

STEM Hackathon 2021

Tema Utama:

Idea-Idea Tema Hackathon

1. Penjagaan Kesihatan:

Apakah definisi “Tema Penjagaan Kesihatan?”

- Penjagaan kesihatan adalah pemeliharaan atau peningkatan kesihatan melalui pencegahan, diagnosis, rawatan, pemulihan, atau penyembuhan penyakit, kecederaan, dan kemerosotan fizikal dan mental yang lain yang dihadapi seseorang.
- Penjagaan Kesihatan semakin berkembang kerana ia merupakan satu **industri yang didorong oleh teknologi yang memerlukan inovasi dan kerjasama untuk mendorong perubahan.**
- Tema Penjagaan Kesihatan adalah di mana para peserta berkumpul untuk berinovasi dan mencipta idea dan produk baru untuk mengatasi masalah dalam sektor penjagaan kesihatan.

Contoh: Sistem Kecemasan yang Lebih Baik: Aplikasi dalam Telefon Pintar akan mengetahui masalah pengguna (jika ada) dan kemudian secara automatik memberitahu keadaan pengguna kepada ahli keluarga dan pusat rawatan kesihatan (Hospital) yang berkenaan. Di sini, pengguna (mangsa rogol, cedera kerana bahaya atau kemalangan, masalah kesihatan) akan mendapatkan bantuan sebaik mungkin dengan secepat yang mungkin.

2. Transit Awam/ Pengangkutan

Apakah definisi “Tema Transit Awam/ Pengangkutan?”

- Pergerakan barang atau individu dari suatu tempat ke tempat yang lain atau melalui cara yang lain yang boleh digunakan untuk mencapai tujuan pergerakan tersebut.
- Transit awam adalah **penting dalam aktiviti seharian kita.** Walau bagaimanapun, terdapat **banyak risiko dan bahaya apabila menggunakan transit awam/pengangkutan.**
- Tema transit awam/ pengangkutan adalah di mana para peserta berkumpul dan berinovasi mencipta idea dan produk baru untuk menangani masalah dalam sektor perkhidmatan mobiliti.

Contoh: Aplikasi Camera Komuniti: Satu model di mana komuniti boleh menggunakan telefon pintar untuk memuat naik gambar tempat atau jalan raya yang berkualiti tinggi. Dengan menggunakan pelbagai gambar daripada sudut tempat yang berbeza, gambar boleh ditukar menjadi model jalan 3D. Untuk mengambil satu langkah ke hadapan, duo telah menciptakan satu business model untuk memberi ganjaran kepada pengguna yang menyumbang data kepada mereka.

3. Persekitaran

Apakah definisi “Tema Persekitaran?”

- Komponen utama persekitaran fizikal termasuk atmosfera, iklim, bentuk tanah benua, hidrosfera, dan lautan.
- Persekitaran boleh dikategorikan **daripada pelbagai ruang lingkup termasuk hutan, lautan atau bandar.**
- Tema Alam Sekitar adalah di mana para peserta perlu mencipta idea dan produk yang kreatif untuk mengatasi masalah di sekitar sektor dunia.

Contoh: Aplikasi Penjagaan Tumbuhan: Bagi individu yang suka menanam pokok tetapi lupa untuk menjaganya, anda boleh membina aplikasi yang membantu seseorang mengetahui perkembangan tanaman mereka. Ia juga boleh dibina bukan hanya untuk satu tanaman khas, namun untuk keseluruhan taman mereka.

4. Hidupan Liar

Apakah definisi “Tema hidupan liar?”

- Haiwan yang tinggal di habitat semula jadi dan bukan berada dalam hak milik atau kawalan manusia.
- Hidupan liar semakin pupus disebabkan perdagangan haram, atau pemusnahan habitat haiwan. Untuk **melindungi spesies hidupan liar, penyelesaian melalui pendidikan dan kesedaran** harus disokong.
- Tema Hidupan Liar adalah di mana para peserta bersatu untuk mewujudkan penyelesaian dan prototaip yang inovatif untuk mengatasi masalah dalam sektor pemuliharaan hidupan liar.

Contoh: Habitap: Aplikasi yang membolehkan pengguna mengikuti perkembangan haiwan dalam masa nyata, untuk meningkatkan kesedaran dan dana bagi pemuliharaan hidupan liar. Anda boleh misalnya, mengikuti binatang tertentu di peta telefon anda, sama seperti mengikuti rakan Facebook anda. Ia memperibadikan data dengan menampilkan persekitaran dalam konteks haiwan sebagai teman anda, dan mencadangkan haiwan lain yang mungkin anda berminat untuk mengenali dengan lebih baik.

5. Pendidikan

Apakah definisi “Tema Pendidikan?”

- Pendidikan adalah ilmu dan pembangunan yang terhasil daripada proses pendidikan yang diberi.
- Pendidikan boleh menjadi satu **proses pembelajaran** yang “menyeronokkan” di mana pelajar dapat mengendalikan **urusan pengajian** dengan meneroka menggunakan **alatan yang lebih interaktif.**

- Tema pendidikan adalah di mana para peserta mencipta product baru atau idea yang menarik untuk menangani masalah di kalangan para pelajar dalam sektor pendidikan.

Contoh: Aplikasi Yang Membantu Pelajar Kolej: Satu aplikasi yang menyelesaikan semua masalah yang dihadapi oleh pelajar kolej dalam kehidupan mereka. Contohnya, apabila mereka mencari latihan atau pekerjaan, mengimbangi kehidupan dan kerja sekolah mereka, menavigasi hutang pinjaman pelajar, menyusun tugas, menetapkan tarikh akhir, dan membantu untuk menganalisis gred mereka.