



GARIS PANDUAN

**PERTANDINGAN REKA CIPTA DAN INOVASI (INNOVATION
DEVELOPMENT THROUGH EDUCATIONAL ACTIVITIES) INSTITUSI
LATIHAN KEMAHIRAN BELIA DAN SUKAN (ILKBS)
TAHUN 2022**

Cawangan Kerjasama Strategik & Kreatif
Bahagian Pembangunan Kemahiran Belia
Kementerian Belia dan Sukan Malaysia
Februari 2022



ISI KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
BAB 1	PENGENALAN 1.1 TUJUAN 1.2 OBJEKTIF 1.3 TARIKH & LOKASI PERTANDINGAN	3-5
BAB 2	PENYERTAAN 2.1 KATEGORI DAN BIDANG 2.2 TERMA DAN SYARAT AM 2.3 TERMA DAN SYARAT KHUSUS KATEGORI 2.4 KONSEP PERTANDINGAN 2.5 KOD ETIKA PERTANDINGAN 2.6 AHLI KUMPULAN 2.7 PENOLAKAN / PERTUKARAN PENYERTAAN 2.8 TATACARA PERMOHONAN PENDAFTARAN 2.9 RAKAMAN VIDEO DAN LAPORAN PROJEK 2.10 POSTER PROJEK 2.11 PAMERAN DAN PEMBENTANGAN PROJEK	5-19
BAB 3	PENILAIAN 3.1 KRITERIA PENILAIAN PROJEK 3.2 SENARAI JURI / HAKIM	20-22
BAB 4	PENGIKTIRAFAN 4.1 PENGANUGERAHAN DAN HADIAH	22-23
LAMPIRAN	A FORMAT LAPORAN PROJEK B KRITERIA PENILAIAN	24-28



BAB 1: PENGENALAN

1.1 TUJUAN

- (i) Memberi penjelasan berhubung Tatacara Penyertaan Pertandingan Reka Cipta dan Inovasi (*Innovation Development Through Educational Activities*) Institusi Latihan Kemahiran Belia dan Sukan (ILKBS) 2022 (iDEA'22);
- (ii) Memaklumkan mengenai syarat-syarat penyertaan, kriteria penilaian, bentuk pengiktirafan, kriteria penilaian dan skema pemarkahan iDEA'22; dan
- (iii) Memaklumkan bahawa penyertaan projek dinilai oleh juri profesional dalam bidang kemahiran yang dipertandingkan mengikut kriteria yang ditetapkan oleh Kementerian Belia dan Sukan (KBS).

1.2 OBJEKTIF

- (i) Memupuk dan meningkatkan budaya pemikiran kreatif dan inovatif pelajar bagi menghasilkan produk reka cipta / inovasi baharu;
- (ii) Platform bagi menonjol dan mengenengahkan bakat, kemahiran dan hasil reka cipta projek / produk inovasi pelajar;



- (iii) Menggalakkan persaingan sihat dan keyakinan diri pelajar dalam bidang reka cipta serta membantu melahirkan modal insan yang berkualiti; dan
- (iv) Pengiktirafan dan penghargaan secara formal kepada mereka yang telah mempamerkan peningkatan tahap kemahiran dalam bidang yang dipertandingkan.

1.3 TARIKH DAN LOKASI PERTANDINGAN

1.3.1 iDEA'22 akan dilaksanakan **secara hibrid** iaitu secara dalam talian (*online*) dan fizikal seperti berikut:

- (i) Penilaian Peringkat Pra Kelayakan - dalam talian (*online*)
- (ii) Penilaian Peringkat Akhir - bersemuka (fizikal)
- (iii) Penutup/Penyampaian Hadiah - bersemuka (fizikal)

1.3.2 Tarikh pelaksanaan **iDEA'22** adalah seperti berikut:

- (i) Tarikh Pelaksanaan : 22 April hingga 15 Sept 2022
- (ii) Tuan Rumah : IKTBN Dusun Tua, Selangor
- (iii) Jadual Pelaksanaan : **Jadual 1**



Jadual 1: Jadual Pelaksanaan iDEA'22

BIL	PERKARA	TARIKH
1.	Iklan Pertandingan iDEA'22	22 April 2022
2.	Pendaftaran penyertaan	17 Mei – 17 Jun 2022
3.	Tarikh hantar video rakaman dan laporan projek	18 Jun – 15 Julai 2022
4.	Proses penjurian Peringkat Pra Kelayakan	3 - 5 Ogos 2022
5.	Proses penjurian Peringkat Akhir Pertandingan iDEA'22	14 September 2022
6.	Majlis Penutup & Penyampaian Hadiah Pemenang	15 September 2022

BAB 2: PENYERTAAN

2.1 KATEGORI DAN BIDANG

2.1.1 iDEA'22 dibahagikan kepada **tiga (3) kategori utama** seperti berikut :

- (i) **Pelajar ILKBS** – Penyertaan adalah khas kepada pelajar ILKBS seluruh Malaysia;



- (ii) **Murid Sekolah** – Penyertaan adalah terbuka kepada murid Sekolah Rendah/Menengah Kerajaan/ Swasta seluruh Malaysia;
- (iii) **Pelajar IPT/ ILK** - Penyertaan adalah terbuka kepada semua pelajar Institusi Pengajian Tinggi Awam/ Swasta (IPTA/S) dan Institusi Latihan Kemahiran Awam/ Swasta (ILKA/S) termasuk ILKBS seluruh Malaysia;

2.1.2 Kategori **Pelajar ILKBS** dan **IPT/ILK** akan dibahagikan kepada **enam (6) bidang kemahiran** iaitu:

- (i) **Bidang A:** Teknologi Mekanikal (Automotif, Mesin, Peralatan, Proses Pengilangan);
- (ii) **Bidang B:** Teknologi Elektrik dan Elektronik (*Supply, Control, Automation*);
- (iii) **Bidang C:** Teknologi Awam, Alam Sekitar dan Teknologi Hijau (*Green, Friendly, Safe*);
- (iv) **Bidang D:** Teknologi Maklumat dan Telekomunikasi (Perisian, Perkakasan, Multimedia, Alat Bantuan Pengajaran);
- (v) **Bidang E:** Teknologi Makanan (Produk Pastri dan Makanan); dan
- (vi) **Bidang F:** Teknologi Rekaan Fabrik (Rekaan Masa Hadapan, Rekaan Batik Futuristik).



2.1.3 Manakala bagi **Murid Sekolah** akan dibahagikan kepada empat

(4) bidang seperti berikut:

- (i) **Bidang A:** Teknologi Mekanikal (Automotif, Mesin, Peralatan, Proses Pengilangan);
- (ii) **Bidang B:** Teknologi Elektrik dan Elektronik (*Supply, Control, Automation*);
- (iii) **Bidang C:** Teknologi Awam, Alam Sekitar dan Teknologi Hijau (*Green, Friendly, Safe*); dan
- (iv) **Bidang D:** Teknologi Maklumat dan Telekomunikasi (Perisian, Perkakasan, Multimedia, Alat Bantuan Pengajaran);

2.2 TERMA DAN SYARAT AM

2.2.1 Penyertaan terbuka kepada semua murid sekolah, IPTA/ IPTS dan ILKA/ ILKS yang telah **menghasilkan reka cipta dan inovasi secara individu/ berkumpulan.**

2.2.2 Projek reka cipta yang menyertai pertandingan hendaklah merupakan **projek yang telah lengkap siap kesempurnaannya** sebelum tarikh akhir penyerahan video dan laporan projek kepada pihak urus setia.



- 2.2.3** Projek reka cipta yang dihasilkan adalah projek yang **belum pernah dipersembahkan** dalam Pertandingan iDEA ILKBS pada tahun-tahun sebelumnya.
- 2.2.4** Projek reka cipta yang dihasilkan adalah **projek baharu dan terkini atau bagi reka cipta yang pernah dipertandingkan dan memenangi apa-apa anugerah terdahulu** mesti melakukan pengubahsuaian/ penambahbaikan ke atas reka cipta/ inovasi tersebut.
- 2.2.5** Penyediaan/ pembangunan projek reka cipta/ inovasi adalah di bawah tanggungan agensi/ individu/ peserta.

2.3 TERMA DAN SYARAT KHUSUS

2.3.1 Kategori Pelajar ILKBS

- 2.3.1.1** Setiap ILKBS **DIWAJIBKAN** menyertai sekurang-kurangnya dua (2) projek reka cipta/ inovasi bagi kategori Pelajar ILKBS.
- 2.3.1.2** Tuan Rumah akan menyediakan **makan minum** semasa waktu pertandingan sahaja kepada peserta ILKBS yang layak ke peringkat akhir iDEA'22. **Penginapan tidak disediakan.**



2.3.1.3 **Tiada had** yang ditetapkan bagi penyertaan iDEA'22.

2.3.1.4 Reka cipta/ Inovasi ILKBS yang berdaftar menyertai kategori Pelajar ILKBS akan secara **automatik** bertanding bagi kategori Pelajar IPT/ILK.

2.3.2 Kategori Murid Sekolah dan Kategori Pelajar IPT/ILK

2.3.2.1 Penyertaan iDEA'22 adalah **PERCUMA**.

2.3.2.2 Penginapan & makan minum peserta yang layak ke peringkat akhir adalah di bawah tanggungan organisasi masing-masing.

2.3.2.3 **Tiada had** yang ditetapkan bagi penyertaan iDEA'22.

2.4 KONSEP PERTANDINGAN

2.4.1 iDEA'22 akan dilaksanakan secara dua (2) peringkat iaitu Peringkat Pra Kelayakan dan Peringkat Akhir seperti berikut:

2.4.1.1 Peringkat Pra Kelayakan



- a) Peringkat Pra Kelayakan akan dilaksanakan **secara dalam talian (*online*)** sepenuhnya. Pada peringkat ini, **tiada had penyertaan** yang ditetapkan kepada peserta yang berminat untuk menyertai iDEA'22.
- b) Peserta yang bertanding perlu menyediakan rakaman video dan laporan projek reka cipta/ inovasi yang mereka hasilkan dan seterusnya menghantar rakaman video dan laporan tersebut melalui laman web <https://idea.ilkbs.my>
- c) Pada Peringkat Pra Kelayakan ini, juri/ hakim pertandingan akan membuat penilaian bagi menentukan jenis pingat yang layak diterima oleh peserta bertanding dan memilih peserta yang layak ke Peringkat Akhir.
- d) Peserta yang layak ke Peringkat Akhir ini hendaklah memperolehi markah penilaian juri/hakim sekurang-kurangnya 80% dan ke atas (pingat emas/platinum).
- e) **Hanya tiga (3) projek reka cipta/ inovasi terbaik mengikut bidang setiap kategori** dipilih untuk bertanding **ke Peringkat Akhir**.

2.4.1.2 Peringkat Akhir

- a) Projek reka cipta/ inovasi yang layak ke Peringkat Akhir akan dinilai oleh juri pertandingan **secara**



bersemuka. Penilaian secara bersemuka ini bertujuan agar juri/ hakim pertandingan dapat melihat secara fizikal keaslian, kreativiti dan kualiti projek reka cipta/inovasi peserta dan boleh berinteraksi secara terus semasa sesi soal jawab.

- b) Pada peringkat ini, juri/ hakim pertandingan akan membuat penilaian bagi memilih projek reka cipta/inovasi yang layak dianugerahkan johan, naib johan dan tempat ketiga mengikut bidang, johan kategori dan johan keseluruhan iDEA'22.
- c) Pihak urus setia pertandingan akan **menjemput pasukan yang layak ke peringkat akhir untuk hadir secara fizikal** bagi sesi persembahan dan pembentangan projek reka cipta/inovasi yang dihasilkan di hadapan juri/hakim.
- d) Bagi Kategori Murid Sekolah, penilaian akhir akan dilaksanakan **secara dalam talian**.
- e) Bagi mengurangkan penglibatan orang ramai berkumpul dalam sesuatu majlis/perhimpunan, pihak penganjur menghadkan hanya **empat (4) orang ahli setiap pasukan dibenarkan hadir** pada sesi persembahan dan pembentangan kepada juri/ hakim pertandingan.
- f) Tuan rumah pertandingan akan menyediakan *booth* pameran untuk setiap pasukan mempamerkan projek



reka cipta/ inovasi mereka dan mengekalkan penjarakan sosial antara pasukan lain.

- g) Pasukan digalakkan membawa poster-poster projek reka cipta masing-masing pada sesi penilaian akhir.
- h) Projek reka cipta/ inovasi peserta akan terus dipamerkan di *booth* yang disediakan bagi tujuan pameran semasa Majlis Penutup dan Penyampaian Anugerah iDEA'22.

2.5 KOD ETIKA PERTANDINGAN

2.5.1 Hasil karya peserta mestilah yang asli, tiada plagiarisme, diubahsuai, diterjemah atau pernah tersiar di mana-mana penerbitan sama ada dalam bentuk cetakan atau *softcopy*.

2.5.2 Hasil karya peserta yang diadaptasi mesti dinyatakan sumbernya dengan jelas.

2.5.3 Rakaman dalam bentuk video (jika ada) perlu mendapat kebenaran pihak berkepentingan/ berkaitan.

2.5.4 Penggunaan sebarang perisian tertakluk kepada undang-undang berkaitan perkomputeran sedia ada yang terpakai.



2.6 AHLI KUMPULAN

2.6.1 Penyertaan iDEA'22 secara **individu/ berkumpulan**. Penyertaan berkumpulan **dihadkan** hanya kepada **tiga (3) orang pelajar** dan **satu (1) orang pengajar/ pegawai** sebagai penasihat projek reka cipta yang dipertandingkan.

2.6.2 iDEA'22 menggalakkan peserta mewujudkan identiti kumpulan tersendiri seperti:

- (i) Nama Kumpulan
- (ii) Logo Kumpulan
- (iii) Visi Kumpulan
- (iv) Misi Kumpulan

2.6.3 Setiap pasukan perlu melantik seorang ketua kumpulan. Persetujuan bersama hendaklah dicapai ketika proses pemilihan ketua kumpulan agar tidak timbul sebarang isu yang boleh menjejaskan perkembangan kumpulan.

2.7 PENOLAKAN / PERTUKARAN PENYERTAAN

2.7.1 Urus setia berhak menolak penyertaan daripada mana-mana pemohon sekiranya tidak memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan.



2.7.2 Urus setia berhak membuat pertukaran bidang yang didaftarkan oleh pemohon jika ianya lebih sesuai/ relevan dengan bidang lain yang berkaitan.

2.8 TATACARA PERMOHONAN PENDAFTARAN

2.8.1 Pendaftaran penyertaan dibuka bermula **17 MEI 2022 HINGGA 17 JUN 2022**. Untuk keterangan lanjut layari <https://idea.ilkbs.my>

2.8.2 Setiap penyertaan perlu mendapat **persetujuan dan kelulusan** pihak **pengurusan tertinggi** sekolah/ IPTA/ IPTS dan ILKA/ ILKS masing-masing.

2.8.3 Nama yang tertera pada **sijil penyertaan** adalah berdasarkan kepada ejaan dan turutan dalam pendaftaran.

2.8.4 Peserta **tidak dibenarkan** membuat sebarang **penambahan/ perubahan nama ahli kumpulan, tajuk dan bidang pertandingan** selepas tarikh tutup pendaftaran.

2.8.5 Setiap projek reka cipta/ inovasi hanya boleh didaftarkan untuk satu (1) bidang sahaja bagi kategori yang dipohon.

2.8.6 Tarikh tutup pendaftaran penyertaan adalah **pada 17 Jun 2022 jam 5.00 petang**.



2.9 RAKAMAN VIDEO DAN LAPORAN PROJEK

2.9.1 Peserta yang telah disahkan pendaftaran perlu mengemukakan **rakaman video** dan **laporan projek** reka cipta/ inovasi mereka dalam bentuk **softcopy** pada **18 Jun hingga 15 Julai 2022** melalui laman web <https://idea.ilkbs.my>

2.9.1.1 Rakaman Video

- a) Video boleh dibangunkan dengan menggunakan **sebarang aplikasi/ perisian komputer**;
- b) Projek reka cipta/ inovasi hendaklah dipersembahkan dalam bentuk produk sebenar;
- c) Persembahan projek reka cipta/ inovasi peserta hendaklah jelas merangkumi **pengenalan ahli kumpulan, pengenalan projek, fungsi, faedah projek dan kaedah menggunakan reka cipta/ inovasi tersebut**;
- d) Kaedah, lokasi penggambaran dan bentuk persembahan rakaman video adalah mengikut kreativiti peserta bertanding;
- e) Rakaman video boleh disunting (*editing*) mengikut kreativiti peserta;
- f) **Rakaman video** hendaklah **dalam tempoh masa 3 hingga 5 minit sahaja**; dan



- g) Rakaman video hendaklah dalam format MP4 dan dimuat naik di laman web <https://idea.ilkbs.my>

2.9.1.2 Laporan Projek

- a) Laporan disediakan dalam **Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris** dengan menggunakan **kertas A4** tulisan jenis **Arial bersaiz 12** dengan jarak baris (**spacing**) **1.5** dan **alignment justify**. **Maksimum** laporan projek **10 muka surat**;
- b) Laporan projek hendaklah asli, tiada plagiarisme, diubahsuai, diterjemah atau pernah tersiar di mana-mana penerbitan sama ada dalam bentuk cetakan atau *softcopy*;
- c) Gambar, gambarajah, foto dan sebagainya yang digunakan dalam penulisan hendaklah dinyatakan sumber rujukannya (sebaik-baiknya dilukis atau gambar foto diambil sendiri).
- d) Halaman muka hadapan laporan projek reka cipta/ inovasi hendaklah mengandungi butiran seperti berikut :
- i. Tajuk inovasi
 - ii. Nama kumpulan
 - iii. Nama ahli kumpulan
 - iv. Nama sekolah/ IPT/ ILK



- e) Format isi kandungan laporan projek reka cipta/ inovasi hendaklah menggunakan format yang telah disediakan seperti di Lampiran A. Format dan template boleh dimuat turun dari laman web <https://idea.ilkbs.my>

2.10 POSTER PROJEK

- 2.10.1 Pasukan yang layak ke peringkat akhir** perlu menyediakan **poster** projek reka cipta/ inovasi untuk dipersembahkan dan dinilai oleh juri/ hakim semasa hari pertandingan.
- 2.10.2** Poster boleh dibangunkan dengan menggunakan **sebarang aplikasi/ perisian**.
- 2.10.3** Poster hendaklah jelas dan perlu mengandungi **logo iDEA'22, nama projek, maklumat ahli kumpulan, penerangan projek, objektif, impak projek, kos dan anggaran harga seunit projek serta gambar**.
- 2.10.4** Cetakan poster hendaklah **bersaiz A1** dan berkedudukan **menegak (portrait)**.
- 2.10.5** Kaedah susunan kandungan poster adalah mengikut kreativiti peserta bertanding.



2.11 PAMERAN DAN PEMBENTANGAN PROJEK

2.11.1 Pasukan yang layak ke peringkat akhir perlu membuat persembahan/ pembentangan projek reka cipta/ inovasi mereka kepada juri pertandingan secara bersemuka (fizikal).

2.11.2 Pihak penganjur akan menyediakan ruang pameran lengkap dengan 1 unit meja dan 2 unit kerusi bagi setiap pasukan yang menyertai pertandingan. Namun hiasan ruang pameran seperti lapik meja dan hiasan dinding adalah di bawah tanggungjawab/ urusan pasukan masing-masing.

2.11.3 Peserta perlu memastikan **projek** reka cipta/ inovasi, **poster** dan **laporan** projek dalam bentuk cetakan *hard copy* telah berada ditempat pameran sebelum jam 9.00 pagi pada 14 September 2022.

2.11.4 Peserta perlu mengadakan pameran projek reka cipta/ inovasi mereka sepanjang tempoh pertandingan seperti mana dalam tentatif program. Mana-mana peserta yang tidak berbuat demikian akan menyebabkan penyertaan terbatal dan kehilangan sebarang anugerah, pingat dan sijil penyertaan yang diberikan kepadanya.

2.11.5 Kawalan keselamatan akan sentiasa berkuat kuasa sepanjang tempoh pertandingan. Namun pihak penganjur tidak



bertanggung jawab atas sebarang kehilangan, kecurian, kerosakan yang disebabkan oleh kebakaran atau sebab-sebab lain sepanjang tempoh pameran dan pertandingan.

2.11.5 Sesi persembahan dan pembentangan projek akan diadakan di tapak pameran pertandingan. Ketetapan masa pembentangan projek dibahagikan seperti berikut:

PERKARA	MASA	CATATAN
Pembentangan Projek, Laporan & Poster Pertandingan	10 Minit	Termasuk Persembahan video/ montaj /lain-lain (jika ada)
Sesi Soal Jawab bersama Juri/ Hakim Pertandingan	10 Minit	Loceng dibunyikan menandakan masa telah tamat

2.11.6 Semasa sesi pembentangan, hanya ahli kumpulan yang terdiri dalam kalangan pelajar akan menyampaikan persembahan kepada juri/ hakim pertandingan. Manakala Penyelia Projek (pengajar/ pegawai) tidak dibenarkan membantu pada sesi tersebut. Setiap pasukan digalakkan juga untuk membawa **dokumen sokongan** sebagai pembuktian, sekiranya perlu.

2.11.7 Sesi pembentangan ini akan dibuat di tapak pameran dan setiap pasukan perlu mematuhi jadual giliran pembentangan yang telah ditetapkan.



BAB 3: PENILAIAN

3.1 KRITERIA PENILAIAN PROJEK

3.1.1 Penilaian ke atas projek reka cipta/ inovasi yang bertanding akan dibuat berdasarkan skema pemarkahan yang ditetapkan oleh penganjur.

3.1.2 Kriteria penilaian oleh juri/ hakim adalah seperti berikut:

A) Kriteria Penilaian Peringkat Pra Kelayakan

BIL	KRITERIA PENILAIAN	MARKAH (%)
1.	Laporan projek	10
2.	Keaslian dan kreativiti projek	15
3.	Kualiti, faedah dan impak projek	45
4.	Kaedah persembahan, penyampaian dan kreativiti video	15
5.	Potensi pengkomersialan projek	15
MARKAH KESELURUHAN		100

B) Kriteria Penilaian Peringkat Akhir

BIL	KRITERIA	MARKAH (%)
1	Laporan projek	10
2	Poster projek	10
3	Keaslian dan kreativiti	15
4	Persembahan dan penyampaian	15
5	Kualiti, faedah dan impak	35
6	Potensi pengkomersialan	15
JUMLAH		100

3.1.3 Maklumat terperinci bagi penilaian dokumentasi, persembahan dan sesi soal jawab adalah menggunakan format dan kriteria penilaian seperti **LAMPIRAN C**.

3.2 SENARAI JURI / HAKIM

3.2.1 Projek reka cipta/ inovasi peserta yang bertanding akan dinilai oleh juri/ hakim pakar yang dilantik dalam kalangan berikut:

- (i) *Standard & Industrial Research of Institute Malaysia* (SIRIM);
- (ii) Pakar IPT;



- (iii) Personel Pakar ILK;
- (iv) Pakar Industri/ Negara;
- (v) MyIPO; dan
- (vi) Yayasan Inovasi Malaysia (YIM).

BAB 4: PENGIKTIRAFAN

4.1 PENGANUGERAHAN DAN HADIAH

4.1.1 Penentuan pingat akan diberikan berdasarkan keputusan juri seperti berikut:

KATEGORI	MARKAH PENILAIAN JURI / HAKIM PERTANDINGAN (%)	PINGAT	KELAYAKAN KE PERINGKAT AKHIR
PELAJAR ILKBS / SEKOLAH / IPT / ILK	90 - 100	Pingat Platinum + Sijil Penyertaan	Tiga (3) penyertaan terbaik setiap bidang
	80 – 89.9	Pingat Emas + Sijil Penyertaan	
	65 – 79.9	Pingat Perak + Sijil Penyertaan	-
	50 – 64.9	Pingat Gangsa + Sijil Penyertaan	-
	49.9 dan ke bawah	Sijil Penyertaan sahaja	-



4.1.2 Hadiah dan ganjaran di Peringkat Akhir akan diberikan kepada pemenang bagi setiap kategori dan bidang seperti berikut:

KATEGORI	ANUGERAH	HADIAH
PELAJAR ILKBS/ SEKOLAH/ IPT/ ILK	Johan Setiap Bidang	RM500.00 dan Sijil Penghargaan
	Naib Johan Setiap Bidang	RM250.00 dan Sijil Penghargaan
	Tempat Ketiga Setiap Bidang	RM100.00 dan Sijil Penghargaan
JOHAN SETIAP KATEGORI (3 pemenang)		RM1,000.00 dan Sijil Penghargaan
JOHAN KESELURUHAN (1 pemenang sahaja)		RM2,000.00, Trofi dan Sijil Penghargaan

4.1.3 Keputusan Juri/ Hakim adalah muktamad. Sebarang rayuan tidak akan dipertimbangkan.



LAMPIRAN A

ISI KANDUNGAN LAPORAN PROJEK REKA CIPTA/ INOVASI

1. SINOPSIS/ RINGKASAN PROJEK
2. PENGENALAN/ LATAR BELAKANG
3. OBJEKTIF REKA CIPTA/ INOVASI
4. KUMPULAN SASARAN DAN SKOP LIPUTAN
5. METODOLOGI DAN PROSES PELAKSANAAN
 - i. Peralatan/ mesin yang digunakan
 - ii. Senarai komponen/ bahan yang terlibat
 - iii. Reka bentuk/ lakaran/ simulasi/ CAD
 - iv. Pemasangan/ penghasilan
 - v. Perbandingan proses sebelum dan selepas (JIKA ADA)
6. APLIKASI KREATIVITI & INOVASI (NYATAKAN)
 - i. Produk/ projek; atau
 - ii. Proses; atau
 - iii. Penggunaan Teknologi IR4.0
7. IMPAK REKA CIPTA/ INOVASI TERHADAP KUMPULAN SASARAN
8. PENGIKTIRAFAN YANG TERIMA (JIKA ADA)
9. SUMBER DAN IMPLIKASI KEWANGAN (JIKA ADA)
10. RUMUSAN DAN PENUTUP
11. LAMPIRAN (APPENDIX)
 - i. Lukisan Teknikal
 - ii. Graf
 - iii. Testimoni
 - iv. Gambar dan lampiran berkaitan.

**** Sila kemukakan laporan projek dalam bentuk *softcopy* pada 18 Jun – 15 Julai 2022.**



LAMPIRAN B

KRITERIA PENILAIAN PERINGKAT PRA KELAYAKAN PERTANDINGAN REKA CIPTA DAN INOVASI (*INNOVATION DEVELOPMENT THROUGH EDUCATIONAL ACTIVITIES*) INSTITUSI LATIHAN KEMAHIRAN BELIA DAN SUKAN (ILKBS) 2022

NAMA ORGANISASI : NAMA SEKOLAH / IPT / ILK
NAMA KUMPULAN :
KATEGORI :
BIDANG : A / B / C / D / E / F
TAJUK PROJEK :

BIL.	KRITERIA PENILAIAN	SUB-KRITERIA PENILAIAN	MARKAH MAKSIMUM (%)	MARKAH JURI (%)
1.	Laporan projek	i. Laporan mengikut format yang ditetapkan.	3	
		ii. Kandungan laporan lengkap sepertimana dalam garis panduan pertandingan.	3	
		iii. Hasil laporan yang kemas, jelas dan mudah difahami.	4	
2.	Keaslian dan kreativiti	i. Projek memenuhi ciri-ciri keaslian / adaptasi penambahbaikan / pengubahsuaian idea sedia ada.	6	
		ii. Idea reka cipta dihasilkan memenuhi ciri-ciri kreativiti.	6	
		iii. Kreativiti projek yang dihasilkan dapat menarik perhatian pengguna.	3	
3.	Kualiti, faedah dan impak	i. Projek reka cipta yang dihasilkan berkualiti dari segi penjimatan masa/ penjimatan kos / peningkatan produktiviti / mudah digunakan	25	
		ii. Projek reka cipta yang dihasilkan berfaedah kepada pengguna.	10	



**GARIS PANDUAN PERTANDINGAN REKA CIPTA DAN INOVASI
(INNOVATION DEVELOPMENT THROUGH EDUCATIONAL ACTIVITIES)
INSTITUSI LATIHAN KEMAHIRAN BELIA DAN SUKAN (ILKBS) TAHUN 2022
(iDEA'22)**

		iii. Projek reka cipta boleh memberi impak keberkesanan dan kecekapan sistem perkhidmatan/ pengeluaran masa hadapan.	10	
4.	Kaedah persembahan, penyampaian dan kreativiti video	i. Penyampaian adalah sistematik, jelas, padat serta menarik dan mudah difahami	6	
		ii. Penyediaan bahan-bahan yang bersesuaian untuk membantu persembahan seperti hasil kajian dan lain-lain.	3	
		iii. Penghasilan rakaman video yang berkualiti.	3	
		iv. Kreativiti dalam penyediaan video rakaman	3	
5.	Potensi pengkomersialan	i. Projek memenuhi ciri-ciri permintaan pengguna.	10	
		ii. Projek yang dihasilkan lengkap dan bersedia untuk dikomersialkan.	5	
JUMLAH MARKAH (%)			100	



**KRITERIA PENILAIAN JURI / HAKIM PERINGKAT AKHIR
PERTANDINGAN REKA CIPTA DAN INOVASI (INNOVATION
DEVELOPMENT THROUGH EDUCATIONAL ACTIVITIES – iDEA)
INSTITUSI LATIHAN KEMAHIRAN BELIA DAN SUKAN (ILKBS) 2022**

NAMA ORGANISASI : NAMA SEKOLAH / IPT / ILK
NAMA KUMPULAN :
KATEGORI :
BIDANG : A / B / C / D / E / F
TAJUK PROJEK :

BIL.	KRITERIA PENILAIAN	SUB-KRITERIA PENILAIAN	MARKAH MAKSIMUM (%)	MARKAH JURI (%)
1.	Laporan projek	i. Laporan mengikut format yang ditetapkan.	3	
		ii. Kandungan laporan lengkap sepertimana dalam garis panduan pertandingan.	3	
		iii. Hasil laporan yang kemas, jelas dan mudah difahami.	4	
2.	Poster projek	i. Poster mengikut format yang ditetapkan (saiz A1)	3	
		ii. Kandungan Poster lengkap sepertimana dalam garis panduan pertandingan	3	
		iii. Susunan kandungan poster menarik, jelas, padat dan mudah difahami	4	
3.	Keaslian dan kreativiti	i. Projek memenuhi ciri-ciri keaslian/ adaptasi penambahbaikan/ pengubahsuaian idea sedia ada.	6	
		ii. Idea reka cipta dihasilkan memenuhi ciri-ciri kreativiti.	6	
		iii. Kreativiti projek yang dihasilkan dapat menarik perhatian pengguna.	3	



**GARIS PANDUAN PERTANDINGAN REKA CIPTA DAN INOVASI
(INNOVATION DEVELOPMENT THROUGH EDUCATIONAL ACTIVITIES)
INSTITUSI LATIHAN KEMAHIRAN BELIA DAN SUKAN (ILKBS) TAHUN 2022
(IDEA'22)**

BIL.	KRITERIA PENILAIAN	SUB-KRITERIA PENILAIAN	MARKAH MAKSIMUM (%)	MARKAH JURI (%)
4.	Persembahan dan penyampaian	i. Penyampaian adalah sistematik, jelas, padat serta menarik dan mudah difahami	5	
		ii. Penyediaan bahan-bahan yang bersesuaian untuk membantu persembahan seperti risalah/ brosur/ hasil kajian dan lain-lain.	2	
		iii. Penggunaan ruang dan alatan pameran secara optimum.	2	
		iv. Susunan dan hiasan ruang pameran yang kemas dan menarik.	2	
		v. Peserta berpengetahuan dan berkeyakinan tentang inovasinya semasa sesi pembentangan dan soal jawab.	4	
5.	Kualiti, faedah dan impak	i. Projek reka cipta yang dihasilkan berkualiti dari segi penjimatan masa/ penjimatan kos / peningkatan produktiviti / mudah digunakan	15	
		ii. Projek reka cipta yang dihasilkan berfaedah kepada pengguna.	10	
		iii. Projek reka cipta boleh memberi impak keberkesanan dan kecekapan system perkhidmatan/ pengeluaran masa hadapan.	10	
6.	Potensi pengkomersialan	i. Projek memenuhi ciri-ciri permintaan pengguna.	10	
		ii. Projek yang dihasilkan lengkap dan bersedia untuk dikomersialkan.	5	
JUMLAH MARKAH (%)			100	