Logo APTISI

Logo LO KREATIF

**PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA**

JUDUL PROPOSAL/APLIKASI MOBILE ATAU WEB

Logo Perguruan Tinggi

**DIUSULKAN OLEH: NAMA TIM**

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN TINGGI)**

**2021**

* 1. **LATAR BELAKANG PERMASALAHAN**

Pada bab ini, uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah pada sebuah mekanisme/sistem yang ada, lalu dicari solusinya dengan merujuk dari berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis/peneliti lain yang pernah melakukan pembahasan atas topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan secara kuantitatif mengapa sistem baru tersebut diusulkan dan bisa menjadi solusi untuk permasalahan yang ada.

* 1. **RUANG LINGKUP PROGRAM**

Pada bab ini, uraikan ruang lingkup/batasan dari program yang akan diusulkan. Baik itu batasan secara teknologi maupun batasan secara permasalahan.

* 1. **METODE PENGERJAAN**

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik, cara atau tahapan pekerjaan dalam membangun program dan sekaligus pencapaian hasil dari program.

* 1. **PROTOTYPE PROGRAM**

Pada bab ini berikan gambaran kasar dari program yang akan dibuat. Gambaran kasar dapat dibuat dengan menggunakan photoshop maupun screenshot dari *prototype* aplikasi.

* 1. **LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Biodata Anggota Tim**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BIODATA KETUA** | | |
| 1. | Nama |  |
| 2. | Jenis Kelamin |  |
| 3. | Program Studi |  |
| 4. | NIM |  |
| 5. | Tempat / Tanggal Lahir |  |
| 6. | Email |  |
| 7. | HP / No.Telp |  |
| **BIODATA ANGGOTA I** | | |
| 1. | Nama |  |
| 2. | Jenis Kelamin |  |
| 3. | Program Studi |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4. | NIM |  |
| **BIODATA ANGGOTA II** | | |
| 1. | Nama |  |
| 2. | Jenis Kelamin |  |
| 3. | Program Studi |  |
| 4. | NIM |  |
| **BIODATA ANGGOTA III** | | |
| 1. | Nama |  |
| 2. | Jenis Kelamin |  |
| 3. | Program Studi |  |
| 4. | NIM |  |
| **BIODATA ANGGOTA IV** | | |
| 1. | Nama |  |
| 2. | Jenis Kelamin |  |
| 3. | Program Studi |  |
| 4. | NIM |  |

\*hapus baris yang tidak dibutuhkan

**Lampiran 2. Susunan Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama / NIM** | **Program**  **Studi** | **Bidang Ilmu** | **Uraian Tugas** |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |

## LAMPIRAN E

Logo APTISI

Logo LO KREATIF

**PROPOSAL LOMBA NASIONAL KREATIVITAS MAHASISWA**

NAMA GAME

Logo Perguruan Tinggi

**DIUSULKAN OLEH: NAMA TIM**

NAMA KETUA KELOMPOK - NIM/NRP KETUA KELOMPOK

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

NAMA ANGGOTA - NIM/NRP ANGGOTA

**(NAMA PERGURUAN TINGGI TANPA ADA SINGKATAN) (KOTA/KABUPATEN PERGURUAN TINGGI)**

**2021**

* + 1. **Latar Belakang**

Berisi latar belakang pembuatan game

* + 1. **Deskripsi Game**
    - Mendeskripsikan game yang dikembangkan
    - Story atau cerita dari game yang dibuat.
    - Mechanics and Players’ Role : Menjelaskan aturan dan prosedur yang ada pada game.
    - Competition Modes (Single Player, Competitive Multi Player, Cooperative Multi

Player, dsb).

* + - General Summary of Progression (level atau story dari game).
    - Target Audience : Informasi terkait siapa target pasar dari game yang dikembangkan.
    - Peserta menyampaikan gambar-gambar storyboard, screenshot, wireframe, maupun ilustrasi visual dari game yang dilombakan.
    - Informasi lain yang membantu menjelaskan game yang sedang dikembangkan.
    1. **Teknologi dan Sumber Daya**

Menjelaskan teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk pengembangan dan penggunaan game nantinya.

* + 1. **Rancangan dan Impelemntasi**

Tahapan rancangan dan implementasi yang dilakukan dari awal hingga game selesai dikembangkan.