



**BAHAGIAN KORPORAT DAN PEMBANGUNAN KEMAHIRAN
KEMENTERIAN KEMAJUAN DESA DAN WILAYAH**

1. TUJUAN

Garis panduan ini bertujuan untuk membantu peserta membuat persediaan dan mengemukakan permohonan untuk menyertai Pertandingan Inovasi New Generation World Innovation Challenge (NeWIC) On Tour sempena Ekspo TVET@KKDW 2026.

2. OBJEKTIF PERTANDINGAN

Objektif Pertandingan Inovasi adalah seperti berikut:

- i. memberi pengiktirafan kepada hasil inovasi dan bakat kemahiran tenaga pengajar dan pelatih;
- ii. memupuk dan menyemarakkan budaya kreatif, inovatif dan kecemerlangan kemahiran di kalangan tenaga pengajar dan pelatih;
- iii. menyebarkan hasil inovasi yang berpotensi untuk dicontohi dan dimanfaatkan bersama; dan
- iv. meningkatkan tahap kemahiran pelatih untuk bersaing ke peringkat yang lebih tinggi.

3. KATEGORI PENYERTAAN

Peserta Pertandingan Inovasi terbahagi kepada dua (2) kategori utama seperti berikut:

BIL.	KATEGORI PENYERTAAN	KUMPULAN KELAYAKAN
1.	Institusi	Terbuka kepada tenaga pengajar dan pelatih semasa dari Institusi TVET@KKDW, Institut Latihan Kemahiran Awam (ILKA)/ Institut Latihan Kemahiran Swasta (ILKS) / Kolej Vokasional (KV) seluruh Malaysia.
2.	Sekolah	Terbuka kepada tenaga pengajar dan pelajar semasa Sekolah Menengah (Kerajaan / Swasta) wilayah tengah.

4. SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

Penyertaan bagi kedua-dua kategori adalah tertakluk kepada syarat dan ketetapan berikut:

BIL.	ASPEK PERTANDINGAN	SYARAT DAN KETETAPAN
1.	Keanggotaan Kumpulan	• Secara berkumpulan terdiri daripada keahlian berikut: i. Seorang pengajar bersama seorang pelatih semasa; atau ii. Seorang pengajar bersama lima (5) orang pelajar/ pelatih semasa(maksimum).
2.	Kluster Inovasi	• Projek hendaklah merangkumi mana-mana enam (6) bidang inovasi yang dipertandingkan: i. Produk Pengguna; ii. Automotif/ Pengangkutan; iii. Pendidikan; iv. Elektrik/ Elektronik; v. Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT)/ Multimedia; dan vi. Bahan Terbuang.
3.	Kriteria Projek	• Hasil inovasi hendaklah memberi manfaat yang jelas dari segi meningkatkan kualiti dan produktiviti. • Mempunyai elemen <i>novelty</i> (keaslian), potensi nilai komersil, serta berfaedah kepada agensi/masyarakat. • Pendaftaran fail harta intelek (MyIPO) adalah amat digalakkan bagi memperkukuh nilai dan hak cipta projek.
4.	Kuota Penyertaan (tiada had)	• Kategori Institusi: i. Institusi TVET@KKDW ii. ILKA / ILKS/KV

BIL.	ASPEK PERTANDINGAN	SYARAT DAN KETETAPAN
		- Kategori Sekolah: - Sekolah Kebangsaan/ menengah/ swasta
5.	Pengesahan Penyertaan	Setiap penyertaan hendaklah disahkan oleh pihak pengurusan Agensi / Institusi TVET@KKDW / ILKA / ILKS atau Sekolah mengikut kategori masing-masing.
6.	Tapisan & Makluman Kelayakan	- Setiap penyertaan akan disemak dan dipertimbangkan oleh Urus Setia Induk. - Status kelayakan penyertaan akan dimaklumkan kepada peserta selewat-lewatnya 2 minggu sebelum pertandingan.
7.	Spesifikasi Pameran Inovasi	- Hasil inovasi mestilah dalam bentuk siap sepenuhnya untuk dibawa ke tapak pertandingan. - Peserta hendaklah menyediakan platform yang sesuai untuk meletakkan setiap projek inovasi yang dipertandingkan. - Peserta hendaklah menyediakan sinopsis kefungsian dan lakaran teknikal yang menarik untuk sesi penerangan dan tujuan penilaian. - Template poster bagi pengisian maklumat dan penerangan projek akan dibekalkan dan peserta dikehendaki mencetak poster tersebut dalam size A1. Poster yang lengkap hendaklah dipamerkan sepanjang pertandingan berlangsung. - Kos yang terlibat adalah di bawah tanggungan peserta.

5. KRITERIA DAN FASA PENILAIAN PERTANDINGAN

5.1 Kriteria yang digunakan dalam proses penilaian dan pemilihan pemenang adalah seperti berikut:

BIL.	KRITERIA PENILAIAN	WAJARAN (%)
1.	Kefungsian i. Projek inovasi dapat berfungsi dengan baik, selamat dan lebih menjimatkan masa dan tenaga (keaslian produk terkini).	40
2.	Kebolehpasaran i. Produk mempunyai keunikan. ii. Mudah untuk kerjasama dengan industri. iii. Produk mudah untuk dihasilkan (pembuatan produk). iv. Penggunaan bahan dan peralatan yang bersesuaian. v. Mempunyai nilai pasaran yang baik (kaedah pembuktian kajian pasaran produk). vi. Kaedah pembentangan/ penyampaian menggunakan pelbagai audio visual terkini.	30
3.	Kreativiti/ Keaslian i. Mempunyai keaslian/ keunikan rekaan. ii. Tidak meniru produk lain/ penambahbaikan melebihi 45% daripada produk asal. iii. Menggunakan kaedah yang mudah untuk dibuat dan diselenggara. iv. Mengintegrasikan teknologi, bahan, komponen atau proses secara kreatif dan bersesuaian. v. Menghasilkan nilai tambah yang relevan dan memberi manfaat nyata kepada pengguna berbanding penyelesaian sedia ada.	20
4.	Kekemasan i. Kekemasan pemasangan komponen dengan sempurna. ii. Peralatan tambahan mudah untuk digunakan. iii. Tiada kecacatan (seperti kesan <i>welding</i>, cat, gam, simen dan lain-lain).	10

5.2 Format Fasa Penilaian Pertandingan:

FASA	PENILAIAN	BUTIRAN PENILAIAN
Pertama	Tapisan Urusetia	Saringan awal dokumen permohonan, sinopsis dan lakaran teknikal bagi memastikan kepatuhan syarat.
Kedua	Penilaian Semasa Pertandingan	Penilaian fizikal oleh panel hakim di tapak Ekspo TVET@KKDW 2026 berdasarkan kriteria pemilihan utama.
Ketiga	Pemuktamadan Keputusan	Penyelarasan markah akhir semua hakim untuk keputusan muktamad oleh Ketua Hakim Pertandingan.

6. Rujuk **Soalan Pertandingan di LAMPIRAN 1** dan **Skema Pemarkahan di LAMPIRAN 2** untuk perincian/ maklumat lanjut berkaitan syarat-syarat, penilaian dan pemarkahan pertandingan.

7. HADIAH

Setiap peserta akan menerima pengiktirafan berdasarkan kategori pencapaian, iaitu 30% Anugerah Emas, 40% Anugerah Perak dan 30% Anugerah Gangsa, berserta sijil penghargaan dan pingat mengikut kategori masing-masing. Manakala pemenang Tempat Pertama, Tempat Kedua, Tempat Ketiga dan Anugerah Best of the Best akan menerima wang tunai, trofi, sijil penghargaan dan pingat. Bentuk serta nilai hadiah adalah tertakluk kepada peruntukan semasa yang diluluskan.

8. GARIS MASA PERMOHONAN

- 8.1 Garis masa permohonan bagi Pertandingan Inovasi adalah seperti yang ditetapkan dalam jadual di bawah:

BIL.	TARIKH	BUTIRAN PROSES
1.	8 September 2026 – 6 Oktober 2026*	Pendaftaran penyertaan dibuka menerusi pautan yang disediakan https://newic.kolejkeda.tech/

2.	7 Oktober 2026*	Pendaftaran ditutup
3.	8 Oktober 2026 – 11 Oktober 2026*	Tapisan Awal Kelayakan oleh Urus Setia
4.	12 Oktober 2026*	Pemakluman Keputusan oleh Urus Setia
5.	23 – 25 Oktober 2026*	Hari Pertandingan berlangsung

**Tarikh tertakluk kepada sebarang perubahan yang akan dimaklumkan dari semasa ke semasa oleh pihak urus setia.*

8.2 Sebarang pertanyaan atau maklumat lanjut, pihak Urus Setia Pertandingan daripada Kolej KEDA dan pegawai - pegawai di Bahagian Korporat dan Pembangunan Kemahiran, KKDW yang boleh dihubungi adalah seperti berikut:

BIL.	NAMA PEGAWAI	MAKLUMAT PERHUBUNGAN
1	Encik Zukarnai Daud Bin Savur Ali	019-5779604 zukarnaidaud@keda.gov.my
2	Puan Aina Nadhia Binti Muhammad Ali	016-9613571 aina.nadhia@keda.gov.my
3	Encik Mohamad Shauqi bin Ramli	03-8891 2219 shauqi.ramli@rurallink.gov.my
4	Puan Nur Fatini binti Roslan	03-8891 2236 nurfatini.roslan@rurallink.gov.my

9. PINDAAN

Perkara-perkara yang dinyatakan dalam garis panduan ini boleh ditambahbaik dan dikemaskini oleh pihak Urus Setia dari semasa ke semasa.

10. PENUTUP

Pihak KKDW amat berharap agar Pertandingan Inovasi ini mendapat sambutan serta penyertaan secara holistik daripada semua pihak. Usaha beraspirasi ini diyakini mampu menyemarakkan budaya kreatif, memperkasa bakat TVET yang berdaya saing dan memberikan impak positif yang mampan kepada institusi, masyarakat dan negara

LAMPIRAN 1

SOALAN PERTANDINGAN INOVASI

TAJUK : PRODUK INOVASI DI BAWAH ENAM (6) KATEGORI:

- (i) **PRODUK PENGGUNA;**
- (ii) **AUTOMOTIF/ PENGANGKUTAN;**
- (iii) **PENDIDIKAN;**
- (iv) **ELEKTRIK/ ELEKTRONIK;**
- (v) **BAHAN TERBUANG; DAN**
- (vi) **ICT/ MULTIMEDIA.**

1. Tugas adalah secara berkumpulan (1 tenaga pengajar dan 1 atau 5 pelajar/ pelatih semasa)(maksimum).
2. Peserta akan bertanding mengikut kategori penyertaan seperti berikut:
 - (i) Kategori Institusi TVET@KKDW/ ILKA/ ILKS; dan
 - (ii) Kategori Sekolah.
3. Penerangan bagi setiap kategori pertandingan inovasi adalah seperti berikut:

BIL	KATEGORI	PENERANGAN
1	Produk Pengguna	Projek inovasi yang dicipta boleh membantu masyarakat meningkatkan produktiviti dan memudahkan urusan seharian
2	Automotif/ Pengangkutan	Projek inovasi yang dicipta berkaitan dengan industri teknologi automotif dan pengangkutan
3	Pendidikan	Projek inovasi yang dicipta boleh dijadikan Alat Bantuan Mengajar (ABM) bagi memudahkan sistem penyampaian tenaga pengajar dalam pengajaran dan pembelajaran PdP
4	Elektrik dan Elektronik	Projek inovasi yang dicipta berkaitan dengan peralatan elektrik dan elektronik

5.	Bahan Terbuang	Projek inovasi yang dicipta berasaskan penggunaan bahan terbuang atau kitar semula bagi menghasilkan produk baharu yang bernilai dan mesra alam
6.	ICT/ Multimedia	Projek inovasi yang dicipta berasaskan teknologi maklumat, pembangunan sistem atau aplikasi, perisian, <i>Internet of Things</i> (IoT), serta media interaktif.

4. Peserta perlu menghasilkan produk inovasi yang bertepatan dengan kategori yang dipilih.
5. Setiap projek yang dipertandingkan perlu disediakan sinopsis kefungsiian dan lakaran teknikal.
6. Keperluan Lain seperti inovasi yang bersaiz besar, berkapasiti tinggi atau memerlukan bekalan elektrik tiga fasa (3 fasa), peserta hendaklah memaklumkan keperluan tersebut kepada pihak urus setia lebih awal bagi tujuan penyediaan ruang, bekalan kuasa, keselamatan dan kemudahan teknikal yang bersesuaian.
7. Peserta digalakkan untuk membuat pendaftaran fail harta intelek (MyIPO).

PERHATIAN:

SETIAP PROJEK YANG DIPERTANDINGKAN DALAM BENTUK SIAP SEPENUHNYA UNTUK DIBAWA KE HARI PERTANDINGAN BERLANGSUNG SEMASA EKSPLO TVET@KKDW 2026.

JADUAL PROGRAM

JADUAL PROGRAM EKSPO TVET@KKDW 2026

MASA	AKTIVITI
22 OKTOBER 2026 (KHAMIS)*	
2.30 Petang - 5.30 Petang	Pendaftaran Dan Persiapan Tempat
23 OKTOBER 2026 (JUMAAT)*	
9.00 pagi – 12.30 tengah hari	• Sesi pameran hasil inovasi • Penilaian Hakim Sesi Pertama
12.30 tengah hari – 2.00 petang	Rehat
2.00 petang – 5.00 petang	• Sesi pameran hasil inovasi • Penilaian Hakim Sesi Kedua
5.00 petang – 6.00 Petang	Sesi pameran hasil inovasi
24 OKTOBER 2026 (SABTU)*	
9.00 pagi – 12.30 tengah hari	• Sesi pameran hasil inovasi • Penilaian Hakim Sesi Ketiga
12.30 tengah hari – 2.00 petang	Rehat
2.00 petang – 6.00 petang	Sesi pameran hasil inovasi
25 OKTOBER 2026 (AHAD)*	
9.00 pagi – 12.30 tengah hari	• Sesi pameran hasil inovasi • Penilaian Hakim Sesi Terakhir • Pemuktamadan Akhir Hakim
12.30 tengah hari – 2.00 petang	Rehat
2.00 petang – 4.30 petang	Majlis Penyampaian Hadiah Pertandingan Sempena Ekspo TVET@KKDW 2026

**Tarikh tertakluk kepada sebarang perubahan yang akan dimaklumkan dari semasa ke semasa oleh pihak urus setia*

LAMPIRAN 2

SKEMA PEMARKAHAN PERTANDINGAN INOVASI

SKALA PEMARKAHAN:	
0=Tidak Dilakukan/ Salah; 1=Tidak Memuaskan; 2= Memuaskan; 3=Sangat Memuaskan	

BIL.	KRITERIA PENILAIAN				MARKAH	
1.	KEFUNGSIAN (40%)				Tandakan (/) pada ruangan Terima atau Tidak Terima bagi perkara kritikal berikut:	
					Terima	Tidak Terima
	Projek inovasi dapat berfungsi dengan baik, selamat dan lebih menjimatkan masa dan tenaga (keaslian produk terkini).					
	<i>(*Kriteria kritikal: Markah 40 diberi sekiranya semua perkara kritikal di atas diterima dan markah 0 sekiranya terdapat 1 atau lebih perkara kritikal tidak diterima)</i>					
	Markah Bahagian 1 (40%)					
2.	KEBOLEHPASARAN (30%)				MARKAH	
	2.1	Produk mempunyai keunikan	1	2	3	
	2.2	Mudah untuk kerjasama dengan industri	1	2	3	
	2.3	Produk mudah untuk dihasilkan (pembuatan produk)	1	2	3	
	2.4	Penggunaan bahan dan peralatan yang bersesuaian	1	2	3	
	2.5	Mempunyai nilai pasaran yang baik (kaedah pembuktian kajian pasaran produk)	1	2	3	
	2.6	Kaedah pembentangan/ penyampaian menggunakan pelbagai audio visual terkini	1	2	3	
	Markah Diperolehi				/ 18	
	Markah Bahagian 2 (30%)					
					$\frac{\quad}{18} \times 30\% =$	

3.	KREATIVITI/ KEASLIAN (20%)				MARKAH
	3.1 Mempunyai keaslian/ keunikan rekaan	1	2	3	
	3.2 Tidak meniru produk lain/ penambahbaikan produk melebihi 45% daripada produk asal	1	2	3	
	3.3 Menggunakan kaedah yang mudah untuk di buat dan diselenggara	1	2	3	
	3.4 Mengintegrasikan teknologi, bahan, komponen atau proses secara kreatif dan bersesuaian.	1	2	3	
	3.5 Menghasilkan nilai tambah yang relevan dan memberi manfaat nyata kepada pengguna berbanding penyelesaian sedia ada.	1	2	3	
	Markah Diperolehi				/ 15
	Markah Bahagian 3 (20%)				$\frac{\quad}{15} \times 20\% =$
4.	KEKEMASAN (10%)				MARKAH
	4.1 Kekemasan pemasangan komponen dengan sempurna	1	2	3	
	4.2 Peralatan tambahan mudah untuk digunakan	1	2	3	
	4.3 Tiada kecacatan (seperti kesan <i>welding</i> , efek cat, gam, kesan simen dan lain-lain)	1	2	3	
	Markah Diperolehi				/ 9
	Markah Bahagian 4 (10%)				$\frac{\quad}{9} \times 10\% =$
JUMLAH MARKAH KESELURUHAN (Bahagian 1 + Bahagian 2 + Bahagian 3 + Bahagian 4)					