

## Petunjuk Teknis Lomba Cipta Games di "Olimpiade TIK Nasional"



### KEY POINTS

- 1 Petunjuk Teknis Lomba Cipta Apps/Games
- 2 Kategori penilaian dan pemenang

Berikut adalah Petunjuk Teknis Lomba Cipta Apps/Games dalam rangkaian Olimpiade Teknologi Informasi & Komunikasi Nasional yang akan diadakan pada 17 - 19 November 2018 di Denpasar, Bali.

Olimpiade ini diselenggarakan oleh Ikatan Guru TIK PGRI, dan Lomba Cipta Apps/Games dikoordinir oleh tim Clevio Coder Camp, lembaga kursus programming untuk anak dan keluarga.

Untuk penjelasan lebih jauh mengenai Lomba Cipta Games ini, silakan hubungi:

PIC Event Manager : Clevio Coder Camp, [clev.io](http://clev.io)  
Contact Person : Aris Fadillah  
Telepon/WhatsApp : 0812 1202 2628  
E-mail : [camp@clevio.co](mailto:camp@clevio.co)

*” Mari kita semua belajar menguasai teknologi bukan sebagai pengguna tapi sebagai penciptanya.*

**Founder CLevio Aranggi Soemardjan**

### A. Tujuan Lomba

Memotivasi siswa-siswi berinovasi menciptakan perangkat lunak, terutama dalam bidang pembuatan aplikasi dan game, yang dapat memberikan MANFAAT bagi dunia mereka, yaitu termasuk dunia sekolah mereka, dunia bermain mereka dan dunia lingkungan masyarakat sekitar mereka.

Ada 2 kelompok tingkatan sekolah dalam Lomba:

1. Tingkat SD dan sederajat (*Kids*)
2. Tingkat SMP dan SMA/K sederajat (*Teens*)


Kategori Lomba Cipta App/Game:

- Kategori Lomba Software Apps: dengan membuat software. Software bisa di media platform apapun (Tablet/ HP / dll.)
- Kategori Lomba Software Game: dengan membuat software game. Software bisa di media platform apapun (Tablet/ HP/ Laptop/ Desktop/ Web/ dll.)

*” Belajar menulis program memperluas daya pikir, membantu anak berpikir lebih baik, menciptakan cara berpikir yang berguna di semua medan.*

**BILL GATES**

 PT Clevio  
Bukit Golf Cibubur  
Riverside 1, Blok A7/25  
Gunung Putri  
Kab. Bogor 16963

 0812 12 860 444  
 [camp@clevio.co](mailto:camp@clevio.co)  
 [www.clevio.co](http://www.clevio.co)

## B. Kategori Juara

1. Kategori Software Apps/Games:
  - Juara 1, 2, 3 SD (*kids*)
  - Juara 1,2, 3 SMP dan SMA/K sederajat. (*teens*)

## C. Penilaian Lomba

- **Lomba Software App/Game.** Dasar penilaiannya:
  - **Orisinal:** Berapa orisinal software yang dibuat team peserta sendiri? Apakah 100% orisinal? Apakah mengembangkan inspirasi sumber lain? Apakah sekedar meniru sumber lain? (mempunyai ciri khas , menghindari *copy-paste* karya orang lain, menghadirkan sesuatu yang baru)
  - **Manfaat:** Berapa besar manfaat positif dari software apps/games ini bagi pemirsa dan orang lain?
    - nilai edukatif : mengajarkan sesuatu dan mendidik
    - nilai manusiawi : mengajarkan kebaikan
    - nilai sosial : membantu masyarakat
    - nilai inspirasi positif : memberi ide yang baik
  - **Menyenangkan:** Berapa menyenangkan software app/game ini? Berapa penasaran bagi pemain untuk menguasainya? (nilai hiburan, plot tantangan, konteks cerita, karakter)
  - **Kualitas operasi software:** Sebaik apa software app/game ini berjalan? Seberapa halus animasinya? Apakah 100% selesai? Apakah masih ada *error*?
  - **Komposisi Design:** Seberapa bagus perpaduan warna, bentuk, tulisan, gambar, dan suara app/game karya peserta lomba?

## D. Ketentuan Peserta & Lomba

1. Terbuka bagi siswa SD, SMP dan SMA/K atau sederajat.
2. Setiap peserta yang sudah konfirmasi daftar menjadi peserta Lomba Cipta App/Game akan dikirimkan link YouTube workshop online.
3. Pemrograman game harus dilakukan didalam lomba, asset (gambar, suara, karakter) boleh disiapkan sebelum lomba tanpa melanggar hak cipta orang lain.  
Tips : Boleh gunakan royalty free images, atau royalty free music seperti : istockphoto.com dan bensound.com
4. Jika ada pertanyaan mengenai pendaftaran lomba, silakan hubungi 08 124 124 3883 (Daniel)
5. Para peserta di harapkan hadir pada hari **Minggu 18 November 2018 pukul 7:00 pagi** untuk mempersiapkan perlengkapan lomba. Harap hadir tepat waktu, tidak ada dispensasi/kompensasi keterlambatan peserta.
6. Lomba akan dimulai hari **Minggu 18 November pukul 8:00 – 12.00 siang**.
7. Penilaian akan di mulai pukul **12.00 siang** dan Pengumuman pemenang di umumkan pukul **15.00 sore**.
8. Peserta membawa perlengkapan dibawah ini:

- a. Laptop/gadget yang perlu mereka gunakan untuk menciptakan app/game mereka beserta chargernya.
- b. Software apapun yang bisa mereka gunakan untuk mencipta permainan digital (games) atau aplikasi. **BEBAS MENGGUNAKAN SOFTWARE APAPUN** dengan bahasa komputer apapun, platform media digital apapun, baik off-line maupun on-line. Boleh menggunakan software programming atau non-programming (bahkan non-game programming software seperti Excel dan Power Point pun bisa digunakan untuk mencipta game).
- c. Meja lipat kecil (untuk duduk lesehan).
- d. Kertas dan alat tulis. (jika perlu).
- e. Kabel roll.
- f. Internet connection.
- g. Konsumsi & obat pribadi (jika perlu).

### **E. Susunan Acara Lomba Cipta Games**

<b>Minggu, 18 November 2018</b>	<b>Kegiatan</b>
07.00 - 07.45	Registrasi, install, persiapan Lomba
07.45 - 08.00	Pembukaan dan Arahan Lomba Membuat App/Games
08.00 - 12.00	Lomba Cipta App/Games
12.00 - 15.00	Penilaian Juri
15.00 - selesai	Pengumuman Pemenang