

KETENTUAN LOMBA PEMROGRAMAN MOBILE INDONERIS 2024

TEMA:

“Use of Technology To Support Continuing Education”

DESKRIPSI TEMA:

Dalam era digital ini, teknologi telah menjadi elemen kunci dalam mendukung pembelajaran berkelanjutan. Lomba ini bertujuan untuk menggali ide-ide inovatif dan praktis dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan bagi semua kalangan.

Peserta diharapkan dapat mengembangkan konsep, strategi, atau proyek yang memanfaatkan teknologi—seperti aplikasi mobile, platform online, AI, atau alat digital lainnya—untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, baik di tingkat pendidikan formal maupun non-formal.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA

- 1 Peserta registrasi di google form : s.id/indoneris24
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 : 1 September – 24 November 2024
2. Penjurian : 25-27 November 2024
3. Pengumuman hasil lomba : 28 November 2024

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 **“Use of Technology To Support Continuing Education”**
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. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia INDONERIS
2. Animation Competition yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

NO	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Orisinalitas	Karya merupakan karya orisinal serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar <u>hak cipta</u>	10%
2	User Interface	Tampilan Interface	15%
3	Keunikan	Aplikasi Unik, melatar belakangi 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)*