



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.



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Pendaftaran

1. 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

COMPFEST
2013



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Konten

1. Konten dilarang:

- Menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan).
- Mengandung material seksual eksplisit, kekerasan, pelecehan, dan penipuan.
- Mengandung informasi personal dan rahasia, dan properti intelektual.
- Mengandung kegiatan ilegal, perjudian, penggunaan alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang.
- Mengandung produk berbahaya yang dapat mengurangi keamanan dan membahayakan *device*.

2. Aplikasi yang dikirim oleh peserta harus memenuhi ketentuan teknis setiap store:

- Google Play :
<http://developer.android.com/distribute/googleplay/quality/core.html>
- Ovi Store :
https://admin.support.publish.nokia.com/wp-content/uploads/2013/06/Nokia_Store_Content_Guidelines_v1_5.pdf
- Windows Phone Store :
<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windowsphone/develop/hh184840%28v=vs.105%29.aspx>
- Windows Store :
<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/jj657973.aspx>

Submisi

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

COMPFEST
2013



COMP FEST 2013

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)
 2. *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)

COMP FEST
2013





COMP FEST 2013

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

COMP FEST
2013