UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

FAKULTI TEKNIKAL DAN VOKASIONAL

RACING AND AUTOMOTIVE CLUB (RAVEC UPSI)

GARIS PANDUAN PENYERTAAN

PERTANDINGAN INOVASI

MOST SYMPOSIUM EVENT 2026

TEMA

SMART ENERGY SOLUTIONS FOR FUTURE MOBILITY

ANJURAN

RACING AND AUTOMOTIVE CLUB (RAVEC UPSI)

DENGAN KERJASAMA

UPSI CENTRE OF SMART & SUSTAINABLE MOBILITY

(UPSI-MoST)

DAN

FAKULTI TEKNIKAL DAN VOKASIONAL

No

KANDUNGAN

Bil.	Perkara	Muka Surat
1.	Pengenalan	1
2.	Objektif Pertandingan	2
3.	Kategori Pertandingan Inovasi	3
4.	Syarat Penyertaan	4
5.	Yuran Penyertaan	5
6.	Garis Panduan Abstrak	6
7.	Garis Panduan Video Pembentangan	7
8.	Kaedah Penghantaran Penyertaan	8
9.	Tarikh Penting	9
10.	Hak Penganjur	10
11.	Maklumat Perhubungan	11
12.	Lampiran	12

PENGENALAN

MOST Symposium Event 2026 merupakan sebuah platform pertandingan inovasi yang diwujudkan bagi menggalakkan budaya kreativiti, inovasi dan penyelesaian masalah dalam kalangan pelajar, tenaga pengajar, institusi pendidikan serta pihak industri. Program ini menjadi medan kepada peserta untuk mengetengahkan idea, produk, prototaip atau penyelesaian baharu yang mampu memberikan impak positif kepada masyarakat, industri dan pembangunan negara.

Selaras dengan tema “Smart Energy Solutions for Future Mobility”, pertandingan ini memberi fokus kepada pembangunan inovasi yang berkaitan dengan teknologi tenaga baharu, mobiliti hijau, teknologi pintar, automasi, pendigitalan serta kelestarian alam sekitar. Peserta digalakkan menghasilkan inovasi yang bukan sahaja kreatif dan unik, malah mempunyai nilai tambah dari aspek kebolehgunaan, keberkesanan, keselamatan, kos serta potensi pengkomersialan.

Melalui penganjuran MOST Symposium Event 2026, peserta berpeluang berkongsi hasil inovasi, memperluaskan jaringan profesional serta memperoleh maklum balas daripada panel penilai yang terdiri daripada individu berpengalaman dalam bidang akademik dan industri. Program ini juga diharapkan dapat menyemarakkan budaya penyelidikan dan inovasi selaras dengan aspirasi negara ke arah pembangunan teknologi masa hadapan yang mampan dan berdaya saing.

OBJEKTIF PERTANDINGAN

Pertandingan ini dianjurkan bagi mencapai objektif berikut:

1. Menggalakkan budaya inovasi, kreativiti dan pemikiran kritis dalam kalangan pelajar, tenaga pengajar dan masyarakat.
2. Menyediakan platform untuk peserta mempersembahkan idea, produk atau prototaip yang mempunyai nilai inovatif dan berpotensi untuk diketengahkan ke peringkat yang lebih tinggi.
3. Menggalakkan pembangunan teknologi dan penyelesaian yang menyokong agenda kelestarian, tenaga baharu dan mobiliti masa hadapan.
4. Memupuk semangat penyelidikan, pembangunan produk dan keusahawanan berasaskan teknologi.
5. Mengukuhkan kerjasama antara institusi pendidikan, industri dan komuniti melalui perkongsian idea serta inovasi.

KATEGORI PERTANDINGAN INOVASI

Kategori 1

SEKOLAH MENENGAH SELURUH MALAYSIA

Kategori ini terbuka kepada semua pelajar sekolah menengah di Malaysia sama ada daripada sekolah harian, sekolah berasrama penuh, sekolah teknik, kolej vokasional, sekolah agama atau institusi pendidikan yang setaraf. Penyertaan boleh dibuat secara individu atau berkumpulan dengan bimbingan guru sebagai penasihat projek.

Kategori 2

INSTITUSI TVET MALAYSIA

(IPTA, IPTS, Kolej Vokasional, ILKA, ILKS dan Politeknik)

Kategori ini terbuka kepada pelajar yang sedang mengikuti pengajian di institusi pendidikan tinggi dan latihan kemahiran yang diiktiraf di Malaysia. Ini termasuk pelajar daripada Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA), Institut Pengajian Tinggi Swasta (IPTS), Institut Latihan Kemahiran Awam (ILKA), Institut Latihan Kemahiran Swasta (ILKS), Kolej Vokasional dan Politeknik.

Peserta digalakkan membangunkan inovasi yang mempunyai elemen penyelesaian masalah, teknologi baharu, kelestarian, automasi dan potensi pengkomersialan.

Kategori 3

TENAGA PENGAJAR/ PENSYARAH / INDUSTRI / TERBUKA

Kategori ini terbuka kepada tenaga pengajar, pensyarah, guru, penyelidik, individu daripada sektor industri, usahawan, komuniti serta orang awam yang berminat untuk menyertai pertandingan inovasi ini.

Penyertaan dalam kategori ini memberi peluang kepada peserta untuk mengetengahkan inovasi, hasil penyelidikan, produk, sistem atau teknologi yang telah dibangunkan serta berpotensi memberi manfaat kepada masyarakat, industri dan pembangunan negara.

SYARAT PENYERTAAN

1. Penyertaan terbuka kepada peserta yang memenuhi syarat kategori pertandingan yang ditetapkan oleh pihak penganjur.
2. Penyertaan boleh dibuat secara individu atau berkumpulan.
3. Setiap kumpulan dibenarkan mempunyai maksimum lima (5) orang ahli termasuk ketua kumpulan.
4. Peserta boleh menghantar lebih daripada satu penyertaan dengan syarat setiap penyertaan menggunakan borang pendaftaran yang berasingan.
5. Projek yang dipertandingkan mestilah hasil kerja asli peserta, tidak pernah memenangi apa-apa pertandingan di peringkat kebangsaan dan antarabangsa dan tidak melanggar hak cipta, paten atau hak milik intelek mana-mana pihak.
6. Projek yang pernah menyertai pertandingan lain dibenarkan, namun peserta hendaklah memaklumkan perkara tersebut semasa proses pendaftaran.
7. Pihak penganjur berhak menolak penyertaan yang didapati mengandungi unsur plagiarisme, penipuan atau maklumat yang tidak benar.
8. Semua peserta tertakluk kepada syarat dan peraturan pertandingan serta sebarang pindaan yang ditetapkan oleh pihak penganjur dari semasa ke semasa.

YURAN PENYERTAAN

Yuran penyertaan dikenakan bagi menampung kos pengurusan pertandingan, penilaian oleh panel juri, penyediaan sijil penyertaan, dokumentasi program serta urusan berkaitan penganjuran MOST Symposium Event 2026.

Kadar yuran penyertaan adalah seperti berikut:

KATEGORI	**KADAR YURAN (RM)**
Sekolah Menengah Seluruh Malaysia	RM35.00
Institusi TVET MALAYSIA IPTA/IPTS, Kolej Vokasional, ILKA/ILKS, dan Politeknik	RM75.00
Tenaga Pengajar / Industri / Terbuka	RM 90.00

Pembayaran yuran hendaklah dibuat semasa proses pendaftaran dan bukti pembayaran perlu dimuat naik melalui pautan yang disediakan oleh pihak penganjur.

Penyertaan hanya akan dianggap sah setelah pembayaran berjaya dilakukan dan disahkan oleh pihak penganjur.

Yuran penyertaan yang telah dibayar tidak akan dikembalikan setelah pendaftaran disahkan, kecuali dalam keadaan tertentu yang diputuskan oleh pihak penganjur.

Pihak penganjur berhak menolak mana-mana penyertaan yang gagal mengemukakan bukti pembayaran dalam tempoh yang ditetapkan.

RINGKASAN PROJEK (ABSTRAK)

Abstrak berfungsi sebagai dokumen utama yang menerangkan keseluruhan projek inovasi yang dibangunkan oleh peserta. Dokumen ini akan digunakan oleh panel penilai bagi memahami latar belakang projek, kaedah pembangunan, keunikan inovasi serta impak yang dihasilkan.

Peserta hendaklah memastikan abstrak ditulis dengan jelas, sistematik dan mudah difahami serta tidak melebihi 300 patah perkataan. Rajah, gambar, carta atau jadual boleh dimasukkan bagi membantu penerangan projek dengan lebih berkesan.

Abstrak yang lengkap dan berkualiti akan membantu panel penilai membuat penilaian secara lebih tepat terhadap potensi dan keunikan projek yang dipertandingkan. Berikut merupakan kandungan abstrak.

Kandungan Abstrak

1. Tajuk Projek

2. Maklumat Peserta

   - Nama peserta
   - Nama institusi
   - Emel

3. Pengenalan

4. Pernyataan Masalah

5. Objektif Projek

6. Metodologi / Kaedah Pembangunan

7. Dapatan dan Keunikan Inovasi

8. Impak Projek

9. Kesimpulan

10. Rujukan (jika berkaitan)

GARIS PANDUAN PEMBENTANGAN VIDEO PROJEK

Video pembentangan merupakan medium utama bagi peserta memperkenalkan dan menerangkan projek inovasi kepada panel penilai. Video yang dihasilkan hendaklah mampu menunjukkan fungsi, kelebihan, keunikan dan impak projek secara jelas dan profesional.Peserta digalakkan menghasilkan video yang kreatif, tersusun dan mudah difahami oleh penonton. Demonstrasi produk atau prototaip hendaklah ditunjukkan dengan jelas bagi membuktikan kebolehfungsian inovasi yang dibangunkan. Penggunaan grafik, animasi, rakaman demonstrasi dan penerangan suara adalah digalakkan bagi meningkatkan kualiti penyampaian. Walau bagaimanapun, fokus utama penilaian adalah terhadap kandungan dan keupayaan peserta menjelaskan projek yang dibangunkan.

Spesifikasi Video

- Durasi: 5 hingga 10 minit, Format**:** MP4
- Resolusi minimum: 1920 × 1080 (Full HD)
- Bahasa: Melayu atau Bahasa Inggeris
- Dimuat naik ke YouTube atau Google Drive

KAEDAH PENGHANTARAN

Semua penyertaan hendaklah dihantar secara dalam talian melalui pautan rasmi yang disediakan oleh pihak penganjur. Peserta bertanggungjawab memastikan semua dokumen dan maklumat yang diperlukan dihantar dengan lengkap sebelum tarikh tutup penyertaan.

Bagi melengkapkan proses penyertaan, peserta hendaklah:

1. Mengisi borang pendaftaran secara lengkap melalui pautan yang disediakan.
2. Membuat pembayaran yuran penyertaan mengikut kategori yang disertai dan memuat naik bukti pembayaran semasa proses pendaftaran.
3. Memuat naik Abstrak dalam format PDF mengikut spesifikasi dan format yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur.

4. Mengemukakan pautan Video Pembentangan melalui YouTube atau Google Drive yang boleh diakses oleh panel penilai.
5. Memastikan semua maklumat, dokumen dan pautan yang dihantar adalah tepat, lengkap dan boleh diakses sebelum menghantar borang penyertaan.

Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab terhadap sebarang masalah teknikal, pautan video yang tidak boleh diakses, fail yang rosak atau dokumen yang tidak lengkap akibat kecuaian peserta.

Hanya penyertaan yang lengkap serta memenuhi syarat pertandingan akan diproses untuk tujuan penilaian.

TARIKH PENTING

5 Julai 2026 – 30 September 2026

Dalam tempoh ini, peserta hendaklah:

- Membuat pendaftaran penyertaan.
- Menjelaskan yuran penyertaan mengikut kategori.
- Menghantar abstrak.
- Menghantar video pembentangan.

Nota: Sebarang penghantaran selepas tarikh tutup tidak akan dipertimbangkan.

PEMILIHAN FINALIS

Semua penyertaan akan dinilai berdasarkan abstrak dan video pembentangan. **Sepuluh (10) kumpulan terbaik** bagi setiap kategori akan dipilih sebagai finalis.

Senarai finalis, maklumat pameran serta pengumuman rasmi akan dimaklumkan melalui **Telegram Channel MOST Symposium Event 2026**. Semua peserta digalakkan menyertai saluran tersebut bagi mendapatkan maklumat terkini.

MOST SYMPOSIUM EVENT 2026

Semua finalis diwajibkan menghadiri sesi pameran dan penilaian akhir bagi mempamerkan produk inovasi kepada panel penilai, wakil industri, ahli akademik dan pengunjung.

Pemenang bagi setiap kategori ialah:

- Johan
- Naib Johan
- Tempat Ketiga

Finalis lain di setiap kategori akan menerima **Anugerah Emas, Perak** atau **Gangsa** mengikut pencapaian penilaian.

Semua finalis menerima **Sijil Penyertaan**, manakala penerima anugerah dan pemenang turut menerima **pingat**.

Keputusan panel penilai adalah muktamad dan sebarang rayuan tidak akan dilayan.

HAK PENGANJUR

Pihak penganjur berhak menggunakan abstrak, video pembentangan, gambar, rakaman, poster, bahan promosi serta maklumat projek yang dihantar oleh peserta bagi tujuan dokumentasi, promosi, penerbitan, laporan program, hebahan media dan aktiviti akademik tanpa sebarang tuntutan bayaran daripada peserta.

Pihak penganjur berhak menolak, membatalkan atau membataskan mana-mana penyertaan yang didapati tidak memenuhi syarat pertandingan, mengandungi unsur plagiarisme, melanggar hak cipta atau memberikan maklumat yang tidak benar semasa proses pendaftaran.

Pihak penganjur juga berhak membuat sebarang pindaan terhadap syarat pertandingan, kaedah penilaian, jadual pelaksanaan atau perkara-perkara berkaitan pertandingan sekiranya perlu. Sebarang perubahan akan dimaklumkan melalui saluran rasmi MOST Symposium Event 2026.

Segala kos yang berkaitan dengan penyediaan projek, penghantaran bahan pertandingan, pengangkutan, penginapan dan perbelanjaan peserta adalah di bawah tanggungjawab peserta sendiri melainkan dinyatakan sebaliknya oleh pihak penganjur.

Keputusan panel penilai adalah muktamad dan sebarang bantahan, rayuan atau pertikaian berkaitan keputusan pertandingan tidak akan dilayan.

MAKLUMAT PERHUBUNGAN

Sebarang pertanyaan, maklumat lanjut atau bantuan berkaitan pendaftaran, penghantaran penyertaan, pembayaran yuran, abstrak, video pembentangan dan urusan pertandingan boleh diajukan kepada urus setia MOST Symposium Event 2026 melalui saluran rasmi yang disediakan oleh pihak penganjur.

Peserta juga disarankan untuk mengikuti Telegram Channel Rasmi MOST Symposium Event 2026 bagi mendapatkan maklumat terkini, hebahan rasmi, pengumuman finalis, perubahan jadual, keputusan pertandingan dan sebarang pemakluman berkaitan program.

Urus Setia MOST Symposium Event 2026:

Ir. Dr. Azizul Qayyum Bin Basri
No. Telefon: 016-669 2060

Dr. Abdul Muqsith Bin Ahmad
No. Telefon: 017-603 3403

Amirul Hakimi Bin Ahmad Termezi
No. Telefon: 017-450 0745

Peserta digalakkan untuk menghubungi urus setia dalam waktu bekerja bagi memastikan urusan pertanyaan dapat dilayani dengan lebih teratur dan berkesan.

LAMPIRAN


GARIS PANDUAN
PERTANDINGAN INOVASI
MOST SYMPOSIUM EVENT 2026
TEMA: SMART ENERGY SOLUTIONS FOR FUTURE MOBILITY
1
PENYERTAAN
Peserta memilih kategori pertandingan dan meneliti syarat penyertaan, garis panduan serta yuran.
2
PENDAFTARAN
Peserta mendaftar dan mengisi maklumat penyertaan secara lengkap.
3
PEMBAYARAN
Peserta membuat pembayaran yuran penyertaan mengikut kategori yang ditetapkan.
4
PENYEDIAAN ABSTRAK
Peserta menyediakan abstrak mengikut garis panduan dan menghantar sebelum tarikh tutup yang ditetapkan.
5
PENYEDIAAN VIDEO PEMBENTANGAN
Peserta menyediakan video pembentangan mengikut garis panduan dan spesifikasi yang ditetapkan.
6
PENGHANTARAN PENYERTAAN
Peserta menghantar abstrak dan video pembentangan mengikut kaedah penghantaran yang ditetapkan.
7
PENILAIAN AWAL
Panel penilai menilai abstrak untuk memilih penyertaan yang layak ke peringkat seterusnya.
8
PENILAIAN AKHIR
Panel penilai menilai video pembentangan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
9
KEPUTUSAN
Pemenang akan dipilih dan keputusan pertandingan akan dimaklumkan kepada semua peserta.
10
PENGHARGAAN & SIJIL
Pemenang akan diumumkan mengikut tempat:
• Tempat Pertama
• Tempat Kedua
• Tempat Ketiga
Sijil penyertaan disediakan untuk semua peserta.
KATEGORI PERTANDINGAN
• Sekolah Menengah Seluruh Malaysia
• Institusi TVET Malaysia (IPTA/IPTS, Kolej Vokasional, ILKA/ILKS, dan Politeknik)
• Tenaga Pengajar / Pensyarah / Industri / Terbuka
SETIAP LANGKAH PENTING!
Pastikan semua dokumen dan maklumat disediakan dengan lengkap serta dihantar sebelum tarikh tutup yang ditetapkan.
INGAT!
Patuhi semua syarat dan peraturan pertandingan. Sebarang maklumat lanjut akan dimaklumkan dari semasa ke semasa.
INOVASI HARI INI, MOBILITI MASA HADAPAN YANG LEBIH CERDAS DAN MAMPAN.