

ANUGERAH KHAS KEUSAHAWANAN DIGITAL DAN INOVATIF

KRITERIA PENILAIAN/ PENJURIAN KATEGORI F (PROJEK SISWA BERTEKNOLOGI TERBAIK – AR/VR)

NO.	KRITERIA	GRAD / MATA					MARKAH
		SANGAT LEMAH (1)	LEMAH (2)	SEDERHANA (3)	BAIK (4)	CEMERLANG (5)	
1.	Kandungan Kreatif (Kreativiti konsep dan keunikan idea)	Konsep yang digunakan tidak menarik perhatian pengguna/ penonton	Konsep yang digunakan kurang menarik perhatian pengguna/ penonton	Konsep yang digunakan menarik perhatian pengguna/ penonton tetapi tiada keunikan pada produk	Konsep yang digunakan menarik perhatian pengguna/ penonton serta unik tetapi tidak berinovatif	Konsep yang digunakan menarik perhatian pengguna/ penonton serta unik dan berinovatif	/20
2	Pembangunan Projek (Kelengkapan dan Kegunaan Projek)	Projek tidak lengkap .	Projek kurang lengkap dan belum bersedia untuk dipasarkan.	Projek telah lengkap tetapi belum bersedia untuk dipasarkan.	Projek telah lengkap sebagai sesuatu produk yang boleh dipasarkan tetapi tidak sesuai untuk semua lapisan masyarakat.	Projek telah lengkap sebagai sesuatu produk yang boleh dipasarkan serta sesuai untuk semua lapisan masyarakat	/20
3.	Kandungan Teknikal (Kecekapan Teknikal – Kualiti dan Integrasi Teknologi)	Produk yang dihasilkan tidak berkualiti.	Produk yang dihasilkan kurang berkualiti serta fungsi produk tidak berjalan dengan baik .	Produk yang dihasilkan berkualiti dan fungsi produk berjalan dengan baik dengan kurang gangguan (bug) tetapi tiada penggunaan teknologi.	Produk yang dihasilkan berkualiti tinggi, fungsi produk berjalan dengan baik dengan tiada gangguan (bug) beserta penggunaan teknologi dan teknik yang sesuai tetapi tidak melengkap objektif projek.	Produk yang dihasilkan berkualiti tinggi, fungsi produk berjalan dengan baik dengan tiada gangguan (bug) beserta penggunaan teknologi dan teknik yang sesuai, unik dan melengkap objektif projek.	/20

4.	Multimedia (Penggunaan muzik dan kesan khas yang menarik dan bersesuaian)	Muzik dan kesan khas tidak menarik dan tidak bersesuaian dengan projek.	Muzik dan kesan khas kurang menarik tetapi tidak bersesuaian dengan projek.	Muzik dan kesan khas menarik dan bersesuaian dengan projek tetapi kurang jelas dan tidak stabil untuk didengar.	Muzik dan kesan khas sangat menarik dan bersesuaian dengan projek beserta sangat jelas dan stabil untuk didengar.	Muzik dan kesan khas sangat menarik dan bersesuaian dengan projek beserta sangat jelas, stabil dan berkualiti tinggi untuk didengar.	/15
5.	Pengkomersilan (Strategi Pengkomersilan dan Kebolehpasaran Projek)	Strategi pengkomersilan tidak dinyatakan	Strategi pengkomersilan yang dinyatakan tidak jelas	Strategi pengkomersilan yang dinyatakan jelas dan seiring dengan strategi kewangan yang dinyatakan tetapi tidak menyatakan sasaran pasaran untuk dikomersilkan.	Strategi pengkomersilan yang dinyatakan jelas dan seiring dengan strategi kewangan yang dinyatakan beserta sasaran pasaran untuk dikomersilkan	Strategi pengkomersilan yang dinyatakan jelas dan seiring dengan strategi kewangan yang dinyatakan dan menyatakan sasaran pasaran yang jelas beserta contoh yang baik untuk dikomersilkan	/15
6.	Pembentangan	Pembentangan tidak memuaskan	Pembentangan memuaskan tetapi suara tidak jelas	Pembentangan memuaskan dengan suara yang jelas	Pembentangan sangat baik beserta suara yang jelas tetapi kurang keyakinan	Pembentangan sangat baik beserta suara yang jelas dan meyakinkan	/10
JUMLAH MARKAH							/100