

CHIPTA 2020 pupuk masyarakat berinovasi

SPONSORED CONTENT

Oleh Nurmastura Zulkafli - November 30, 2020 @ 6:12pm



Pengumuman pemenang Program CHIPTA 2020. -FOTO MAMPU

PUTRAJAYA: Mengangkat tema "Inovasi Norma Baharu dan Masa Depan yang Lebih Baik", pertandingan mencipta aplikasi mudah alih anjuran Unit Pemodenan Tadbiran dan Perancangan Pengurusan Malaysia (MAMPU) melabuhkan tirai secara rasmi hari ini.

Pertandingan yang dianjurkan sejak 2015 dengan nama Hackathon Data Terbuka dan Hackathon Aplikasi Mudah Alih telah digabungkan dan dijenamakan semula kepada Program Challenge on Innovation and Problem solving through Technology Advancement (CHIPTA) 2020. Empat kategori dipertandingkan iaitu mewakili Sektor Awam, Pelajar Institut Pengajian Tinggi (IPT), Pelajar Sekolah Menengah dan Orang Awam/Industri dengan hadiah keseluruhan bernilai RM 66,000.

Berlangsung dari 7 September sehingga 9 Oktober, edisi kali ini berjaya menarik 155 penyertaan dengan 10 pasukan daripada setiap kategori dipilih untuk ke pusingan akhir.

TERKINI

PILIHAN PEMBACA

- 9m **AS jangka vaksin dikeluarkan sebelum Krismas**
- 36m **WHQ jamin akan terus benam Aston Villa**
- 1h **COVID-19: Thailand giat kesan tiga rakyatnya elak kuarantin wajib**
- 1h **Fulham atasi Leicester, Cavaleiro tebus penalti**
- 1h **Keputusan Liga Perdana Inggeris**
- 8h **Kes jenayah ugut, pemerasan menerusi video membimbangkan**
- 8h **Saringan komuniti di Meru bermula Rabu**

TRENDING



NASIONAL

9 jam yang lepas

Alvin Goh, Addy Kanna ditahan 2 tahun ikut POCA



NASIONAL

10 jam yang lepas

Polis terima 6 laporan selebriti terabit kes rogol, cabul



KES

Nov 30, 2020 @ 2:01pm

Isteri maut kemalangan, suami, anak parah



BOLA

Nov 30, 2020 @ 11:36am

Doktor Maradona jelas situasi sebenar



NASIONAL

Nov 29, 2020 @

Selaras dengan tema yang diberikan, peserta dikehendaki menggunakan teknologi terkini dan teknologi revolusi industri 4.0 seperti Internet of Things (IOT), analitis data raya (Big Data Analytics), kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dan blockchain bagi menghasilkan aplikasi berkaitan isu pandemik, kesihatan, ekonomi gig dan Digital Market Place yang menyokong 17 Matlamat Pembangunan Lestari.

Kumpulan SMART PPM dari Jabatan Mineral Dan Geosains Malaysia dengan aplikasi MyQDMi (Malaysia Quarry Dust Monitoring Artificial Intelligence) menjuarai pertandingan ini bagi kategori Sektor Awam. Tempat kedua dimenangi oleh Kumpulan PGAD dari Pejabat Setiausaha Kerajaan (PSUK) Pulau Pinang dan Agensi Anti Dadah Kebangsaan (AADK) Pulau Pinang dengan aplikasi PGAD.

Tempat ketiga pula dimenangi oleh kumpulan Digital Therapeutics daripada Kementerian Kesihatan Malaysia dengan aplikasi My Transplant Diary.

Bagi kategori Pelajar IPT pula, kumpulan TheFourQuadrant dari Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dipilih sebagai pemenang dengan aplikasi GigAssist. Tempat kedua disandang oleh kumpulan Team Fourier dari Universiti Teknologi MARA (UiTM) dengan aplikasi Grabage manakala kumpulan SPOTT dari Unitar International University dan Alibaba Business School dengan aplikasi SPOTT menduduki tempat ketiga.

Kategori Orang Awam/Industri dimenangi oleh kumpulan LESTARI dengan kejayaan mencipta aplikasi LESTARI.

Disusuli tempat kedua oleh kumpulan Duoflex dengan aplikasi KITAR dan tempat ketiga oleh kumpulan Seedoo.my dengan aplikasi Seedoo.

Bagi ketiga-tiga kategori yang dipertandingkan ini, pemenang utama masing-masing membawa pulang hadiah wang tunai sebanyak RM 10,000.

Kategori Sekolah Menengah pula menyaksikan kumpulan BAZ apps daripada Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) Aminuddin Baki Kuala Lumpur dengan aplikasi Mobile Trainer telah menjadi juara dan membawa pulang wang tunai sebanyak RM 3,000.00.

Sementara itu, tempat kedua dan ketiga dimenangi oleh kumpulan Promethean daripada Kolej Tunku Kurshiah dengan aplikasi OurAuthority dan Sementara itu, tempat kedua dan ketiga dimenangi oleh kumpulan Promethean daripada Kolej Tunku Kurshiah dengan aplikasi OurAuthority dan kumpulan Dominator Innovation Team daripada SMK Putrajaya Presint 16 (1) melalui aplikasi eduPocket A+, masing-masing membawa pulang wang tunai sebanyak RM 2,000.00 dan RM 1,000.00.

Majlis pengumuman pemenang Program CHIPTA 2020 disempurnakan secara langsung melalui dalam talian oleh Ketua Setiausaha Negara, Tan Sri Mohd Zuki bin Ali. Beliau dalam pada itu berharap aplikasi yang dihasilkan melalui program CHIPTA 2020 ini dapat memberi impak yang signifikan dan nilai yang tinggi serta bermanfaat kepada pelbagai pihak, khususnya orang awam atau rakyat terutama dalam aspek pengalaman norma baharu menangani pandemik COVID.