GUIDE BOOK
INTERNAL
COMPETITION

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG TAHUN 2026

SMART SOLUTIONS: COLLABORATE, INNOVATE AND ELEVATE



PENJELASAN UMUM

Di tengah pesatnya transformasi digital, peran Teknologi Informasi (TI) semakin krusial dalam mendukung berbagai aktivitas manusia, mulai dari komunikasi, pendidikan, hingga dunia industri. Perkembangan teknologi yang terus bergerak cepat menuntut setiap individu, khususnya mahasiswa, untuk mampu beradaptasi serta memiliki kompetensi yang relevan. Penguasaan di bidang TI tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga menjadi kebutuhan utama agar mampu bersaing dan berkontribusi di era global yang dinamis.

Sejalan dengan itu, kemampuan berbahasa Inggris juga memiliki peran yang tidak kalah penting. Bahasa Inggris menjadi jembatan komunikasi internasional yang memungkinkan seseorang untuk terhubung dengan berbagai peluang, baik dalam bidang akademik maupun profesional. Dengan penguasaan bahasa Inggris yang baik, mahasiswa dapat mengakses informasi global, memperluas relasi, serta meningkatkan daya saing di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam upaya mendukung pengembangan potensi mahasiswa, berbagai kompetisi menjadi sarana strategis untuk mengukur sekaligus meningkatkan kemampuan. Kompetisi tidak hanya berfungsi sebagai ajang unjuk kemampuan, tetapi juga sebagai wadah pembelajaran yang menantang dan inspiratif. Melalui kompetisi, mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu bekerja secara individu maupun dalam tim.

Sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan tersebut, diselenggarakanlah Internal Competition Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang Tahun 2026. Kegiatan ini dirancang sebagai wadah bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sekaligus mempersiapkan diri menghadapi kompetisi di tingkat yang lebih tinggi.

Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Selain itu, kompetisi ini juga menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta membangun karakter yang siap menghadapi tantangan di era global.

PENJELASAN UMUM

Internal Competition Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang Tahun 2026 menghadirkan beberapa cabang lomba yang mencerminkan kebutuhan kompetensi masa kini, yaitu:

1. Cipta Inovasi di Bidang TIK
2. Web Development
3. Perencanaan Bisnis di Bidang TIK
4. Speech

Keempat cabang lomba tersebut dirancang untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa secara menyeluruh. Melalui lomba Cipta Inovasi, mahasiswa didorong untuk menghasilkan ide kreatif berbasis teknologi yang solutif. Pada bidang Web Development, peserta mengasah keterampilan teknis dalam membangun website yang optimal dan user-friendly. Sementara itu, lomba Perencanaan Bisnis melatih kemampuan berpikir strategis dalam mengembangkan ide usaha berbasis TIK yang inovatif dan berkelanjutan. Di sisi lain, cabang Speech berperan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris agar mahasiswa mampu menyampaikan gagasan secara percaya diri dan efektif.

Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan, meningkatkan rasa percaya diri, serta membangun semangat kompetitif yang positif. Selain itu, kompetisi ini juga menjadi sarana untuk mempererat kebersamaan, melatih kolaborasi, dan mencetak generasi yang siap berprestasi di tingkat yang lebih tinggi.

DAFTAR ISI

PENJELASAN UMUM 1
JADWAL KEGIATAN 4
KETENTUAN UMUM LOMBA 5
1. CIPTA INOVASI BIDANG TIK 6
2. WEB DEVELOPMENT 10
3. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK 14
4. SPEECH 18

JADWAL KEGIATAN

KOMPETISI	PENDAFTARAN & SUBMIT PROPOSAL	PROSES PENJURIAN PROPOSAL	PENGUMUMAN FINALIS	TECHNICAL MEETING	BABAK FINAL	AWARDING
CIPTA INOVASI DI BIDANG TIK	08 April - 20 Mei 2026	21 Mei - 4 Juni 2026	5 Juni 2026	10 Juni 2026	22 Juni 2026	23 Juni 2026
WEB DEVELOPMENT						
PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK						
SPEECH						

KETENTUAN UMUM LOMBA

1.Ketentuan umum berlaku untuk seluruh kategori lomba.
2.Pendaftaran lomba tidak dipungut biaya (gratis). Namun, setiap peserta kategori lomba IT wajib menyerahkan uang jaminan sebesar Rp35.000, sedangkan untuk Speech wajib menyerahkan uang jaminan sebesar RP25.000 sebagai bentuk komitmen kehadiran. Uang jaminan tersebut akan dikembalikan sepenuhnya kepada peserta yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai jadwal yang telah ditentukan.
3.Peserta merupakan mahasiswa aktif Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang dan PSDKU Politeknik Negeri Malang pada saat mendaftar, yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
4.Lomba kategori IT bersufat Tim dan setiap Tim wajib terdiri dari 3 mahasiswa (sudah termasuk ketua), Sedangkan kategori speech bersifat individu.
5.Ketua dan anggota tim wajib berasal dari Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang yang sama.
6.Setiap peserta diperbolehkan untuk mendaftar maksimal dua lomba dengan syarat di kategori lomba yang berbeda.
7.Ketua tim tidak diperbolehkan menjadi ketua pada tim lain.
8.Nama tim maupun anggota tim yang telah didaftarkan tidak dapat diganti setelah pengisian formulir pendaftaran.
9.Ide yang diajukan harus orisinal, tidak menjiplak atau menggunakan karya yang sudah ada.
10.Ide yang diajukan tidak boleh mengandung unsur pornografi, kriminal, maupun menyinggung SARA.
11.Ide yang diajukan tidak boleh bertentangan dengan hukum yang berlaku di Indonesia.
12.Pendaftaran dan pengumpulan berkas tim dilakukan secara online melalui laman https://linktr.ee/intercomp2026
13.Peserta wajib memenuhi seluruh ketentuan pada butir 2 s.d. 12. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan dianggap gugur.

1. CIPTA INOVASI DI BIDANG TIK

A. DESKRIPSI

Lomba Cipta Inovasi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan wadah bagi mahasiswa Politeknik di seluruh Indonesia untuk menorehkan terobosan inovatif dan kreatif mereka sebagai salah satu wujud intellectual response atas permasalahan- permasalahan riil masyarakat Indonesia di bidang TIK. Diharapkan ide yang diajukan peserta bersifat unik, kreatif, inovatif, visioner, futuristik dan bermanfaat.

B. TEMA

Tema yang dapat dipilih oleh peserta sebagai dasar dalam pengembangan solusi guna menciptakan sebuah inovasi di bidang TIK:

1. Kesehatan
2. Pendidikan
3. Transportasi
4. Pariwisata
5. Lingkungan
6. Telekomunikasi
7. Teknologi Keuangan
8. Pertanian, Peternakan dan Perikanan

C. USULAN PROPOSAL

Proposal yang di upload wajib memperhatikan pada ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

1. Menggunakan penulisan Bahasa Indonesia sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
2. Ide inovasi yang diajukan harus bersifat orisinal dan dapat di pertanggung jawabkan.
3. Proposal tidak mengandung unsur SARA, ujaran kebencian maupun hal lain yang tidak sesuai dengan norma kesopanan/kesusilaan/hukum.
4. Kandungan tulisan dalam proposal tidak bersifat menyerang/ofensif terhadap pihak tertentu.
5. Isi proposal disusun secara logis dan sistematis yang secara umum mengandung unsur identifikasi, analisis, solusi yang ditawarkan, dan kesimpulan.

1. CIPTA INOVASI DI BIDANG TIK

D. FORMAT DAN SISTEMATIKA PENULISAN

Proposal kategori lomba Pengembangan Inovasi ditulis sesuai petunjuk berikut :

1. Ditulis menggunakan huruf Times New Roman ukuran 12 pt, dengan jarak baris 1,15, margin 4-3-3-3, ukuran A4, maksimal 25 halaman.
2. Sampul proposal memuat informasi nama tim, nama anggota, judul usulan, dan nama Politeknik.
3. Nama Politeknik dan logo Politeknik Negeri Malang dapat dibaca dengan baik dan jelas.
4. Mengikuti struktur sebagai berikut:
    a. Sampul
    b. Daftar Isi
    c. Bagian utama:
        i. Pendahuluan
            - Latar Belakang Uraian tentang alasan pengajuan ide inovasi (harus dilengkapi dengan dukungan data dan informasi yang riil, untuk menghindari latar belakang masalah yang tidak sesuai realita)
            - Tujuan
            - Manfaat
        ii. Gagasan
            - Kondisi aktual objek permasalahan (dapat diperoleh dari bahan tulisan resmi dan relevan, wawancara atau observasi mandiri).
            - Gagasan dari solusi masalah terkait yang pernah diimplementasikan sebelumnya.
            - Bahasan lengkap mengenai gagasan yang diajukan. Lengkapi dengan model/media visualisasi gagasan.
            - Prediksi hasil implementasi dari gagasan yang diajukan.
            - Uraian peran dan kontribusi dari pihak-pihak yang terlibat dalam membantu implementasi gagasan.
            - Tahapan-tahapan strategis dalam usaha merealisasikan gagasan sehingga tujuan yang ditentukan dapat tercapai.
        iii. Kesimpulan
            - Secara umum, dipaparkan pembahasan singkat tentang gagasan yang diajukan serta alur pengimplementasiannya.

iv. Daftar Pustaka

- Daftar Pustaka ditulis dengan menggunakan Harvard Style terurut Alfabet.

E. FORMAT NAMA FILE

Proposal diupload dalam format .pdf dengan nama file : CIPNOV26_(Nama tim).pdf
Contoh : CIPNOV26_Polinemajos.pdf

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT
1	Uraian permasalahan	15%
2	Pemaparan masalah yang didukung dengan data, dokumen, dan mockup	20%
3	Ide inovasi produk dan keterlibatan teknologi sebagai solusi dari permasalahan yang disampaikan	20%
4	Manfaat produk	20%
5	Kesesuaian dengan tema	20%
6	Kesesuaian format penulisan	5%

1. CIPTA INOVASI DI BIDANG TIK

G. BABAK FINAL PRESENTASI

1.Penyampaian gagasan dalam presentasi

Kualitas penyampaian gagasan dalam presentasi sangat mempengaruhi pemahaman dan penilaian juri akan gagasan yang diajukan, maka dari itu peserta diharapkan menyajikan dengan metode presentasi yang baik.

2.Penguasaan materi gagasan

Juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun gagasan yang diajukan dari presentasi, kemampuan peserta yang baik dalam menjawab akan sangat mendukung penilaian babak final.

2. WEB DEVELOPMENT

A. DESKRIPSI

Lomba Web Development merupakan ajang bagi mahasiswa untuk menunjukkan kemahiran dalam merancang dan membangun aplikasi berbasis web yang responsif, fungsional, dan estetis. Kompetisi ini menantang peserta untuk memberikan solusi digital yang inovatif terhadap permasalahan riil melalui integrasi teknologi front-end dan back-end.

B. TEMA

"*Smart Solutions: Collaborate, Innovate, Elevate*" Peserta dapat memilih salah satu dari sub-tema berikut sebagai dasar pengembangan:

- Interactive Edutainment (Pendidikan & Hiburan)

Fokus : Mengembangkan platform web yang mentransformasi proses pembelajaran konvensional menjadi pengalaman interaktif dan menyenangkan, sehingga materi pendidikan lebih mudah dipahami dan diakses.

- Creative Economy Hub (Ekonomi Kreatif & UMKM)

Fokus : Menciptakan "panggung digital" yang unik dan kreatif untuk memberdayakan produk lokal atau UMKM, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan jangkauan pasar melalui teknologi web.

- Gamified Productivity (Produktivitas)

Fokus : Merancang alat bantu produktivitas sehari-hari (manajemen waktu, keuangan, atau pengembangan diri) yang mengintegrasikan elemen permainan (gamification) untuk meningkatkan motivasi pengguna.

C. KETENTUAN PENGUMPULAN (PENYISIHAN)

Peserta wajib mengumpulkan berkas penyisihan yang terdiri dari:

1. Proposal Pengembangan Web: Disusun secara sistematis sesuai format.
2. Link Live Deployment: Web harus sudah di-hosting (contoh: Vercel, Netlify, atau Hosting pribadi) dan dapat diakses publik.
3. Dokumentasi (User Guide): Panduan penggunaan yang dilengkapi dengan screenshot setiap halaman web diletakan di daftar lampiran.

2. WEB DEVELOPMENT

D. FORMAT DAN SISTEMATIKA PENULISAN PROPOSAL

Proposal kategori lomba Pengembangan Inovasi ditulis sesuai petunjuk berikut :

1. Ditulis menggunakan huruf Times New Roman ukuran 12 pt, dengan jarak baris 1,15, margin 4-3-3-3, ukuran A4, maksimal 25 halaman.
2. Sampul proposal memuat informasi nama tim, nama anggota, judul usulan, dan nama Politeknik.
3. Nama Politeknik dan logo Politeknik Negeri Malang dapat dibaca dengan baik dan jelas.
4. Mengikuti struktur sebagai berikut:
   a. Sampul
   b. Daftar Isi
   c. Bagian utama:
      i. Pendahuluan
         - Latar Belakang Uraian tentang alasan pengajuan ide inovasi (harus dilengkapi dengan dukungan data dan informasi yang riil, untuk menghindari latar belakang masalah yang tidak sesuai realita)
         - Tujuan
         - Manfaat
      ii. Gagasan
         - Kondisi aktual objek permasalahan (dapat diperoleh dari bahan tulisan resmi dan relevan, wawancara atau observasi mandiri).
         - Gagasan dari solusi masalah terkait yang pernah diimplementasikan sebelumnya.
         - Bahasan lengkap mengenai gagasan yang diajukan. Lengkapi dengan model/media visualisasi gagasan.
         - Prediksi hasil implementasi dari gagasan yang diajukan
         - Uraian peran dan kontribusi dari pihak - pihak yang terlibat dalam membantu implementasi gagasan.
         - Tahapan-tahapan strategis dalam usaha merealisasikan gagasan sehingga tujuan yang ditentukan dapat tercapai.
      iii. Kesimpulan
         - Secara umum, dipaparkan pembahasan singkat tentang gagasan yang diajukan serta alur pengimplementasiannya.
      iv. Daftar Pustaka
         - Daftar Pustaka ditulis dengan menggunakan Harvard Style terurut Alfabet.
      v. Daftar Lampiraan
         - Daftar Lampiran berisi dokumentasi website.

2. WEB DEVELOPMENT

E. FORMAT NAMA FILE

Berkas dikumpulkan dalam format .pdf dengan ketentuan nama file sebagai berikut: WEBDEV26_(Nama tim).pdf
Contoh: WEBDEV26_Polinemajos.pdf

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT
1	Analisis Masalah: Seberapa dalam mereka memahami masalah.	10%
2	Inovasi & Kreativitas: Keunikan ide inovasi produk TIK sebagai solusi.	15%
3	Kualitas Teknis: Fungsionalitas web dan responsivitas	30%
4	UI/UX Design: Estetika antarmuka dan kemudahan pengalaman pengguna (User Experience).	30%
5	Manfaat Produk: Potensi dampak dan kegunaan solusi bagi masyarakat/target pengguna.	10%
6	Format Penulisan: Kesesuaian dengan sistematika dan kaidah PUEBI.	5%

Note:

- Penilaian tahap penyisihan = Proposal (40%),
- penilaian web (60%)

2. WEB DEVELOPMENT

G. BABAK FINAL (PRESENTASI & DEMO)

- Sikap presentasi dan kreativitas penyampaian (8%)
- Ketepatan dan efisiensi waktu (8%)
- Tingkat pemahaman terhadap aplikasi yang dibuat (8%)
- Cara menanggapi pertanyaan dengan kritis, terbuka, logis, dan tepat (8%)
- Cara dan sikap menjawab (8%)
- Note: Penilaian tahap penyisihan = Proposal (40%),
- penilaian web (60%)
- Penilaian tahap final = Penilaian web (60%), presentasi (40%)

3. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

A. DESKRIPSI

Kompetisi ini adalah kompetisi pengembangan model bisnis dengan produk TIK. Tujuan dari kompetisi bisnis TIK ini mengevaluasi cara mahasiswa dalam implementasi metodologi lean di dalam bisnisnya dalam mencari inovasi di dalam industrinya (*Problem solution fit*) serta menjalankan bisnisnya mengarah ke arah sustainable (*Product market fit - Desirable, Viable & Feasible*).

Kompetisi ini memberikan kesempatan kepada peserta yang memiliki ide bisnis start up dan sudah mencoba melakukan usaha yang berorientasi pada produk TIK, dalam tahapan MVP (*Minimum Viable Product*) berupa jasa dan produk.

Kompetisi berfokus pada pengembangan bisnis berbasis TIK yang mendorong lahirnya social entrepreneur dengan menekankan value proposition bagi komunitas. Sejalan dengan tema *'Smart Solutions: Collaborate, Innovate, Elevate'*, peserta diharapkan mampu menghadirkan solusi cerdas yang menjawab kebutuhan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi sekaligus mengoptimalkan potensi talenta. Melalui pendekatan *lean startup*, peserta juga diharapkan dapat melakukan validasi ide, belajar dari kesalahan, serta mengasah soft skill dan hard skill yang diperlukan dalam mengeksekusi peluang bisnis.

B. BABAK PENYISIHAN

Pada tahap ini peserta mengirimkan pitch deck terkait bisnis yang dikompetisikan. Pitch deck dikumpulkan dengan format PDF dan pitch deck berisikan 11 - 13 slide presentasi yang diunggah dengan topik sebagai berikut:

1. Business Summary
2. Business Problem
3. Market size (TAM, SAM – SOM)
4. Solutions (Problem solution fit)
5. Business Model
6. Product market fit - MVP (Minimum Viable Product)
7. Experiment selection (Discovery Experiments & Validation Experiments)
8. Experiment Sequences
9. Exit strategy (jika mencari investor)
10. Team

3. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

Penjelasan terkait pitch deck yang akan diunggah adalah sebagai berikut:

1. Business Summary

Penjelasan tentang bisnis yang dijalankan.

2. Business Problem

Permasalahan yang dihadapi oleh industri dan kurasi masalah yang diangkat untuk menjadi dasar ide bisnis. Penjelasan masalah yang dipilih.

3. Market Size

Potensi pasar yang akan disasar yang dijabarkan dalam TAM (*Total Addressed Market*), SAM (*Serviceable Available Market*), SOM (*Share of Market*).

4. Solution

Problem solution fit adalah ketika pendiri telah menemukan keselarasan antara kebutuhan atau titik kesulitan (pain point) pelanggan dan solusi bisnis yang ditawarkan melalui produk atau layanannya di industri yang akan dimasuki. Atau dengan kata lain, produk yang dibuat benar benar efektif memberikan solusi atas problem bisnis yang diangkat. Proses ini adalah proses iterasi maraton untuk mengidentifikasi masalah pelanggan sambil mempercepat untuk menemukan early adopters anda untuk mendapatkan daya tarik awal.

5. Business Model

Model bisnis adalah serangkaian kegiatan dan proses yang digunakan perusahaan untuk menghasilkan pendapatan dan menciptakan nilai bagi pelanggannya. Ini menguraikan barang atau jasa yang ditawarkan bisnis, bagaimana memberikannya kepada pelanggan, dan bagaimana menghasilkan uang dalam prosesnya. Secara umum, model bisnis dijelaskan dengan menggunakan Business Model Canvas (BMC) terdiri dari sembilan komponen: pelanggan, proposisi nilai, saluran, aliran pendapatan, sumber daya utama, mitra utama, hubungan pelanggan, struktur biaya, kegiatan utama.

3. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

6. Product market fit - MVP (Minimum Viable Product)

Berada di pasar yang baik dengan produk yang dapat memuaskan pasar itu. “Ketika seorang wirausahawan mengidentifikasi kebutuhan di pasar dan membangun solusi yang ingin dibeli pelanggan, itu adalah pasar produk yang sesuai”.

7. Experiment Selection (Discovery experiments & Validation Experiments)

Type Hipotesis: type hipotesis apa yang Anda uji? Tingkat Berapa banyak bukti yang sudah Anda miliki (untuk hipotesis tertentu)? 115 Urgensi: Berapa banyak waktu yang Anda miliki sampai titik keputusan besar berikutnya atau sampai Anda kehabisan uang? NPS (Net Promoter Score), Retention rate & Churn rate, Customer lifetime Value, Bounce Rate, Growth Rate.

8. Experiment Sequences

Beberapa tahapan proses testing berdasarkan karakteristik industrinya. (Referensi buku Testing Business Ideas - Alexander Osterwalder halaman 98 & 99).

9. Exit Strategy (jika mencari investor)

Menjelaskan proses growth strategy sehingga mencapai valuasi tertentu dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan ekspektasi investor.

10. Team

Menjelaskan latar belakang team akan relevansinya dalam kemampuannya dalam mengeksekusi ide bisnis yang dijalankan.

C. FORMAT NAMA FILE

Proposal diupload dalam format .pdf dengan nama file : BISTIK26_(Nama tim).pdf
Contoh : BISTIK26_Polinemajos.pdf

3. PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

D. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT
1	Penjelasan Masalah Bisnis	20%
2	Produk dan Layanan	10%
3	Pasar	20%
4	Manfaat produk	10%
5	Kesesuaian dengan tema	10%
6	Kesesuaian format penulisan	10%
7	*Pitch Deck*	20%

E. BABAK FINAL

Pada babak Final ini dilakukan penilaian dengan melihat penguasaan materi peserta, kemampuan untuk menjawab pertanyaan juri berdasarkan ide bisnis yang dibuat serta keunikan dan kesesuaian.

4. SPEECH

Speech Contest is to give participants the opportunity to improve their speaking abilities or to establish contacts within a group of people individually. In this case, the participants are to display competence in presenting various types of speech genres which require competence in language, rhetoric, and the use of paralinguistic communication such as voice modulation, poise and gestures.

1. The contest will consist of one round.
2. The participants must perform one speech in one day with the following category:

- Special Occasion Speech

3. Lots are drawn at the technical meeting to assign random numbers to the participants to determine the time for their respective performances.

A. SPECIAL OCCASION SPEECH

Definition of the Category:

The challenge to the speaker is to make an appropriate presentation which responds to the constraints of the occasion (including the probable audience). In considering the "appropriateness" of the speaker's work, attention will be paid to the purpose the speaker chooses, the position taken, the content, organization and general stylistic "tone," and the manner of delivery.

1. Purpose of the Category

To develop skills related to adapting oral presentations to specific situational demands.

2. General Rules

- Prior to the presentation, the participant is to announce which of the provided topic/situations he/she has been chosen for. This announcement must be brief and is not considered part of the presentation on which the student will be evaluated.
- The ideal performing time limit is: 5 minutes. A 15-second grace period is allowed, after which some points will be deducted from that evaluation item dealing with the rate.
- The use of both sides of one 4x6 cm note card (paper) is optional. The use of 4x6 cm note paper/card is NOT a substitute for any kind of handheld gadget.
- In case of emergency, a participant may request to cancel his/her speech, as long as it does not exceed one minute of his her performance, and may be given a chance to restart his/her performance only once.

4. SPEECH

- A participant encountering trouble resulting in quitting his/her performance after performing for more than 4 minutes will be considered valid to score and not need to repeat his/her performance.
- A participant encountering trouble resulting in quitting his/her performance after performing for between 3-4 minutes performance may repeat his/her performance under confirmation of the jury.
- A participant encountering trouble resulting in quitting his/her performance after performing before 2 minutes performance must repeat his/her performance. Repeating performance due to troubles should be under coordination with the committee and accommodated by the end of the day session.

3. The Topic Options

Every participant is to choose one of the following topics to perform:

- Valedictorian speech (best student speech in a graduation).
- A farewell address of a successful manager.
- Tribute Speech to an outstanding figure of sports / technology figure.

4. Criteria for EValuation

The evaluation will take into account the following criteria:

- The extent to which the apparent specific purpose was appropriate to the occasion.
- The extent to which the content and organization of the speech fulfilled the speaker's purpose. Researched material must be verbally attributed to a source(s).
- The extent to which the presentation reflected effective language skills, including such items as use of transitions and clear, vivid and appropriate word choices.
- The extent to which the vocal presentation was clear and appropriate to the chosen occasion, including such items as articulation, pronunciation, volume, rate, pitch and voice quality.
- The extent to which the physical presence contributed to the clarity and effectiveness of the presentation, including such items as the use of a note card, facial expression, eye contact, gestures and bodily movement.

4. SPEECH

5. Speech Scoring Rubric

AREA OF ASSESSMENT	SCORING CRITERIA
OPENING / INTRODUCTION = 20% How well the participant starts her/his speech	• How well the opening statement (as hook) used to stimulate the audience's enthusiasm to continue listening to her/his speech
	• How well the participants welcomes the audience
	• How well the participants introduces her/himself
	• How well the participants state the topic
	• How well the participant explains why the topic is important/relevant to the audience
CONTENT = 40% How well the content is developed and organized	• How clearly the content is connected/linked to the introduced topic
	• How clearly and logically the ideas are developed
	• How well the evidences and cases are used to support the logical argument
	• How the content of the speech adheres to the genre

4. SPEECH

DELIVERY = 30% How well paralinguistic and rhetorical features of the speech are applied	• How fluently the speech is delivered (hesitation, irrelevant pauses, irrelevant fillers)
	• How well the vocal quality is presented (articulated, voice volume, rate pinch intonation)
	• How well the physical presence is performed (gestures, facial expression, eye contact, body movement)
CONCLUSION = 10% How well the participants closes her/his speech	• How well the summary/wrap-up of the speech
	• How well the closing statement is used

6. Score Range

Quality	Poor	Mediocre	Fair	Good	Excellent
Score	50-61	61-70	71-80	81-90	91-100

