
MOBILE APP
COMPETITION 2026


5th UMPSA X HUAWEI GameCenter
MOBILE APP
COMPETITION 2026
25 NOVEMBER
CERTIFICATE
2nd Runner Up
1st Runner Up
CHAMPION
KELUAR



Academic

UMPSA, HUAWEI perkukuh bakat digital melalui Pertandingan Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Kali Ke-5

26 November 2026

PEKAN, 25 November 2026 – Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA) terus memperkukuh pembangunan bakat digital dan kreativiti generasi muda menerusi penganjuran UMPSA x HUAWEI *GameCenter Mobile App Competition* 2026 (UXHMAC 2026) yang memasuki edisi kelima hasil kerjasama strategik bersama HUAWEI.

Pertandingan bertemakan *'Digital Mobile Games (Android)'* itu menghimpunkan seramai 49 peserta

daripada 20 pasukan yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah, institusi prauniversiti dan institusi pengajian tinggi (IPT) bagi memperlihatkan kreativiti serta kemahiran dalam pembangunan aplikasi permainan mudah alih.

Majlis Kemuncak dan Penutupan UXHMAC 2026 berlangsung di Dewan Cendekia Siswa, UMPSA Pekan, yang disempurnakan oleh Naib Canselor UMPSA, Profesor Ts. Dr. Yatimah Alias.

Turut hadir, *Principal Business Development Director, Huawei Asia Pacific*, Ouyang Xin; Ketua *Innovation & Industry Development,* Cyberview Sdn. Bhd., Ang Kah Heng; Timbalan Naib Canselor (Akademik dan Antarabangsa), Profesor Ts. Dr. Kamal Yusoh; Timbalan Naib Canselor (Penyelidikan dan Inovasi), Profesor ChM. Dr. Mohd Hasbi Ab Rahim; Dekan Fakulti Komputeran, Profesor Madya Dr. Mohd Nizam Mohmad Kahar serta wakil Talent Corporation Malaysia Berhad (TalentCorp), Azreen Afzan Md Naseer.

Menurut Profesor Ts. Dr. Yatimah, penganjuran pertandingan tersebut menjadi platform penting untuk mengenal pasti dan membangunkan bakat muda, selain menggalakkan pelajar menghasilkan aplikasi inovatif yang mencerminkan perkembangan teknologi semasa.



“Pertandingan ini bukan sekadar medan persaingan, sebaliknya membuka ruang kepada golongan muda untuk bereksperimen, berinovasi dan membangunkan penyelesaian yang mampu memberi impak positif kepada masyarakat.

“Keberlangsungan pertandingan sehingga edisi kelima membuktikan nilai kerjasama berterusan antara universiti dan industri dalam memperkasa bakat muda serta menyediakan peluang kepada pelajar untuk meneroka potensi dalam bidang teknologi digital,” ujarnya.

Beliau turut merakamkan penghargaan kepada HUAWEI selaku penaja utama, Cyberview sebagai penaja kedua utama serta *Malaysia Digital Economy Corporation (*MDEC), TalentCorp dan rakan

strategik lain yang terus memberikan sokongan terhadap pembangunan bakat dan inovasi pelajar.

Menurut beliau, pembangunan permainan mudah alih bukan hanya memerlukan pengetahuan teknikal, malah turut menggabungkan kreativiti, perancangan, reka bentuk, kemahiran menyelesaikan masalah serta pemahaman terhadap keperluan pengguna.

“Sebagai sebuah universiti teknikal, UMPSA memberi penekanan bukan sahaja kepada penguasaan ilmu akademik, tetapi juga keupayaan pelajar mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi sebenar.

“Penglibatan dalam pertandingan seperti ini memberikan pendedahan kepada teknologi semasa, menggalakkan pemikiran kritis dan memperkukuh keupayaan bekerja secara berpasukan sebagai persediaan menghadapi peluang kerjaya pada masa hadapan,” katanya.

UXHMAC 2026 dianjurkan oleh Fakulti Komputeran UMPSA dengan kerjasama HUAWEI, Cyberview, MDEC dan TalentCorp yang turut menyokong usaha memperluas ekosistem pembangunan aplikasi mudah alih serta memperkukuh hubungan antara institusi akademik dengan industri.

Pertandingan ini dibahagikan kepada dua kategori iaitu Kategori A melibatkan pelajar sekolah menengah dan peringkat prauniversiti, manakala Kategori B terbuka kepada pelajar IPT, institusi pengajian tinggi swasta (IPTS), politeknik dan politeknik Premier Digital Tech Institution (PDTI).

Penganjuran kali ini turut meneruskan momentum penyertaan yang semakin meningkat apabila edisi November 2024 mencatatkan penyertaan 33 pasukan dalam Trek A dan B, manakala edisi November 2025 menyaksikan peningkatan kepada 142 pasukan, iaitu pertambahan sebanyak 109 peratus berbanding tahun sebelumnya.

Melalui kerjasama bersama HUAWEI Services (Hong Kong) Co. Ltd., pertandingan kali ini turut menyasarkan 2,500 muat turun baharu HUAWEI AppGallery melalui Game Center ID, selain penghasilan 25 permainan mini yang bakal diterbitkan di platform HUAWEI Game Center.

Inisiatif tersebut turut menyasarkan penyertaan sekurang-kurangnya 200 pasukan daripada IPT di Malaysia serta penghasilan 25 aplikasi permainan mudah alih yang boleh dimuat turun melalui HUAWEI AppGallery.

Selain pertandingan, peserta turut diberikan pendedahan menerusi taklimat penggunaan HUAWEI AppGallery dan Mobile Services serta bengkel pembangunan aplikasi mudah alih yang berlangsung secara dalam talian pada bulan Oktober lalu.

Pertandingan UXHMAC 2026 menyaksikan Universiti Malaya (UM) muncul juara bagi kedua-dua kategori menerusi projek permainan digital yang dihasilkan oleh peserta masing-masing.

Bagi Kategori A, tempat pertama diraih oleh Tan Wen Kang daripada UM menerusi projek ‘Jejak Nusantara’ bersama pasukan wenkang.

Tempat kedua dimenangi pasukan Vanadium 5 daripada Kolej Vokasional Sungai Petani 1 menerusi projek ‘The Cursed Lamp’, manakala tempat ketiga menjadi milik pasukan KVS-Time-Shifters daripada Kolej Vokasional Sepang menerusi projek ‘Time Shift: A 3D Time-Manipulation Puzzle Adventure’.

Bagi Kategori B pula, pasukan UM elementist daripada UM muncul juara menerusi projek '*The Elementist: Road to The South' y*ang dihasilkan oleh Ang Ji Jin dan Chew Chee Kin.

Tempat kedua dimenangi pasukan Terraclaim daripada University College TATI (UC TATI) menerusi projek 'Terraclaim', manakala tempat ketiga diraih pasukan The Mines daripada Universiti Teknologi Malaysia (UTM) menerusi projek 'Rasa Quest'.

Sementara itu, pasukan CUKRUDEV BOBA daripada UMPSA yang dianggotai Muhammad Akmal Mohd Rashid, Aisyah Humairaa Abdul Aziz dan Muhamad Adli Farriz Azli berjaya meraih tempat keempat bagi Kategori B menerusi projek permainan' Lari, Geng, Lari! (Run, Gang, Run!)'.

Penilaian pertandingan melibatkan barisan juri daripada pelbagai latar belakang akademik dan industri yang mempunyai kepakaran dalam bidang pembangunan permainan digital, kejuruteraan teknikal, multimedia, teknologi maklumat serta pembangunan aplikasi.

Antara juri yang terlibat ialah wakil HUAWEI, DreamEDGE Sdn. Bhd., EXVERSES, TAR UMT Pahang, Universiti Kuala Lumpur (UniKL), Kolej Komuniti Jasin dan UMPSA.

Penganjuran UXHMAC 2026 diharap dapat terus menjadi pemangkin kepada pembangunan bakat digital negara, memperluas jaringan kerjasama universiti-industri serta melahirkan generasi muda yang berkemahiran, kreatif dan berdaya saing dalam mendepani perkembangan Revolusi Perindustrian Keempat.

Oleh: NUR HARTINI MOHD HATTA, PUSAT KOMUNIKASI KORPORAT

- 33 views

View PDF