

MALAYSIA TECHLYMPICS 2026

MODUL PERTANDINGAN ATAS TALIAN

[2.5R]

CABARAN WEBCRAFT / WEBCRAFT CHALLENGE

“AI Powered Website Building Arena”

PLATFORM RASMI / Official Platform

EptimEdu — Ruang Khas Techlympics (Techlympics Arena)

EptimEdu — Techlympics Special Space (Techlympics Arena)

FOKUS TEKNOLOGI / Technology Focus

Kecerdasan Batuan
Artificial Intelligence (AI)

Matlamat Pembangunan
Mampan (SDGs)
Sustainable Development Goals

Inovasi
Innovation

1.0 PENGENALAN / INTRODUCTION

Kecerdasan buatan (AI) generatif telah mengubah cara laman web dan kandungan digital dibangunkan. Pelajar kini boleh mencipta laman web profesional dengan menulis arahan dalam bahasa harian, tanpa perlu menguasai pengkodan tradisional. Ini membuka peluang baharu untuk pelajar dari semua latar belakang menyertai bidang pembangunan digital dan pemasaran.

EN: Generative artificial intelligence (AI) has transformed how websites and digital content are built. Students can now create professional websites by writing instructions in everyday language, without mastering traditional coding. This opens new opportunities for students from all backgrounds to enter digital development and marketing fields.

Pertandingan ini menggabungkan kemahiran AI Agentik dengan pengetahuan industri tempatan. Peserta akan memilih sebuah syarikat berteknologi tinggi Malaysia dari direktori MIGHT (Malaysian Industry-Government Group for High Technology), membina laman web promosi penuh menggunakan AI atas talian dalam tempoh yang ditetapkan, dan untuk kategori tertinggi, mereka diberikan peluang untuk mencipta konsep produk baharu sebagai mata bonus.

EN: This competition combines Agentic AI skills with local industry knowledge. Participants choose a Malaysian high-tech company from the MIGHT (Malaysian Industry-Government Group for High Technology) directory, build a full promotional website using online AI within a fixed time, and — for the top category — are given the opportunity to invent a new product concept for bonus points.

Pertandingan ini adalah BERASASKAN MASA (time-based). Penyertaan dinilai secara automatik oleh sistem AI semasa sesi pertandingan, dan hanya peserta terbaik akan dijemput terus ke Peringkat Akhir Kebangsaan.

EN: This competition is TIME-BASED. Submissions are auto-evaluated by an AI scoring system during the session, and only the top-scoring participants are invited directly to the National Final.

2.0 OBJEKTIF / OBJECTIVES

2.1 Memperkenalkan pelajar kepada pembangunan laman web menggunakan AI Agentik.

EN: 2.1 To introduce students to website development using Agentic AI.

2.2 Memupuk kesedaran tentang syarikat berteknologi tinggi tempatan dan sumbangan mereka kepada ekonomi Malaysia.

EN: 2.2 To raise awareness of local high-tech companies and their contribution to Malaysia's economy.

2.3 Membangunkan kemahiran komunikasi pemasaran, penulisan kandungan, dan reka bentuk digital.

EN: 2.3 To develop marketing communication, content writing, and digital design skills.

2.4 Mendorong pemikiran inovatif melalui cabaran mencipta konsep produk baharu.

EN: 2.4 To encourage innovative thinking through the challenge of inventing new product concepts.

2.5 Menyediakan platform pertandingan atas talian inklusif yang tidak memerlukan pengetahuan pengkodan.

EN: 2.5 To provide an inclusive online competition platform that requires no coding background.

3.0 KATEGORI PENYERTAAN / PARTICIPATION CATEGORIES

Pertandingan ini terbahagi kepada tiga (2) kategori mengikut peringkat persekolahan:

EN: The competition is divided into three (2) categories by school level:

a. Kategori A — Menengah Rendah (13 tahun – 15 tahun) / Lower Secondary

Peserta warganegara Malaysia dalam kalangan murid Tingkatan 1 hingga Tingkatan 3. Tugasan: Tambah sudut pemasaran — siapa pelanggan dan kenapa mereka memerlukannya?

EN: Malaysian Form 1 to Form 3 students. Task: Add a marketing angle — who is the customer and why do they need this?

c. Kategori B — Menengah Atas (16 tahun – 17 tahun) / Upper Secondary

Peserta warganegara Malaysia dalam kalangan murid Tingkatan 4 hingga Tingkatan 5. Tugasan: Laman web penuh + cipta produk baharu yang terinspirasi daripada syarikat untuk mata bonus Inovasi.

EN: Malaysian Form 4 to Form 5 students. Task: Full website + invent a new product inspired by the company for the Innovation bonus.

4.0 PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN / COMPETITION

RULES AND CONDITIONS

a. Pertandingan ini adalah hanya untuk:

1. Kategori A — Pelajar Tingkatan 1 hingga Tingkatan 3.
2. Kategori B — Pelajar Tingkatan 4 hingga Tingkatan 5.

EN: Eligibility — Cat A: Form 1–3. Cat B: Form 4–5. Specific date ranges to be confirmed by the organiser.

b. Pertandingan ini bersifat INDIVIDU. Setiap peserta menghantar satu (1) penyertaan sahaja.

EN: This competition is INDIVIDUAL. Each participant submits one (1) entry only.

c. Setiap sekolah dibenarkan menghantar peserta tanpa had bilangan untuk Peringkat Sekolah.

EN: Each school may register an unlimited number of participants for the School Level.

d. Sijil penyertaan disediakan kepada setiap peserta pertandingan. Nama yang tertera pada sijil berdasarkan ejaan sewaktu pendaftaran dalam talian.

EN: A certificate of participation is provided to every participant. The name on the certificate follows the spelling used at online registration.

e. Peserta mestilah didaftarkan oleh seorang guru pembimbing dari sekolah peserta.

EN: Participants must be registered by a mentor teacher from the participant's school.

f. Pertukaran maklumat pendaftaran selepas tarikh tutup tidak dibenarkan.

EN: Changes to registration details after the closing date are not permitted.

g. Keputusan penjurian adalah muktamad. Sebarang aduan dan bantahan perlu dimaklumkan kepada ketua juri dengan mengisi satu borang bantahan beserta dengan Wang Bantahan sebanyak RM300

dalam masa 10 minit setelah keputusan diumumkan. Wang ini akan dipulangkan sekiranya bantahan diterima dan tidak dipulangkan sekiranya bantahan tidak berasas setelah ditentukan oleh ketua juri.

EN: Judges' decisions are final. Any complaint must be filed with the chief judge using an official protest form, accompanied by a Protest Fee of RM300, within 10 minutes of the result announcement. The fee is refunded if the protest is upheld and forfeited if not.

h. Peserta hanya boleh menggunakan AI Agentik yang disediakan oleh platform pertandingan rasmi. Penggunaan alat AI luaran, penjana laman web luaran, atau bantuan pengkodan luaran adalah TIDAK DIBENARKAN semasa sesi pertandingan bermasa.

EN: Participants may only use the Agentik AI provided by the official competition platform. Use of external AI tools, external website generators, or external coding assistance is NOT PERMITTED during the timed competition session.

i. Semua kandungan laman web mestilah hasil kerja peserta sendiri (dengan bantuan AI Agentik platform). Penyalinan langsung dari laman web sedia ada, atau penggunaan imej berhakcipta tanpa kebenaran, akan menyebabkan penolakan markah atau penyahkelayakan.

EN: All website content must be the participant's own work (with the platform's Agentik AI assistance). Direct copying from existing websites, or use of copyrighted images without permission, will result in score deduction or disqualification.

j. Sebarang bentuk peniruan, perkongsian akaun atau penyamaran peserta akan menyebabkan penyahkelayakan serta-merta.

EN: Any form of cheating, account sharing, or impersonation will result in immediate disqualification.

5.0 PERINGKAT PERTANDINGAN / COMPETITION STAGES

Pertandingan ini menggunakan format TIGA PERINGKAT: Peringkat Sekolah, Peringkat Negeri dan Peringkat Akhir Kebangsaan. Peserta terbaik akan dijemput terus ke Peringkat Akhir Kebangsaan berdasarkan markah AI semasa sesi pertandingan bermasa.

EN: This competition uses a THREE-LEVEL format: School Level, State Level and National Finals. The best participants will be invited directly to the National Finals based on their AI scores during the competition session.

a. Peringkat Sekolah / School Level (Sesi Bermasa / Timed Session)

5.1.1 Pertandingan Peringkat Sekolah dilaksanakan secara dalam talian dengan SESI BERMASA selama 120 minit untuk Kategori A dan B.

EN: 5.1.1 The School-Level competition is held online with a TIMED SESSION of 90 minutes for Category A, and 120 minutes for Categories A and B.

5.1.2 Pelajar bertanding secara individu di sekolah masing-masing atau di rumah, dengan penyeliaan guru pembimbing (untuk peserta sekolah rendah).

EN: 5.1.2 Students compete individually at their own school or at home, supervised by a mentor teacher (for primary school participants).

5.1.3 Tugas sesi bermasa:

- Pilih satu syarikat MIGHT dari direktori dalam platform.
- Bina laman web promosi penuh menggunakan AI Agentik dalam platform (bukan alat luaran).
- Laman web mestilah mengandungi sekurang-kurangnya: Hero, Tentang Produk, Masalah yang Diselesaikan, dan Impak.
- Untuk Kategori B: Tambah satu (1) bahagian Inovasi Produk Baharu untuk mata bonus.
- Hantar laman web ke pertandingan sebelum masa tamat.

EN: Timed-session task: choose one MIGHT company from the platform directory; build a full promotional website using the platform's Agentik AI (not external tools); the website must include at minimum: Hero, About Product, Problem Solved, and Impact; Category B must add one (1) New Product Innovation section for bonus points; submit before time expires.

5.1.4 Setiap penyertaan dijangka secara automatik oleh sistem AI berdasarkan rubrik di Bahagian 8.0 (Ketepatan, Pemasaran, Reka Bentuk, Inovasi). Markah dijana serta-merta.

EN: 5.1.4 Every submission is auto scored by the AI system using the rubric in Section 8.0 (Accuracy, Marketing, Design, Innovation). Scores are generated instantly.

c. Peringkat Negeri / State Level

5.2.1 Peringkat Negeri dilaksanakan secara dalam talian (*online*) untuk menilai kualiti teknikal dan kreativiti laman web yang telah dibangunkan.

EN: 5.2.1 The State Level is held online to evaluate the technical quality and creativity of the developed websites.

5.2.2 Peserta yang terpilih perlu menambah baik laman web mereka dengan memantapkan lagi fungsi AI dan memperkayakan bahan digital yang disediakan.

EN: 5.2.2 Selected participants must refine their websites by strengthening AI functions and enriching the provided digital content.

5.2.3 Penilaian utama oleh panel juri negeri merangkumi:

- Keindahan Reka Bentuk (UI/UX): Kualiti estetik dan responsiviti reka bentuk.
- Susun Atur Visual AI: Keberkesanan integrasi elemen visual yang dijana AI.
- Kekayaan Maklumat STEM: Kedalaman dan ketepatan kandungan berkaitan STEM.
- Identiti Kelab: Keupayaan laman web menonjolkan identiti kelab dengan jelas dan mudah dilayari. *EN: 5.2.3 Key evaluation by the state jury panel includes: UI/UX Design (aesthetic and responsiveness), AI Visual Layout (effectiveness of AI generated elements), STEM Content Depth (accuracy and richness), and Club Identity (clear branding and navigation).*

5.2.4 Penilaian dilakukan sepenuhnya secara dalam talian tanpa memerlukan pertemuan fizikal, memastikan proses yang cekap dan mudah diakses.

EN: 5.2.4 Evaluation is conducted entirely online without requiring physical meetings, ensuring an efficient and accessible process.

b. Peringkat Akhir Kebangsaan / National Final

5.3.1 Peringkat Akhir Kebangsaan akan dilaksanakan secara bersemuka atau dalam talian secara langsung mengikut ketetapan penganjur.

EN: The National Final will be held physically or live online as determined by the organiser.

5.3.2 Peserta yang dijemput terdiri daripada senarai pendek 3 peserta terbaik bagi setiap kategori untuk setiap negeri (jumlah maksimum tertakluk kepada bilangan peserta yang mencapai skor minimum).

EN: Invited participants comprise the top 3 shortlisted entries per category per state (maximum total subject to participants meeting the qualifying score).

5.3.3 : Peserta membina semula atau memperhalusi laman web mereka dalam sesi bermasa kedua (120 minit), berdasarkan tema yang didedahkan pada hari pertandingan.

EN: Task: Participants rebuild or refine their website in a second timed session (120 minutes), based on a theme revealed on competition day.

5.3.4 Selepas sesi bermasa, peserta membentangkan laman web mereka kepada panel juri industri yang dijemput daripada syarikat MIGHT dan pengamal industri.

EN: After the timed session, participants present their websites to a judging panel of industry experts invited from MIGHT companies and industry practitioners.

5.3.5 Pemenang ditentukan oleh kombinasi markah AI automatik dan markah panel juri industri.

EN: Winners are determined by a combination of automatic AI scores and industry-panel scores.

5.3.4 Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik yang disediakan di Bahagian 8.0.

EN: Scoring follows the rubric in Section 8.0.

6.0 HADIAH-HADIAH PERTANDINGAN / COMPETITION PRIZES

6.1 Peringkat Sekolah: Sijil penyertaan kepada semua peserta dan sijil pencapaian kepada 10 peserta terbaik setiap kategori.

EN: 6.1 School Level: Participation certificate for all, achievement certificate for the top 10 per category.

6.2 Peringkat Akhir Kebangsaan: Wang tunai, pingat, dan pengiktirafan oleh syarikat MIGHT.

EN: 6.2 National Final: Cash prize, medal, and recognition by MIGHT companies.

7.0 SIJIL PENYERTAAN / PARTICIPATION CERTIFICATES

7.1 Peringkat Sekolah / School Level

Setiap pelajar yang menyertai pertandingan peringkat sekolah dan menghantar penyertaan sebelum masa tamat akan menerima sijil penyertaan.

EN: Every student who participates at the school level and submits before time expires receives a participation certificate.

7.2 Peringkat Akhir Kebangsaan / National Final

Setiap peserta yang dijemput ke Peringkat Akhir Kebangsaan akan menerima sijil finalis kebangsaan, manakala pemenang tempat pertama hingga kelima akan menerima sijil pencapaian peringkat kebangsaan.

EN: Every participant invited to the National Final receives a national finalist certificate; first to fifth place winners receive a national-level achievement certificate.

****NOTA:** Sijil yang akan dikeluarkan adalah berdasarkan kelulusan daripada pihak yang berkenaan.

EN: Note: Certificate issuance is subject to approval by the relevant authority.

8.0 RUBRIK DAN KRITERIA PENILAIAN / SCORING RUBRIC AND CRITERIA

a. Laman web yang dihantar perlu mengikut peraturan berikut:

- Mengandungi sekurang-kurangnya 4 bahagian: Hero, Tentang Produk, Masalah, dan Impak.
- Maklumat syarikat mestilah TEPAT — tiada fakta yang direka-reka.
- Reka bentuk mestilah responsif (boleh dilihat di telefon bimbit dan komputer).
- Kandungan mestilah dijana melalui AI Agentik platform — bukan dari alat luaran.
- Kategori C: bahagian Inovasi Produk Baharu mestilah disertakan untuk mata bonus.

EN: Rules: at least 4 sections (Hero, About, Problem, Impact); company info must be ACCURATE — no invented facts; design must be responsive; content must be generated via the platform's Agentic AI; Category C must include a New Product Innovation section for bonus points.

b. Penilaian dilakukan dalam DUA peringkat / Scoring is done in TWO layers:

Lapisan / Layer	Wajaran / Weight	Penilai / Evaluator
Penilaian AI Automatik / AI Auto-Scoring	70%	Sistem AI yang dilatih untuk menilai ketepatan fakta, kualiti pemasaran, dan reka bentuk visual.
Penilaian Panel Juri / Human Judging Panel	30% (Akhir sahaja / Final only)	Panel industri MIGHT dan pengamal industri.

RUBRIK PENILAIAN AI — PERINGKAT SEKOLAH, NEGERI DAN KEBANGSAAN

EN: AI Scoring Rubric — School Level

Nama Sekolah / School Name: _____

Nama Peserta / Participant Name: _____

Kategori / Category: _____ (A / B)

Kriteria / Criteria	0	1	2	3	4	5	M
Ketepatan / Accuracy	Banyak fakta salah / direka	Kebanyakan fakta tidak tepat	Sebahagian fakta tepat	Sebahagian besar fakta tepat	Hampir semua fakta tepat	Semua fakta syarikat tepat & lengkap	
Pemasaran / Marketing	Tiada mesej pemasaran	Mesej tidak jelas	Mesej asas	Mesej jelas dengan hero	Mesej kuat dengan CTA	Mesej cemerlang, hero & CTA berkesan	
Reka Bentuk / Design	Tiada reka bentuk	Reka bentuk lemah	Reka bentuk asas	Reka bentuk memuaskan	Reka bentuk moden & responsif	Reka bentuk cantik, moden, & responsif sepenuhnya	
Inovasi / Innovation (Kategori C sahaja)	Tiada bahagian inovasi	Konsep tidak jelas	Konsep asas	Konsep menarik	Konsep kreatif	Konsep inovatif, asli, & berimpak	

9.0 PROSEDUR PENYERTAAN DAN SOALAN LAZIM / REGISTRATION

PROCEDURE AND FAQ

9.1 Boleh rujuk laman sesawang rasmi Techlympics di pautan <https://techlympics.my/>

EN: 9.1 Refer to the official Techlympics website.

9.2 Akses kepada platform pembelajaran atas talian dan keupayaan AI generatif akan disediakan kepada peserta berdaftar oleh penganjur.

EN: 9.2 Access to the online learning platform and its generative-AI capabilities is provided to registered participants by the organiser.

9.3 Sesi taklimat atas talian akan diadakan sebelum tarikh pertandingan untuk peserta berdaftar.

EN: 9.3 An online briefing session will be held before the competition date for registered participants.

9.4 Sokongan teknikal akan disediakan oleh penganjur sepanjang sesi pertandingan.

EN: 9.4 Technical support is provided by the organiser throughout the competition session.

10.0 GARIS MASA / TIMELINE

10.1 Pertandingan akan berlangsung mengikut jadual rasmi Techlympics 2026.

EN: 10.1 The competition runs according to the official Techlympics 2026 schedule.

Peringkat / Stage	Tarikh Cadangan / Proposed Date	Mod / Mode
Pendaftaran / Registration	8/6/2026 – 15/9/2026	Dalam talian / Online
Sesi Taklimat / Briefing Session	8 – 12/6/2026	Dalam talian / Online
Peringkat Sekolah / School Level	8/6/2026 – 15/9/2026	Dalam talian / Online
Peringkat Negeri (Zon)/ State Level (Zone)	16/7/2026 – 15/9/2026	Dalam talian / Online
Pengumuman Wakil Negeri/ State Representative Announcement	30/9/2026	Dalam talian / Online
Peringkat Akhir Kebangsaan/ National Final Level	14 - 16/11/2026	Bersemuka / Live

“Penafian: Segala maklumat yang terkandung dalam dokumen ini adalah tertakluk kepada sebarang perubahan dari semasa ke semasa.” / “Disclaimer: All information contained in this document is subject to change from time to time.”

— Dokumen Tamat / End of Document —