

KETENTUAN LOMBA PEMROGRAMAN MOBILE INDONERIS 2023

TEMA:

“Use of Technology for Society in the technopreneurship”

DESKRIPSI TEMA:

Saat ini penggunaan teknologi dalam pemanfaatan untuk sektor technopreneur sudah mulai digunakan. Technopreneurship merupakan tren yang sekarang sedang banyak digunakan khususnya bagi masyarakat Indonesia. Banyak usahawan baru yang muncul dari memanfaatkan teknologi. Tren promosi berbasis teknologi sudah menjadi keseharian saat ini sehingga bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat Indonesia.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA

- 1 Peserta registrasi di google form : s.id/indoneris23
2. Peserta mengisi form beserta lampiran-lampiran (Foto KTM, bukti pembayaran dan karya)
3. Karya di upload di Google drive peserta
4. Peserta mengisi form beserta lampiran-lampiran (Foto KTM, Bukti pembayaran, link google drive yang dilombakan)

TIME LINE INDENERIS IT COMPETITION

1. Pendaftaran dan pengumpulan karya : 10 Oktober – 24 November 2023
2. Penjurian : 25-27 November 2023
3. Pengumuman hasil lomba : 28 November 2023

SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA PEMROGRAMAN MOBILE

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran Rp 150.000 (Seratus lima puluh ribu rupiah)

Pembayaran Via Rekening Muamalat

Bank Muamalat

Gustin Setyaningsih

No.Rek 5410075610

3. Tema Aplikasi “**Pemanfaatan Teknologi dan Informasi Bagi Masyarakat di era Technopreneurship**”
4. Aplikasi merupakan karya orisinal serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta
5. Aplikasi tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi
6. Aplikasi mobile yang dimaksud yaitu Android/iOS
7. Jumlah peserta dalam 1 tim maksimal anggota 3 orang peserta
8. Bahasa pemrograman yang digunakan bebas
9. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan aplikasi untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh acara **INDONERIS**
10. Penjelasan Aplikasi yang dibuat dalam bentuk video rekaman.

KRITERIA PENILAIAN

1. Orininalitas
2. User Interface
3. Keunikan
4. Manfaat Aplikasi
5. Fitur Aplikasi

NO	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Orisinalitas	Karya merupakan karya orsinil serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.	10%
2	User Interface	Tampilan Interface	15%
3	Keunikan	Aplikasi Unik, melatar belakang terciptanya sebuah karya	20%
4	Manfaat Aplikasi	Kebermanfaatan aplikasi bagi masyarakat	35%
5	Fitur-Fitur	Fitur Pada Aplikasi yang dibuat	20%

NOMINASI JUARA PEMROGRAMAN MOBILE

· Pemrograman Mobile Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

*(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)*