

User Interface & User Experience (UI UX)

Lomba desain User Interface dan User Experience (UI UX) adalah lomba desain sistem/produk bertujuan kearah kenyamanan dan kemudahan user dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Para peserta lomba dituntut mendesain suatu tampilan dan experience antarmuka bagi user yang baik sehingga didapat kualitas hasil sistem/produk yang memiliki nilai UI UX yg baik.

Tingginya persaingan di bidang e-commerce menginspirasi tema yang akan diangkat untuk lomba ini yaitu “Simple and Fun Online Shopping”.

Persyaratan Peserta

- Peserta adalah mahasiswa program diploma atau sarjana di Universitas Gadjah Mada yang masih berstatus resmi sebagai mahasiswa angkatan 2013, 2014, atau 2015.
- Komposisi tim terdiri dari maksimal 3 orang mahasiswa dengan salah satu diantaranya ketua tim.
- Peserta tidak dikenakan biaya pendaftaran.
- Peserta bukan merupakan panitia C-Compiler 2017
- Peserta yang tidak memenuhi syarat diatas dinyatakan gugur.

Persyaratan Karya

- Karya desain UI UX dapat berupa website atau aplikasi.
- Karya boleh dalam bentuk prototype maupun produk jadi.
- Karya dan ide yang dikembangkan adalah orisinil dari peserta.
- Karya belum pernah memenangkan kejuaraan apa pun dan di tingkat manapun sebelumnya,

Kriteria penilaian

- Keterkaitan dengan tema lomba, yaitu : “Simple and Fun Online Shopping”
- Orisinalitas karya dan ide
- Konten proposal
- Preview desain UI UX
- Kualitas rancangan dan implementasi desain karya
- Presentasi dan tanya jawab dengan juri
- Nilai logis dan kejelasan karya
- Kekuatan desain dan metodologi pendekatan yang digunakan

Tahap dan Prosedur

- Peserta mendaftarkan timnya melalui c-compiler.mipa.ugm.ac.id dengan mengisi nama tim, data anggota tim, dan data ketua tim, dan softcopy hasil scan kartu mahasiswa.
- Peserta yang berhasil mendaftar akan mendapatkan account untuk login ke online submission sistem (sistem pengiriman deliverable lomba secara online)
- Peserta mengirimkan Proposal Desain UX dalam format PDF dan preview desain UX dalam format JPEG melalui online submission system (sistem pengiriman deliverable lomba secara online, yang dapat diakses melalui <http://c-compiler.mipa.ugm.ac.id>)
- Proposal Desain UX minimal terdiri atas lembar judul, abstraksi, daftar isi, latar belakang, tujuan, analisis desain karya yang meliputi:
 - Target pengguna: Bagian ini menguraikan deskripsi tentang gambaran calon pengguna sistem yang akan dikembangkan
 - Batasan Desain: Bagian ini menguraikan deskripsi fungsional aplikasi tersebut.
 - Skenario pengguna: Bagian ini menguraikan deskripsi naratif yang menjelaskan bagaimana pengguna menggunakan suatu sistem. Skenario berisi penjelasan tekstual yang menyajikan sudut pandang pengguna
 - Navigasi: Bagian ini menguraikan bagaimana cara yang benar bagi pengguna untuk terus mengikuti dan menemukan informasi yang relevan dalam sistem tersebut.
 - Wireframe: Bagian ini menguraikan kerangka dasar yang menampilkan informasi dan interaksi apa yang tersedia dalam website yang dibuat.
- Visual Target: Bagian ini menguraikan tentang sebuah gambar yang dan lampiran penunjang jika diperlukan
- Naskah proposal ditulis dalam font huruf Times New Roman, 11pt, 1.5 spasi, maksimum 30 halaman.

