

## **ROBOTRIX 2019**

### **THE MAKERS**

**NOTA:** Set peraturan ini merupakan satu garis panduan. Ia boleh, jika perlu, diubah dengan mengambil kira maklum balas daripada para peserta Pertandingan THE MAKERS ROBOTRIX 2019. Namun, penganjur mempunyai hak untuk menetapkan keputusan muktamad.

#### **OBJEKTIF**

Acara “The Makers” merupakan satu pertandingan inovasi. Bagi Karnival ROBOTRIX 2019 Peringkat Kebangsaan Kali Ke-2, acara “The Makers” sekali lagi telah dipilih sebagai salah satu acara yang dipertandingkan dengan memberi peluang bukan sahaja kepada para pelajar Program Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia malah para pelajar sekolah menengah kebangsaan dan sekolah rendah kebangsaan Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Labuan serta sekolah menengah agama dan sekolah rendah agama Majlis Agama Islam Wilayah Persekutuan Labuan. Objektif pertandingan ini adalah untuk menerapkan pemikiran inovatif dan kreatif dalam kalangan pelajar melalui pembangunan inovasi untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki keadaan / persekitaran ruang tempat tinggal.

#### **TEMA**

*“Innovations for a Better Living Space”*

#### **1.0 Syarat-Syarat Penyertaan**

1. Penyertaan adalah terbuka kepada semua pelajar / murid:
  - Program Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia Sesi 2019/2020
  - Sekolah Rendah (SR) & Sekolah Menengah (SM) Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Labuan

- Sekolah Rendah Agama (SRA) & Sekolah Menengah Agama (SMA) Majlis Agama Islam Wilayah Persekutuan Labuan
2. Pasukan yang bertanding dianggotai oleh **MAKSIMUM 4 orang ahli** sahaja. Setiap pasukan akan diiringi oleh **SEORANG pensyarah / pegawai / guru pengiring**.
  3. Diversiti daripada segi komposisi kaum / kursus / jantina di dalam sesebuah pasukan adalah amat **DIGALAKKAN**.

## 2.0 Kaedah Penjurian Secara Pameran

1. Konsep pertandingan “The Makers” adalah **SECARA PAMERAN** dimana setiap pasukan akan menerangkan / mempamerkan / memberi demonstrasi projek inovasi pasukan kepada juri yang melaksanakan sesi penjurian di reruai (*booth*) pasukan.
2. Setiap ahli hendaklah mengambil bahagian secara aktif semasa sesi pembentangan projek inovasi (Kategori Sekolah). **Bagi Kategori Matrikulasi HANYA SEORANG ahli pasukan dibenarkan berada di reruai.**
3. Peserta mesti bersedia menjawab soalan yang dikemukakan oleh pihak juri.

## 3.0 Peraturan Pertandingan: Pelaksanaan & Penilaian Projek Inovasi

1. Setiap pasukan hendaklah mempamerkan sama ada **produk maujud / model / prototaip** projek inovasi pasukan. Pasukan **DIGALAKKAN** untuk menggunakan apa-apa bentuk bahan sokongan pameran (contoh: gegantung, poster, tayangan slaid) yang bersesuaian.
2. Setiap inovasi yang dihantar mestilah inovasi yang **BELUM PERNAH** dipertandingkan dalam mana-mana pertandingan / konvensyen / konferensi. Melainkan produk inovasi tersebut telah **ditambahbaik / ditambahnilai khas** untuk pertandingan “The Makers” Karnival ROBOTRIX Kebangsaan 2019 dengan bertemakan – **“Innovations for a Better Living Space”**.

“Living Space” **TIDAK TERHAD** kepada pengertian rumah sahaja. Ia boleh merujuk kepada mana-mana ruang yang menjadi tempat kediaman individu (contoh: asrama, *homestay*).

3. Mana-mana pasukan yang didapati **MELANGGAR Peraturan 2** dengan berasaskan **BUKTI** yang kukuh boleh **DIBATALKAN** penyertaan sertamerta.
4. Semua pasukan hendaklah menyediakan satu **laporan ringkas** projek inovasi dan ia **WAJIB** dihantar kepada pihak penganjur (**byrnkdm@gmail.com**) **SELEWAT-LEWATNYA PADA 21/08/2019 (2PM)**.

Kandungan **LAPORAN RINGKAS** adalah seperti berikut (seksyen):

- Tajuk projek
- Pengenalan
- Rasional projek
- Skop dan limitasi projek
- Pelan perancangan projek
- Originaliti / Kreativiti / Nilai novelti
- Anggaran kos projek
- Kepentingan / Keberkesanan / Impak projek
- Kesimpulan

- Jenis fon = Calibri
- Saiz fon = 12
- Langkau = 1.5
- 'Justified'
- Saiz fon seksyen = 14 & BOLD

5. Semua dokumentasi mestilah menggunakan **BAHASA MELAYU** namun semasa hari pembentangan pasukan diberikan kelonggaran untuk menggunakan **BAHASA MELAYU ATAU BAHASA INGGERIS**.
6. Semua pasukan akan diberikan ruangan reruai (*booth*) untuk tujuan persembahan projek inovasi pasukan. Kreativiti hiasan reruai (*booth*) adalah menurut kepakaran pasukan masing-masing.
7. Penganjur **HANYA** akan menyediakan **satu (1) meja berukuran 160cm x 46cm, (2) kerusi dan satu (1) soket elektrik**. Dimensi reruai adalah **240cm x 240cm**. Konsep reruai (*booth*) adalah – “tanpa dinding”. Dengan itu, adalah menjadi tanggungjawab setiap kumpulan untuk

memikirkan cara untuk mempamerkan maklumat di reruai masing-masing.

8. Peralatan pameran berkaitan dengan inovasi selain yang dinyatakan dalam Peraturan 7 adalah menjadi tanggungjawab pasukan masing-masing untuk menyediakannya.
9. Semua pasukan **WAJIB** berada dan bersedia di reruai (*booth*) masing-masing sebelum pertandingan bermula dan **TIDAK DIBENARKAN** meninggalkan reruai (*booth*) **TANPA PENJAGA** sehingga selesai tempoh pertandingan “The Makers”.
10. **TAKLIMAT PERTANDINGAN** “The Makers” akan diadakan pada **MALAM SEBELUM HARI PERTANDINGAN.**

#### **4.0 PANEL PENILAI / JURI**

1. Panel Penilai terdiri daripada panel penilai yang dilantik oleh Jawatankuasa Urusetia / Teknikal / Penganjur yang bertauliah serta berkelayakan, dan tidak mempunyai kepentingan kepada pasukan-pasukan yang bertanding.
2. Penilaian dibuat secara persetujuan sebulat suara juri berdasarkan rubrik penilaian.
3. Untuk meningkatkan kebolehpercayaan penjurian, **3 FASA** penjurian akan dilakukan untuk Pertandingan The MAKERS Karnival Robotrix Kebangsaan 2019. Fasa-fasa tersebut adalah:
  - **FASA PRA MODERASI:** Kesemua juri akan menilai secara bersendirian berdasarkan laporan ringkas setiap pasukan. Penilaian dibentangkan dan sekiranya julat markah rendah dari 5 maka tiada perbincangan dan kaedah penjurian dikekalkan untuk fasa moderasi. Namun, sekiranya julat markah melebihi 5, maka perbincangan akan dibuat untuk menyelaraskan kaedah penjurian.

- **FASA MODERASI:** Penilaian oleh kesemua juri berdasarkan konsep “**HERE AND NOW**” iaitu juri melaksanakan penilaian produk inovasi yang dipamerkan pada hari pertandingan dengan menggunakan borang penilaian secara holistik.
  
- **FASA POS MODERASI:** Pembentangan undian juri, perbincangan kekuatan dan kelemahan untuk menentukan tahap / nilai anugerah yang bertepatan dengan kualiti inovasi.
  - Anugerah EMAS : 70 – 100 Markah
  - Anugerah PERAK : 40 – 69 Markah
  - Anugerah GANGSA : 0 – 39 Markah
  - Anugerah Inovasi Terbaik (Mengikut Kategori)

**KEPUTUSAN PANEL JURI ADALAH MUKTAMAD!**