

Deskripsi

Game Development adalah salah satu cabang kompetisi KMIPN yang diadakan oleh PENS. Game Development KMIPN ditujukan untuk seluruh mahasiswa politeknik se-Indonesia. Game Development KMIPN tidak membatasi tema sehingga para peserta dapat berkreasi sekreatif mungkin dalam permainan mereka.

Ketentuan Kompetisi Game Development KMIPN

1. Setiap peserta harus mematuhi semua peraturan kompetisi Game Development KMIPN dan ketentuan umum Game Development KMIPN.
2. Peserta adalah mahasiswa yang tercatat pada Politeknik yang bersangkutan.
3. Peserta mendaftar dalam bentuk tim dengan beranggotakan minimal 1(satu) anggota dan maksimal 3(anggota).
4. Peserta yang sudah terdaftar tidak bisa digantikan oleh orang lain.
5. Setiap tim hanya diperbolehkan mengumpulkan satu buah game.
6. Game yang diikutsertakan tidak boleh mengandung unsur SARA
7. Game yang diikutsertakan adalah karya orisinal peserta.
8. Tidak ada tema khusus untuk game yang dikompetisikan.
9. Game yang diikutsertakan belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjuarai kompetisi yang serupa.
10. Platform dibatasi untuk PC Windows dan Android.
11. Peserta diperbolehkan menggunakan library dan engine apapun.
12. Asset yang digunakan dalam game harus merupakan karya orisinal peserta atau berlisensi bebas.
13. Apabila asset yang digunakan berlisensi, maka harus dicantumkan lisensinya.
14. Jika peserta menggunakan asset berlisensi tanpa mencantumkan lisensinya, panitia berhak memberikan sanksi kepada peserta.

Tema dan Subtema

Kompetisi ini memiliki tema “Peran TIK dalam Revolusi Industri 4.0” dengan subtema sebagai berikut :

1. Maritim
2. Ekonomi dan Bisnis
3. Pembangunan
4. Kesehatan
5. Kebudayaan
6. Lingkungan

Tahapan Lomba

Tahap 1 (Proposal)

Proposal tentang game yang akan dibuat. Proposal harus memperhatikan ketentuan berikut :

1. Batas akhir pengumpulan proposal adalah ... pukul 23.55 WIB waktu server. Apabila lebih dari itu maka dianggap mengundurkan diri.
2. Proposal dikumpulkan dalam format pdf.
3. Proposal yang dibuat maksimal 25 halaman dengan mengikuti aturan penulisan Bahasa Indonesia yang baku dan benar.
4. Tidak ada aturan tertentu dalam hal format dokumen.
5. Format penamaan proposal adalah KMIPN_GD_[Nama Tim].
6. Proposal boleh direvisi sebelum batas akhir tahap ini.
7. Proposal yang dinilai adalah proposal yang terakhir diunggah.

8. Proposal dibuat semenarik mungkin dengan dan menunjukkan bahwa karya yang akan dikerjakan mempunyai kualitas yang baik,

Struktur proposal adalah sebagai berikut :

- I. Judul dan Subtema
- II. Latar Belakang
- III. Tujuan
- IV. Luaran yang Diharapkan
- V. Deskripsi Game
 - a. Konsep dasar dari permainan yang akan dibuat.
 - b. Story atau cerita dari permainan.
 - c. Gameplay dan Mechanics atau bagaimana cara bermain pada permainan, dan aturan serta prosedur yang ada pada permainan.
 - d. Genre dari permainan(RPG, Indie, RTS, FPS, Action, Puzzle, Adventure, Dll).
 - e. Level atau level – level yang ada pada permainan.
 - f. Target Audience atau target pemasaran dari permainan yang dikembangkan.
 - g. Perlu ditambahkan gambar – gambar untuk Storyboard, Screenshot, Wireframe, maupun ilustrasi dari permainan.
 - h. Informasi – informasi lain yang membantu menjelaskan permainan.
- VI. Teknologi dan Sumber Daya yang Digunakan

Pada tahap ini, diseleksi hingga mendapatkan 20 tim terbaik yang akan lolos ke tahap berikutnya.

Tahap 2 (Realisasi Game + Video)

Sebanyak 20 tim yang lolos dari tahap 1 akan melaju menuju tahap 2. Pada tahap ini, peserta diharapkan telah menyelesaikan pengembangan aplikasi permainan. Aplikasi permainan yang telah dikembangkan tidak perlu jadi 100%, namun diharapkan sudah bisa menunjukkan bahwa aplikasi permainan sudah dapat dimainkan oleh pengguna.

Pada tahap ini, terdapat 2 hal yang harus dikumpulkan, yaitu :

1. Video demo/trailer dari aplikasi permainan yang telah dikembangkan. Video tersebut diunggah melalui YouTube dengan pranala(link) disertakan.
2. Karya yang dihasilkan, yaitu:
 - a. Aplikasi permainan yang siap Install, dimainkan, dan dinilai oleh dewan juri(executable file atau sejenisnya).
 - b. Dokumen teknis yang berisi cara instalasi dan petunjuk memainkan permainan. Peserta tidak perlu menyertakan kode sumber.

Ketentuan video

Video demo yang akan ditunjukkan harus memperhatikan ketentuan berikut :

1. Video menyampaikan deskripsi singkat dari aplikasi permainan yang mencakup latar belakang, cerita, dan fitur yang terdapat dalam permainan, serta aturan dan prosedur yang ada pada permainan.
2. Video memperlihatkan permainan sedang dimainkan oleh pemain di berbagai level. Ini merupakan bagian inti dari video demo.
3. Durasi video maksimal 10 menit.
4. Kualitas dari video harus bagus (480p atau 720p).
5. Video harus mencantumkan logo KMIPN.

6. Video harus mencantumkan nama dan logo tim.
7. Video diunggah di YouTube dengan format : KMIPN GD [Nama Tim] [Nama Permainan]

Ketentuan Karya Aplikasi Permainan

Aplikasi permainan yang akan dikirim perlu memperhatikan hal berikut :

1. Pastikan file yang dikirimkan mudah di-install dan dimainkan oleh dewan juri. Artinya, dewan juri tidak mengalami kesulitan dalam menginstall dan memainkan permainan yang dikembangkan.
2. Jika peserta menggunakan perangkat keras tambahan (VR Headset, alat pendukung AR, Dll) dalam memainkan permainan yang dikembangkan, mohon hubungi panitia secepatnya untuk proses lebih lanjut.
3. Dokumen teknis tidak perlu terlalu panjang. Inti dari dokumen teknis hanyalah walkthrough atau penjelasan agar pengguna bisa menginstall dan memainkan permainan yang dikembangkan.

Tahap ini menyeleksi peserta hingga mendapatkan 10 tim terbaik.

Batas waktu 2 – 3 minggu setelah pengumuman lolos tahap 1.

Tahap 3 (Presentasi)

Di tahap ini, sepuluh tim terbaik akan mempresentasikan hasil karyanya di depan dewan juri.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Presentasi tentang aplikasi permainan yang dikembangkan kepada dewan juri.
2. Demo aplikasi permainan yang dikembangkan.
3. Menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh dewan juri.

Pada tahap ini, akan diambil 3 tim terbaik sebagai juara.

Waktu tahap 3 adalah saat acara final.

Kriteria Penilaian

Berikut adalah kriteria penilaian aplikasi permainan :

1. Keseuaian dengan tema KMIPN 2018.
2. Unsur pendidikan yang ada pada permainan, manfaat dan dampak yang bisa diberikan oleh permainan yang dikembangkan. Unsur pendidikan bisa terlihat pada Story yang ada dalam permainan. Selain itu, unsur pendidikan dapat terlihat pada core mechanic dari permainan. Contohnya permainan yang mengasah suatu kemampuan tertentu dari pemain yang kemudian bisa diimplementasikan untuk kehidupan sehari-hari (contoh: logika, permasalahan matematika, dll).
3. Kreatifitas dalam pengembangan permainan. Misalnya apabila peserta mampu melahirkan mechanic yang belum pernah diusulkan dan digunakan sebelumnya (berdasarkan pandangan dewan juri), maka peserta akan mendapat nilai bagus pada aspek ini.
4. Unsur Aesthetic (desain grafis, user interface, user experience, background music, sound effect, dll) yang baik dan menarik.
5. Gameplay yang menarik dan menghibur.
6. Kesesuaian dengan fitur – fitur yang dicantumkan pada proposal Game Development.