



Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2019

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (RISTEKDIKTI) mengadakan kegiatan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) tahun 2019. Kegiatan ini diadakan guna mendorong Education 4.0, Sustainable Development Goals (SDGs), dan Penghormatan Gender Dalam kehidupan perguruan tinggi di Indonesia.

LIDM meliputi 4 divisi perlombaan :

Divisi I : Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

Divisi II : Kreasi Materi Pendidikan

Divisi III : Kreasi Video dengan tema SDGs

Divisi IV : Poster Instagram dengan tema penghormatan Gender

1. Jadwal Pelaksanaan Lomba :

No	Jadwal	Divisi I dan II
1	23 - 30 Juni 2019	Pengumuman Informasi Lomba
2	30 Juni - 21 Agustus 2019	Pendaftaran
3	23 - 24 Agustus 2019	Penilaian Tahap I (Penilaian Karya)
4	27 Agustus 2019	Pengumuman Lolos Tahap I
5	21 -22 September 2019	Penilaian Tahap II
6	24 September 2019	Pengumuman Finalis
7	4-6 Oktober 2019	Babak Final

***) Divisi III dan Divisi IV, keseluruhan lomba dan penilaian bersifat daring, maka pada babak final hanya untuk menghadirkan para juara.**

2. Pendaftaran Peserta

1.Registrasi Kepesertaan :

- a. Registrasi Perguruan Tinggi Peserta
- b. Registrasi Tim Peserta/Karya
- c. Pengantar Perguruan Tinggi
- d. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain. (Diketahui Pimpinan Fakultas Bidang Kemahasiswaan).

2. Registrasi Babak Final :

- a. Registrasi Tim Finalis (Mahasiswa)
- b. Registrasi kehadiran pembina dan pemimpin Perguruan Tinggi di Babak Final.

3. Persyaratan Umum Peserta

1. Persyaratan peserta :

- a. Perguruan tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman PDDIKTI.
- b. Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PDDIKTI.
- c. Peserta adalah mahasiswa Program D3 (Maksimal sem 6) atau D4/S1 (Maksimal Sem 8) pada Babak Final LIDM berlangsung.

2. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai buku panduan edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.

3. Untuk lomba berbasis karya kreasi, karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.

4. Presentasi karya inovasi pada babak final dimungkinkan terbuka.

untuk informasi lebih lanjut dapat dilihat pada :

<https://belmawa.ristekdikti.go.id>

jika ada yang ingin ditanyakan silahkan hub IT support Fakultas Psikologi