

Codify x MacroAd
Computer Science Innovative Challenge
“ACHIEVING SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS 2030”

RULEBOOK



RULEBOOK Computer Science Innovative Challenge (CSIC) 2019

Deskripsi

Computer Science Innovative Challenge (CSIC) merupakan kompetisi program kreativitas dan inovasi mahasiswa yang diselenggarakan oleh program studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa Indonesia untuk berinovasi dan memberikan apresiasi kepada insan-insan muda penuh kreativitas yang telah berani untuk mempublikasikan ide-ide kreatif mereka kepada khalayak luas.

Tema yang diangkat pada CSIC 2019 ini adalah “Achieving the Sustainable Development Goals 2030”

1. Quality education
2. Sustainable Cities and Communities
3. Life on Land

Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran	14 September – 8 Oktober 2019
Pengumpulan Laporan	28 Oktober 2019
Pengumuman Finalis	4 November 2019
Babak Final	21 November 2019

Syarat dan Ketentuan

Ketentuan Umum

1. Peserta melakukan pendaftaran dan melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum
2. Peserta akan dinyatakan resmi terdaftar apabila telah memenuhi prosedur pendaftaran dan persyaratan peserta
3. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan dan prosedur pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur dan biaya pendaftaran tidak akan dikembalikan
4. Segala bentuk plagiarism dan tindak kecurangan tidak akan ditoleransi
5. Panitia CSIC berhak mendiskualifikasi tim yang melanggar persyaratan dan ketentuan kompetisi
6. Keputusan panitia CSIC bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat
7. Panitia dapat menambahkan atau mengubah peraturan bila diperlukan. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui email dan/atau website

Persyaratan Peserta

1. Seluruh peserta harus mematuhi ketentuan kompetisi CSIC

2. Kompetisi diselenggarakan secara berkelompok dengan anggota yang terdiri dari 2 sampai 4 orang mahasiswa/i yang sedang menempuh jenjang pendidikan strata 1 (S1) dari institusi/ perguruan tinggi yang sama
3. Peserta berasal dari institusi/ perguruan tinggi yang terdaftar pada DIKTI dan belum dinyatakan lulus selama rangkaian kompetisi berlangsung (21 November 2019)
4. Anggota tim dapat berasal dari program studi dan fakultas yang berbeda
5. Satu institusi/ perguruan tinggi dapat mendaftarkan lebih dari satu tim
6. Proposal merupakan materi penjurian utama yang harus dikumpulkan paling lambat tanggal 28 Oktober 2019
7. Finalis wajib mempresentasikan karyanya (serta prototype aplikasi) pada Babak Final pada 21 November 2019 di Universitas Multimedia Nusantara

Pendaftaran

Biaya

Biaya pendaftaran lomba adalah Rp. 150.000 /tim

Periode

14 September – 8 Oktober 2019

Syarat Pendaftaran

1. Menentukan nama tim, ketua tim, dan anggota tim
2. Ketua tim melakukan registrasi serta mengunggah bukti pembayaran melalui google form yang terdapat pada situs csic.umn.ac.id
3. Peserta merupakan mahasiswa aktif dan memiliki bukti validitas mahasiswa berupa salah satu dari:
 - i. Surat Keterangan Mahasiswa Aktif
 - ii. Screenshot riwayat akademis pada sistem informasi institusi/ perguruan tinggi yang menunjukkan status aktif peserta
4. Pada saat registrasi, ketua tim mengunggah bukti validitas mahasiswa dan bukti pembayaran dalam bentuk .zip dengan format: **CSIC2019-NamaKelompok.zip**
Contoh : CSIC2019-Abc.zip
5. Panitia akan memverifikasi bukti pembayaran maksimal 1x24 jam. Konfirmasi akan dikirimkan kepada ketua tim melalui email. Apabila tim belum diverifikasi melebihi batas maksimal 24 jam, maka tim dapat menghubungi contact person yang tertera
6. Tim yang telah diverifikasi akan dinyatakan resmi mengikuti lomba dan tidak dapat mengubah data yang telah dikumpulkan

Pembayaran

Bank Central Asia
No. Rekening : 8830972367
a.n. Alethea Suryadibrata

Tahap Pengumpulan Penyisihan

1. Panitia akan mengirimkan link google drive pada email konfirmasi
2. Tim mengunggah laporan dan prototype aplikasi melalui link google drive yang telah diberikan
3. Format penamaan file proposal: **Proposal CSIC 2019 - [Nama Tim]**
Contoh : Proposal CSIC 2019 - Abc
4. Tim yang tidak mengumpulkan laporan setelah batas pengumpulan dianggap mengundurkan diri

Tahap Final

1. Diikuti oleh 10 tim terbaik yang diambil dari babak penyisihan untuk mengikuti babak final
2. 10 tim tersebut wajib hadir pada babak final dan memaparkan hasil karyanya kepada juri
3. Peserta wajib mendemokan program/aplikasi yang telah dibangun
4. File presentasi dari aplikasi/program berisikan:
 - i. Latar belakang pembuatan aplikasi
 - ii. Tujuan dan manfaat aplikasi, serta target pengguna aplikasi
 - iii. Inovasi yang diberikan ke dalam aplikasi

Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian tema
2. Fitur Aplikasi
3. Fungsionalitas
4. Tampilan Antarmuka
5. Inovasi dan kreativitas
6. Presentasi

Contact Person

- Alethea Suryadibrata 021-5422 0808 (3312)
- Kevin Christian ID Line: kevinchris1166

Frequently Asked Questions (FAQ)

1. Siapa saja yang dapat mengikuti kompetisi ini?
Seluruh mahasiswa aktif strata satu dari institusi/ perguruan tinggi yang terdaftar secara resmi di Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi
2. Dimana kompetisi ini akan diselenggarakan?
Babak Final akan diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 22 Oktober 2019. Sedangkan tahap lainnya dilaksanakan secara offsite (tidak ada lokasi fisik kompetisi)
3. Apa saja platform yang digunakan dalam kompetisi ini?
Platform yang digunakan bebas, seperti web, mobile maupun desktop, selama aplikasi yang dibuat sesuai dengan tema kompetisi ini.

4. Berapa jumlah tim yang akan mengikuti babak final?
10 tim terbaik akan mengikuti babak final

5. Apakah ada akomodasi yang disediakan bagi para finalis?
Panitia tidak menyediakan akomodasi bagi para finalis