

ANIMATION COMPETITION

TEMA :

“Inovasi Pendidikan di Indonesia dan ICT”

DESKRIPSI TEMA:

Lomba animasi dengan tema "Inovasi Pendidikan di Indonesia dan ICT" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan bagi para animator yang tertarik untuk menghasilkan karya animasi yang mengangkat isu-isu inovasi pendidikan di Indonesia dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta diminta untuk membuat animasi yang mampu menyampaikan pesan-pesan penting seputar inovasi pendidikan di Indonesia, seperti penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, peningkatan kualitas guru, dan upaya-upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di tanah air. Animasi yang dihasilkan harus memiliki kualitas visual yang baik, narasi yang jelas dan mudah dipahami, serta pesan-pesan yang kuat dan inspiratif. Penilaian pada lomba animasi ini akan meliputi aspek-aspek seperti kreativitas, keaslian ide, teknik animasi yang digunakan, pesan yang disampaikan, serta kualitas produksi secara keseluruhan. Lomba animasi ini diharapkan dapat menjadi ajang bagi para animator untuk menunjukkan bakat dan kreativitas mereka, serta memberikan inspirasi dan motivasi bagi masyarakat untuk terus berinovasi dalam bidang pendidikan di Indonesia.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema **Inovasi Pendidikan di Indonesia dan ICT**
5. Konten merupakan karya orisinal serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.
6. Konten didalamnya tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi.
7. Peserta bertanggung jawab atas segala hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
8. Jumlah peserta dalam **1 tim** terdiri dari maksimal **5 orang**
9. Pemenang akan diumumkan di website SEMNAS CORISINDO 2023
10. Panitia berhak mendiskualifikasi produk sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
11. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan Animation Competition untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh acara SEMNAS CORISINDO 2023.

KRITERIA TEKNIS:

1. Peserta hanya diperbolehkan mengirim 1 (satu) karya animasi
2. Durasi maksimal 3-5 menit

3. Disertakan logo CORISINDO pada saat opening animasi.
4. Karya menggunakan takarir (subtitle) bahasa Indonesia.
5. Karya yang dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
6. Video yang diupload di Youtube **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #AnimationCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK**.
7. Animasi yang dikirimkan setelah batas waktu penerimaan, tidak akan disertakan dalam penilaian.
8. Pemberian tanda air (watermark) dalam karya tidak diperbolehkan.
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

KRITERIA PENILAIAN :

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia SEMNAS CORISINDO 2023.
2. Animation Competition yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
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 orsinil serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.	10%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	15%
3	Konsep Film	Meliputi unsur-unsur gagasan atau ide Yang melatar belakangi terciptanya sebuah karya	20%
4	Konten Animasi	Meliputi unsur-unsur pesan dan informasi Yang tersirat maupun tersurat didalam karya	25%
5	Sinematografi	Berkaitan dengan komposisi dan teknik film	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA ANIMATION COMPETITION

- Animation Competition Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 Juara Harapan)
- (*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

BUSINESS PLAN COMPETITION

TEMA :

“SDGs Digital Business”

DESKRIPSI TEMA:

Dalam era teknologi informasi saat ini, digitalisasi bisnis sudah menjadi sebuah keharusan. Baik penerapan skala kecil misalnya dalam salah satu proses bisnis, maupun secara menyeluruh dimana produk itu sendiri merupakan produk digital. Banyak model bisnis yang dapat mendukung tercapainya Sustainable Development Goals (SDGs), dengan memenuhi kaidah utama bisnis yaitu keuntungan secara ekonomi. Kami mengajak peserta untuk menemukan lebih banyak peluang – peluang Digital Bisnis yang berlandaskan SDGs.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submision* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Anggota kelompok pengusul berjumlah maksimal 3 orang.
3. Nama-nama pengusul (ketua dan Anggota) harus ditulis lengkap.
4. Tidak terikat dalam suatu bidang.
5. Mahasiswa pengusul dapat berasal dari berbagai program studi yang berbeda atau dari satu program studi yang sama, dalam satu Perguruan Tinggi.
6. Proposal merupakan karya orisinal bukan hasil plagiarisme.
7. Tema Business Plan Competition “SDGs Digital Business”
8. Peserta mengumpulkan file *business plan* dalam bentuk .pdf dan disubmit dalam form registrasi
9. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
10. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**

SISTEMATIKA PENULISAN

1. Judul tidak boleh menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan maksimal **20 kata**.
2. Mahasiswa menyusun dan mengunggah proposal yaitu isian kelengkapan (sampul), utama (daftar isi, halaman inti dan lampiran), halaman inti (pendahuluan sampai dengan daftar pustaka) maksimal **10 (sepuluh) halaman**.
3. Berkas diunggah dengan nama file: **namaketua_namapt_bpc.pdf**.
4. Proposal ditulis menggunakan huruf Time New Roman ukuran **12 dengan jarak baris 1,15** spasi, ukuran kertas **A4**, margin kiri **4 cm**, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing **3 cm**.
5. halaman kelengkapan sampul sampai dengan daftar isi diberikan nomor halaman dengan huruf : **i, ii, iii,..dst.**, yang diletakkan pada sudut kanan bawah.
6. Halaman utama yang dimulai dari pendahuluan sampai dengan lampiran diberi nomor halaman dengan angka arab: **1, 2, 3,..dst**, yang diletakkan pada sudut kanan atas.

Format penulisan mengikuti sistematika sebagai berikut:

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

Uraikan latar belakang, atau alasan yang mendasari disusunnya proposal, apakah berdasar atas hasil riset pasar atau inisiatif sendiri untuk membuka pangsa pasar. Ungkapkan pula jenis dan spesifikasi teknis komoditas yang akan menjadi modal berwirausaha.

BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menunjukkan potensi sumberdaya dan peluang pasar termasuk analisis ekonomi usaha yang direncanakan. Sajikan secara singkat untuk menunjukkan kelayakan usaha (cash flow minimal untuk 1 tahun ke depan yang dapat menunjukkan keberlanjutan usaha).

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik/cara membuat komoditas usaha, mengemas dan memasarkannya sekaligus tahapan pekerjaan dalam pencapaian tujuan program.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya disusun mengikuti format tabel berikut.

Tabel 1. Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	Perlengkapan yang diperlukan	
2	Bahan Habis Pakai	
3	Perjalanan	
4	Lain-lain	
	Jumlah	

4.2 Jadwal Kegiatan Jadwal kegiatan antara 3-5 bulan dan disusun dalam bentuk bar chart.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun, dengan urutan abjad nama pengarang, tahun, judul tulisan, dan sumber dengan jarak 1 spasi. Hanya pustaka yang dikutip dalam proposal penelitian yang dicantumkan didalam daftar pustaka.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan anggota Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan.

KRITERIA PENILAIAN

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia SEMNAS CORISINDO 2023
2. Business Plan yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan curator
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian

ESSAY COMPETITION

TEMA :

“Solusi Inovatif Pemanfaatan AI (artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan”

DESKRIPSI TEMA:

Lomba essay dengan tema "Solusi Inovatif Pemanfaatan AI (artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan bagi para penulis yang tertarik untuk menghasilkan karya tulis yang mengangkat isu-isu pemanfaatan teknologi AI dalam dunia pendidikan. Peserta diminta untuk membuat essay yang mampu menyampaikan solusi inovatif seputar pemanfaatan teknologi AI dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, seperti penggunaan sistem pembelajaran AI untuk personalisasi pembelajaran, penggunaan chatbot untuk memberikan bantuan kepada siswa, dan penggunaan teknologi AI dalam proses evaluasi pembelajaran. Essay yang dihasilkan harus memiliki kualitas tulisan yang baik, argumentasi yang kuat dan mudah dipahami, serta solusi yang inspiratif dan dapat diimplementasikan secara praktis. Lomba essay ini diharapkan dapat menjadi ajang bagi para penulis untuk memberikan solusi inovatif dalam pemanfaatan teknologi AI dalam dunia pendidikan, serta memberikan inspirasi dan motivasi bagi masyarakat untuk terus berinovasi dalam bidang pendidikan di Indonesia.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema Essay Competition **“Solusi Inovatif Pemanfaatan AI (artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan”**
5. Peserta bertanggung jawab atas segala hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
6. Jumlah peserta dalam **1 tim** terdiri dari maksimal 2 orang peserta
7. Naskah yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada acara sebelumnya serta tidak sedang diikutsertakan dalam acara lomba lain lomba ini.
8. Karya yang sudah dikirimkan akan diseleksi dan diambil **3 karya terbaik** yang akan menjadi pemenang sesuai dengan keputusan juri.
9. Panitia memiliki hak publikasi penuh atas karya yang masuk untuk keperluan publikasi penelitian dan pelayanan kepada masyarakat dengan hak cipta tetap dimiliki oleh pemilik.
10. Peserta mensubmit file .pdf dari essay yang dibuat pada form registrasi.

KRITERIA PENULISAN:

Sistematika Penulisan Essay:

1. Diketik dalam kertas berukuran A4, spasi 1,5 font Times New Roman, ukuran font 12 dengan batas pengetikan (margin) kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 4 cm, bawah 3 cm, rata kanan-kiri.
2. Essay ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), kata-kata asing diketik dengan huruf miring dalam bahasa.
3. Judul karya tulis dicetak tebal (bold) berukuran font 12 dengan alignment tengah (center) dan spasi 1,5.
4. Naskah essay berisi tiga bagian yang tidak perlu disebut secara eksplisit, yaitu pendahuluan (berisi latar belakang dan identifikasi topik bahasan), isi (pembahasan dan analisa) dan konklusi (kesimpulan/penutup).
5. Naskah essay terdiri atas 300 kata sampai 1000 kata.

KRITERIA PENILAIAN

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Essay yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Gagasan: Orisinal, Kreatif, Aktual	Karya merupakan karya orsinil serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.	35%
2	Kesesuaian Tema	Esai selaras dengan dan tidak menyalahi tema atau subtema kompetisi yang ditentukan	10%
3	Tuturan/Penulisan	Esai ditulis dengan gaya bahasa yang komunikatif, relatif mudah dipahami. Cara bertuturnya menunjukkan pemahaman penulis yang mendalam terhadap pokok bahasan	20%
4	Argumentasi	Alur berpikir penulisnya tertib dan jelas (runtut).	35%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA ESSAY COMPETITION

- Essay Competition (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan 1 dan 2)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

PHOTOGRAPHY COMPETITION

TEMA :

“Digital Talent: Inovasi dan Kreativitas Kelompok Generasi Gen Z”

DESKRIPSI TEMA:

Lomba fotografi dengan tema "Digital Talent: Inovasi dan Kreativitas Kelompok Generasi Gen Z" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan bagi para fotografer muda yang ingin mengekspresikan kreativitas dan inovasi mereka dalam dunia digital. Peserta diminta untuk menghasilkan karya fotografi yang mampu menyampaikan pesan tentang bagaimana generasi Gen Z memanfaatkan teknologi digital untuk mengekspresikan diri, berinovasi, dan menciptakan karya-karya yang inspiratif. Karya fotografi yang dihasilkan harus memiliki kualitas visual yang baik, konsep yang kuat dan mudah dipahami, serta pesan yang inspiratif dan dapat diimplementasikan secara praktis. Lomba fotografi ini diharapkan dapat menjadi ajang bagi para fotografer muda untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri melalui media digital, serta memberikan inspirasi dan motivasi bagi masyarakat untuk terus berinovasi dalam bidang digital di Indonesia.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submision* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema Photography competition “**Digital Talent: Inovasi dan Kreativitas Kelompok Generasi Gen Z**”
5. Konten merupakan **karya orisinal** serta tidak boleh melanggar hak Cipta.
6. Konten didalamnya tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi.
7. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
8. Jumlah peserta adalah **1 orang**.
9. Pemenang akan diumumkan diwebsite **SEMNAS CORISINDO 2023**.
10. Panitia berhak mendiskualifikasi produk sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
11. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan Photography Competition untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh acara **SEMNAS CORISINDO 2023**.
12. Kategori Lomba fotografi adalah kategori **berwarna**
13. Lomba ini diperbolehkan untuk menggunakan berbagai jenis kamera digital, kecuali kamera yang terpadu di dalam telepon genggam.
14. Karya yang dikirimkan **tidak diperbolehkan** dalam bentuk foto montage dan kolage.

KRITERIA TEKNIS:

1. Peserta hanya diperbolehkan mengirim **1 (satu) karya photography**.
2. Hasil akhir karya berupa foto yang **diinsert dalam dokumen berisi narasi terkait foto**, dan dalam dokumen tersebut mencantumkan **link data foto original** agar dapat diakses oleh juri apabila dibutuhkan. Selanjutnya dokumen dirubah menjadi .pdf.
3. Photo yang dikirimkan setelah batas waktu penerimaan, tidak akan disertakan dalam acara.
4. Pemberian tanda air (watermark) dalam karya tidak diperkenankan.
5. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

KRITERIA PENILAIAN

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Photography Competition yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
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 orsinil serta tidak boleh melanggar hak cipta.	10%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	15%
3	Estetika	Nilai keindahan foto	20%
4	Keunikan Foto	Nilai keunikan foto	25%
5	Teknik Pengambilan Foto	Teknik yang digunakan dalam Pengambilan foto	30%
SKOR Maksimal			100%

WEB DESIGN COMPETITION

TEMA :

“With AI Technology to the Future”

DESKRIPSI TEMA :

Lomba web design dengan tema "With AI Technology to the Future" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan untuk para desainer web yang ingin menunjukkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam menciptakan tampilan website yang menggunakan teknologi AI. Peserta diharapkan dapat menghasilkan desain website yang menarik, user-friendly, dan mampu memanfaatkan teknologi AI dengan baik untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Desain website yang dihasilkan harus mampu menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan fitur-fitur AI seperti chatbot, pengenalan suara atau wajah, dan personalisasi konten. Selain itu, desain website juga harus dapat memberikan informasi yang relevan dan mudah dicerna oleh pengunjung. Lomba ini terbuka untuk semua kalangan, baik itu mahasiswa, profesional, maupun umum. Pemenang akan dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu seperti keunikannya, kemampuan memanfaatkan teknologi AI, dan kualitas desain secara keseluruhan. Dengan mengikuti lomba ini, peserta akan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka serta mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana teknologi AI dapat diterapkan dalam desain web. Lomba ini juga dapat menjadi ajang networking bagi para peserta untuk bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama dan memperluas jaringan profesional mereka.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema Web Design Competition “With AI Technology to the Future”
5. Hasil Desain merupakan **karya orisinal** serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.
5. Konten didalamnya tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi.
6. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
7. Karya yang *disubmit* merupakan hasil **dokumentasi tangkapan layar** yang dimasukkan sesuai dengan rancangan alur *website* dalam bentuk .pdf. Dalam dokumen juga mencantumkan **link dari implementasi desain web.**
8. Jumlah peserta dalam **1 tim** maksimal anggota **3 orang peserta.**
9. 1 (satu) peserta dapat mengikuti sertakan maksimal **2 (dua) web design** dengan tim yang berbeda.
10. Pemenang akan diumumkan pada Official Site **SEMNAS CORISINDO 2023.**

11. Panitia berhak mendiskualifikasi produk sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
12. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan Web Design untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh panitia.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Aplikasi yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan curator
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 orsinil serta tidak boleh melanggar hak cipta.	15%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	20%
3	Desain Interface	Meliputi tampilan UI dan Layout	35%
4	Konten	Meliputi unsur-unsur pesan dan informasi yang tersirat maupun tersurat didalam design Web	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA DESIGN WEB

- Design Web Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

MOBILE APPS DESIGN COMPETITION

TEMA :

Smart Apps and Creative

DESKRIPSI TEMA :

Lomba mobile apps design dengan tema "Smart Apps and Creative" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan untuk para desainer aplikasi mobile yang ingin menunjukkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam menciptakan aplikasi yang cerdas dan inovatif. Peserta diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi mobile yang menarik, user-friendly, dan mampu memanfaatkan teknologi terbaru untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Desain aplikasi mobile yang dihasilkan harus mampu menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan fitur-fitur cerdas seperti machine learning, augmented reality, dan blockchain. Selain itu, desain aplikasi juga harus dapat memberikan solusi yang relevan dan mudah digunakan oleh pengguna. Lomba ini terbuka untuk semua kalangan, baik itu mahasiswa, profesional, maupun umum. Pemenang akan dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu seperti keunikannya, kemampuan memanfaatkan teknologi terbaru, dan kualitas desain secara keseluruhan. Dengan mengikuti lomba ini, peserta akan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka serta mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana teknologi terbaru dapat diterapkan dalam desain aplikasi mobile. Lomba ini juga dapat menjadi ajang networking bagi para peserta untuk bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama dan memperluas jaringan profesional mereka.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema mobile apps "**Smart Apps and Creative**".
5. Aplikasi merupakan **karya orisinal** serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.
6. Peserta melaksanakan proses **screen record** untuk menjelaskan penggunaan mobile apps secara keseluruhan dan berisi narasi terkait *mobile apps* tersebut.
7. Karya yang dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan *disubmit* dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
8. Dalam dokumen juga mencantumkan **link file mobile apps** yang dapat diakses oleh juri apabila diperlukan.
9. Video yang *diupload* di *Youtube* **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #MobileAppsCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK**.
10. Konten didalamnya tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi.

11. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
12. Jumlah peserta dalam **1 tim** maksimal anggota **3 orang peserta**.
13. 1 (satu) peserta dapat mengikuti sertakan maksimal **2 (dua) mobile apps** dengan tim yang berbeda.
14. Pemenang akan diumumkan pada Official Site **SEMNAS CORISINDO 2023**
15. Panitia berhak mendiskualifikasi produk sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
16. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan Mobile App untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh panitia.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Mobile yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
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 orsinil serta tidak boleh melanggar hak cipta.	15%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	20%
3	Desain Interface	Meliputi tampilan UI dan Layout	35%
4	Konten	Meliputi unsur-unsur pesan dan informasi yang tersirat maupun tersurat didalam Mobile Apps	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA MOBILE APP DESIGN

- Mobile APP Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

POSTER DESIGN COMPETITION

TEMA:

Implementasi Teknologi AI dan Kreatifitas bagi Pembangunan Indonesia

DESKRIPSI TEMA:

Lomba design poster dengan tema "Implementasi Teknologi AI dan Kreatifitas bagi Pembangunan Indonesia" adalah sebuah kompetisi yang ditujukan untuk para desainer grafis yang ingin menunjukkan kreativitas mereka dalam menciptakan poster yang cerdas dan inovatif. Peserta diharapkan dapat menghasilkan desain poster yang menarik, informatif, dan mampu memanfaatkan teknologi AI untuk memberikan pesan yang lebih kuat. Desain poster yang dihasilkan harus mampu menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan pesan yang jelas tentang bagaimana teknologi AI dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan Indonesia. Selain itu, desain poster juga harus dapat memberikan solusi yang relevan dan mudah dipahami oleh masyarakat umum. Dengan mengikuti lomba ini, peserta akan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka serta mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana teknologi AI dapat diterapkan dalam desain grafis. Lomba ini juga dapat menjadi ajang networking bagi para peserta untuk bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama dan memperluas jaringan profesional mereka. Selain itu, desain poster yang dihasilkan juga dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat umum tentang pentingnya implementasi teknologi AI dalam pembangunan Indonesia.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *submit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal**.
4. Peserta mengisi form *submision* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema desain competition **"Implementasi Teknologi AI dan Kreatifitas bagi Pembangunan Indonesia"**.
5. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
6. Jumlah peserta dalam **1 tim** adalah **1 orang peserta**.
7. Desain Poster menggunakan ukuran **A3 tanpa garis tepi** dengan format **JPEG atau JPG**, warna **RGB**, dan beresolusi tinggi. **(min 1000 pixel)**.
8. Isi poster harus mengandung makna yang jelas, menggunakan kalimat yang efektif dan mudah untuk dipahami. Poster hanya diperbolehkan menggunakan bahasa Indonesia dan atau bahasa inggris.
9. Poster berisi: judul poster edukasi publik yang singkat dan jelas, konten yang mudah dipahami, serta gambar atau bagan yang sesuai dengan tema.
10. Membuat deskripsi mengenai poster maksimal **2 halaman**. Deskripsi poster diketik dalam bahasa Indonesia dengan spasi **1,5** pada kertas berukuran **HVS A4** jenis huruf **Times New Roman** dan font

12. Margin: **kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 4 cm, dan bawah 3 cm**. Deskripsi harus mampu menguraikan secara cermat dan singkat tentang poster yang dibuat. Pada bagian atas deskripsi, menyertakan judul poster dan nama peserta.
11. File yang dikumpulkan merupakan **1 dokumen pdf berisi foto poster** yang *diinsert* pada dokumen dan deskripsi sesuai poin 10, serta mencantumkan link dari file poster asli sesuai keterangan pada poin 7.
12. Panitia berhak mendiskualifikasi karya design sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila ditemukan adanya karya yang secara konsep pembuatan dan presentasinya dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
13. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan film pendek untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi dan pemutaran film (screening) yang akan dimanfaatkan oleh acara **SEMNAS CORISINDO 2023**.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia INDONERIS.
2. Film yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
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 orsinil serta tidak boleh melanggar hak cipta.	10%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	15%
3	Komunikatif, Informatif dan Edukatif	Meliputi Unsur-unsur Komunikatif, Informatif, dan Edukatif pada sebuah karya	20%
4	Keunikan Karya	Meliputi unsur-unsur pesan dan informasi yang tersirat maupun tersurat didalam karya dan keunikan dari karya tersebut	25%
5	Komposisi Poster	Berkaitan dengan komposisi dan Teknik poster	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA DESAIN POSTER COMPETITION

Desain Poster Competition (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

SHORT MOVIE COMPETITION

TEMA :

"Creative dan Teknolog AI Untuk Masa Depan Cemerlang"

DESKRIPSI TEMA:

Lomba short movie competition dengan tema "Creative dan Teknologi AI Untuk Masa Depan Cemerlang" akan menantang para peserta untuk menghasilkan sebuah film pendek yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi AI untuk menciptakan solusi yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia di masa depan. Para peserta diharapkan dapat mengangkat isu-isu terkait perkembangan teknologi AI. Peserta juga diharapkan dapat mempertimbangkan dampak dari perkembangan teknologi AI pada kehidupan manusia dan lingkungan di masa depan. Para peserta dapat mengeksplorasi berbagai aspek yang terkait dengan pengembangan teknologi AI, seperti inovasi dalam bidang kesehatan, pendidikan, transportasi, dan komunikasi. Mereka juga dapat mengeksplorasi isu-isu sosial yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi AI, seperti perubahan dalam pekerjaan dan ekonomi. Lomba ini akan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka dan menunjukkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menciptakan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat di masa depan.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Tema film pendek "**Creative dan Teknolog AI Untuk Masa Depan Cemerlang**".
5. Durasi film minimal **5 menit** dan maksimal **15 menit** (termasuk judul dan credit).
6. Karya Film berupa dokumenter dan atau fiksi.
7. Film merupakan karya orisinal serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta
8. Film tidak boleh mengandung unsur SARA dan Pornografi.
9. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta ataupun hal yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang didaftarkan.
10. Jumlah peserta dalam **1 tim** maksimal anggota **6 orang peserta**.
11. 1 (satu) peserta dapat mengikutsertakan maksimal **2 (dua) karya film** dengan tim yang berbeda.
12. Film pendek dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
13. Film pendek yang diupload di *Youtube* **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #MovieCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK**.
14. Jika Karya Menggunakan bahasa Daerah harus disertakan subtitle Bahasa Indonesia.

15. Panitia berhak mendiskualifikasi Film pendek sebelum, selama, dan setelah penjurian berlangsung apabila ditemukan adanya karya yang secara konsep pembuatan dan presentasinya dinilai melanggar peraturan dan syarat-syarat.
16. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan film pendek untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi dan pemutaran film (*screening*) yang akan dimanfaatkan oleh panitia

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Film yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
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 orsinil serta tidak boleh menggunakan materi yang melanggar hak cipta.	10%
2	Kesesuaian Tema	Topik sesuai dengan sub tema yang telah ditentukan Kesesuaian tema bisa dilihat dari elemen- elemen yang terkandung didalam karya	15%
3	Konsep Film	Meliputi unsur-unsur gagasan atau ide Yang melatar belakangi terciptanya sebuah karya	20%
4	Konten Animasi	Meliputi unsur-unsur pesan dan informasi Yang tersirat maupun tersurat didalam karya	25%
5	Sinematografi	Berkaitan dengan komposisi dan teknik film	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA FILM PENDEK

- Film Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

MENYANYI POP**PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :**

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Jumlah peserta Terdiri dari 1 orang.
5. Peserta membawakan satu buah lagu yang sudah yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta menggunakan iringan sendiri (panitia tidak menyediakan iringan)
7. Video dapat di kemas semenarik mungkin seperti video klip.
8. Durasi video maksimal 5 menit.
9. 1 (satu) peserta dapat mengikutsertakan maksimal **2 (dua) karya film** dengan tim yang berbeda.
10. Video dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
11. Video yang *diupload* di *Youtube* **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #NyanyiPopCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK.**

Putri:

Lagu	Pencipta Lagu
Kisah Sempurna	Mahalini
Mengejar Matahari	Keisya Levronka
Teruntuk Dia	Amalia Putri
Tertawan Hati	Awdella
Pilihan Yang Terbaik	Ziva Magnolya

Putra:

Lagu	Pencipta Lagu
Semata Karenamu	Mario G. Klau
Salah Baca Pertanda	Mark Natama
Putus Tapi Cinta	Andmesh
Hingga Tua Bersama	Rizky Febian
Bertahan terluka	Fabio Asher

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Video Clip yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Teknik Vocal	kemampuan peserta dalam menguasai teknik vokal, seperti intonasi yang tepat, kontrol nafas yang baik, dan penggunaan vibrato yang pas. Penilaian pada teknik vocal juga mencakup kemampuan peserta dalam menyesuaikan nada dan tempo lagu dengan baik.	25%
2	Pembawaan	meliputi kemampuan peserta dalam membawakan lagu dengan baik, seperti penghayatan lirik lagu, ekspresi wajah yang tepat, dan gerakan tubuh yang sesuai dengan irama musik. Penilaian pada pembawaan juga mencakup kemampuan peserta dalam membangun klimaks lagu dengan baik.	20%
3	Materi Suara	meliputi kualitas suara peserta, seperti kejernihan suara, kekuatan suara, dan keindahan timbre suara. Penilaian pada materi suara juga mencakup kemampuan peserta dalam menginterpretasikan lagu dengan baik dan memberikan sentuhan personal pada lagu yang dibawakan.	40%
4	Penampilan (Video)	meliputi kualitas video yang dihasilkan oleh peserta, seperti kualitas gambar dan suara yang baik, pencahayaan yang sesuai, dan editing yang tepat. Penilaian pada penampilan juga mencakup kemampuan peserta dalam menampilkan diri secara menarik dan profesional di depan kamera.	15%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA **MENYANYI POP**

- Menyanyi Pop Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

GAME DEVELOPMENT COMPETITION

DESKRIPSI

Aplikasi permainan merupakan bagian yang menjadi media bagi para peserta untuk mengembangkan ide dan kreatifitas dalam bentuk inovasi yang dapat berfungsi dengan baik. Tujuan yang ingin dicapai adalah menampilkan aspek pendidikan dan manfaat yang memiliki karakter khusus serta menampilkan pula unsur hiburan.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *submit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submision* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Jumlah peserta dalam **1 tim** terdiri dari maksimal 3 orang peserta.

KETENTUAN DOKUMEN GAME

1. Dokumen Game Aplikasi Permainan tidak mengandung kata dan makna yang melanggar atau menghina SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan).
2. Dokumen Game pengembangan Aplikasi Permainan berisi deskripsi tentang Aplikasi Permainan berikut nama Aplikasi Permainan yang dikembangkan.
3. Dokumen Game harus dapat menjelaskan masalah yang dihadapi, peluang dan pasar, solusi, model bisnis.
4. Dokumen Game harus disusun dengan struktur kepenulisan sebagai berikut:
 - a. Halaman Sampul (Nama Tim/Judul Dokumen Game>Nama Perangkat Lunak/Universitas)
 - b. Latar Belakang Masalah
 - c. Deskripsi aplikasi permainan mencakup hal-hal berikut :
 - d. Ikhtisar berupa penjelasan aplikasi permainan yang dikembangkan
 - e. Cerita tentang aplikasi permainan .
 - f. Aturan main dan prosedur yang ada pada permainan(Alur dalam bentuk diagram contoh : flow chart).
 - g. Informasi terkait jumlah pemain yang terlibat dan apa yang dilakukan oleh para pemain pada aplikasi permainan yang dikembangkan.
 - h. Genre yang menjadi tema utama aplikasi permainan yaitu Action Adventure, Strategy, RPG, Read World Simulation, Construction & Management, Puzzle, dan sebagainya.
 - i. Mode Kompetisi berupa (Single Player, Competitive Multiplayer, Cooperative Multiplayer, dsb).
 - j. Tingkatan, level atau story dari aplikasi permainan.
 - k. Target audience atau pengguna dari aplikasi permainan yang dikembangkan
 - l. Informasi yang menampilkan gambar-gambar storyboard, screenshot, wireframe, maupun ilustrasi visual untuk penilaian Game Concept dengan mempertimbangkan sisi estetika.

- m. Informasi-informasi penting lain yang diperlukan untuk menjelaskan aplikasi permainan yang dikembangkan.
5. Dokumen Game harus disusun dengan jumlah halaman maksimal 50 halaman termasuk lampiran (total).
 6. Dokumen Game disimpan dalam bentuk PDF dengan format penamaan dokumen **DokumenGame–NamaKetuaTim-NamaPT.pdf**.
 7. Aplikasi permainan lengkap yang sudah siap di-install, dimainkan, dan dilakukan penilaian oleh dewan juri dalam format executable file diupload ke Google Drive peserta dan Peserta mengirimkan share link Google Drive pada form pendaftaran.
 8. Dokumen teknis yang tentang proses instalasi dan petunjuk cara memainkan aplikasi yang telah dikembangkan. Peserta tidak perlu mengumpulkan source code.

KETENTUAN VIDEO

1. Peserta melakukan demo aplikasi permainan yang dikembangkan. Video berisi demo aplikasi permainan yang sudah dikembangkan.
2. Video berdurasi maksimal 10 menit.
3. Video memperlihatkan aplikasi sedang dimainkan oleh pengguna pada beberapa level. Hal ini sangat penting bagi proses penilaian sehingga diharapkan agar para peserta dapat membuat video ini sebaik-baiknya mengingat durasi video yang singkat.
4. 1 (satu) peserta dapat mengikutsertakan maksimal **2 (dua) karya Game** dengan tim yang berbeda.
5. Video dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
6. Video yang diupload di Youtube **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #GameDevelopmentCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK**.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Game dan Dokumen Game yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Dampak dan Manfaat	Unsur pendidikan yang ada pada permainan mencakup dampak dan manfaat yang diperoleh pengguna, misalnya untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik	20%
2	Kreatifitas dan Originalitas	Kreatifitas dalam pengembangan aplikasi permainan yang dinilai berdasarkan originalitas ide	20%
3	Estetika	Aspek estetika yang mencakup background, animasi, suara, musik, dan informasi permainan	25%
4	Gameplay	Gameplay secara keseluruhan yang menarik dan menghibur	25%
5	Kesesuaian dengan Game Document	Kesesuaian dengan fitur-fitur atau fungsi yang sudah dinyatakan pada Game Document pengembangan aplikasi permainan	10%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA GAME DEVELOPMENT

- GAME Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

PENULISAN CERPEN**PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :**

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Jumlah peserta dalam **1 tim** terdiri dari maksimal 3 orang peserta.
5. Kelompok harus berasal dari satu perguruan tinggi/institusi yang sama.
6. Cerpen disimpan dalam bentuk PDF dengan format penamaan dokumen **Cerpen–NamaKetuaTim–NamaPT.pdf**
7. Naskah cerpen berbahasa Indonesia
8. Tema cerpen bebas dan bersih dari sentimen negatif dalam hal kesukuan, keagamaan, ras dan hubungan antargolongan (SARA) di masyarakat
9. Cerpen merupakan karya sendiri (asli), bukan plagiasi, dan belum pernah dipublikasikan di media apa pun, serta tidak sedang diikutsertakan dalam perlombaan serupa. Apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang bersifat pelanggaran, maka resiko menjadi tanggung jawab peserta dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta
10. Panjang naskah cerpen maksimal 5000 kata
11. Naskah diketik menggunakan ukuran A4 dengan huruf Times New Roman 12 pt dalam spasi 1,5
12. Teknik pengungkapan dan genre cerpen bebas

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Cerpen yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Otentisitas dan kesegaran pengungkapan bahasa	mengevaluasi kemampuan penulis dalam mengungkapkan ide-ide dan emosi dalam bahasa yang otentik dan segar. Penulis diharapkan mampu menghasilkan kalimat yang berbeda dan menarik, serta tidak monoton. Kualitas bahasa yang dipakai juga harus sesuai dengan karakter tokoh dan suasana cerita.	30%
2	Kemampuan mengolah tema, karakter, dan	mengevaluasi kemampuan penulis dalam mengolah tema cerita yang diambil, mengembangkan karakter tokoh, serta membangun konflik yang menarik. Penulis harus	40%

	membangun konflik	mampu mengemas cerita secara kreatif dan orisinal, serta dapat membuat pembaca merasa terlibat dengan cerita yang dibuat. Tokoh-tokoh cerita yang dibuat harus bisa hidup dalam imajinasi pembaca.	
3	Keutuhan, impresi, dan keselarasan seluruh cerita	mengevaluasi kemampuan penulis dalam menyusun cerita secara keseluruhan, termasuk awal, tengah, dan akhir cerita. Penulis harus mampu mengemas plot dengan baik, sehingga tidak terkesan terlalu cepat atau lambat. Keselarasan antara tema, karakter, konflik, dan alur cerita harus selaras. Keseluruhan cerita harus bisa memberikan kesan yang kuat bagi pembaca.	30%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA PENULISAN CERPEN

- Cerpen Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

PENULISAN PUISI**PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :**

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Peserta adalah individu atau kelompok, antara 1-2 orang.
5. Kelompok harus berasal dari satu perguruan tinggi/institusi yang sama.
6. Peserta hanya berhak mengirimkan **satu karya.**
7. Puisi disimpan dalam bentuk PDF dengan format penamaan dokumen **Puisi–NamaKetuaTim–NamaPT.pdf**
8. Naskah puisi **berbahasa Indonesia**
9. Tema puisi bebas dan bersih dari sentimen negatif dalam hal kesukuan, keagamaan, ras dan hubungan antargolongan (SARA) di masyarakat
10. Puisi merupakan karya sendiri (asli), bukan plagiasi, dan belum pernah dipublikasikan di media apa pun, serta tidak sedang diikutsertakan dalam perlomba serupa. Apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang bersifat pelanggaran, maka resiko menjadi tanggung jawab peserta dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta
11. Bentuk puisi; bebas baik epik maupun lirik
12. Panjang antara 1 sampai dengan 5 halaman
13. Naskah diketik menggunakan ukuran A4 dengan huruf Times New Roman 12 pt dalam spasi 1,5
14. Teknik pengungkapan puisi: bebas

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Puisi yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Keterampilan dan kreativitas berbahasa	mengevaluasi kemampuan penulis dalam mengolah bahasa dan menciptakan gaya bahasa yang menarik. Penulis harus mampu menggunakan kata-kata yang tepat dan menarik, serta menghasilkan bait-bait puisi yang kreatif dan memukau.	30%
2	Kesegeran tema, ide, dan gagasan	mengevaluasi sejauh mana puisi yang dibuat dapat mengekspresikan tema, ide, dan gagasan yang baru dan	25%

		segar. Penulis diharapkan mampu menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, serta memperlihatkan sudut pandang yang unik dalam pengembangan tema dan ide dalam puisinya.	
3	Orisinalitas	mengevaluasi sejauh mana puisi yang dibuat orisinal dan berbeda dari karya-karya lainnya. Penulis harus mampu menghasilkan puisi yang unik dan tidak klise, serta mampu menunjukkan keunikan dan ciri khasnya dalam puisi yang dibuat.	20%
4	Keselarasan bentuk dan isi	mengevaluasi sejauh mana bentuk puisi yang dibuat selaras dengan isi dan pesan yang ingin disampaikan. Penulis harus mampu memperlihatkan keselarasan antara bentuk puisi, seperti irama dan struktur bait-bait puisi, dengan isi dan makna yang ingin disampaikan dalam puisi tersebut.	25%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA PENULISAN PUISI

- Puisi Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

PEMBACAAN PUISI

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulkan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Peserta adalah individu atau kelompok terdiri atas 3-5 orang.
5. Kelompok harus berasal dari satu perguruan tinggi/institusi yang sama.
6. Pembagian peran-peran anggota kelompok dalam pemroduksian karya bebas.
7. Satu kelompok hanya berhak mengirimkan satu karya.
8. Tema video pembacaan puisi bebas dan bersih dari sentimen negatif dalam hal kesukuan, keagamaan, ras dan hubungan antargolongan (SARA) di masyarakat.
9. Durasi maksimal video pembacaan puisi adalah 7 menit.
10. Video pembacaan puisi berbahasa Indonesia.
11. Video pembacaan puisi adalah karya orisinil yang diproduksi peserta dan belum pernah atau sedang diikutsertakan perlombaan serupa. Apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang bersifat pelanggaran, maka resiko menjadi tanggung jawab peserta dan panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
12. Video pembacaan puisi dapat disajikan dengan gaya cinematic, artinya diperkenankan untuk menambahkan footage-footage video pendukung gagasan, musik ilustrasi dan sound effect.
13. Tidak diperkenankan untuk menggunakan karya audio/musik ilustrasi yang terikat HAK CIPTA (copyright), segala resiko yang ditimbulkan oleh kelalaian peserta menjadi tanggung jawab peserta.
14. Judul karya puisi yang dibacakan dalam video bebas, baik karya orisinil maupun karya orang lain (penyair lain). Judul karya puisi dan pengarangnya wajib divisualisasikan dalam pembukaan video dan ditulis dalam kolom deskripsi (caption).
15. Identitas kelompok dicantumkan di bagian akhir video (credit title) dan ditulis dalam kolom deskripsi (caption).
16. Pada video pembacaan puisi wajib menyertakan teks puisi yang dibacakan, dapat dilakukan dengan teknik subtitle atau cara lain sesuai dengan kreativitas masing masing peserta.
17. Teknik pengambilan gambar/video dan suara/audio bebas.
18. Teknik editing/penyuntingan video dan audio bebas.
19. Aspect ratio video adalah 16:9 dengan format *.MP4
20. Video pembacaan puisi dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
21. Video yang *diupload* di *Youtube* **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #BacaPuisiCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK**.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.

2. Video Pembacaan Puisi yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Ketepatan penafsiran meliputi emosi, intonasi, artikulasi dan dramatisasi	mengevaluasi kemampuan pembaca dalam menafsirkan puisi dan mengungkapkan emosi yang tepat melalui intonasi, artikulasi, dan dramatisasi yang tepat. Pembaca harus mampu mengolah suara dan gerakan tubuhnya dengan baik, sehingga dapat membawa puisi menjadi lebih hidup dan menyentuh perasaan audiens.	20%
2	Dinamika pelisanan (tangga dramatik video)	mengevaluasi kemampuan pembaca dalam membangun dinamika dan tangga dramatik video. Pembaca harus mampu memilih momen-momen penting dari puisi dan mengolahnya dengan baik dalam urutan yang tepat, sehingga dapat membangun peningkatan dramatis dalam video pembacaan puisi.	20%
3	Keselarasn bentuk dan isi (gagasan)	mengevaluasi sejauh mana bentuk dan isi dari video pembacaan puisi saling melengkapi dan memberikan kesan yang menyatu. Pembaca harus mampu memperlihatkan keselarasan antara isi puisi dengan bentuk video pembacaan, termasuk pemilihan lokasi, kostum, dan ekspresi yang sesuai.	20%
4	Kreativitas <i>editing</i> /penyuntingan video	mengevaluasi sejauh mana kreativitas pembaca dalam melakukan editing dan penyuntingan video pembacaan puisi. Pembaca harus mampu memanfaatkan teknik editing yang baik dan kreatif, sehingga dapat menghasilkan video pembacaan puisi yang menarik dan menyentuh.	15%
5	Kreativitas musik dan <i>sound effect</i>	mengevaluasi kemampuan pembaca dalam memilih dan mengolah musik dan sound effect yang sesuai dengan tema dan nuansa puisi. Pembaca harus mampu memilih musik dan sound effect yang tepat, sehingga dapat memperkuat pesan dan suasana puisi.	15%
6	Kreativitas produksi atau daya tarik video pembacaan puisi sebagai sajian aural visual	mengevaluasi sejauh mana kreativitas produksi dan daya tarik video pembacaan puisi sebagai sajian aural visual. Pembaca harus mampu memperlihatkan kreativitas dalam memilih dan mengatur elemen-elemen produksi video pembacaan puisi, seperti pencahayaan, warna, dan efek visual, sehingga dapat menghasilkan video pembacaan puisi yang menarik dan memberikan pengalaman aural visual yang berkesan bagi audiens.	10%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA VIDEO PEMBACAAN PUISI

- Pembacaan Puisi Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)

VLOG COMPETITION

TEMA:

“Teknologi AI dan Pengaruhnya di Indonesia”

DESKRIPSI TEMA

Lomba Vlog Competition dengan tema "Teknologi AI dan Pengaruhnya di Indonesia" akan menilai kemampuan peserta dalam membuat vlog yang mengangkat tema tersebut dengan cara yang kreatif dan informatif.

PROSEDUR PENDAFTARAN LOMBA :

1. Peserta dapat melakukan registrasi pada <https://stmikpontianak.org/corisindo/index.php/call-for-competitions/>
2. Peserta melaksanakan pembayaran dan menyimpan bukti bayar untuk kumpulan.
3. Penamaan file yang *disubmit* dengan format **KategoriLomba_NamaKetuaTim_UniversitasAsal.**
4. Peserta mengisi form *submisison* sesuai isian.

TANGGAL PENTING KOMPETISI SEMNAS CORISINDO 2023:

Batas Akhir Pendaftaran Lomba: 29 Juli 2023

Pengumuman Pemenang Lomba: 7 Agustus 2023

SYARAT DAN KETENTUAN:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang tercatat pada PDDIKTI.
2. Biaya Pendaftaran **Rp. 250.000 (Dua Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)**
3. Pembayaran Via Rekening **BANK MANDIRI – No. 146-00-1566727-7 ; A/N STMIK PONTIANAK**
4. Peserta individu (perorangan).
5. Video merupakan karya baru, orisinal, bukan hasil jiplakan dan/atau mengambil sebagian hak cipta orang lain, belum pernah diikutkan dalam lomba lain.
6. tidak melanggar HAKI, tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
7. Seluruh konten/isi video merupakan tanggung jawab peserta/pembuat. Apabila dikemudian hari terjadi gugatan hak cipta, panitia tidak bertanggung jawab.
8. Gambar dalam Vlog adalah lingkungan kampus, rumah, dan tempat-tempat yang telah mendapat ijin.
9. Jenis Vlog bisa berupa reportase, monolog, reality show.
10. Peserta mencantumkan nama peserta, nama tempat dalam karya yang dilombakan / Vlog dilengkapi dengan credit title berupa nama tim peserta.
11. Durasi Vlog maksimal 5 menit (termasuk credit title
12. Aspect ratio video adalah 16:9 dengan format *.MP4
13. Video pembacaan puisi dikirimkan dalam bentuk **link Youtube** yang dimasukkan dalam dokumen berisi identitas tim dan disubmit dalam bentuk .pdf pada bagian *submission* form registrasi.
14. Video yang *diupload* di *Youtube* **wajib menggunakan hashtag #CORISINDO2023 & #VlogCORISINDO2023** dan bersifat **PUBLIK.**
15. Peserta wajib memperhatikan copyright ketika memilih gambar, musik atau instrumen.

KRITERIA TEKNIS:

1. Penilaian ini dilakukan oleh Tim Juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Video Pembacaan Puisi yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh tim panitia dan kurator.
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
4. Aspek - aspek yang dinilai dan bobot penjurian:

No	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1	Keaslian dan kesegaran ide	mengevaluasi sejauh mana peserta mampu menghasilkan ide-ide baru dan segar dalam mengangkat tema tersebut. Peserta harus mampu menghasilkan ide-ide yang orisinal dan tidak klise, sehingga dapat menarik perhatian audiens.	20%
2	Kualitas penyampaian	mengevaluasi kualitas penyampaian vlog dari segi penggunaan bahasa, intonasi, kejelasan suara, dan gerakan tubuh. Peserta harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami, serta mampu menghubungkan antara penggunaan bahasa, gerakan tubuh, dan intonasi yang tepat untuk menciptakan efek yang diinginkan.	20%
3	Kualitas konten	mengevaluasi keakuratan dan relevansi konten yang disampaikan oleh peserta. Peserta harus mampu memperlihatkan pengetahuan yang baik tentang teknologi AI dan pengaruhnya di Indonesia, serta mampu menghubungkan antara fakta dengan dampak yang terjadi di masyarakat.	20%
4	Kualitas produksi	mengevaluasi kualitas produksi vlog dari segi pencahayaan, penggunaan musik, dan editing. Peserta harus mampu memperlihatkan kualitas produksi yang baik dalam menghasilkan vlog yang menarik dan informatif, termasuk penggunaan pencahayaan yang tepat, musik yang sesuai, serta editing yang efektif.	20%
5	Daya tarik dan kreativitas	mengevaluasi sejauh mana peserta mampu menghasilkan vlog yang menarik dan kreatif dalam mengangkat tema "Teknologi AI dan Pengaruhnya di Indonesia". Peserta harus mampu memperlihatkan kreativitas dalam pemilihan cara penyampaian, serta memperlihatkan daya tarik yang dapat membuat audiens tertarik untuk menonton vlog yang dihasilkan.	20%
SKOR Maksimal			100%

NOMINASI JUARA VLOG

- VLOG Terbaik (Juara 1, Juara 2, Juara 3 dan Juara Harapan)

(*Juara ditentukan berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan oleh pihak panitia dan dewan juri)