



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



CompFest 2013 EduGames Challenge

Deskripsi

EduGames Challenge merupakan kompetisi yang menantang pengembang *game* untuk berinovasi dalam membuat *game* yang mengusung tema edukasi. Tujuan dari kompetisi ini adalah menghasilkan *game-game* berkualitas yang mengandung konten edukasi dan memotivasi pemainnya untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Target platform dari *game* yang akan dikembangkan oleh peserta adalah mobile atau tablet. Pada kompetisi ini akan disediakan forum diskusi *online* dimana peserta dapat saling berinteraksi satu sama lain dan saling bertanya jika ada kesulitan. Dengan adanya forum diskusi *online* diharapkan ekosistem *developer* yang menyenangkan dapat tercipta selama kompetisi berlangsung. Selain itu akan diadakan *one-day workshop* yang bertujuan untuk membekali peserta lebih jauh dengan materi pembuatan *game* dalam platform mobile dan tablet dan berbagai bahasa pemrograman. Kompetisi ini terbuka untuk umum dan bertim dengan jumlah maksimal anggota tim adalah empat orang. Melalui kompetisi ini diharapkan pengembang *game* Indonesia dapat memberikan kontribusinya dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Kompetisi ini akan diselenggarakan atas kerjasama dengan Intel.

Hadiah dan Penghargaan

EduGames Challenge Grand Award	: Ultrabook + Uang Tunai Rp 2.000.000,00 + Sertifikat
Best Kids Education Game	: Notebook + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat
Best Math & Science Education Game	: Tablet + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat
Best Linguistic Education Game	: Tablet + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat
Best Creativity Development Game	: Tablet + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat
Best General Knowledge Game	: Tablet + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat
People's Choice Award	: Tablet + Uang Tunai Rp 1.000.000,00 + Sertifikat

COMPFEST
2013



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Syarat dan Ketentuan

- 1 Pendaftaran dibuka dari tanggal 9 Mei 2013 hingga 15 Juni 2013.
- 2 Peserta terdiri dari perorangan atau tim yang beranggotakan maksimal 4 orang.
- 3 Peserta harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap dan memberikan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan.
- 4 Peserta dapat mengirimkan lebih dari 1 ide *game* dengan mengisi formulir yang berbeda.
- 5 Peserta tidak dipungut biaya.
- 6 Ide *game* yang diajukan merupakan ide orisinal peserta dengan tidak menjiplak *game* yang sudah ada.
- 7 Ide *game* belum pernah diproduksi secara massal dan/atau diperjualbelikan.
- 8 Ide *game* belum pernah diikuti sertakan dalam kompetisi sejenis di manapun.
- 9 Jika game engine anda menggunakan HTML 5 dalam pengembangannya, maka format game yang dikumpulkan bukan WEB SITE. Game yang diterima adalah game yang menggunakan wrapper atau sejenisnya dan bisa berjalan di Tablet atau Mobile Device
- 10 Ide game yang diajukan mengacu kepada arahan ide yang diberikan
- 11 Ide *game* tidak menyinggung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).
- 12 Keputusan penilaian sepenuhnya ada di tangan juri dan tidak dapat diganggu gugat.
- 13 Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan peserta didiskualifikasi.
- 14 Peserta yang lolos final diwajibkan mengisi surat pernyataan atas syarat poin-poin diatas dan apabila di kemudian hari ditemukan ada kriteria yang tidak dipenuhi oleh peserta maka hak juara (jika berhasil menjadi juara) akan dicabut panitia, peserta pemenang wajib mengembalikan hadiah dan sertifikat yang diberikan oleh panitia.

Pendaftaran

- 1 Pendaftaran akan dibuka dari tanggal 9 Mei 2013 sampai dengan 15 Juni 2013.
- 2 Pendaftar melakukan pendaftaran melalui <http://compfest.web.id>.
- 3 Lakukan verifikasi via email dan login di <http://compfest.web.id>. Lengkapi data ketua tim dan anggota tim.
- 4 Setelah mengisi data dengan lengkap pendaftar akan mengkonfirmasi data yang diberikan, yang kemudian akan di verifikasi oleh panitia.



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Alur Kompetisi

1 Pendaftaran & Pengumpulan Ide *Game* (9 Mei 2013 - 15 Juni 2013)

Pendaftar melakukan pendaftaran dan mengumpulkan ide aplikasi yang akan dibuat melalui <http://compfest.web.id>. Peserta wajib mengumpulkan deskripsi ide dengan ketentuan :

- Nama Game maksimal 50 karakter.
- Latar Belakang Ide dijelaskan dalam bentuk paragraf maksimal 750 karakter.
- Tujuan Game dijelaskan dalam bentuk paragraph maksimal 1500 karakter.
- Periode pengumpulan 9 Mei 2013 hingga 15 Juni 2013 pukul 23.59 WIB.
- Deskripsi ide dikumpulkan melalui website CompFest.

2 Prototype Submission (29 Juni 2013)

Pada tahap ini, peserta yang telah mengumpulkan ide *game* akan mengerjakan prototype dari *game* yang sudah direncanakan sebelumnya. Peserta akan mengumpulkan versi prototype dari aplikasi yang akan dibuat melalui situs <http://compfest.web.id>. Persyaratan minimal untuk prototype adalah sebagai berikut :

- Technical : *game* dapat dimainkan pada target platform yang telah ditentukan.
- Art : minimal ada satu art untuk setiap fitur, sisanya dapat diwakili oleh dummy asset.
- Design : minimal 25% fitur sudah diimplementasikan dalam *prototype*.

3 Beta Submission (1 Juli 2013 - 3 Agustus 2013) -- update

Pada tahap ini peserta diminta untuk mengumpulkan versi beta dari *game* yang sedang dikembangkan ke email edugames@compfest.web.id . Adapun persyaratan minimal untuk beta adalah sebagai berikut :

- Technical : *game* dapat dimainkan pada target platform yang telah ditentukan.
- Art : 75% art untuk setiap fitur, sisanya dapat diwakili oleh dummy asset.
- Design : fitur sudah diimplementasikan dalam *prototype* sebanyak 80%.



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



4 Final Submission (4 Agustus 2013 - 31 Agustus 2013) -- update

Pada tahap ini peserta harus menyelesaikan *game* mereka dan mengumpulkan versi final ke email edugames@compfest.web.id. Bagi mereka yang dapat menyelesaikan tepat waktu, akan diseleksi untuk menjadi finalis dan maju ke tahap berikutnya. Persyaratan minimal untuk tahap release adalah sebagai berikut :

- Technical : *game* dapat dimainkan pada target platform yang telah ditentukan.
- Art : 100% art untuk setiap fitur.
- Design : fitur sudah diimplementasikan dalam *prototype* sebanyak 100%.
- Memenuhi persyaratan untuk disubmit ke *store* sesuai dengan target platform.

-- update

Pada tahap ini peserta juga diminta untuk mengirimkan **Overview Video** penggunaan game. Ketentuan mengenai video dapat di baca pada bagian '**Overview Video**' dibawah.

5 Final Challenge (21 September 2013 - 22 September 2013)

Final Challenge akan diadakan pada hari puncak acara CompFest 2013. Final Pitch merupakan tahapan terakhir berupa Pitching oleh finalis dihadapan para juri. Para Finalis diwajibkan mempresentasikan hasil karya mereka dengan sebaik-baiknya, dengan format memberikan penjelasan melalui slide serta mendemonstrasikan *game*. Hasil dari Final Challenge akan menentukan pemenang kompetisi EduGames Challenge.



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Mekanisme Penjurian – update

Penjurian hanya akan dilakukan di akhir. Tidak ada penjurian dari satu tahap ke tahap lainnya, dengan demikian setiap peserta bisa langsung lanjut mengerjakan gamenya setelah menyelesaikan satu tahap. Namun, setiap peserta **diwajibkan** untuk mengumpulkan aplikasinya untuk setiap tahap sebelum deadline yang ditentukan. Pengumpulan aplikasi di setiap tahap akan mendapat maksimal 100 poin jika memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Poin akan diakumulasi diakhir dan menjadi nilai tambahan saat penjurian final. Dengan demikian, **peserta yang tidak melakukan submisi** di salah satu tahap akan kehilangan poin pada tahap itu. **Namun masih tetap dapat melanjutkan kompetisi** dengan mengikuti tahap selanjutnya.

Cara Pengumpulan Game – update

Game anda dikumpulkan dalam bentuk yang sudah executable (.apk untuk android, .xap untuk windows phone, .bar/.cod untuk blackberry). Untuk tahap prototype aplikasi dikumpulkan melalui web CompFest. Selanjutnya untuk tahap **Beta Submission** dan **Final Submission** game dikumpulkan melalui email ke edugames@compfest.web.id dengan format subjek :

[BETA/FINAL] Nama Tim - Nama Game – Target Platform

Aplikasi diupload dengan di zip terlebih dahulu. Yang perlu disertakan adalah :

- Executable file
- Panduan singkat penggunaan game (format bebas, asalkan dalam format yang umum digunakan, misal : .txt, .doc, .docx)
- Keterangan target device atau device yang dipakai pada saat Development, beserta keterangan versi os yang dipakai (jika memakai emulator, cantumkan saja emulator dan versi os apa yang digunakan)
- Video demo aplikasi (khusus tahap **Final Submission**)



COMP FEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Overview Video – update

Pada tahap **Final Submission**, peserta diharuskan mengumpulkan video singkat berisi demo penggunaan aplikasi. Ketentuan mengenai video yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

- Video dapat direkam dari emulator (menggunakan screen recording misalnya, seperti <http://camstudio.org/>) ataupun device sebenarnya (menggunakan kamera).
- Video menunjukkan dengan singkat penggunaan *game* tersebut. Disarankan untuk mendemokan semua fitur yang ada pada game anda dalam video.
- Video harus memperlihatkan device yang digunakan dalam menjalankan game tersebut (misalnya memperlihatkan emulator ataupun devicenya, tidak hanya tampilan layar saja), dan juga menunjukkan saat-saat launching aplikasinya (saat meng-klik icon game dan game terbuka, bukan tiba-tiba sudah berada dalam tampilan game)



Benar



Salah

- Durasi video maksimal 5 menit.
- Kapasitas video maksimal 25 MB.
- Format video .WMV, .AVI, atau .MP4.



COMPFEST 2013

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Indonesia



Forum Kompetisi CompFest – update

Pada kompetisi ini juga akan disediakan forum yang dapat diakses di alamat competition.compfest.web.id. Peserta dapat bertanya, berdiskusi serta melihat pengumuman terbaru seputar EduGames Challenge di forum. Peserta juga dapat saling membantu jika ada peserta lain yang kesulitan terutama dalam hal teknis. Detil tentang peraturan forum dapat dibaca di forum tersebut.


Contact Person


Rama Syaliandra (PIC EduGames Challenge) - 085271236893

Email: edugames@compfest.web.id

COMPFEST
2013

➤ www.compfest.web.id

 @CompFest

 CompFest