konteks(PPT) (Bobot: 20%)