

# Panduan Lomba



# Penyisihan I

Versi: 10 Juni 2015

# Panduan Lomba Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK Yogyakarta, 201*5*

## Bentuk Penyisihan

Bentuk babak penyisihan I dari kategori Pengembangan Aplikasi Permainan Gemastik 8 adalah pengumpulan dokumen proposal secara online pada (http://simpan.gemastik.ugm.ac.id) dan video demo aplikasi yang diunggah di situs web YouTube, kemudian menyertakan tautannya pada dokumen proposal.

Video demo aplikasi permainan dan dokumen proposal dikirim kepada panitia sebelum batas yang ditentukan.

### Waktu Penyisihan

Batas akhir pengumpulan dokumen proposal Babak Penyisihan dari kategori Pengembangan Aplikasi Permainan dilaksanakan tanggal 10 Juli 2015 pada pukul 23.59 WIB.

#### Format Dokumen

- 1. Sistematika penulisan dokumen proposal Babak Penyisihan I:
  - a. Judul
  - b. Latar belakang
  - c. Tujuan dan Manfaat
  - d. Deskripsi Pengembangan Aplikasi Permainan
  - e. Batasan
  - f. Metode
  - g. Analisis dan Desain
  - h. Implementasi
  - i. Showcase
- 2. Maksimal lembar halaman pada proposal sejumlah 30 lembar halaman. Lembar halaman menggunakan lembar A4.

#### Format Video Demo

- 1. Memperlihatkan feature dari aplikasi permainan yang akan dikembangkan
- 2. Mencantumkan logo gemastik pada awal video
- 3. Melampirkan deskripsi singkat dari aplikasi permainan mencakup latar belakang, fitur, dan User Interface dalam dokumen proposal
- 4. Memperlihatkan logo tim yang mengembangkan aplikasi permainan tersebut
- 5. Durasi video demo maksimal 10 menit
- 6. Video demo harus memiliki kualitas bagus dan gambar harus jelas saat video diputar
- 7. Video demo diunggah di situs web YouTube dengan format : Gemastik8 Pengembangan Aplikasi Permainan [Nama tim] [Nama Aplikasi Permainan].

#### Peraturan Khusus

- 1. Setiap peserta bebas menggunakan game engine apapun
- 2. Platfrom yang digunakan bebas

# Panduan Lomba Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK Yogyakarta, 201*5*

- 3. Karya belum pernah dinyatakan sebagai finalis dalam lomba TIK sebelumnya, dan karya belum pernah mendapatkan penghargaan pada kontes lain baik lokal, nasional, maupun internasional, didukung dengan pernyataan dari Tim Pengusul.
- 4. Peserta tidak boleh menggunakan karya yang sudah di publish di khalayak umum, maksud dipublish di khalayak umum ini adalah karya yang dikirimkan belum pernah memasuki market dan belum pernah memenangkan lomba lain.
- 5. Peserta boleh menggunakan asset-asset yang bersifat free asset dan peserta harus mencantumkan publisher assetnya pada credit game.
- 6. Karya yang dilombakan tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi dan kekerasan.
- 7. Karya yang tidak memenuhi persaratan dianggap gugur.
- 8. Setiap tim hanya boleh mengajukan satu proyek aplikasi permainan.
- 9. Seorang peserta hanya bisa menjadi satu ketua dari tim yang mengikuti lomba.

### Penilaian dan Penentuan Finalis

- 1. Kriteria penilaian adalah aplikasi permainan dengan gameplay yang menarik
- 2. Video demo aplikasi permainan yang dikirimkan harus sudah mencangkup seluruh featurefeature aplikasi permainan yang ada
- 3. Aplikasi permainan dengan penyajian grafis yang baik
- 4. Aplikasi permainan dengan sifat mendidik dan sesuai dengan tema lomba Gemastik 8.
- 5. Aplikasi permainan harus Orisinil (tidak berasal dari template aplikasi permainan lain) dan kreatifitas sangat diharapkan dalam lomba ini.
- 6. Dalam video demo aplikasi permainan ini beberapa hal yang di nilai adalah:
  - a. GamePlay game
  - b. Grafis
  - c. Kecocokan tema
  - d. Kemenarikan Video

