

Program Hackathon Data Terbuka Sektor Awam 2019

UNIT PERMODENAN TADBIRAN DAN PERANCANGAN PENGURUSAN MALAYSIA (MAMPU)

hackathon DATA TERBUKA 2019

Innovation For Well-Being

<https://hackathon.data.gov.my>

TARIKH PENDAFTARAN
16 Ogos - 2 September 2019
TERKINI 6 SEPTEMBER 2019

TARIKH PERTANDINGAN
3-12 September 2019 (Secara Dalam Talian) 10 Hari
240 Jam

SESI PRA PENILAIAN
18 - 19 September 2019
MAMPU Cyberjaya

SESI PENILAIAN AKHIR
24 September 2019
MaGIC Cyberjaya

HADIAH MENGIKUT KATEGORI

SEKTOR AWAM	UNIVERSITI & INDUSTRI	PELAJAR SEKOLAH MENENGAH
1 - RM 10,000	1 - RM 10,000	1 - RM 3,000
2 - RM 7,500	2 - RM 7,500	2 - RM 2,000
3 - RM 5,000	3 - RM 5,000	3 - RM 1,000
4 - RM 2,500	4 - RM 2,500	4 - RM 800
5 - RM 1,500	5 - RM 1,500	5 - RM 700

#MenerokaDataMenjanaKreativiti

T1M ONE e11N MaGIC

A. LATAR BELAKANG

Semenjak tahun 2014, MAMPU telah menganjurkan Program Hackathon Data Terbuka pada setiap tahun. Program hackathon menyediakan platform bagi menggalakkan penciptaan aplikasi/produk data yang kreatif, berkualiti dan berinovasi dengan memanfaatkan keupayaan Data Terbuka. Pertandingan ini mendapat sambutan yang menggalakkan terutamanya dalam kalangan penjawat awam dan pelajar.

Pada tahun 2018, Unit Pemodenan Tadbiran dan Perancangan Pengurusan Malaysia (MAMPU) mengorak selangkah ke hadapan dengan mengadakan Program Hackathon Data Terbuka secara dalam talian bagi tempoh 168 jam (7 hari) di mana peserta tidak perlu hadir di lokasi pertandingan. Peserta boleh membangunkan aplikasi/produk data di premis masing-masing atau di lokasi lain mengikut kesesuaian dan keselesaan peserta.

Pada tahun 2019, MAMPU sekali lagi menganjurkan Program Hackathon Data Terbuka secara dalam talian bagi tempoh **240 jam (10 hari)** bermula pada **3 hingga 12 September 2019**, disusuli dengan **Sesi Pra Penilaian** selama dua (2) hari pada **18 dan 19 September 2019** dan **Sesi Penilaian Akhir** pada **24 September 2019 (Selasa)**. Pendaftaran secara dalam talian dibuka mulai **16 Ogos hingga 2 September 2019**.

Objektif:

1. Menyediakan platform untuk penciptaan produk data yang kreatif, berkualiti dan berinovasi;
2. Memanfaatkan keupayaan Data Terbuka dalam penghasilan produk;
3. Menggalakkan inovasi Data Terbuka dalam sistem penyampaian perkhidmatan awam;
4. Memperkasakan produk data untuk peningkatan ekonomi dan kesejahteraan rakyat; dan
5. Meningkatkan penarafan Online Service Index (OSI) dan Open Data Barometer (ODB).

B. SYARAT DAN TEMA PERTANDINGAN

1. Penyertaan adalah percuma dan terbuka dan kepada semua warganegara Malaysia secara **berkumpulan** di mana setiap kumpulan **dihadkan kepada dua (2) hingga lima (5) orang sahaja**.
2. Penyertaan terbuka kepada tiga (3) kategori iaitu:
 - (i) Kategori 1 : Sektor Awam
 - (ii) Kategori 2 : Universiti dan Industri
 - (iii) Kategori 3 : Pelajar Sekolah Menengah
3. Pertandingan adalah secara dalam talian.
4. Setiap peserta hanya boleh menyertai satu (1) kumpulan sahaja dan setiap kumpulan hanya boleh mewakili satu (1) kategori sahaja.
5. Pendaftaran penyertaan adalah secara dalam talian melalui Portal Portal Hackathon Data Terbuka (<https://hackathon.data.gov.my>).
6. Aplikasi/produk yang dibangunkan hendaklah dari scratch, asli dan tidak terikat dengan mana-mana Harta Intelek (Intellectual Property). Panel penilai berhak menarik balik hadiah sekiranya ciptaan bukan asli.
7. Penggunaan set Data Terbuka daripada Portal Data Terbuka (<https://www.data.gov.my>) bagi pembangunan aplikasi/produk adalah **MANDATORI**. Set data dari sumber lain adalah digalakkan.

8. Tema pertandingan adalah “Innovation for Well-being”. Peserta boleh membangunkan aplikasi/produk data berdasarkan salah satu atau kombinasi daripada 17 Matlamat Pembangunan Lestari (Sustainable Development Goals) iaitu agenda global yang digariskan oleh Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (PBB) seperti berikut:

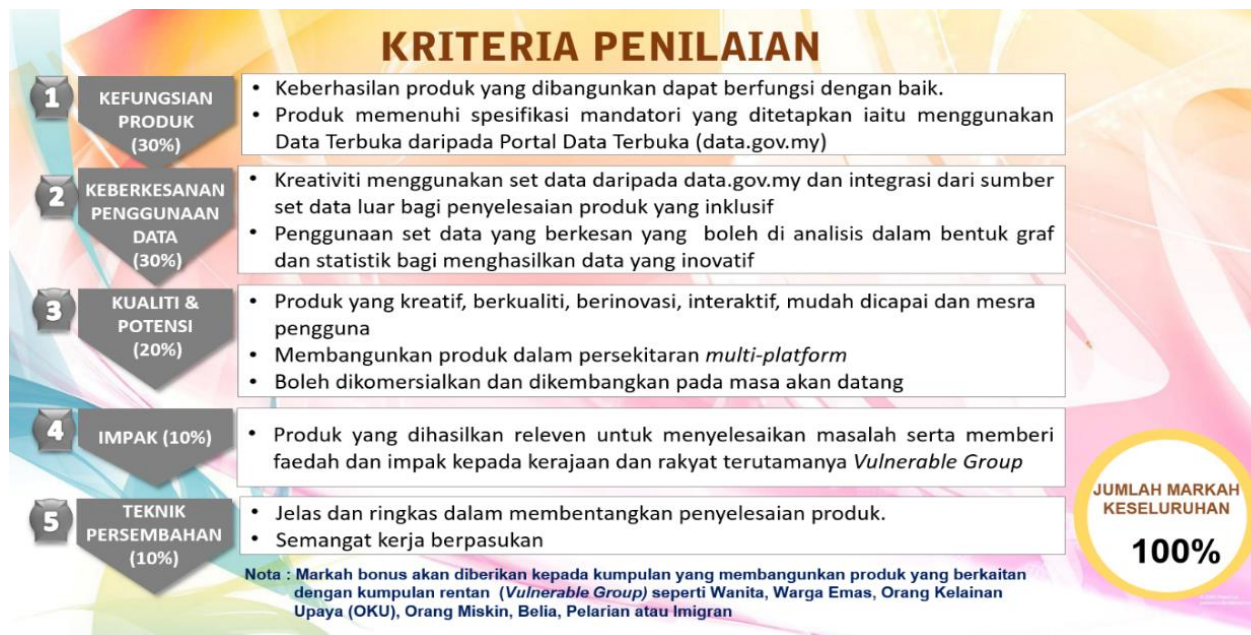
- (i) No Poverty;
- (ii) Zero Hunger;
- (iii) Good Health and Well-Being;
- (iv) Quality Education;
- (v) Gender Equality;
- (vi) Clean Water and Sanitation;
- (vii) Affordable and Clean Energy;
- (viii) Decent Work and Economic Growth;
- (ix) Industry, Innovation and Infrastructure;
- (x) Reduced Inequality;
- (xi) Sustainable Cities and Communities
- (xii) Responsible Consumption and Production;
- (xiii) Climate Action;
- (xiv) Life Below Water;
- (xv) Life on Land;
- (xvi) Peace and Justice Strong Institutions; dan
- (xvii) Partnerships to achieve the Goal.

9. Peserta hendaklah menyedia dan menghantar item-item berkaitan aplikasi/produk yang dibangunkan dan dimuat naik melalui Portal Hackathon Data Terbuka yang disediakan oleh pihak penganjur **dalam tempoh 3 hingga 12 September 2019 (sehingga jam 12.00 malam)**. Laporan hendaklah menggunakan format yang disediakan oleh penganjur seperti berikut:

- (i) Format Laporan Ringkas berkaitan aplikasi/produk data (dalam format Powerpoint) seperti **LAMPIRAN 1**.
- (ii) URL aplikasi/produk data yang dibangunkan.
- (iii) Senarai set data yang digunakan (set Data Terbuka dan set data daripada sumber lain).

10. Pembangunan aplikasi/produk data perlu dibuat dalam tempoh masa yang telah ditetapkan. Penyerahan aplikasi/produk data yang dibuat **selepas tamat tempoh tidak akan dinilai oleh panel penilai**.

11. Aplikasi/produk akhir hendaklah siap dan berfungsi dengan baik serta selari dengan tema pertandingan.
12. **Sesi Pra Penilaian dijalankan pada 18 dan 19 September 2019 ke atas laporan ringkas yang dikemukakan oleh peserta. Hanya lima (5) penyertaan yang terbaik bagi setiap kategori layak ke Sesi Penilaian Akhir pertandingan.**
13. Pasukan yang terpilih ke Sesi Penilaian Akhir hendaklah hadir pada **24 September 2019 di Malaysian Global Innovation & Creativity Centre (MaGIC), 3730, Persiaran Apec, Cyberjaya, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan.** Kehadiran guru pengiring bagi Kategori Pelajar Sekolah Menengah adalah **DIWAJIBKAN**.
14. **Semua aplikasi/produk yang menang pertandingan akan menjadi hak milik bersama antara pemenang selaku pemilik aplikasi/produk dan Kerajaan Malaysia untuk diletakkan di mana-mana portal rasmi Kerajaan yang bersesuaian. Penganjur akan berkolaborasi dengan pemenang menerusi perjanjian usaha bersama sebagai langkah yang kukuh dalam usaha memacu penghasilan aplikasi/produk data yang mampan dan memberi impak peningkatan ekonomi dan kesejahteraan sosial.**
15. **Penganjur juga berhak untuk mengubah suai atau meningkatkan keupayaan aplikasi/produk bagi maksud untuk digunakan dalam mana-mana portal rasmi Kerajaan yang difikirkan wajar.**
16. Penganjur tidak akan menanggung segala kos yang terlibat seperti kos pengangkutan, kos penginapan dan lain-lain kos.
17. Pasukan dikehendaki menggunakan perkakasan, cable converter dan perisian ICT sendiri.
18. Penganjur berhak meminda syarat dan peraturan tanpa perlu memaklumkan kepada peserta terlebih dahulu.
19. Penganjur tidak bertanggungjawab ke atas sebarang insiden, kesesakan rangkaian internet, masalah kesihatan, kehilangan, kerosakan dan kerugian yang dialami semasa menyertai program.
20. Penganjur berhak membatalkan penyertaan jika terdapat pelanggaran syarat.
21. Keputusan penilaian akhir panel juri adalah **MUKTAMAD** dan sebarang bantahan tidak akan dilayan. Kriteria penilaian akhir adalah seperti berikut:



C. TEMPOH PENYERTAAN

Tempoh penyertaan ialah **16 Ogos 2019 sehingga 2 September 2019**.

D. PENDAFTARAN PENYERTAAN

1. Pendaftaran penyertaan dan penyerahan aplikasi/produk perlu dibuat secara dalam talian melalui Portal Hackathon Data Terbuka di alamat <https://hackathon.data.gov.my>.

2. Pegawai yang boleh dihubungi:

(i) **Puan Maziana binti Abd Majid**
E-mel : maziana@mampu.gov.my
No. Tel. : 03-88723039

(ii) **Cik Nor Nasharyati Binti Nasir**

E-mel : nasharyati@mampu.gov.my

No. Tel. : 03-88725170

E. HADIAH PERTANDINGAN

Pemenang tempat pertama sehingga tempat kelima bagi setiap kategori akan menerima wang tunai yang berjumlah RM60,500.00 dan sijil penyertaan bagi setiap seorang.

F. PANEL PENILAI

1. Penilaian akan dijalankan oleh satu Jawatankuasa Penilai yang dilantik.
2. Lima (5) aspek dinilai iaitu Kefungsian Aplikasi/Produk, Keberkesanan Penggunaan Data, Kualiti & Potensi dan Impak.
3. Semua penyertaan adalah tertakluk kepada keputusan **MUKTAMAD** oleh Panel Penilai.
4. Panel Penilai berhak untuk membatalkan penyertaan pada mana-mana peringkat pertandingan sekiranya didapati peserta tidak mematuhi mana-mana syarat yang dinyatakan.
5. Panel Penilai berhak mengubahsuai dan meminda aspek penilaian sekiranya perlu.
6. Aplikasi/Produk data yang terpilih akan menjadi **HAK MILIK BERSAMA** antara pemenang dan Kerajaan Malaysia.