

Organized by:



Supported by:



BUKU PANDUAN PARACODER



Tema Lomba

Secure AI for All



Kompetisi coding & AI Inklusif
untuk Pelajar dengan Disabilitas

Organized by:



Supported by:



PENJELASAN UMUM

Timedoor Academy menghadirkan **ParaCoder Cup 2025**, kompetisi paralel yang juga merupakan bagian dari Young Coder World Cup (YCWC) 2025. Ajang ini merupakan kompetisi *coding* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang ditujukan bagi **50.000 siswa** dari SD, SMP, dan SMA di **25 kota** dari **10 negara**. YCWC 2025 memberdayakan generasi muda dengan keterampilan teknologi mutakhir serta membuka jalan bagi anak-anak Indonesia untuk belajar, berinovasi, dan menunjukkan potensi mereka di panggung dunia terhadap pembelajaran AI dan *coding*. Tema tahun ini adalah “**Secure AI for All: Mempersiapkan Anak Indonesia Menuju Era AI yang Aman**”. Tema ini mendorong generasi muda agar mampu menggunakan dan menciptakan teknologi AI secara aman, etis, dan bermanfaat bagi masyarakat. Misalnya, peserta membuat game yang bercerita tentang seorang “AI Guardian” yang melindungi data pribadi anak-anak dari serangan *hacker* atau virus berbahaya, dengan cara menjawab kuis keamanan digital atau membuat *password* yang kuat. Contoh lainnya, peserta membuat *website* berupa portal interaktif yang mengajarkan anak-anak cara menggunakan AI dengan aman, berisi mini game, komik, dan kuis tentang etika digital serta bagaimana melindungi data pribadi di internet. Peserta juga dapat membayangkan inovasi teknologi masa depan yang mampu menjaga keamanan data dan membentuk dunia digital yang lebih aman untuk semua.

KETENTUAN UMUM

1. Peserta adalah siswa dengan rentang usia **12 - 18 tahun**.
2. Peserta berasal dari 5 (lima) kota penyelenggara: Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, dan Bali.
3. Kompetisi ini khusus diperuntukkan bagi **peserta Tuli dan penyandang disabilitas tunadaksa**.
4. Peserta bersifat **perorangan** (individu).
5. **Biaya Partisipasi : GRATIS** untuk seluruh siswa.
6. Karya yang dikumpulkan harus **orisinal** dan sesuai dengan topik yang ditentukan.
7. Satu peserta hanya boleh mengirimkan **1 proyek**. Jika lebih dari 1, yang dinilai adalah proyek yang dikumpulkan terakhir.
8. Peserta wajib mengikuti mekanisme pendaftaran yang ditetapkan panitia.
9. Peserta wajib melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
10. Proyek yang dikirimkan adalah proyek yang belum pernah digunakan untuk lomba lain sebelumnya.
11. Panitia YCWC berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam proses pelaksanaan perlombaan.
12. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi.
13. Keputusan panitia YCWC adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Pendamping hanya bertugas membantu komunikasi atau teknis non-substansi, tanpa memberikan ide maupun mengerjakan proyek.
15. Proyek yang dikumpulkan tetap harus murni karya peserta.
16. Panitia akan menyediakan penyesuaian teknis seperlunya untuk memastikan aksesibilitas bagi seluruh peserta ParaCoder Cup 2025.
17. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan di kemudian hari bila diperlukan.

KETENTUAN PENDAMPING

1. Pendamping adalah **guru/orang tua/relawan** yang ditunjuk untuk mendampingi peserta selama proses kompetisi.
2. Tugas pendamping hanya membantu **komunikasi, aksesibilitas**, atau **teknis non-substansi** (misalnya: memastikan kelengkapan dokumen, mengetikkan jawaban voice typing, atau mengatur perangkat).
3. Pendamping **dilarang memberikan ide, mengerjakan proyek, atau memengaruhi substansi karya peserta**.
4. Pendamping boleh mendampingi selama program berlangsung, namun tidak dapat menggantikan peserta dalam menyampaikan proyek.
5. Jika peserta membutuhkan interpreter bahasa isyarat, maka pendamping diperbolehkan mendampingi untuk menerjemahkan komunikasi, tanpa mengubah substansi presentasi.
6. Setiap pendamping wajib mengikuti tata tertib yang ditetapkan panitia dan menjaga ketertiban acara.
7. Panitia berhak **menegur hingga mendiskualifikasi** peserta bila ditemukan pendamping yang melanggar aturan.

TAHAPAN KOMPETISI

Tahapan kompetisi berlaku secara umum untuk masing-masing jenjang.

1. Tahap Penyisihan

- Semua peserta wajib **mengunggah karya** melalui form online yang disediakan panitia.
- Karya yang dikirim akan diseleksi secara administratif dan teknis sesuai kriteria penilaian, oleh panitia.
- **5 (lima) karya terbaik** per jenjang akan dipilih untuk presentasi di exhibition lokal.

2. Exhibition Tingkat Lokal

- Exhibition Lokal dilaksanakan di lokasi lokal yang akan diputuskan panitia untuk melakukan **presentasi langsung** di depan juri, siswa lain, orang tua, dan perwakilan sekolah.
- **1 (satu) karya terbaik** per jenjang akan dipilih sebagai perwakilan lokal di exhibition nasional.

3. Exhibition Tingkat Nasional

- Peserta dengan karya terbaik dari setiap daerah akan presentasi di exhibition nasional, bertempat di Gedung Kementerian Ekonomi Kreatif, Jakarta.
- Peserta akan melakukan **presentasi langsung pada saat exhibition tingkat nasional** kepada dewan juri untuk gelar juara nasional.



TOPIK DAN KATEGORI

Berikut merupakan rincian topik yang telah ditetapkan untuk masing-masing kategori dan jenjang lomba.

Jenjang (Usia)	Kategori AI Powered Game
Intermediate (12 – 14 tahun)	Topic: Problem Solving AI for Kids Platform: Block Coding (Pictoblox/Scratch) Output : Digital creation (e.g. game, quiz, chatbot, etc.)
Senior (15 – 18 tahun)	Topic: How AI Can Help Humans Solve Problems? Platform : HTML, CSS, JS, or any with AI Assisted Output : Website

KETENTUAN LOMBA

1. Intermediate

- a. Peserta membuat *digital proyek* pada platform **Pictoblox/Scratch** dengan integrasi AI (misalnya: *image recognition*, *text-to-speech*, atau AI API sederhana).
- b. Proyek harus menjawab **topik: Problem Solving AI for Kids**.
- c. Karya dikumpulkan dalam bentuk link drive dengan akses yang berisikan:
 - File Pictoblox/Scratch/Raise Playground (.sb3)
 - Dokumentasi singkat (PDF max 1 halaman: ide, cara kerja, manfaat).
- d. Aturan:
 - Untuk peserta Tuli:
 - Pastikan semua instruksi ada dalam teks/caption.
 - Untuk presentasi, boleh ditulis dalam slide teks.
 - Untuk peserta dengan disabilitas fisik:
 - Bisa menggunakan voice typing untuk menuliskan komentar, ide, atau variabel.
 - Jika kesulitan drag-and-drop, pendamping boleh membantu pengoperasian teknis di laptop.

2. Senior

- a. Peserta membuat *website* yang dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript (framework optional: React, Vue, dsb) atau dengan bantuan AI Assisted.
- b. Proyek harus menjawab topik: **How AI Can Help Human to Solve Problem**.
- c. Karya dikumpulkan dalam bentuk link drive dengan akses yang berisikan:
 - Link *website* yang telah di-*hosting* dalam file text (.txt)
 - *Source code website* (folder/zip file)
 - Dokumentasi singkat (PDF max 3 halaman : deskripsi masalah & solusi yang ditawarkan, penjelasan penggunaan AI pada *website*).
- d. Aturan:
 - Untuk peserta Tuli:
 - Dokumentasi dalam teks lebih penting daripada video/audio.
 - Presentasi bisa full dalam bentuk slide teks.
 - Untuk peserta dengan disabilitas fisik:
 - Gunakan voice coding tools (misalnya VS Code Speech to Code plugin).
 - Atau gunakan keyboard adaptif untuk navigasi lebih mudah.

KETENTUAN EXHIBITION

Berikut merupakan ketentuan exhibition pada YCWC 2025.

1. Exhibition untuk ParaCoder Cup dilaksanakan setelah tahap penyisihan, baik di masing-masing daerah maupun nasional.
2. Format exhibition adalah demonstrasi proyek oleh setiap peserta ke hadapan dewan juri.
3. Setiap peserta akan berjaga di area yang telah ditentukan oleh panitia.
4. Dewan juri akan berkeliling ke setiap peserta untuk memberikan penilaian.
5. Pada saat demonstrasi peserta tidak dapat digantikan ataupun diwakilkan oleh orang lain, termasuk pendamping.
6. Peserta berhak didampingi oleh pendamping, namun tidak untuk melakukan demonstrasi.
7. Demonstrasi yang dimaksud adalah peserta menjelaskan judul, ide, dan hasil karya kepada dewan juri, serta menjawab pertanyaan yang diberikan jika ada.

MEKANISME PENDAFTARAN DAN LOMBA

1. Lomba akan dilaksanakan selama 31 hari pada tanggal 01 Oktober 2025 hingga 31 Oktober 2025.
2. Selama rentang waktu tersebut, peserta dapat melakukan pendaftaran dan pengumpulan proyek dengan melalui form bit.ly/paracoderYCWC25.
3. Peserta melengkapi data diri dan mengumpulkan proyek pada form yang telah disediakan.
4. Proyek yang dikumpulkan melalui form berupa **link Google Drive dengan akses** yang berisikan semua file proyek sesuai ketentuan setiap jenjang.
5. Peserta yang telah submit form, akan diverifikasi dan diundang ke **grup WhatsApp peserta** oleh panitia dalam rentang waktu **2x24 jam (2 hari)**. Apabila dalam rentang waktu tersebut peserta belum diundang ke grup WhatsApp, peserta dapat menghubungi panitia melalui kontak yang tertera di akhir guidebook.
6. Pengumuman tahap penyisihan akan diumumkan pada website resmi kompetisi yang bisa diakses melalui timedooracademy.com/id/competition-ycwc2025, dan grup WhatsApp peserta.

SISTEM PENILAIAN

Kategori Penilaian	Bobot (%)	Penjelasan
Idea & Creativity	50%	Sejauh mana ide yang diangkat unik, relevan dengan tema, dan menunjukkan kreativitas peserta.
Coding Implementation	20%	Tingkat pemahaman coding, kompleksitas logika, integrasi AI serta interaktivitas/gameplay.
Presentation Skills	30%	Kemampuan peserta menjelaskan karya dengan jelas, runtut, percaya diri, serta menunjukkan demo proyek secara efektif.

PERATURAN LOMBA DAN KETENTUAN DISKUALIFIKASI

Peraturan Lomba YCWC 2025:

1. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan orang lain.
2. Peserta akan mengerjakan proyek menggunakan platform seperti Scratch, Pictoblox, Raise Playground, atau platform sejenis. Pastikan link proyek yang dikumpulkan sudah diberikan akses sehingga proyek dapat dibuka oleh juri.
3. Peserta dilarang menggunakan plugin berbayar.
4. Proyek dibuat sesuai dengan topik yang telah ditentukan pada masing-masing jenjang.
5. Proyek yang dikumpulkan maksimal 1 proyek. Jika peserta mengirimkan lebih dari 1, maka proyek yang akan digunakan adalah proyek terbaru.

Ketentuan Diskualifikasi Lomba YCWC 2025:

1. Peserta melanggar peraturan lomba YCWC 2025.
2. Peserta terdaftar dalam lebih dari 1 kategori lomba.
3. Peserta tidak melengkapi syarat administrasi.
4. Peserta melakukan tindak kecurangan, pelanggaran serius, dan membahayakan atau mengganggu peserta lain maupun diri sendiri.
5. Peserta melakukan hal-hal yang melanggar hukum.
6. Peserta merusak atau melakukan hal yang berpotensi merusak perangkat yang disediakan panitia YCWC.
7. Peserta tidak hadir pada saat exhibition.
8. Peserta menolak hadir pada tahap exhibition*.
9. Peserta diketahui menggunakan proyek yang telah digunakan dalam lomba sebelumnya.
10. Peserta mengumpulkan proyek yang tidak orisinal.

*peserta yang menolak akan digantikan oleh peserta lain berdasarkan peringkat penilaian.

Organized by:



Supported by:



TIMELINE

Berikut merupakan timeline dari lomba YCWC 2025 yang berisi rangkaian jadwal kegiatan mulai dari tahap pendaftaran, pelaksanaan lomba, hingga pengumuman pemenang.

Pendaftaran & Pengumpulan Karya	01 Oktober - 31 Oktober 2025
Pengumuman Hasil Babak Penyisihan	10 November 2025
Technical Meeting (Lokal)	14 November 2025
Exhibition Lokal di Masing-masing Kota	17 - 28 November *)detail menyusul
Pengumuman Juara ke Tingkat Nasional	01 Desember 2025
Technical Meeting (Nasional)	03 Desember 2025
Exhibition Nasional & Pengumuman Juara	14 Desember 2025

HADIAH PEMENANG

Kompetisi Lokal

Juara 1	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 3 bulan (Senilai Rp 1.500.000)
Juara 2	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 2 bulan (Senilai Rp 1.000.000)
Juara 3	Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 1 bulan (Senilai Rp 500.000)

Kompetisi Nasional

Juara 1	Uang tunai, Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 1 tahun (Senilai Rp 10.000.000)
Juara 2	Uang tunai, Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 6 bulan (Senilai Rp 5.000.000)
Juara 3	Uang tunai, Sertifikat, Piala, Beasiswa Timedoor selama 3 bulan (Senilai Rp 1.500.000)

Organized by:



Supported by:



Apakah ada informasi tambahan yang diperlukan?

HUBUNGI:

 +62 821-5190-5388 (Ms. Arta)

 [timedooracademy](https://www.instagram.com/timedooracademy)

 [timedooracademy.com](https://www.timedooracademy.com)

