



**UPM**  
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA  
BERILMU BERBAKTI

**Universiti  
Putra  
Malaysia**



# HADIAH MENCIPTA TEMA 2023/2024

**PENERAJU : PERPUSTAKAAN SULTAN ABDUL SAMAD**

**DIBENTANGKAN PADA : 26 JULAI 2023**



### **1. Menghargai Kepelbagaian dan Perspektif:**

Memberi penghargaan dan pengiktirafan secara formal kepada pekerja Universiti Putra Malaysia (UPM) terhadap kepelbagaian idea dan perspektif dalam mencipta tema yang menarik dan unik.

### **2. Mendorong Kreativiti dan Inovasi**

Memupuk pemikiran Kreatif. Mendorong pekerja untuk mengembangkan pemikiran, membangkitkan imaginasi dan berupaya menghasilkan idea-idea baru yang kreatif serta penyelesaian yang inovatif.

### **3. Membudayakan Inovasi**

Menggalakkan persaingan yang sihat diantara pekerja , di mana pekerja merasa didorong untuk berkongsi idea-idea, bekerjasama, dan mencuba pendekatan baru.



## **SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN HADIAH MENCINTA TEMA**

**01**

**Penyertaan adalah secara individu dan terbuka kepada semua pekerja UPM. Setiap individu boleh menghantar maksimum 3 penyertaan, tetapi hanya 1 penyertaan sahaja akan dipilih untuk memenangi hadiah utama.**

**02**

**Penyertaan perlu menggunakan Borang Penyertaan Pertandingan Hadih Mencipta Tema HKIP 2023/2024 secara atas talian. Gunakan emel UPM. (1 Borang untuk 1 penyertaan).**

**03**

**Tema mestilah dalam BAHASA MELAYU dan tidak melebihi lima (5) patah perkataan. Tema yang dicipta merupakan karya ASLI dan tidak mempunyai unsur plagiat atau duplikasi dari mana-mana sumber.**



# SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN

## HADIAH MENCINTA TEMA

04

Penyertaan WAJIB disertakan dengan penerangan yang jelas dan tepat. Penerangan juga tidak boleh terlalu ringkas. (melebihi 40 patah perkataan dan tidak melebihi 50 patah perkataan).

05

Setiap tema yang dihantar hendaklah menekankan budaya kreatif dan inovatif. Tema yang dikaryakan juga TIDAK boleh menyentuh isu-isu yang sensitif/ agama/ bangsa/ politik.



[UniPutraMalaysia](#)

[@uputramalaysia](#)

[uniputramalaysia](#)

[Putra TV](#)

[uniputramalaysia](#)

# KAEDAH PEMILIHAN PEMENANG HADIAH MENCipta Tema

Bagi memastikan ketelusan dalam pemilihan pemenang Hadiah Mencipta Tema, semua butiran peserta seperti Nama, Nombor Staf, PTJ, alamat emel, dan lain-lain yang berkaitan tidak dipaparkan semasa penilaian dibuat. Setiap penyertaan diberikan nombor penyertaan. Hanya maklumat nombor penyertaan, tema dan penjelasan sahaja yang dicetak/ dipaparkan untuk penilaian panel.

## Saringan 1

Mengeluarkan penyertaan yang tidak menepati syarat-syarat utama pertandingan yang telah ditetapkan.

## Saringan 2

Mengeluarkan tema yang mempunyai unsur plagiat atau duplikasi dari mana-mana sumber. Sistem yang digunakan untuk menyemak adalah sistem Turnitin dan juga pencarian melalui Google.



# KAEDAH PEMILIHAN PEMENANG

## HADIAH MENCINTA TEMA

### Penilaian 1

Contoh : Tema akan dibahagikan kepada 5 panel. Panel akan memilih secara individu 5 tema terbaik.

Setelah melalui proses saringan, kesemua penyertaan dinilai oleh para penilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Tema dibahagikan kepada setiap panel bagi memudahkan dan mempercepatkan proses pemilihan pemenang.

### Penilaian 2

25 tema terpilih akan dinilai sekali lagi oleh kesemua panel. 10 tema terbaik dan menjadi pilihan juri akan dipilih.

### Penilaian 3

3 tema terbaik akan dipilih dan pemenang akan dimaklumkan secara rasmi oleh Sekretariat pertandingan.



# KRITERIA PENILAIAN DAN SKEMA PEMARKAHAN

## HADIAH MENCINTA TEMA

KRITERIA	PENJELASAN	MARKAH	WAJARAN
Bahasa	<b>Padat, tepat, jelas, menepati maksud tema</b>	5	30%
Mesej	<b>Menepati objektif HKIP yang menekankan budaya kreatif dan inovatif</b>	5	30%
Impak tema	<b>Menonjolkan impak positif yang berterusan kepada perkhidmatan yang berkualiti dan memberi inspirasi kepada staf</b>	5	20%
Rasional / penjelasan tema	<b>Huraian hendaklah bersesuaian dan selari dengan tema yang dicadangkan. Huraian juga ringkas, tepat dan jelas.</b>	5	20%
<b>JUMLAH MARKAH</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>



# KRITERIA PENILAIAN DAN SKEMA PEMARKAHAN

## HADIAH MENCINTA TEMA

Kriteria	Penjelasan	Markah					Wajaran (%)
		1	2	3	4	5	
Bahasa	Padat, tepat, jelas, menepati maksud tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosa kata tidak tepat dan tidak jelas</li> <li>- Perkataan tidak membawa makna.</li> <li>- Keseluruhan bahasa tidak memuaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosa kata kurang tepat dan jelas</li> <li>- Perkataan kurang membawa makna.</li> <li>- Keseluruhan bahasa kurang memuaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosa kata padat, tepat dan jelas</li> <li>- Perkataan membawa makna.</li> <li>- Keseluruhan bahasa memuaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosa kata padat, tepat dan jelas</li> <li>- Perkataan membawa makna.</li> <li>- Keseluruhan bahasa baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosa kata amat padat, amat tepat dan amat jelas</li> <li>- Perkataan membawa makna.</li> <li>- Keseluruhan bahasa sangat mantap</li> </ul>	30
Mesej	Menepati objektif HKIP yang menekankan budaya kreatif dan inovatif	Mesej tidak menekankan budaya kreatif dan inovatif	Mesej kurang menekankan budaya kreatif dan inovatif	Mesej menekankan budaya kreatif dan inovatif	Mesej jelas menekankan budaya kreatif dan inovatif	Mesej sangat jelas menekankan budaya kreatif dan inovatif	30
Impak tema	Menonjolkan impak positif yang berterusan kepada perkhidmatan yang berkualiti dan memberi inspirasi kepada staf	Tema tidak menonjolkan impak positif dan tidak memberi inspirasi kepada staf	Tema kurang menonjolkan impak positif dan kurang memberi inspirasi kepada staf	Tema agak menonjolkan impak positif dan agak memberi inspirasi kepada staf	Tema menonjolkan impak positif dan memberi inspirasi kepada staf	Tema sangat menonjolkan impak positif dan sangat memberi inspirasi kepada staf	20



# KRITERIA PENILAIAN DAN SKEMA PEMARKAHAN

## HADIAH MENCINTA TEMA

Kriteria	Penjelasan	Markah					Wajaran (%)
		1	2	3	4	5	
Rasional / penjelasan tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Huraian hendaklah bersetujuan dan selari dengan temayang dicadangkan.</li> <li>Huraian ringkas, tepat dan jelas.</li> </ul>	Huraian tidak selari dengan tema  Huraian tidak jelas	Huraian kurang selari dengan tema  Huraian kurang jelas	Huraian selari dengan tema  Huraian jelas	Huraian sesuai dan selari dengan tema  Huraian jelas dan tepat	Huraian sangat sesuai dan selari dengan tema  Huraian sangat jelas dan tepat	20

Kaedah Pengiraan:

Kriteria	Markah (Markah penuh = 5)	Wajaran (%)	Pengiraan
Bahasa	4	30	$4/5 \times 30\% = 24$
Mesej	5	30	$5/5 \times 30\% = 30$
Impak tema	3	20	$3/5 \times 20\% = 12$
Rasional / penjelasan tema	4	20	$4/5 \times 20\% = 16$
		Jumlah markah	82



**NILAI HADIAH UNTUK PEMENANG  
HADIAH MENCIPTA TEMA**

<b>HADIAH 3 PEMENANG TERBAIK MENCIPTA TEMA</b>	<b>NILAI HADIAH</b>
<b>PEMENANG PERTAMA HADIAH MENCIPTA TEMA</b>	<b>RM300</b>
<b>SAGUHATI PERTAMA</b>	<b>RM100</b>
<b>SAGUHATI KEDUA</b>	<b>RM100</b>
<b>JUMLAH NILAI HADIAH PEMENANG 2023/2024</b>	<b>RM500</b>

**Semua peserta akan menerima sijil penyertaan.**

**Hadiah untuk pemenang akan disampaikan pada Hari Kualiti dan Inovasi  
Perkhidmatan (HKIP) UPM**



**TEMPOH PERTANDINGAN**  
**HADIAH MENCINTA TEMA**

**TEMPOH**

**60  
HARI**

**MULA**

**19  
FEB  
2024**

**TAMAT**

**19  
APRIL  
2024**

**Setiap penyertaan adalah menggunakan borang penyertaan secara atas talian:**

**<http://surl.li/jjnos>**



**f** UniPutraMalaysia

**t** @uputramalaysia

**i** uniputramalaysia

**yt** Putra TV

**d** uniputramalaysia

**PEGAWAI UNTUK DIHUBUNGI  
HADIAH MENCipta Tema**

**Sekretariat Hadiah Mencipta Tema 2023/2024  
Perpustakaan Sultan Abdul Samad  
43400 UPM Serdang Selangor**

**Telefon : 03 9769 8603**

**Email : [morni@upm.edu.my](mailto:morni@upm.edu.my),**

**Telefon : 03 9769 8615**

**Email : [aznizultina@upm.edu.my](mailto:aznizultina@upm.edu.my)**



[f](#) UniPutraMalaysia

[t](#) @uputramalaysia

[i](#) uniputramalaysia

[y](#) Putra TV

[d](#) uniputramalaysia



# Terima Kasih

[f UniPutraMalaysia](#) [@uputramalaysia](#) [uniputramalaysia](#) [Putra TV](#) [uniputramalaysia](#)

PERTANIAN • INOVASI • KEHIDUPAN  
BERILMU BERBAKTI  
WITH KNOWLEDGE WE SERVE