

TERM OF REFERENCE (TOR)

Hackathon Makassar 2024

Youth & Tech vol.2 : Igniting Innovation for a Better Future

1. Latar Belakang

Hackathon Makassar 2024 merupakan rangkaian kompetisi ide produk digital yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Makassar. Penyelenggaraan acara ini merupakan wujud dari misi Dispora Kota Makassar untuk melakukan revolusi Sumber Daya Manusia (SDM) dan percepatan digitalisasi yang terjadi di Makassar. Rangkaian acara puncak kompetisi ide ini akan berlangsung dari 29 April - 28 Juni 2024.

Melalui wadah hackathon ini memungkinkan pemuda, pengembang, dan inovator lokal untuk menggabungkan kreativitas mereka dengan teknologi guna menciptakan solusi yang relevan dengan masalah yang dihadapi dalam berbagai sektor. Ini merupakan langkah proaktif dalam memajukan potensi pemuda dan menciptakan ekosistem inovasi yang kuat di Makassar. Hackathon yang mengusung tema kepemudaan dapat menjadi motor perubahan dan menunjukkan komitmen Pemerintah Makassar dalam mendukung pemuda mengembangkan ide-ide inovasi digital.

Dalam rangkaian kegiatan Hackathon ini, terdapat tiga tema utama yang menjadi tema utama, yaitu Socio-culture & Public Services, Sustainability & Green Technology, dan Sport Technology. Kami berharap *Hackathon* ini dapat menginspirasi lebih banyak lapisan pemuda dan menjadi katalis munculnya ide-ide inovasi digital yang kreatif & berdampak untuk kesejahteraan masyarakat Makassar di berbagai sektor.

Tema Kegiatan

Dalam rangkaian kegiatan Hackathon ini, terdapat tiga tema utama yang dapat dijadikan tema tantangan kepada para peserta:

A. Socio-culture & Public Services

Kemajuan teknologi diharapkan menjadi pendukung percepatan perkembangan seluruh daerah yang ada di Indonesia, guna mendukung Indonesia Emas 2024. Tidak hanya pada sektor privat, perkembangan dalam sektor publik untuk optimalisasi layanan publik juga akan memberikan dampak yang lebih besar bagi kehidupan masyarakat dalam menjalankan aktivitas sosial. Contoh : platform penggunaan fasilitas publik, pengaduan layanan, pengelolaan antrian pembuatan dokumen

B. Sustainability & Green Technology

Untuk menjaga kelestarian sumber daya yang dimiliki maka penting untuk setiap masyarakat memiliki pengetahuan dan dapat berkontribusi bagi kelestarian sumber daya yang ada. Teknologi diharapkan dapat menjadi katalisator untuk menciptakan lingkungan yang berkelanjutan dan terlestarikan. Contoh : Platform pengelolaan barang bekas/ sampah, penggunaan aplikasi dalam pemberian pakan untuk hewan ternak ataupun tanaman.

C. Sport Technology

Perkembangan dunia olahraga dapat mendorong terciptanya kultur sosial dalam masyarakat untuk bergerak dengan lebih dinamis. Olahraga tradisional maupun modern dapat menggerakkan berbagai lapisan masyarakat untuk turut berkomunitas, dan bersaing sehingga menciptakan bibit dan potensi baru yang ada di masyarakat. Teknologi diharapkan dapat mempercepat pergerakan sosial yang terjadi dalam masyarakat, khususnya melalui kegiatan pemuda dan olahraga. Contoh: Aplikasi komunitas olahraga, platform event olahraga, dll.

2. Alur Kegiatan & Jadwal Pelaksanaan

Rangkaian Hackathon akan terdiri dari Webinar Inspirational (Hack-catalyst), Workshop (Hack-sprint), Hackathon 24 jam, dan ditutup dengan penjurian akhir. Di akhir hackathon, akan terpilih 3 pemenang utama.

Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
Senin, 29 April 2024	Kick-off aktivitas promosi rangkaian acara Hackathon Makassar 2024 & pendaftaran Hack-catalyst
Senin, 6 Mei 2024	Hack-catalyst Youth & Tech vol.2 : Igniting Innovation for a Better Future Target peserta: Terbuka untuk umum Webinar dengan 2 pembicara untuk membagikan inspirasi bagaimana pemuda dapat mengembangkan ide inovasi digital
Senin, 29	Periode pendaftaran Hackathon & submisi ide inovasi

April - 20 Mei 2024	<p>(pitch deck)</p> <p>Peserta dapat mendaftar dengan mengisi formulir registrasi yang menjelaskan dengan singkat tema yang dipilih & ide inovasi yang ingin dikembangkan yang berkaitan dengan tema tersebut.</p>
Senin, 20 Mei - Senin 27 Mei 2024	<p>Penjurian Tahap I</p> <p>Melakukan penilaian untuk ideas submission untuk menjadi top 25</p>
Selasa, 28 Mei 2024	<p>Pengumuman Top 25</p>
Sabtu, 1 Juni 2024	<p>Hack-sprint : Design Thinking Workshop</p> <p>Top 25 kelompok hasil penjurian diberikan pelatihan design thinking untuk mempertajam ide inovasi yang sudah dimiliki</p>
Minggu, 2 Juni - Senin 10 Juni 2024	<p>Deck Ideas Innovation / 2nd submission</p> <p>Top 25 mengumpulkan pitch deck yang dibuat / sudah diperbaharui berdasarkan informasi yang didapatkan dari hack-sprint</p>
Senin, 10 Juni - Senin, 17 Juni 2024	<p>Penjurian Tahap II</p> <p>Melakukan penilaian untuk deck submission untuk menjadi top 10</p>
Jum'at, 21 Juni 2024	<p>Pengumuman Top 10</p>
Kamis, 27 Juni - Jumat, 28 Juni 2024	<p>Hackathon 24 Jam + Penjurian Tahap III</p> <p>Top 10 finalis akan mengikuti proses hackathon 24 jam. Di akhir Hackathon, finalis akan mempresentasikan prototype/proof of concept mereka dan dinilai secara langsung oleh para juri.</p>
Jumat, 28 Juni 2024	<p>Awarding</p> <p>Top 3 finalis akan mempresentasikan kembali hasil kerjanya di hadapan publik & juri. Pemberian hadiah & pengumuman</p>

akhir pemenang juga akan dilakukan di sesi ini.



BINAR