

Garis Panduan Kategori *Future Training Space Ideation*

1. Pengenalan

Kategori *Future Training Space Ideation* merupakan pertandingan yang menggalakkan peserta menghasilkan idea inovatif dan kreatif dalam mereka bentuk ruang latihan TVET masa hadapan termasuk fasiliti, peralatan, susun atur ruang dan perabot pembelajaran, berasaskan konsep futuristik, digital dan lestari.

Peserta digalakkan mengintegrasikan teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Internet of Things (IoT) dan teknologi berkaitan bagi mewujudkan persekitaran pembelajaran yang moden, interaktif dan berkesan.

2. Objektif

- Mendorong kreativiti dan inovasi dalam reka bentuk ruang latihan masa hadapan.
- Menggalakkan penggunaan teknologi dan pendekatan moden untuk pengalaman pembelajaran lebih berkesan.
- Menyediakan platform untuk berkongsi idea futuristik yang praktikal dan boleh digunakan.

3. Syarat Penyertaan

Penyertaan hendaklah mematuhi syarat umum pertandingan seperti yang dinyatakan dalam Garis Panduan Umum MIPAC TVET 2026.

4. Spesifikasi Teknikal

Ciri	Video pembentangan idea bagi reka bentuk ruang latihan masa depan (<i>future training space</i>)
Format	Video pembentangan dalam format .mp4 atau pautan YouTube (<i>Public</i> atau <i>Unlisted</i>)
Nisbah Aspek	Mendatar (16:9) Format mendatar (16:9) digunakan bagi memastikan visual pelan ruang, simulasi, reka bentuk dan pembentangan konsep dapat dipaparkan dengan lebih jelas dan profesional semasa sesi penilaian serta pitching.
Durasi	3 - 5 minit
Platform	Dimuat naik ke platform video dalam talian seperti

	YouTube dan mestilah boleh diakses secara Public atau Unlisted tanpa sekatan akses
Kandungan	1. Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris 2. Video hendaklah merangkumi: • Pengenalan kumpulan • Penerangan konsep ruang futuristik • Visualisasi reka bentuk • Demonstrasi simulasi, prototaip digital atau konsep teknologi (jika berkaitan) • Nilai inovasi dan impak 3. Cadangan reka bentuk hendaklah disokong dengan justifikasi bagaimana ruang latihan yang dicadangkan dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran TVET serta menyokong pelaksanaan Work Activity berdasarkan NOSS yang dipilih.
Kualiti Audio & Visual	Audio jelas, visual stabil serta mudah difahami
Keaslian	Video mestilah hasil karya asli peserta dan tidak melanggar hak cipta

5. Dokumen Sokongan

Peserta hendaklah mengemukakan dokumen sokongan seperti berikut:

- i. Laporan projek;
- ii. Ringkasan projek (*Extended Abstract*);
- iii. Poster projek;
- iv. Pautan video atau bahan digital berkaitan (jika berkaitan); dan
- v. Dokumen tambahan lain yang berkaitan bagi menyokong penyertaan.

Semua dokumen sokongan hendaklah dikemukakan dalam format yang ditetapkan oleh pihak penganjur dan boleh diakses sepanjang tempoh penilaian pertandingan.

6. Kriteria Penilaian

Semua penyertaan akan dinilai berasaskan aspek berikut:

i. Penilaian Dokumen

Bil	Kriteria	Penerangan	Peratus
1	Laporan Projek	Kualiti laporan dari segi kejelasan, susunan dan kandungan inovasi • Format PDF atau Word yang merangkumi latar belakang, proses pembangunan, dan impak. • Laporan hendaklah disertakan bersama huraian idea, konsep reka bentuk, teknologi yang digunakan, impak pelaksanaan, data ringkas atau maklum balas pengguna sekiranya telah dilaksanakan. • Prompt / log penggunaan AI perlu dinyatakan di dalam laporan • Laporan disediakan sama ada Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris.	15%
2	Pematuhan Spesifikasi	Etika dan Penggunaan AI Beretika	5%
3	Reka Bentuk dan Kefungsian	• Hasil idea hendaklah berfokus kepada satu (1) aktiviti kemahiran atau konsep kemahiran yang spesifik berdasarkan NOSS yang berkaitan. • Susun atur ruang adalah praktikal dan boleh digunakan • Aspek keselamatan ruang seperti laluan, susun atur dan risiko • Kebolehlaksanaan idea dari aspek kesesuaian ruang, kos munasabah, kepraktisan pelaksanaan dan potensi adaptasi dalam institusi TVET. • Rekaan yang futuristik, mesra pengguna dan mesra alam. • Elemen kelestarian seperti persekitaran pembelajaran hijau, amalan digital mampan, kecekapan tenaga dan penggunaan sumber secara berhemah.	25%

Bil	Kriteria	Penerangan	Peratus
4	Keaslian, Kreativiti dan Inovasi	• Idea tidak klise atau terlalu biasa • Tidak meniru konsep sedia ada secara langsung • Menawarkan pendekatan baharu dalam konteks pembelajaran • Mencerminkan keperluan masa hadapan • Selari dengan trend teknologi (AI, <i>smart systems</i>, <i>adaptive learning</i>, <i>metaverse</i>)	20%
5	Video Projek	• Format .mp4 atau pautan YouTube (<i>unlisted</i>), durasi 3–5 minit. • Pengenalan kumpulan dan projek • Penjelasan idea utama • Demonstrasi konsep • Nilai inovasi dan impak cadangan • Kualiti visual, audio dan penyuntingan video yang jelas dan profesional. • Video hendaklah menjelaskan justifikasi reka bentuk serta hubung kaitnya dengan Work Activity yang dipilih.	10%
6	Impak dan Kebolegunaan	• Memberi nilai tambah kepada pengalaman pembelajaran • Meningkatkan keberkesanan pembelajaran • Relevan untuk digunakan dalam situasi sebenar • Praktikal dan boleh dilaksanakan (<i>feasible</i>) • Memberi impak kepada pengguna (pelajar/pengajar/institusi) • Menyokong keberkesanan latihan kemahiran TVET serta meningkatkan kefahaman terhadap aktiviti amali dan kompetensi pembelajaran. • Berpotensi untuk diperluaskan dan diadaptasi di institusi TVET lain.	15%
7	Potensi adaptasi dan penggunaan secara meluas	• Boleh diaplikasikan dalam pelbagai institusi / konteks pembelajaran • Boleh dikembangkan (<i>scalable</i>) • Berpotensi untuk dikomersialkan atau	10%

Bil	Kriteria	Penerangan	Peratus
		diadaptasi • Fleksibel untuk pelbagai bidang atau kursus	
Jumlah markah			100%

ii. Pembentangan Projek (*Pitching*)

Bil.	Kriteria	Penerangan	Peratus
1	Penyampaian Pembentangan	Penyampaian yang jelas, tersusun, yakin dan menepati masa yang ditetapkan.	20%
2	Penguasaan Projek	Menunjukkan kefahaman yang baik terhadap objektif, kaedah, fungsi dan hasil projek.	25%
3	Demonstrasi dan Pembuktian Projek	Demonstrasi, video atau bukti projek berjaya menunjukkan fungsi, keberkesanan dan kebolehgunaan inovasi.	20%
4	Nilai Inovasi dan Impak	Menjelaskan keunikan projek serta manfaat, potensi penggunaan dan impaknya kepada TVET.	20%
5	Sesi Soal Jawab	Memberi jawapan yang tepat, jelas, profesional dan meyakinkan terhadap soalan panel penilai.	15%
Jumlah markah			100%

iii. Pemarkahan Keseluruhan

Bil.	Kriteria	Penerangan	Peratus
1	Penilaian Dokumen	Penilaian keseluruhan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan merangkumi kandungan dan reka bentuk PdP, keaslian, kreativiti dan inovasi, integrasi teknologi AI, kualiti teknikal video, impak dan kebolegunaan, potensi penggunaan secara meluas, pematuhan spesifikasi serta kualiti laporan inovasi	70%
2	Pembentangan (<i>Pitching</i>)	Kejelasan, keyakinan dan keberkesanan penyampaian semasa pembentangan termasuk keupayaan menjelaskan idea serta menjawab soalan dengan baik	30%
Jumlah markah keseluruhan			100%

7. Penutup

Garis panduan kategori ini disediakan bagi memastikan peserta memahami keperluan penyertaan, spesifikasi teknikal, dokumen sokongan dan kaedah penilaian yang ditetapkan. Semua peserta hendaklah mematuhi syarat dan ketetapan pertandingan bagi memastikan proses penilaian dilaksanakan secara teratur, telus dan adil. Keputusan panel penilai adalah muktamad.