

# INAICTA 2013



INAICTA merupakan ajang lomba karya cipta kreativitas dan inovasi di bidang TIK terbesar di Indonesia sudah menginjak tahun ke-7 dan akan segera membuka pendaftaran untuk lomba.

Rangkaian INAICTA 2013 akan dimulai dengan pendaftaran yang dibuka dari tanggal 21 Februari sampai 31 Juli 2013. Dibarengi dengan roadshow yang akan diadakan di 5 kota dari Maret sampai Juni bekerja sama dengan komunitas lokal dan universitas-univeritas di tiap daerah. Sebagai penutup rangkaian INAICTA 2013, pada tanggal 31 Agustus akan diadakan konferensi, workshop dan pameran hasil karya nominator, dilanjutkan dengan pengumuman pemenang INAICTA 2013 yang akan digelar pada 1 September 2013.

## A. Kategori

### 1. e-Inclusion & ICT Social Entrepreneurship

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.

## 2. SME Applications

Solusi produk TIK yang dibuat secara inovatif dan kreatif, untuk membantu peningkatan hasil perusahaan skala UKM dalam bidang revenue, customer services, efisiensi, produktifitas, dll. Contoh : Aplikasi Akunting, Aplikasi Perhitungan Pajak, Aplikasi Bisnis, Aplikasi Apotik, Aplikasi Ritel, Aplikasi Micro Financing dan lain-lain.

## 3. Research & Development

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. Karya yang dimaksud tidak termasuk yang sudah dikomersialisasikan secara luas lebih dari 3 (tiga) bulan.

## 4. e-Health

Semua piranti lunak, perangkat keras atau kombinasinya yang berhubungan dengan layanan kesehatan yang diberikan kepada individu atau masyarakat untuk merawat, memantau, memulihkan atau mempromosikan kesehatan.

## 5. Tourism & Hospitality

Semua piranti lunak yang mendukung jasa berbasis pariwisata seperti termasuk diantaranya transportasi, makanan dan minuman, wisata, souvenir dan akomodasi, budaya, perjalanan dan relaksasi

## 6. e-Commerce

Semua piranti lunak yang mendukung kegiatan e-commerce yang mencakup marketplace dan/atau retail berbasis teknologi web dan/atau mobile

## 7. Games

Semua karya inovasi TIK (piranti lunak, perangkat keras dan/atau kombinasinya) untuk hiburan dalam bentuk games

## 8. Advergames

Semua karya inovasi TIK (piranti lunak, perangkat keras dan/atau kombinasinya) untuk periklanan/promosi dalam bentuk games

## 9. EduGames

Semua game edukasi yang ditujukan untuk membantu siswa mempelajari materi/topik tertentu dan dibuat menggunakan standar web terkini (HTML5) agar dapat dipergunakan di berbagai platform (misalnya iOS, Android, dsb).

## 10. Digital Interactive Media

Semua karya inovasi piranti lunak untuk menciptakan pengalaman baru dalam format multimedia dan interaktif. Yang termasuk dalam kategori ini antara lain adalah:

- New Media: seperti internet art, interactive art technologies

- Interactive Advertising, yaitu penggunaan interactive media online/offline sebuah brand/produk untuk berkomunikasi secara persuasif dan interaktif dengan konsumen
- Social Media Applications & Experiences

## 11. Digital Animation

Semua karya inovasi piranti lunak untuk hiburan dalam bentuk 2D atau 3D Digital Animation. (short/full movie). Karya animasi dapat berupa gabungan antara live shooting dan digital animation.

## 12. Games (Perguruan Tinggi)

Semua karya inovasi TIK (piranti lunak, perangkat keras dan/atau kombinasinya), yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi, dalam bentuk games untuk berbagai macam tujuan misalnya:

- untuk hiburan
- untuk periklanan/promosi
- Untuk membantu pembelajaran
- Dan sebagainya

## 13. Digital Interactive Media (Perguruan Tinggi)

Semua karya inovasi piranti lunak untuk menciptakan pengalaman baru dalam format multimedia dan interaktif, yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi. Yang termasuk dalam kategori ini antara lain adalah:

- New Media: seperti internet art, interactive art technologies

- Interactive Advertising, yaitu penggunaan interactive media online/offline sebuah brand/produk untuk berkomunikasi secara persuasif dan interaktif dengan konsumen
- Social Media Applications & Experiences

## 14. Animation (Perguruan Tinggi)

Semua karya inovasi piranti lunak untuk hiburan dalam bentuk 2D atau 3D Digital Animation (short/full movie), yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi. Karya animasi dapat berupa gabungan antara live shooting dan digital animation.

## 15. Student Projects: Applications

1. Student Projects, Application: Perguruan Tinggi  
Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh mahasiswa perguruan tinggi atau yang setingkat.
2. Student Projects, Application: SMA/SMK  
Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SMA atau yang setingkat.
3. Student Projects, Application: SMP  
Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SMP atau yang setingkat.
4. Student Projects, Application: SD  
Semua karya inovasi TIK yang dihasilkan oleh siswa SD atau yang setingkat.

## 16. Applicative Robot: Perguruan Tinggi/Umum

Semua karya inovasi rancang bangun Robot Aplikatif yang dihasilkan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi dan/atau umum, dalam bentuk perangkat keras dan perangkat lunak yang kreatif sebagai penerapan TIK dengan menggunakan

komponen robot buatan sendiri dan/atau memodifikasi “robot-kit” yang telah ada dipasaran, serta membuat sendiri program pengendalian robot serta fitur-fiturnya sesuai dengan aplikasi yang mendukung tema: “Robot Aplikatif Penanggulangan Bencana Alam”. Karya yang didaftarkan harus sudah berupa prototipe atau produk jadi.

## B. Syarat dan Ketentuan

- Persyaratan Umum

Kepesertaan INAICTA 2013 dibuka untuk:

1. Pendaftaran INAICTA 2013 terbuka untuk semua karya inovasi yang dikerjakan oleh tenaga pengembang WNI dan Hak Atas Kekayaan Intelektualnya dimiliki oleh pendaftar untuk:
  - semua WNI, perorangan atau kelompok, yang menetap di Indonesia maupun tidak;
  - semua Perusahaan yang berbadan hukum Indonesia;
  - semua Lembaga Pemerintahan;
  - semua Lembaga Pendidikan dan Lembaga Riset baik pemerintah maupun non-pemerintah;

Pendaftaran INAICTA 2013 terbuka untuk semua karya inovasi yang dikerjakan oleh tenaga pengembang WNI dan Hak Atas Kekayaan Intelektualnya dimiliki oleh pendaftar untuk:

- perangkat lunak (software);
- solusi yang berupa TIK
- creative content;

## • Persyaratan Karya

1. Sebuah karya hanya boleh diikutsertakan pada 1 (satu) kategori saja. Jika ditemukan satu karya inovasi yang terdaftar pada lebih dari satu kategori, maka Panitia INAICTA 2013 akan melakukan konfirmasi kepada pendaftar untuk memilih. Apabila dalam batas waktu yang telah ditentukan pendaftar tidak melakukan pemilihan, Panitia INAICTA 2013 berhak menentukan kategori atas hasil karya yang didaftarkan.
2. Khusus untuk kategori pelajar, karya inovasi adalah berupa karya asli dari siswa atau mahasiswa; bukan merupakan hasil karya dari guru atau pembimbing
3. Sebuah karya yang telah menjadi pemenang INAICTA 2012 tidak diperkenankan mengikuti lomba pada kategori yang sama di INAICTA 2013.
4. Panitia INAICTA 2013 berhak meminta kelengkapan dan melakukan pengecekan atas semua syarat pendaftaran karya inovasi terlebih dulu sebelum menerima secara resmi nominasi kepesertaan.
5. Panitia INAICTA 2013 berhak mendiskualifikasi nominasi satu karya inovasi jika diketahui Hak Atas Kekayaan Intelektualnya diragukan, sedang dalam sengketa, atau mendapatkan klaim dari pihak lain.

6. Penyimpangan dari syarat kepesertaan menyebabkan diskualifikasi atas nominasi.
7. Keputusan Panitia INAICTA 2013 mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.