

LEMBAR FAKTA INAICTA 2011

TEMA

“LEVERAGE DIGITAL CREATIVITY FOR NATIONAL ECONOMIC GROWTH”

Indonesia ICT Award 2011 (INAICTA 2011) 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 teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

INAICTA 2011 diselenggarakan 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 juang ke pasar domestik, regional dan internasional.

INAICTA 2011

Dengan tetap konsisten menargetkan peserta dari kalangan pelajar/mahasiswa, perusahaan dan institusi pendidikan, ajang lomba cipta kreativitas dan inovasi INAICTA 2011 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), World Summit Award (WSA) atau BETT Award.

Berikut ini adalah berbagai kategori yang akan diperlombakan dalam INAICTA 2011:

A. PROFESIONAL

E-Business

1. Manufacturing, Logistic, Supply-Chain

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya untuk mendukung dan memungkinkan perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proses aliran barang, jasa, dan informasi yang efisien, dan efektif, dari titik produksi ke titik konsumsi dalam rangka memenuhi kebutuhan pelanggan.

2. Retail, Finance

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya yang ditujukan untuk membantu meningkatkan produktivitas, efisiensi dan kemudahan kerja untuk bidang ritel dan keuangan (misalnya: Aplikasi Akunting, Aplikasi Perhitungan Pajak, Aplikasi Bisnis, Aplikasi Apotik, Aplikasi Ritel, Aplikasi Micro Financing dan lain-lain).

Sekretariat INAICTA 2011

Kementerian Kominfo Lt.2. Ruang Contact Centre APTEL. Jl. Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110
Tlp : +62-21-98288197, 98288717 | Fax: +62 -21 3512745
E-mail : sekretariat@inaicta.web.id | Website : www.inaicta.web.id



3. Services

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya yang berhubungan dengan jasa yang diberikan kepada individu atau masyarakat baik yang bersifat komersial maupun non komersial serta memiliki fungsi untuk memelihara, monitor, melaksanakan suatu layanan tertentu. Jenis layanan terbuka untuk spektrum luas layanan dan kegiatan disampaikan oleh tim penyedia layanan untuk sebuah layanan tertentu.

Industrial/ Embedded Application

Deskripsi: Setiap sistem yang merupakan kombinasi antara piranti lunak dan perangkat keras untuk meningkatkan kinerja prosesproduksi atau layanan (misalnya PLC untuk kontrol industri, perangkat dan sistem optimasi, alat pemantau proses, piranti akuisisi data, SCADA, proses diskrit, smart card, dll.)

E-Government

1. Implementation (Public Services)

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya yang telah diimplementasikan oleh Instansi Pemerintah Pusat dan/atau Daerah dalam memberikan pelayanan publik yang prima dan berharga.

2. Application

Deskripsi: 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.

E-Inclusion

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya untuk mendukung dan mempromosikan hak-hak dan kebutuhan kelompok-kelompok tertentu yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan TIK (misalnya komunitas tuna daksa, tuna rungu, dsb, masyarakat terpencil, dll), atau untuk meningkatkan kesejahteraan, kualitas hidup dan taraf hidup masyarakat dengan tujuan utama untuk menjembatani kesenjangan digital.

E- Learning & E-Education

1. Content

Deskripsi: Semua karya inovasi dan karya kreatif memanfaatkan TIK, berupa konten pembelajaran/pengajaran dalam kerangka peningkatan kualitas sistem belajar dan mengajar.

2. Learning Management Systems

Deskripsi: Semua karya inovasi dan karya kreatif memanfaatkan TIK, berupa aplikasi perangkat lunak untuk dokumentasi, administrasi, pelacakan, dan pelaporan program pelatihan, ruang kelas dan sesi-online dan program e-learning, dan isi pelatihan/konten pengajaran atau program e-learning dalam kerangka peningkatan kualitas sistem belajar dan mengajar.



Security

Deskripsi: Setiap piranti lunak aplikasi, perangkat keras atau kombinasinya yang menyediakan dukungan otentikasi, deteksi pencegahan penyusup, antivirus, anti spyware, data dan/atau perlindungan sistem dan sistem pertahanan yang berlaku di lingkungan teknologi informasi serta sistem keamanan lainnya pada umumnya.

Research & Development

Deskripsi: Karya inovasi TIK yang termasuk dalam kategori ini adalah produk hasil riset terapan dan pengembangan (R&D) yang harus sudah berupa prototipe atau produk jadi. Tidak termasuk yang sudah dikomersialisasikan secara luas.

Mobile Games

Deskripsi: Semua karya games yang berjalan pada Mobile Device, untuk semua platform (Android, Java, Symbian, iPhone/iPad, Windows Mobile, Blackberry, dll) yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Karya sudah berupa aplikasi jadi/siap pakai dan mempunyai nilai komersial.

Mobile Application & Advertising

Deskripsi: Semua karya berupa aplikasi atau layanan yang berjalan pada Mobile Device, untuk semua platform (Android, Java, Symbian, iPhone/iPad, Windows Mobile, Blackberry, dll). Karya sudah berupa aplikasi jadi/siap pakai dan mempunyai nilai komersial.

Mobile Advertising, yaitu penggunaan media mobile untuk mengkomunikasikan sebuah brand/produk secara persuasif dengan konsumen.

Digital Content

1. Digital Audio

Deskripsi: Karya inovasi TIK dibidang audio yakni segala kreasi karya musik dan/atau fitur audio yang sejak proses penciptaan hingga hasil akhirnya mempergunakan piranti teknologi. Memiliki nilai estetika dan kreatifitas dibidang audio.

2. Digital Animation

Deskripsi: Karya kreatif berbasis cerita (story telling) yang dikembangkan menggunakan 3D pre-built rigs atau piranti lunak untuk 2D. Durasi produk animasi yang dilombakan minimum 30 detik maksimum 5 menit. Apabila durasi karya lebih dari 5 menit maka penilaian hanya diberikan pada 5 menit pertama. Durasi produk animasi yang dilombakan minimum 30 detik maksimum 5 menit. Apabila durasi karya lebih dari 5 menit maka penilaian hanya diberikan pada 5 menit pertama.



3. Digital Video Games (Inc. GameConsole Apps, PC Games)
Deskripsi: Karya kreatif berupa produk Video Game, yaitu game elektronik baik yang dapat dimainkan secara interaktif pada platform Game Console (PSP, Nintendo DS, dsb), PC dan/atau Online/web, dan mempunyai properti *immersive, augmented* atau *virtual reality*.

B. STUDENT

SD

1. Application
Deskripsi: Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SD atau yang setingkat
2. Maze Solving Robot
Deskripsi: 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

SMP

1. Application
Deskripsi: Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SMP atau yang setingkat
2. Obstacle Robot
Deskripsi: 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.
3. Maze Solving Robot
Deskripsi: 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.

SMA/ K

1. Application
Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SMA/K atau yang setingkat
2. Obstacle Robot
Deskripsi: 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

Sekretariat INAICTA 2011

Kementerian Kominfo Lt.2. Ruang Contact Centre APTEL. Jl. Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110
Tlp : +62-21-98288197, 98288717 | Fax: +62 -21 3512745
E-mail : sekretariat@inaicta.web.id | Website : www.inaicta.web.id



3. Maze Solving Robot

Deskripsi: 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.

Perguruan Tinggi

1. Application

Deskripsi: Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi atau yang setingkat

2. Digital Audio Visual, Animasi

Deskripsi: Karya kreatif TIK dibidang audio, video atau animasi yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi atau yang setarayang sejak proses penciptaan hingga hasil akhirnya mempergunakan piranti teknologi informasi.

3. Digital Interactive Media

Deskripsi: Karya kreatif TIK berupa aplikasi dan/atau konten digital yang memberikan solusi penyampaian komunikasi secara interaktif dengan menggunakan nilai-nilai estetis.

Application Robot Exhibition

Deskripsi: 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. Robot yang dibuat merupakan sistem yang terintegrasi untuk menyelesaikan suatu masalah nyata atau prototype teknologi yang berguna untuk saat ini atau di masa yang akan datang

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

1. Penjurian berdasarkan kelengkapan dokumen dan syarat pendaftaran
2. Penjurian *offline*, yaitu penjurian seluruh karya peserta yang merupakan penjurian penyisihan, untuk mendapatkan 8 nominator yang akan hadir pada penjurian final.
3. Penjurian *by discussion*, penjurian berdasarkan presentasi peserta (8 nominator), 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 matchmaking program*, dan akan mendapatkan perhatian khusus dari sektor bisnis terkait.

Sekretariat INAICTA 2011

Kementerian Koinfo Lt.2. Ruang Contact Centre APTEL. Jl. Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110
Tlp : +62-21-98288197, 98288717 | Fax: +62 -21 3512745
E-mail : sekretariat@inaicta.web.id | Website : www.inaicta.web.id



Jadwal

Berikut adalah jadwal kegiatan-kegiatan yang menjadi bagian dari pelaksanaan INAICTA 2011.

April

- **26 April**
Launching
Peluncuran dibukanya rangkaian acara INAICTA 2011
Pendaftaran peserta lomba di buka, melalui www.inaicta.web.id
Press Conference
Pembukaan Indonesia ICT Award 2011, dengan acara peluncuran dan konferensi pers.

Mei

- **Minggu Pertama**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Postering + Flyering)
- **Minggu Kedua**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Postering + Flyering)
- **Minggu Ketiga**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Community Gathering)
- **Minggu Keempat**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Community Gathering)

Juni

- **Minggu Pertama**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Radio Talk Show, Print Ad, TV Promo)
- **Minggu Kedua**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Radio Talkshow, Print Ad, TV Promo)
- **Minggu Ketiga**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Radio Talkshow, Print Ad, TV promo)
- **Minggu Keempat**
Roadshow & Promo
Menjaring Peserta (Radio Talkshow, Print Ad, TV Promo)

Juli

- **Minggu Pertama**
Media Gathering
- **17 Juli**
Penutupan Pendaftaran
- **28 Juli**
Penjurian Tahap Penyisihan
(long list ke short list, mendapatkan 8 nominee)

Sekretariat INAICTA 2011

Kementerian Kominfo Lt.2. Ruang Contact Centre APTEL. Jl. Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110
Tlp : +62-21-98288197, 98288717 | Fax: +62 -21 3512745
E-mail : sekretariat@inaicta.web.id | Website : www.inaicta.web.id



Agustus

Rangkaian Publikasi untuk Acara puncak KONFERENSI, WORKSHOP, EXPO, KOMPETISI GAME dan ROBOT serta MALAM ANUGERAH 4-5 Oktober 2011 di JCC.

September

- **15-16 September**
Penjurian Final (by discussion)

Oktober

- **4-5 oktober**
Acara Puncak di JCC,

Data Seputar INAICTA 2007 - 2010

Target Participants	2007	2008	2009	2010
ICT Competition	504 persons	669 persons	701 persons	1.333 persons
Conference & Workshops	500 persons	750 persons	880 persons	900 persons
Total Visitors	750 persons	2.000 persons	1.750 persons	2.000 persons
Sponsors	8 companies	10 companies	8 brands	8 brands

Kontak Media:

Iskandarsyah
 INAICTA 2011
 08118890653
 iskandarsyah@myself.com



Sekretariat INAICTA 2011

Kementerian Kominfo Lt.2. Ruang Contact Centre APTEL. Jl. Merdeka Barat No.9 Jakarta 10110
 Tlp : +62-21-98288197, 98288717 | Fax: +62 -21 3512745
 E-mail : sekretariat@inaicta.web.id | Website : www.inaicta.web.id