

MALAYSIA TECHLYMPICS 2026

KERTAS KONSEP PERTANDINGAN

COMPETITION CONCEPT PAPER

[6.50]

CABARAN i-MODUL / i-MODULE CHALLENGE

"Cabaran Pembangunan Modul Digital Berkuasa AI untuk Guru"

"AI-Powered Digital Modules Development Challenge for Teachers"

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)*

Inovasi
Innovation

Start-up
Start-up

Bioteknologi
Biotechnology

Nanoteknologi
Nanotechnology

Robotik dan Dron
Robotics and Drone

Kejuruteraan
Engineering

Teknologi Angkasa & Aeroangkasa
Space & Aerospace Technology

Matlamat Pembangunan Mampan
(SDGs)
Sustainable Development Goals

Penggunaan Tenaga Nuklear yang
Selamat
Safe Use of Nuclear Energy

1.0 PENGENALAN / INTRODUCTION

Guru merupakan tulang belakang sistem pendidikan negara. Dalam era pendidikan digital, keupayaan guru untuk merekabentuk dan menerbitkan modul pembelajaran atas talian yang berkualiti tinggi adalah satu kemahiran kritikal. Modul pembelajaran yang baik bukan sahaja menyampaikan kandungan, tetapi juga menarik minat pelajar melalui penilaian formatif, aktiviti interaktif dan sumber multimedia.

EN: Teachers are the backbone of the national education system. In the era of digital learning, the ability for teachers to design and publish high-quality online learning modules is a critical skill. A good learning module not only delivers content, but also engages students through formative assessment, interactive activities, and multimedia resources.

Pertandingan ini memberi peluang kepada guru-guru di seluruh Malaysia untuk mempamerkan kemahiran reka bentuk modul digital mereka. Peserta akan menggunakan platform pembelajaran atas talian rasmi yang dilengkapi dengan keupayaan AI generatif untuk membina sebuah modul pembelajaran lengkap dalam sesi bermasa. Pertandingan ini terbuka kepada SEMUA SUBJEK — peserta bebas memilih subjek dan topik mengikut kepakaran mereka.

EN: This competition gives teachers across Malaysia an opportunity to showcase their digital module design skills. Participants will use the official online learning platform — equipped with generative-AI capabilities — to build a complete learning module in a timed session. The competition is OPEN-SUBJECT — participants may choose any subject and topic according to their expertise.

Pertandingan ini adalah BERASAKAN MASA (time-based). Modul yang dihantar 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. Submitted modules 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 Mengiktiraf dan menghargai kreativiti guru dalam reka bentuk pembelajaran digital.

EN: 2.1 To recognise and celebrate teacher creativity in digital learning design.

2.2 Membangunkan kemahiran guru menggunakan platform pembelajaran atas talian dengan keupayaan AI generatif.

EN: 2.2 To build teacher competence in using AI-enabled online learning platforms.

2.3 Menghasilkan kumpulan modul digital berkualiti tinggi yang boleh dikongsi dengan komuniti pendidikan.

EN: 2.3 To produce a pool of high-quality digital modules that can be shared with the education community.

2.4 Memupuk budaya pembangunan profesional berterusan dalam kalangan guru.

EN: 2.4 To foster a culture of continuous professional development among teachers.

2.5 Menyediakan platform pertandingan inklusif yang terbuka kepada guru semua subjek.

EN: 2.5 To provide an inclusive competition platform open to teachers of all subjects.

3.0 KATEGORI PENYERTAAN / PARTICIPATION CATEGORIES

Pertandingan ini terbahagi kepada DUA (2) kategori mengikut peringkat persekolahan tempat mengajar:

EN: The competition is divided into TWO (2) categories based on the teaching level:

3.1 Kategori Guru Sekolah Rendah / Primary School Teacher

Peserta merupakan guru berdaftar yang sedang mengajar di sekolah rendah kerajaan persekutuan, sekolah kerajaan negeri, sekolah bantuan kerajaan, sekolah agama bantuan kerajaan, sekolah swasta, atau mana-mana sekolah yang menggunakan silibus KSSR. Terbuka juga kepada bakal guru daripada penuntut di Institut Pendidikan Guru (IPG) di Malaysia.

EN: Participants are registered teachers currently teaching at primary level in federal, state, government-aided, religious government-aided, private schools, or any school following the KSSR syllabus. Also open to prospective teachers from students at the Teacher Education Institute (IPG) in Malaysia.

3.2 Kategori Guru Sekolah Menengah / Secondary School Teacher

Peserta merupakan guru berdaftar yang sedang mengajar di sekolah menengah kerajaan persekutuan, sekolah kerajaan negeri, sekolah bantuan kerajaan, sekolah agama bantuan kerajaan, sekolah swasta, atau mana-mana sekolah yang menggunakan silibus KSSM. Terbuka juga kepada bakal guru daripada penuntut universiti dalam bidang Pendidikan di Malaysia.

EN: Participants are registered teachers currently teaching at secondary level in federal, state, government-aided, religious government-aided, private schools, or any school following the KSSM syllabus. Also open to prospective teachers from university students in the field of Education in Malaysia.

4.0 PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN / COMPETITION RULES AND CONDITIONS

4.1 Pertandingan ini adalah hanya untuk:

- a. Guru berdaftar yang sedang berkhidmat di sekolah di Malaysia berumur 30 tahun dan ke bawah sahaja, warganegara Malaysia atau pemastautin tetap.
- b. Bakal guru iaitu penuntut daripada IPG atau IPT di Malaysia dalam bidang Pendidikan berumur 18 – 30 tahun sahaja.

EN: Eligibility: registered serving teachers in Malaysian schools, aged 30 years old and below only; Malaysian citizens or permanent residents; Prospective teachers, i.e. students from IPG or IPT in Malaysia in the field of Education, aged 18 – 30 years only.

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

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

4.3 Pertandingan ini bersifat SUBJEK TERBUKA. Peserta bebas memilih subjek dan topik mengikut kepakaran masing-masing.

EN: This competition is OPEN-SUBJECT. Participants are free to choose any subject and topic according to their expertise.

4.4 Modul yang dihantar mestilah selaras dengan kurikulum kebangsaan (KSSR atau KSSM) atau standard antarabangsa yang diiktiraf.

EN: Submitted modules must align with the national curriculum (KSSR or KSSM) or a recognised international standard.

4.5 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.

4.6 Pertukaran maklumat pendaftaran selepas tarikh tutup tidak dibenarkan.

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

4.7 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.

4.8 Peserta mestilah membina modul sepenuhnya menggunakan platform pembelajaran atas talian rasmi yang ditetapkan oleh penganjur. Modul yang diimport sepenuhnya dari platform lain **TIDAK DIBENARKAN**.

EN: Participants must build the module entirely on the official online learning platform designated by the organiser. Modules fully imported from other platforms are NOT PERMITTED.

4.9 AI generatif yang disediakan dalam platform dibenarkan dan digalakkan. Penggunaan alat AI luaran semasa sesi bermasa adalah **TIDAK DIBENARKAN**.

EN: Generative AI provided within the platform is allowed and encouraged. Use of external AI tools during the timed session is NOT PERMITTED.

4.10 Semua kandungan modul mestilah hasil kerja peserta sendiri. Plagiarisme dari modul sedia ada atau penggunaan kandungan berhakcipta tanpa kebenaran akan menyebabkan penyahkelayakan.

EN: All module content must be the participant's own work. Plagiarism from existing modules or use of copyrighted content without permission will result in disqualification.

4.11 Sebarang bentuk perkongsian akaun atau penyamaran peserta akan menyebabkan penyahkelayakan serta-merta.

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

4.12 Dengan menyertai pertandingan ini, peserta bersetuju modul mereka diterbitkan ke galeri awam EptimEdu untuk tempoh penilaian komuniti. Hak cipta modul kekal milik peserta.

EN: By entering, participants agree that their module will be published to the EptimEdu public gallery for the community evaluation period. Module copyright remains with the participant.

4.13 Undian komuniti (suka, kongsi, klon) adalah **PERCUMA** sepenuhnya. **TIADA** sebarang bayaran dikenakan dan dibenarkan untuk mengundi.

EN: Community voting (likes, shares, clones) is entirely FREE OF CHARGE. NO payment of any kind is charged and permitted for voting.

4.14 Sebarang manipulasi undian — termasuk penggunaan akaun palsu, bot, skrip automatik, atau pembelian undian — akan menyebabkan penyahkelayakan serta-merta. Sistem platform akan memantau dan menapis aktiviti undian yang tidak sah.

EN: Any vote manipulation — including fake accounts, bots, automated scripts, or purchased votes — will result in immediate disqualification. The platform will monitor and filter invalid voting activity.

5.0 PERINGKAT PERTANDINGAN / COMPETITION STAGES

Pertandingan ini menggunakan format TIGA FASA; **(1) Peringkat Saringan** (sesi bermasa dengan penilaian AI), **(2) Tempoh Penilaian Komuniti** (undian awam percuma di galeri EptimEdu), dan **(3) Peringkat Akhir Kebangsaan** (pembentangan oleh Wakil Negeri). DUA ORANG (2) peserta terbaik bagi setiap negeri dan setiap kategori akan menjadi Wakil Negeri dan dijemput ke Peringkat Akhir Kebangsaan.

EN: This competition uses a THREE-PHASE format: (1) Screening (timed session with AI scoring), (2) Community Evaluation Period (free public voting in the eptim.edu gallery), and (3) National Final (pitch by State Representatives). TWO (2) best participant per state per category will be State Representative and invited to the National Final.

5.1 Fasa 1 — Peringkat Saringan / Screening (Sesi Bermasa / Timed Session)

5.1.1 Peringkat Saringan dilaksanakan secara dalam talian di platform EptimEdu dengan SESI BERMASA selama 180 minit (3 jam).

EN: 5.1.1 The Screening is held online on the EptimEdu platform with a TIMED SESSION of 180 minutes (3 hours).

5.1.2 Peserta bertanding secara individu dari mana-mana lokasi dengan sambungan internet.

EN: 5.1.2 Participants compete individually from any location with internet access.

5.1.3 Tugas sesi bermasa:

- Memilih satu (1) subjek dan satu (1) topik daripada kurikulum yang berkaitan.
- Membina modul pembelajaran lengkap yang mengandungi sekurang-kurangnya: tajuk modul, objektif pembelajaran, kandungan pengajaran, sumber multimedia (imej, video, atau diagram), aktiviti interaktif, dan satu (1) kuiz penilaian formatif.
- Modul mestilah sesuai untuk satu (1) waktu pengajaran (40 minit pengajaran).
- Penggunaan AI generatif platform untuk menjana kandungan, soalan kuiz, atau diagram dibenarkan dan digalakkan.
- Hantar modul untuk penilaian sebelum masa tamat.

EN: Timed-session task: choose one (1) subject and one (1) topic; build a complete learning module containing at minimum: module title, learning objectives, teaching content, multimedia resources (image, video, or diagram), interactive activity, and one (1) formative assessment quiz; the module must fit one (1) teaching period (40 minutes of instruction); use of the platform's generative AI is allowed and encouraged; submit before time expires.

5.1.4 Setiap modul dijangka secara automatik oleh sistem AI berdasarkan rubrik di Bahagian 8.0 (Penjajaran Kurikulum, Kualiti Kandungan, Reka Bentuk Pembelajaran, Penilaian, Multimedia). Markah dijana serta-merta.

EN: 5.1.4 Every module is auto scored by the AI system using the rubric in Section 8.0 (Curriculum Alignment, Content Quality, Learning Design, Assessment, Multimedia). Scores are generated instantly.

5.1.5 Modul yang lengkap dan dihantar dalam masa akan diterbitkan secara automatik ke Galeri Awam Techlympics di EptimEdu untuk Fasa 2.

EN: 5.1.5 Complete modules submitted within time are automatically published to the Techlympics Public Gallery on EptimEdu for Phase 2.

5.2 Fasa 2 — Tempoh Penilaian Komuniti / Community Evaluation Period

5.2.1 Semua modul yang layak dipamerkan di Galeri Awam Techlympics untuk tempoh yang ditetapkan (cadangan: 30 hari).

EN: 5.2.1 All qualifying modules are showcased in the Techlympics Public Gallery for a defined period (proposed: 30 days).

5.2.2 Orang awam — termasuk guru lain, pelajar dan ibu bapa — boleh menilai modul secara PERCUMA melalui tiga (3) bentuk penglibatan:

- SUKA (Like) — menunjukkan penghargaan terhadap modul.
- KONGSI (Share) — menyebarkan modul ke media sosial atau komuniti pendidikan.
- KLON (Clone) — guru lain menyalin modul untuk digunakan dalam kelas mereka sendiri; ini merupakan penunjuk nilai praktikal tertinggi.

EN: 5.2.2 The public — including other teachers, students and parents — may evaluate modules FREE OF CHARGE through three (3) forms of engagement: LIKE (appreciation), SHARE (spreading the module to social media or education communities), and CLONE (other teachers copying the module for use in their own classrooms — the strongest indicator of practical value).

5.2.3 Penglibatan komuniti ditukarkan kepada Skor Komuniti yang dinormalisasi (lihat Bahagian 8.0) bagi memastikan keadilan tanpa mengira saiz rangkaian sosial peserta.

EN: 5.2.3 Community engagement is converted into a normalised Community Score (see Section 8.0) to ensure fairness regardless of a participant's social network size.

5.3 Pemilihan Wakil Negeri / State Representative Selection

5.3.1 Markah Saringan Keseluruhan = 70% Skor AI + 30% Skor Komuniti.

EN: 5.3.1 Overall Screening Score = 70% AI Score + 30% Community Score.

5.3.2 DUA ORANG (2) peserta dengan Markah Saringan Keseluruhan tertinggi bagi setiap negeri dan setiap kategori akan menjadi WAKIL NEGERI dan dijemput ke Peringkat Akhir Kebangsaan.

EN: 5.3.2 TWO (2) participants with the highest Overall Screening Score per state per category will be STATE REPRESENTATIVE and invited to the National Final.

5.3.3 Senarai Wakil Negeri akan diumumkan dalam tempoh 14 hari selepas penutupan Tempoh Penilaian Komuniti.

EN: 5.3.3 The list of State Representatives will be announced within 14 days after the close of the Community Evaluation Period.

5.4 Fasa 3 — Peringkat Akhir Kebangsaan / National Final

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

EN: 5.4.1 The National Final will be held physically or live online as determined by the organiser.

5.4.2 Tugas: Setiap peserta akan membuat PEMBENTANGAN (PITCH) selama lima (5) minit mengenai modul mereka — merangkumi falsafah pedagogi, penggunaan AI, impak kepada pelajar, dan maklum balas komuniti — diikuti sesi soal jawab bersama panel juri.

EN: 5.4.2 Task: Each participant will deliver a five (5) minute PITCH on their module — covering pedagogical philosophy, AI usage, impact on students, and community feedback — followed by a Q&A session with the judging panel.

5.4.3 Pembentangan dinilai oleh panel JURI PROFESIONAL yang terdiri daripada pakar kurikulum, pensyarah universiti dan pendidik berpengalaman.

EN: 5.4.3 Pitches are evaluated by a PROFESSIONAL JUDGING PANEL of curriculum experts, university lecturers, and experienced educators.

5.4.4 UNDIAN AWAM dan DALAM TALIAN dibuka semasa Peringkat Akhir — penonton di lokasi dan penonton siaran langsung boleh mengundi secara percuma melalui platform EptimEdu.

EN: 5.4.4 PUBLIC and ONLINE VOTING is open during the Final — the live audience and livestream viewers may vote free of charge through the EptimEdu platform.

5.4.5 Markah Akhir = 70% Skor Panel Juri Profesional + 30% Skor Undian Awam/Dalam Talian. Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik di Bahagian 8.0.

EN: 5.4.5 Final Score = 70% Professional Jury Score + 30% Public/Online Vote Score. Scoring follows the rubric in Section 8.0.

6.0 HADIAH-HADIAH PERTANDINGAN / COMPETITION PRIZES

6.1 Peringkat Saringan: Sijil pencapaian kepada 10 peserta terbaik setiap kategori.

EN: 6.1 Screening: Achievement certificate for the top 10 per category.

6.2 Peringkat Akhir Kebangsaan: Wang tunai, pingat, dan trofi pengiktirafan profesional.

EN: 6.2 National Final: Cash prize, medal, and professional recognition trophy.

6.3 Modul terbaik berpotensi diterbitkan sebagai sumber pendidikan terbuka di EptimEdu dengan kebenaran peserta.

EN: 6.3 Top modules may be published as open educational resources in EptimEdu with the participant's consent.

7.0 SIJIL PENYERTAAN / PARTICIPATION CERTIFICATES

7.1 Peringkat Saringan / Screening

Setiap peserta yang menyertai Peringkat Saringan dan menghantar penyertaan sebelum masa tamat akan menerima sijil penyertaan peringkat negeri.

EN: Every participant who joins the Screening and submits before time expires receives a state level 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

8.1 Modul yang dihantar perlu mengikut peraturan berikut:

- Mengandungi sekurang-kurangnya 5 komponen: tajuk, objektif pembelajaran, kandungan pengajaran, sumber multimedia, dan kuiz penilaian formatif.
- Selaras dengan dokumen kurikulum kebangsaan atau standard antarabangsa yang diiktiraf.
- Sesuai untuk 1 waktu pengajaran (40 minit) dan kumpulan sasaran (peringkat/tingkatan tertentu).
- Dibina sepenuhnya pada platform rasmi pertandingan.
- Tiada plagiarisme; semua kandungan adalah hasil kerja peserta sendiri (dengan bantuan AI dalam platform).

EN: Rules: at least 5 components (title, learning objectives, teaching content, multimedia, formative quiz); aligned with national curriculum or recognised international standards; suitable for one teaching period (40 minutes) and a specific target level; built entirely on the official competition platform; no plagiarism — all content is the participant's own work (with platform-AI assistance).

8.2 Penilaian dilakukan dalam TIGA lapisan / Scoring is done in THREE layers:

Lapisan / Layer	Wajaran / Weight	Penilai / Evaluator
Penilaian AI Automatik <i>AI Autoscoring</i>	70% Peringkat Saringan <i>Screening Level</i>	Sistem AI EptimEdu yang menilai penjajaran kurikulum, kualiti kandungan dan reka bentuk pembelajaran. <i>EptimEdu AI system evaluating curriculum alignment, content quality and learning design.</i>
Penilaian Komuniti <i>Community Score</i>	30% Peringkat Saringan <i>Screening Level</i>	Orang awam melalui undian percuma: suka, kongsi, klon. <i>The public via free voting likes, shares, clones.</i>
Panel Juri Profesional + Undian Awam <i>Professional Jury + Public Vote</i>	70% Juri + 30% Undian Awam *(Peringkat Akhir sahaja / Final Level ONLY)	Panel daripada pakar kurikulum, pensyarah universiti dan pendidik berpengalaman; undian awam dan dalam talian secara percuma. <i>Panel of curriculum experts, university lecturers and experienced educators; free public and online voting.</i>

8.3 Skor Komuniti / Community Score (Fasa 2)

Mata penglibatan dikira seperti berikut dan dinormalisasi kepada skala 100 berbanding modul terbaik dalam kategori yang sama:

EN: Engagement points are calculated as follows and normalised to a 100-point scale against the top module in the same category:

Penglibatan / Engagement	Mata / Points
Suka / Like	1 mata / point
Kongsi / Share	2 mata / points
Klon / Clone (oleh guru lain / by another teacher)	3 mata / points

Nota: Hanya akaun berdaftar yang disahkan dikira. Aktiviti undian tidak sah (bot, akaun palsu, undian berbayar) akan ditapis oleh sistem dan boleh menyebabkan penyahkelayakan.

EN: Note: Only verified registered accounts are counted. Invalid voting activity (bots, fake accounts, paid votes) is filtered by the system and may result in disqualification.

RUBRIK PENILAIAN AI PERINGKAT SARINGAN – Cabaran i-Modul*EN: AI Scoring Rubric Screening Level – i-Module Challenge*

Nama Peserta / Participant Name : _____

Sekolah / School : _____

Kategori / Category : _____

Subjek & Topik / Subject & Topic : _____

Kriteria / Criteria	0	1	2	3	4	5	M
Penjajaran Kurikulum / Curriculum Alignment	Tiada penjajaran	Lemah	Sebahagian	Memuaskan	Baik	Cemerlang & lengkap	
Kualiti Kandungan / Content Quality	Tiada kandungan	Tidak tepat	Asas	Memuaskan	Baik & lengkap	Cemerlang & mendalam	
Reka Bentuk Pembelajaran / Learning Design	Tiada struktur	Lemah	Asas	Jelas	Baik & menarik	Cemerlang & inovatif	
Penilaian Formatif / Formative Assessment	Tiada penilaian	Kuiz lemah	Kuiz asas	Memuaskan	Baik & berkaitan	Cemerlang & berimpak	
Multimedia & Interaktiviti / Multimedia & Interactivity	Tiada multimedia	Sangat minimum	Asas	Memuaskan	Baik & sesuai	Cemerlang, kaya & sesuai	

RUBRIK PENILAIAN PERINGKAT AKHIR KEBANGSAAN — Cabaran i-Modul*EN: National Final Scoring Rubric — i-Module Challenge*

Markah Akhir = 70% Skor Panel Juri Profesional + 30% Skor Undian Awam/Dalam Talian.

EN: Final score = 70% Professional Jury Score + 30% Public/Online Vote Score.

Nama Peserta / Participant Name : _____

Sekolah / School : _____

Kategori / Category : _____

Wakil Negeri / State Representative : _____

Kriteria / Criteria	0	1	2	3	4	5	M
Penjajaran Kurikulum / Curriculum Alignment	Tiada	Lemah	Sebahagian	Memuaskan	Baik	Cemerlang	
Kualiti Kandungan / Content Quality	Tiada	Lemah	Asas	Memuaskan	Baik	Cemerlang	
Reka Bentuk Pembelajaran / Learning Design	Tiada	Lemah	Sederhana	Memuaskan	Baik	Cemerlang	
Penilaian Formatif / Formative Assessment	Tiada	Lemah	Asas	Memuaskan	Baik	Cemerlang	
Multimedia & Interaktiviti / Multimedia & Interactivity	Tiada	Lemah	Sederhana	Memuaskan	Baik	Cemerlang	
Pembentangan (Pitch) / Presentation (Pitch)	Tiada	Tidak jelas	Sederhana	Jelas	Sangat jelas	Profesional & meyakinkan	
Inovasi Pedagogi / Pedagogical Innovation	Tiada	Sangat lemah	Lemah	Sederhana	Baik	Cemerlang & asli	
Impak & Maklum Balas Komuniti / Impact & Community Feedback	Tiada	Sangat lemah	Lemah	Sederhana	Baik	Cemerlang & terbukti	

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 – 26/8/2026	Dalam talian / Online
Sesi Taklimat / Briefing Session	8 – 12/6/2026	Dalam talian / Online
Peringkat Saringan (Sesi Bermasa)/ Screening Level (Time-based)	8/7/2026 – 26/8/2026	Dalam talian, bermasa / Online, time-based
Penilaian Komuniti/ Community Evaluation	27/8/2026 – 27/9/2026	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 online

“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 —