

LEMBAR FAKTA



Ajang Lomba Karya Cipta Kreativitas dan Inovasi di Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Berskala Nasional-

Indonesia ICT Award 2010 (INAICTA 2010) adalah acara akbar berskala nasional yang diselenggarakan komunitas teknologi informasi dan komunikasi di tanah air, dengan dukungan penuh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, yang bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap karya-karya terbaik di bidang telematika kreasi anak bangsa

Membangun Kreatifitas Digital Untuk Kemakmuran Bangsa

Tahun 2010 ini sudah saatnya karya-karya kreatif digital anak bangsa dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi yang mendukung Pembangunan Nasional untuk kemakmuran bangsa. Maka dengan tagline "**Membangun Kreativitas Digital Untuk Kemakmuran Bangsa**" diharapkan karya-karya yang lahir dari ajang lomba ini akan mampu menumbuhkan industri kreatif digital lokal yang mampu bersaing di kancah Internasional.

INAICTA 2010

Dengan tetap konsisten menargetkan peserta dari kalangan pelajar/mahasiswa, perusahaan dan institusi pendidikan, ajang lomba cipta kreativitas dan inovasi INAICTA 2010 ini menggunakan aturan dan kriteria dengan standar internasional. Hal ini sekaligus mempersiapkan pelaku ICT lokal untuk menghadapi kompetisi global. Pemenang lomba ini juga akan diberi kesempatan untuk mewakili Indonesia di ajang regional dan internasional, seperti Asia Pacific ICT Award (APICTA) dan World Summit Award (WSA).

Berikut ini adalah berbagai kategori yang akan diperlombakan dalam INAICTA 2010

A. Professional

1. e-Government

Semua karya berupa produk TIK yang dapat memberikan nilai tambah pada berbagai bentuk jasa pelayanan publik dan proses internal administrasi pemerintahan. Nilai tambah tersebut hendaknya bisa terukur, antara lain pada peningkatan efisiensi, efektifitas, dan transparansi.

2. E-Business for Enterprise

Semua karya inovasi yang berupa TIK yang ditujukan untuk memudahkan operasional dan pencapaian Tujuan dan Strategi Perusahaan. Contoh aplikasi : *Office Automation, ERP, Supply Chain Management, Hospital Information Systems, Financial Services Industry Application*, Sistem Informasi Administrasi Pendidikan dan lain-lain.

3. e-Business for SMEs

Semua karya inovasi TIK yang ditujukan untuk membantu meningkatkan Produktifitas, Efisiensi dan Kemudahan kerja untuk membantu KUKM Contoh : Aplikasi Akunting, Aplikasi Perhitungan Pajak, Aplikasi Bisnis, Aplikasi Apotik, Aplikasi Ritel dan lain-lain.

4. e-Learning

Semua karya inovasi dan karya kreatif memanfaatkan TIK, berupa konten pengajaran atau program e-learning dalam kerangka peningkatan kualitas sistem belajar dan mengajar. Contoh: *Math Online Learning*

5. Digital Animation

Karya kreatif berbasis cerita (story telling) yang dikembangkan menggunakan 3D pre-built rigs atau piranti 2D. Durasi produk animasi yang dilombakan minimum 30 detik.

6. Digital Interactive Media

Karya kreatif berupa konten yang memberikan solusi penyampaian komunikasi dan solusi dengan menggunakan nilai-nilai estetis, antara lain:

- *New Media*, seperti *internet art, interactive art technologies*, misalnya: new media digunakan untuk mensimulasikan *biotechnology* dan *computer robotics*
- *Interactive Advertising*, yaitu penggunaan *interactive media online/offline* sebuah *brand/produk* untuk berkomunikasi secara persuasif dan interaktif dengan konsumen
- *Video Game Production*, yaitu *electronic game* yang melibatkan interaksi dengan *graphical user interface* untuk menghasilkan *feedback* visual.

7. Computer Generated Imagery (2D/3D)

Karya kreatif berupa gambar orisinal, yang belum terdaftar pada hak cipta dan hak paten sebelumnya, yang dipresentasikan oleh satu individu (atau lebih). Karya yang pengembangannya pernah mendapatkan bantuan dana pihak ketiga, dan hak karya intelektual-

nya telah menjadi milik pihak ketiga tidak diperkenankan untuk didaftarkan.

8. **Tools and Infrastructures**

Karya inovasi TIK yang termasuk dalam kategori ini antara lain; (termasuk namun tidak terbatas pada):

- Piranti lunak berupa *Operating System*, atau bahasa pemrograman
- Piranti lunak dengan rancangan yang memudahkan pengguna untuk menarik, mengatur, mengelola dan me-manipulasi data dan *database*.
- Piranti lunak berupa *tools* untuk mengembangkan aplikasi atau *database* atau *operating system*.
- Program piranti lunak dalam bentuk apapun yang dirancang untuk mengawasi operasi teknologi sistem integrasi.
- *Chipset*
- Alat bantu telekomunikasi

9. **Research and Development**

Karya inovasi TIK yang termasuk dalam kategori ini adalah produk hasil riset dan pengembangan (RnD) baik berupa prototipe atau produk jadi. Tidak termasuk yang sudah dikomersialisasikan secara luas.

10. **Open Source Application**

INAICTA secara khusus memberikan kesempatan kepada para pengembang yang memanfaatkan perangkat lunak dengan lisensi bebas / terbuka (Free / Open Source Software (FOSS)). Semua karya inovasi yang dihasilkan berupa produk perangkat lunak atau solusi dalam bentuk kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras, dengan lisensi *Open Source (source code / skema dipublikasikan seluruhnya, dengan lisensi bebas)*, dan menunjukkan secara nyata kelebihan teknologi yang bersifat terbuka.

11. **Digital Music**

Karya inovasi TIK dibidang musik, mencakup segala kreasi karya musik yang sejak proses penciptaan hingga hasil akhirnya mempergunakan piranti teknologi, yang memiliki nilai estetika dan kreatifitas dibidang musik.

12. **Kategori Mobile Application**

- Semua karya berupa aplikasi yang berjalan pada Mobile Device, untuk semua platform (Java, Symbian, BREW, MTK, dll)
Memberikan Manfaat bagi Masyarakat
- Mempunyai Nilai Komersil
- Sudah berupa aplikasi yang sudah jadi / siap pakai

B. Student

1. Student Project (SD, SMP, SMA/SMK, PT)

Karya inovasi berupa karya asli dari siswa atau mahasiswa; bukan merupakan hasil karya dari guru atau pembimbing. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat mengakibatkan peserta didiskualifikasi.

2. Creative Robot

- Karya inovasi dan kreatif dalam bentuk perangkat keras dan perangkat lunak sebagai penerapan TIK untuk mewujudkan sebuah robot yang dalam berbagai segi dapat memenuhi / sesuai dengan TEMA lomba tahun ini, dilengkapi dengan konsep desain, fungsionalitas dan pemrograman serta prototype yang dapat diperagakan.
- Tim harus dapat membuat konsep desain dan fungsionalitas robot nya, merakit robot nya dan membuat program pengendalian robot serta mencoba mobilitas robot dalam batas waktu yang telah ditentukan. Setelah itu robot tersebut harus dapat diperagakan kepada dewan Juri.
- **Tema untuk Robot Kreatif:** "*Robot ramah lingkungan, dengan bahan daur ulang*".

3. Robot Maze Solving (SD, SMP, SMA/SMK)

- Kemampuan Rancang bangun robot dalam bentuk perangkat keras dan perangkat lunak sebagai penerapan TIK dengan menggunakan komponen robot buatan sendiri dan/atau menggunakan "robot-kit" yang telah ada dipasaran, serta membuat program pengendalian robot sendiri dengan strategi yang direncanakan.
- Tujuan kategori ini adalah membuat robot yang dapat bergerak secara otomatis untuk mencapai tujuan akhir dalam arena lomba yang telah disediakan dalam waktu sesingkat-singkatnya.
- Tim harus dapat merakit robot nya, membuat program pengendalian robot serta mencoba mobilitas robot dalam arena dalam batas waktu yang telah ditentukan. setelah itu robot akan dilombakan dalam arena yang telah ditentukan.

Ada tiga tahap penjurian untuk lomba karya cipta teknologi informasi dan komunikasi:

1. Penjurian berdasarkan kelengkapan dokumen dan syarat pendaftaran
2. Penjurian *offline*, yaitu penjurian seluruh karya peserta
3. Penjurian *by discussion*, penjurian berdasarkan presentasi peserta, di mana peserta akan mendemokan karyanya di depan juri

Untuk hasil karya peserta yang menonjol juga diberi kesempatan khusus untuk mendapatkan sorotan khusus di kegiatan *business matching program*, dan akan mendapatkan perhatian khusus dari sektor bisnis terkait.

Jadwal

Berikut adalah jadwal kegiatan-kegiatan yang menjadi bagian dari pelaksanaan INAICTA 2010

Februari

- **23 Februari 2010**
Pembukaan Indonesia ICT Awards 2009, dengan acara konferensi pers dan *website launching*

Maret – April 2010

- Roadshow INAICTA 2010 ke daerah-daerah dalam rangka mempromosikan kegiatan INAICTA sekaligus menjaring peserta

April

- **20 April 2010**
Pembukaan pendaftaran peserta INAICTA 2010 secara online melalui situs www.inaicta.web.id dan pengumpulan karya peserta

Mei

- **21 Mei 2010**
Penutupan pendaftaran dan pengumpulan karya peserta

Juni

- Persiapan pelaksanaan penjurian dan penyelenggaraan rangkaian kegiatan puncak INAICTA 2010

Juli

- **23 Juli 2010**
Seminar, Workshop, Pameran
- **24 Juli 2010**
Seminar, Workshop, Pameran dan Malam Penganugrahan

Latar Belakang INAICTA

INAICTA berbeda dengan kompetisi serupa lainnya. Sesuai dengan misi yang diemban, INAICTA yang keempat kalinya diselenggarakan pada tahun 2010 ini merupakan puncak dari segala jenis aktivitas lomba karya cipta teknologi informasi dan komunikasi yang ada di tanah air.

Latar belakang diselenggarakannya INAICTA adalah untuk mendorong dan menggali potensi dan kreativitas anak bangsa di bidang TIK sehingga menghasilkan produk dan jasa TIK yang berkualitas, memiliki daya saing dan nilai jual ke pasar domestik, regional dan internasional. Karena masih kurangnya perhatian dan apresiasi terhadap karya-karya teknologi informasi dan komunikasi lokal yang berkualitas, dengan ajang lomba INAICTA ini, diharapkan karya-karya hasil kreativitas penggiat TIK lokal mampu menjadi tuan rumah di negeri sendiri, serta mendapatkan peluang untuk berkiprah di kancah regional maupun global. Melalui serangkaian acara INAICTA diharapkan adanya eksposur yang signifikan terhadap karya-karya terbaik anak bangsa tersebut agar dapat dikenal luas oleh industri calon pengguna yang membutuhkannya.

INAICTA akan melibatkan hampir seluruh pihak terkait dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi di tanah air. Pertama, tentu saja para peserta lomba, yang berasal dari perancang, pembuat, dan pengembang produk-produk teknologi informasi dan komunikasi di tanah air. Kedua, adalah para dewan juri yang dinilai kompeten di bidangnya dan berasal dari sejumlah asosiasi dan komunitas teknologi informasi dan komunikasi yang ada di tanah air sebagai wakil dari masyarakat industri, yang bertugas untuk memilih karya-karya terbaik bangsa yang patut mendapatkan penghargaan. Ketiga, para pemangku kepentingan bidang TIK yang mendukung penuh sehingga terselenggaranya kegiatan ini dengan baik.

FAKTA TAMBAHAN

Dari penyelenggaraan INAICTA 2009 lalu dapat dicatat hal-hal berikut :
Pendaftar tercatat sebanyak 701 pendaftar, sedangkan karya yang memenuhi syarat untuk dijurikan adalah 321 karya. Setelah penjurian tahap 1 dan tahap 2 menghasilkan 70 finalis untuk 14 kategori.

Eksibisi diisi oleh 70 *booth* nominator dan etalase dari para sponsor. Adapun sponsor acara INAICTA 2009 yaitu PT Telkomsel, PT Datacraft, PT Telkom, PT Indosat, PT Oracle, PT Microsoft, PT Indosat Mega Media serta Bank Mandiri.

Malam Penganugerahan disajikan secara meriah dihadiri sekitar 700 orang.
Eksibisi dikunjungi lebih dari 5000 orang selama 2 hari.

Kontak Media:

Iskandarsyah
Inaicta 2010
021 95298429
0817721969
iskandarsyah@myself.com