General

UMPSA ungguli Pertandingan Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Huawei Peringkat Nasional Kali Ketiga Secara Hibrid 2024

Fri, 11/22/2024 - 15:00

PEKAN, 20 November 2024 - Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA) menganjurkan Pertandingan Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Huawei Peringkat Nasional Kali Ketiga Secara Hibrid 2024 melalui program kerjasama latihan akademik dengan Huawei Service Co. Ltd. (Hong Kong) iaitu UMPSA X HUAWEI *App Gallery Mobile App Competition 2024 (UXHMAC)* dan *UMPSA Mobile Hackathon (Hackathon X).*

Pertandingan itu menyaksikan kumpulan *Cybersphere Solution* dari UMPSA menjadi johan bagi kategori Track A, naib johan oleh AstraX dari Universiti Teknologi Nasional (UNITEN) dan tempat ketiga pula dimiliki oleh LAMAN dari Universiti Sains Islam Malaysia (USIM).

Manakala bagi kategori Track B, johan dimenangi oleh Aihanif dari Universiti Teknologi Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), naib johan oleh LHL dari UMPSA dan tempat ketiga dimenangi oleh HARMONY NEXT juga dari UMPSA.

Bagi kategori *'Best Game Apps'* pula dimenangi oleh EduTradeHub dari Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dan kategori Best Social Apps dimenangi oleh ProfessionalPeople dari UMPSA.

Majlis perasmian dan penyampaian telah dirasmikan oleh Dekan Fakulti Komputeran, Profesor Madya Ts. Dr. Adzhar Kamaludin.

Turut hadir Pengurus Pembangunan dan Operasi Ekosistem HUAWEI, Tham Shiew Ying dan Ketua Tertiary, Digital Talent and Entrepreneurship, MDEC, Nik Hishamuddin Nik Mohd Yusoff.

Menurut Profesor Madya Ts. Dr. Adzhar Kamaludin, penyertaan pertandingan pada tahun ini amat memberangsangkan bagi kedua-dua kategori yang dipertandingkan.



“Pertandingan UMPSA X HUAWEI App Gallery Mobile App 2024 (UXHMAC) telah memperoleh tahap penyertaan yang cemerlang, dengan jumlah 151 pasukan mengambil bahagian.

“Untuk Track A, kami mempunyai 120 pasukan, manakala Track B menampilkan 31 pasukan, semuanya mempamerkan kreativiti dan kemahiran teknikal mereka.

“Malah pada kali ini, sambutan agak luar biasa daripada peserta dalam pertandingan Hackathon X, yang menyaksikan kira-kira 120 pasukan bertanding,” ujarnya.

Profesor Madya Ts. Dr. Adzhar Kamaludin juga turut berharap agar pertandingan ini memberi pendedahan kepada pelajar untuk memupuk pemikiran kritis dan menggalakkan penyelesaian masalah melalui inovasi yang dihasilkan.

“Adalah menjadi harapan saya bahawa kemahiran yang diperoleh di sini akan mampu untuk menyediakan para pelajar bagi menghadapi cabaran ekonomi digital moden pada masa kini serta membuka peluang pintu kerjaya yang menarik,” katanya.

Pertandingan yang dianjurkan menerusi FK itu sejak tahun 2022 bertujuan untuk mencungkil bakat pelajar-pelajar pengajian tinggi dan sebagai wadah penyampaian ilmu dari universiti ke masyararakat serta mengiktiraf hasil inovasi pelajar ke tahap yang lebih tinggi di lapangan yang berprestij.

Sebanyak 20 kumpulan berentap pada hari ini pada sesi penjurian terakhir bagi merebut gelaran juara.

Antaranya adalah dari UMPSA, University College TATI (UCTATI), University College Sedaya International (UCSI), USIM, UNITEN, UKM, UTHM, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Politeknik, Sunway College KL dan Multimedia University (MMU).

UMPSA menghantar sebanyak enam kumpulan penyertaan bagi pertandingan kali ini.

Disediakan Oleh: Naqiah Puaad, Pusat Komunikasi Korporat

TAGS / KEYWORDS

Aplikasi Mudah Alih Huawei Peringkat Nasional

- 292 views

View PDF