



**Kategori**  
**Digital Creativity**  
**Mahasiswa & Dosen**



# Rules & Participats

1. Peserta yang dapat mengikuti **Digital Creativity Competition TeSCA 2021**:  
Tim yang terdiri dari Mahasiswa/ Dosen/ Asisten Dosen  
Terdaftar sebagai Mahasiswa/ Dosen di salah satu Perguruan Tinggi  
Jumlah anggota tim dibatasi sampai dengan 5 orang maksimal.  
Peserta Boleh dari beda universitas
2. Mempunyai Inovasi Digital Creativity yang harus diikutsertakan dimana inovasi tersebut diinisiasi di antara tanggal 1 Juni 2020 s/d 31 Mei 2021.
3. **Satu Inovasi Digital** hanya dapat diikutsertakan dalam **satu kategori saja**.
4. Peserta **wajib** menyiapkan  
Essay Makalah (maksimal 15 halaman)  
Video Essay (maksimal 5 menit)
5. Memiliki dokumen lain yang dapat dilampirkan sebagai penguat inovasi digital (Highly Recommended Evidence) dapat berupa video tutorial, video aktifitas, manual book, dan dokumen evident lainnya atau berupa:  
Link aplikasi/ website  
Customer testimony

# TeSCA 2021 Digital Creativity Competition Category

## Kategori 1: Lifestyle

Aplikasi atau digital product yang dapat digunakan oleh personal dalam kehidupan harian, meliputi Fitness/ Sports, Personal Health, Food, Music, Travel, dll.

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Digital Product

## Kategori 2: Social & Community

Aplikasi yang dapat digunakan oleh social dan komunitas, termasuk aplikasi Social commerce, social logistics, dll

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Website

## Kategori 3: Education & Information Distribution

Aplikasi atau digital product yang digunakan untuk mengedukasi dan/ atau menginformasikan sesuatu kepada masyarakat luas seperti educational apps, early warning information, berita ataupun language translator, dll.

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Website
3. Digital Product

# TeSCA 2021 Digital Creativity Competition Category

## Kategori 4: Productivity

Aplikasi dan digital product yang digunakan menjadi tools untuk meningkatkan produktifitas bekerja, meliputi: work order apps, resource management, dashboard, payment, etc.

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Website
3. Digital Product

## Kategori 5: Entertainment & Home Intelligent

Aplikasi yang memadukan video, text dan audio content untuk menjadi hiburan, termasuk aplikasi pintar untuk pengelolaan rumah dan lingkungannya.

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Website
3. Digital Product

## Kategori 6: Games

Aplikasi permainan / games

### Kriteria yang dinilai:

1. Problem & Innovation Ideation
2. Degree of disruptiveness
3. Development Process
4. Product Validation
5. Traction (active user, revenue, trx)

### Clustering:

1. Mobile Apps
2. Website
3. Digital Product