



GARIS PANDUAN PENYERTAAN PERTANDINGAN IDEA UNGGUL@UiTM 2020

Keluaran 01; Pindaan 01; Tarikh 06/07/2020

**GARIS PANDUAN PENYERTAAN
PERTANDINGAN IDEA UNGGUL @ UiTM 2020**

1.0 PENGANJUR

Dianjurkan oleh Unit Inovasi dan Kreativiti, InQKA Universiti Teknologi MARA.

2.0 TEMA

KEBIASAAN BAHARU, JAMINAN KELESTARIAN UiTM

3.0 PENYERTAAN

Penyertaan adalah terbuka kepada semua staf UiTM. Walau bagaimanapun, hanya 60 kumpulan terbaik sahaja akan dinilai ke pusingan seterusnya (rujuk 5.0 b)).

3.1 Syarat-Syarat Penyertaan

- a) Pertandingan terbuka kepada staf UiTM secara berkumpulan.
- b) Peserta adalah digalakkan untuk menggunakan kaedah *PDCA*, *Design Thinking* atau *Blue Ocean Strategy* bagi mencetuskan idea atau menghasilkan projek inovasi.
- c) Setiap penyertaan yang dikemukakan hendaklah bersesuaian dengan tema.
- d) Projek inovasi yang dikemukakan sewajarnya memenuhi ciri-ciri inovasi berimpak tinggi (seperti di 3.5).
- e) Projek inovasi yang dikemukakan adalah asli, tidak pernah dikomersialkan atau diciplak dari mana-mana sumber dalam dan luar negara.
- f) Pencalonan hendaklah mematuhi garis panduan penyertaan ini.
- g) Penyertaan dari kumpulan yang tidak memenuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan dianggap tidak layak.
- h) Keputusan panel penilai dalam pertandingan ini adalah muktamad.
- i) Sebarang rayuan ke atas keputusan adalah tidak dibenarkan.

3.2 Permohonan Penyertaan

- a) Permohonan penyertaan perlu didaftarkan melalui SPKIK oleh Penyelaras KIK dan sekiranya PTJ tersebut tidak mempunyai Penyelaras mohon hubungi sekretariat pertandingan.
- b) Permohonan hendaklah disahkan oleh Ketua Jabatan melalui Sistem Pengurusan KIK (SPKIK).
- c) Setiap kumpulan hendaklah mengemukakan dokumentasi berikut kepada pihak urus setia sebelum tarikh tutup:

- i. Ringkasan Eksekutif – Penulisan ringkas inovasi menggunakan 300-500 patah perkataan (pengisian secara atas talian melalui SPKIK)
- ii. Poster Digital (softcopy) mengenai inovasi berukuran A2 orientasi Portrait dalam format PDF/PNG/JPG.
- iii. Cadangan Kandungan Poster
 - Tajuk Idea Projek Inovasi
 - Nama kumpulan/Organisasi
 - Pengenalan
 - Pernyataan Masalah Objektif
 - Potensi Pelaksanaan
 - Signifikan (Jabatan, Organisasi dan lain-lain)
 - Impak (Ekonomi, Sosial/masyarakat, Alam Sekitar dan lain-lain)
 - Keberkesanan Output (Faedah/Kegunaan)
 - Novelty/Pengiktirafan/Potensi Komersilan/Penerbitan
- iv. Video mengenai idea atau projek inovasi berdurasi 10 minit. Persembahan video adalah mengikut kreativiti kumpulan masing-masing dan mengandungi kriteria penilaian yang digariskan (rujuk 4.1 a) dan 4.1 b)).
- v. Semua dokumen yang diperlukan hendaklah dimuatnaik (link sahaja) melalui SPKIK.
- vi. Tarikh-tarikh penting pertandingan:

Aktiviti	Tarikh
Promosi pertandingan/ Pendaftaran di SPKIK	6/7/2020 - 28/8/2020
Tarikh penghantaran Poster dan Video Projek Inovasi	30/8/2020 - 20/10/2020
Penilaian Pusingan Awal	30/10/2020
Penilaian Pusingan Akhir	6/11/2020
Keputusan pemenang (Hari Kualiti Sedunia)	12/11/2020

3.3 Bidang Inovasi

Bidang	Keperluan
Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran	Merangkumi terjemahan idea baharu yang kreatif dan inovatif untuk mentransformasikan penyampaian pengajaran & pembelajaran. Inovasi ini bermatlamat meningkatkan kecekapan dan keberkesanan penyampaian, perkongsian dan penyebaran ilmu kepada pelajar-pelajar UiTM dan komuniti. Inovasi yang dihasilkan perlu mempunyai nilai tambah dan boleh merangkumi penambahbaikan teknik dan kaedah pengajaran dan pembelajaran mahupun pengenalan teknologi baharu dalam memanfaatkan teknologi IR 4.0.
Inovasi Pengurusan	Merupakan terjemahan idea baharu yang kreatif dan inovatif untuk transformasi pengurusan UiTM. Inovasi Pengurusan bermatlamat untuk meningkatkan produktiviti, kecekapan dan keberkesanan tadbir urus universiti ke arah pengurusan terbaik dan lancar serta meningkatkan kepuasan hati pelanggan UiTM. Inovasi yang dihasilkan perlu mempunyai nilai tambah serta berupaya menyediakan perkhidmatan yang lebih inovatif, memperluas liputan perkhidmatan dan mudah diakses pelanggan UiTM dan masyarakat. Idea-idea ini boleh merangkumi penambahbaikan kepada sistem dan prosedur, kaedah dan cara bekerja mahupun pengenalan terhadap teknologi baharu
Inovasi Sosial	Merangkumi idea penyelesaian baharu (model dan penyampaian perkhidmatan) yang mampu memenuhi kepentingan sosial dengan lebih berkesan dan mengutamakan penglibatan pelanggan UiTM dan masyarakat. Fokus pelaksanaan inovasi sosial tidak hanya tertumpu kepada pencapaian impak sosial semata-mata, malah memberikan penekanan kepada proses penglibatan pelanggan UiTM dan masyarakat dalam membangunkan sesuatu inovasi

3.4 Kategori Inovasi

- a) Penciptaan (*Invention*): Rekacipta idea terbaru (barangan/peralatan dan perkhidmatan), sistem atau proses yang tidak pernah dihasilkan sebelum ini.
- b) Penambahbaikan (*Innovation*): Idea Inovasi produk (barangan/peralatan dan perkhidmatan), sistem atau proses yang ditambahbaik.

3.5 Ciri Inovasi Berimpak Tinggi

Peserta adalah digalakkan untuk menghasilkan inovasi berimpak tinggi yang mencapai ciri-ciri berikut:

Ciri-Ciri	Penjelasan
Kreatif dan inovatif	Idea baharu yang kreatif diterjemahkan melalui penghasilan projek berinovatif yang memberi manfaat kepada organisasi dan pelanggan.
Impak positif yang tinggi dan menyeluruh	<ul style="list-style-type: none">• Organisasi – Meningkatkan kecekapan dan keberkesanan penyampaian perkhidmatan• Pelanggan – Menepati standard perkhidmatan dan memenuhi ekspektasi pelanggan.• Rakyat – Memastikan keperluan sosial rakyat dipenuhi.
Pulangan nilai terbaik	<ul style="list-style-type: none">• Penjimatan kos melalui pengoptimuman penggunaan sumber.• Penjana dan peningkatan pendapatan.
Replikasi	<ul style="list-style-type: none">• Projek berpotensi diadaptasi secara terus atau diubah suai mengikut keperluan agensi.• Agenda replikasi perlu diambil kira pada peringkat penghasilan projek sebagai langkah awal pengembangan potensi projek.
Pengkomersialan	<ul style="list-style-type: none">• Penciptaan dan pencapaian nilai baharu kepada pelanggan di pasaran.• Projek berupaya bersaing di pasaran serta mampu menjana pendapatan.• Agenda pengkomersialan perlu diambil kira pada peringkat penghasilan projek

4.0 PENILAIAN

4.1 Poster inovasi dan video yang dihantar akan dinilai berdasarkan kepada kriteria-kriteria yang dinyatakan dalam 4.1 a) dan 4.1 b).

a) Penilaian projek inovasi (Poster dan Video) adalah berdasarkan kepada Kriteria Penilaian berikut:

Bil	Kriteria	Markah
1.	Pengenalan	2
2.	Pernyataan masalah dan Objektif	10
3.	Kreativiti	20
4.	Replikasi	10
5.	Potensi Pelaksanaan	10
6.	Signifikan	10
7.	Impak	5
8.	Keberkesanan Output	5
9.	Komitmen Pengurusan	5
10.	Novelti/Pengiktirafan/Potensi/Komersialan/Penerbitan	3
11.	Persembahan	20
	Markah Penuh	100

b) Penilaian inovasi (Viva) adalah berdasarkan kepada Kriteria Penilaian berikut:

Bil	Kriteria	Markah
1.	Pengenalan	10
2.	Pemilihan Projek (Kaedah Pemilihan)	15
3.	Penjelasan Projek Inovasi	15
4.	Pengetahuan	15
5.	Kerjasama kumpulan	10
6.	Komitmen	10
7.	Kefasihan QA	10
8.	<i>Way Forward</i>	5
9.	Penampilan	5
10.	Keyakinan	5
	Markah Penuh	100

4.2 Penyertaan akan melalui dua (2) peringkat penilaian iaitu:

- a) **Pusingan Awal** - Panel Penilai akan menilai dokumentasi inovasi (poster dan video) yang telah dikemukakan untuk kelayakan ke Pusingan Akhir. Kumpulan yang layak ke Pusingan Akhir mestilah mempunyai markah lebih dari 50 markah. Pecahan markah adalah Poster 50% dan Video 50%.
- b) **Pusingan Akhir** – kumpulan yang terpilih akan dinilai berdasarkan video projek inovasi (kumpulan boleh menggunakan video asal dalam pusingan awal @ kumpulan boleh menambahkan video tersebut) serta kumpulan juga dijemput untuk sesi soal jawab (viva) selama 10 minit secara dalam talian dengan Panel Penilai. Pecahan markah adalah Video 60% dan Viva 40%.

5.0 ANUGERAH/PENGIKTIRAFAN

- a) Inovasi yang dikemukakan akan dinilai oleh Panel Penilai yang dilantik oleh Urusetia (InQKA).
- b) Medal/Pingat akan diberikan kepada penyertaan yang layak bagi setiap bidang mengikut julat pemarkahan yang telah ditetapkan samada;
1. Emas
 2. Perak
 3. Gangsa

Selain itu, penyertaan terbaik bagi setiap bidang akan diberikan anugerah khas seperti:

No	Anugerah	Hadiah
1.	Anugerah Terbaik Inovasi Sosial (Kategori 1 & 2) Kategori 1 (Penciptaan) – Tempat 1, 2 dan 3 Kategori 2 (Penambahbaikan) – Tempat 1, 2 dan 3	Piala, Wang tunai dan Sijil
2.	Anugerah Terbaik Inovasi Pengurusan (Kategori 1 & 2) Kategori 1 (Penciptaan) – Tempat 1, 2 dan 3 Kategori 2 (Penambahbaikan) – Tempat 1, 2 dan 3	Piala, Wang tunai dan Sijil
3.	Anugerah Terbaik Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran (Kategori 1 & 2) Kategori 1 (Penciptaan) – Tempat 1, 2 dan 3 Kategori 2 (Penambahbaikan) – Tempat 1, 2 dan 3	Piala, Wang tunai dan Sijil
4.	10 hadiah - Hadiah kreatif	Piala, Sijil
5.	Terbaik Keseluruhan (<i>Diamond Award</i>)	Piala, Wang tunai dan Sijil

- c) Hadiah Kreatif adalah berdasarkan kepada penilaian markah untuk tempat ke- 4 dan ke- 5 bagi setiap kategori dan juga secara merit (mengikut markah tertinggi).
- d) Inovasi yang menyertai pertandingan ini akan didaftarkan di bawah perlindungan harta intelek UiTM.