





Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia

CompFest 2013

CompFest App Center

Deskripsi

CompFest App Center (CAC) adalah bagian dari kompetisi CompFest 2013 yang menyalurkan aplikasi karya developer-developer pemula di Indonesia ke *application store* ternama. Tujuan dari CAC adalah mempermudah developer untuk menerbitkan aplikasinya secara global sekaligus menambah konten lokal di *application store*. CAC juga berperan sebagai sebuah simulasi *application store* bagi developer di dalam industri aplikasi *mobile*. Peserta adalah developer-developer yang ingin mendapatkan pengalaman menerbitkan aplikasi di *application store*. Melalui CAC, diharapkan semakin banyak developer lokal yang berkecimpung di industri aplikasi *mobile* dan memajukan industri aplikasi indonesia di kancah internasional.

Target *application store* antara lain Google Play (Android), Ovi Store (Nokia S40), Windows Phone Store (Windows Phone), dan Windows Store (Windows 8).

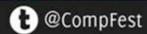
Keuntungan-keuntungan yang peserta dapatkan melalui CAC antara lain:

- 1. Penerbitan aplikasi ke application store ternama secara gratis.
- 2. Pengalaman menjadi penerbit aplikasi di industri aplikasi mobile.
- 3. Developer dan aplikasi yang diterbitkan akan dikenal pengguna secara luas.
- 4. Pengalaman mengembangkan aplikasi yang secara teknis dan kualitas layak terbit dan diterima banyak pengguna.
- 5. Kontribusi dalam menerbitkan konten lokal di industri aplikasi internasional.

Syarat dan Ketentuan

- 1. Peserta CompFest App Center adalah tim yang terdiri dari satu orang atau lebih.
- 2. Peserta harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan memberikan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan.
- 3. Peserta tidak dipungut biaya.
- 4. Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu aplikasi.
- 5. Aplikasi yang dikirim peserta adalah aplikasi tidak berbayar/gratis dan harus memenuhi ketentuan yang terdapat pada bagian konten .
- 6. Aplikasi diterbitkan ke *application store* melalui akun CompFest tetapi panitia tidak mengambil kepemilikan aplikasi. Peserta dapat membatalkan penerbitan aplikasi dengan menghubungi panitia.













Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia

Pendaftaran

- Peserta Mobile IT Solution dan EduGames Challenge tidak perlu mendaftarkan timnya lagi dan dapat langsung melakukan submisi sesuai dengan langkah-langkah yang tertera di bagian Submisi.
- 2. Pendaftar melakukan pendaftaran melalui http://compfest.web.id/competition/register
- 3. Lakukan verifikasi via email dan login di http://compfest.web.id. Lengkapi data ketua tim dan anggota tim.
- 4. Setelah melakukan verifikasi dan melengkapi data tim, peserta dapat melakukan submisi sesuai dengan langkah-langkah yang tertera di bagian **Submisi**.

Penghargaan

Jumlah unduhan setiap aplikasi akan dihitung dan penghargaan diberikan kepada peserta yang aplikasinya meraih jumlah unduhan terbanyak .

- 1. Most Downloaded Android App untuk aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak di Google Play.
- 2. Most Downloaded Nokia S40 App untuk aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak di Ovi Store.
- 3. Most Downloaded Windows Phone App untuk aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak di Windows Phone Store.
- 4. Most Downloaded Windows 8 App untuk aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak di Windows Store.
- 5. Most Valuable Team untuk peserta dengan total jumlah unduhan paling banyak dari semua aplikasi yang terbit.

Peserta yang mendapatkan penghargaan akan menerima plakat dari panitia.

Jadwal

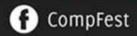
Submisi aplikasi : 29 Juli - 14 September 2013

Penghitungan jumlah unduhan
: 29 Juli - 22 September 2013 pukul 15.00

Pengumuman : 22 September 2013













Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia

Konten

1. Konten dilarang:

- a. Menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan).
- b. Mengandung material seksual eksplisit, kekerasan, pelecehan, dan penipuan.
- c. Mengandung informasi personal dan rahasia, dan properti intelektual.
- d. Mengandung kegiatan ilegal, perjudian, penggunaan alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang.
- e. Mengandung produk berbahaya yang dapat mengurangi keamanan dan membahayakan *device*.
- 2. Aplikasi yang dikirim oleh peserta harus memenuhi ketentuan teknis setiap store:
 - a. Google Play :

http://developer.android.com/distribute/googleplay/quality/core.html

b. Ovi Store

https://admin.support.publish.nokia.com/wp-content/uploads/2013/06/Nokia_Store_Content_Guidelines_v1_5.pdf

- c. Windows Phone Store:
 - http://msdn.microsoft.com/en-

us/library/windowsphone/develop/hh184840%28v=vs.105%29.aspx

d. Windows Store

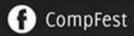
http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/jj657973.aspx

Submisi

- 1. Submisi aplikasi dilakukan melalui email (dalam bentuk lampiran) yang dikirim ke appcenter@compfest.web.id.
- 2. Format subject dari email: [Submisi]_Nama Tim_Nama Aplikasi_Nama Platform. Contoh: [Submisi]_Kucing Studio_Kalkulator Pintar_Windows Phone.
- 3. Isi email:
 - a. Android (Google Play):
 - 1. Nama aplikasi
 - 2. Deskripsi aplikasi
 - 3. Jenis aplikasi (aplikasi/permainan)
 - 4. *Promo text*, tulisan yang muncul saat pengguna mengunjungi Google Play dengan ponsel atau tablet













Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia

- 5. Video link (opsional), tautan dari YouTube berisi video penggunaan aplikasi
- b. Nokia S40 (Ovi Store):
 - 1. Nama aplikasi
 - 2. Deskripsi aplikasi
 - 3. Jenis aplikasi (aplikasi/permainan)
 - 4. Support website
- c. Windows Phone (Windows Phone Store):
 - 1. Nama aplikasi
 - 2. Deskripsi aplikasi
 - 3. Jenis aplikasi (aplikasi/permainan)
- d. Windows 8 (Windows Store):
 - 1. Nama aplikasi
 - 2. Deskripsi aplikasi
 - 3. Jenis aplikasi (aplikasi/permainan)
 - 4. App features (opsional)
 - 5. Keywords (opsional, maksimal tujuh)
 - 6. App website (opsional)

4. Isi lampiran:

- a. Android (GooglePlay):
 - 1. Paket aplikasi (.apk)
 - Screenshot berukuran minimal 320x320 piksel, maksimal 3840x3840 piksel tanpa border dengan format 24 bit PNG atau JPEG (tanpa alpha). Jumlah screenshot minimal dua.
 - 3. *Icon* berukuran 512x512 piksel dengan format 32-bit PNG dan maksimal berukuran 1024 KB.
 - 4. Feature graphic (opsional) berukuran 1024 x 500 piksel, 24 bit PNG atau JPEG (tanpa alpha). Feature graphic akan di pergunakan di header aplikasi di Google Play versi web.
 - 5. Promotional graphic (opsional) berukuran 180 x 120 piksel, 24 bit PNG atau JPEG (tanpa alpha) tanpa border. Promotional graphic akan ditampilkan bersama promo text.
- b. Nokia S40 (Ovi Store):
 - 1. Paket aplikasi (.jar)













Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia

- 2. *Screenshot* aplikasi dengan ukuran minimal 256×256 piksel, maksimal 2000×2000 piksel.
- 3. *Icon* aplikasi dengan ukuran minimal 256×256 piksel, maksimal 2000×2000 piksel.
- c. Windows Phone (Windows Phone Store):
 - 1. Paket aplikasi (.xap)
 - 2. Screenshot aplikasi berukuran 480x800, 768x1280, atau 720x1280 piksel
 - 3. Icon berukuran 300x300 piksel
 - 4. Background image (opsional) berukuran 1000x800 piksel
- d. Windows 8 (Windows Store)
 - 1. Paket aplikasi (.appx)
 - 2. *Screenshot* aplikasi berukuran minimal 1366x766 piksel. *Screenshot* berjumlah maksimal delapan.
 - 3. Store logo berukuran 50x50 piksel
 - 4. Logo berukuran 150x150 piksel
 - 5. Small logo 30x30 piksel
 - 6. Splash screen berukuran 620x300 piksel
 - 7. *Promotional images* (opsional) berukuran 414x180, 414x468, 558x756, atau 846x468. *Promotional images* berjumlah maksimal empat.
- 5. Lampiran dikompres menjadi .zip, .rar, atau .7z dengan format nama [Lampiran]_Nama Tim_Nama Aplikasi_Nama Platform. Apabila file hasil kompres lebih dari 25 MB, file dipartisi menjadi beberapa bagian per 25 MB dan dikirim dalam email berbeda (subject dan isi email sama).
- 6. Setelah peserta mengirim email submisi, dalam 1x24 jam aplikasi yang disubmisi akan muncul di bagian "App Center" pada dashboard peserta.

Contact Person

- Muhammad Banirahma Syahroni (PIC CompFest App Center) 082 160 160 016
- Email: appcenter@compfest.web.id





