

4 PELAJAR FSKTM RAIH RM10,000 JUARA INOVASI CARLO RINO

Oleh: Nurul Ezzaty Mohd Azhari

Foto: Saleha Haron



SERDANG, 31 Julai – Empat pelajar tahun empat Bachelo Komputer Sains (Sistem Komputer) dengan Kepujian, Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat (FSKTM), Universiti Putra Malaysia (UPM) telah berjaya menjuarai Pertandingan Inovasi Carlo Rino – UPM UI/UX 2024, hari ini.

Pasukan yang dianggotai oleh Aiman Humaira Azrul Rozaiman, Lau Pei Tong, Sashmikka K Nagasundram, dan Chan Meng Hui ini telah membawa pulang hadiah utama bernilai RM10,000.

Ketua pasukan, Lau Pei Tong, meluahkan rasa gembira dan tidak menyangka kumpulannya akan dinobatkan sebagai juara.



“Saya sangat bersyukur dan gembira kerana saya tidak meletakkan apa-apa harapan untuk menang memandangkan terdapat 20 kumpulan yang akan bersaing di peringkat akhir jadi saingan sememangnya sangat sengit.

“Ini adalah satu pengalaman yang sangat manis sebelum kami mengakhiri empat tahun pengajian di sini yang baru sahaja memulakan latihan praktikal,” katanya.

Tambahnya lagi, kemenangan ini merupakan motivasi besar bagi mereka untuk terus mencipta lebih banyak rekaan inovatif dan ciptaan inovasi bersama.

Sementara itu, dekannya, Dato' Profesor Dr. Shamala K. Subramaniam turut melahirkan rasa bangga terhadap pencapaian para pelajarnya yang mampu bersaing dengan para peserta dari universiti dalam dan luar negara.



“Pertandingan ini bertujuan untuk menginspirasi reka bentuk UI/UX yang inovatif yang meningkatkan interaksi dan pengalaman pengguna.

“Pertandingan ini bukan sahaja menonjolkan bakat dalam komuniti reka bentuk tetapi juga menggalakkan pembangunan penyelesaian inovatif yang boleh menetapkan piawaian baru dalam industri fesyen dan reka bentuk. Kami sangat berbesar hati untuk terus bekerjasama dengan Carlo Rino,” katanya.

Pertandingan ini secara tidak langsung mendukung matlamat 1 Pelan Strategik UPM 2021-2025, melahirkan watak graduan berdaya tahan mendepani cabaran mendatang.

Pengurus Kanan Komunikasi Pemasaran, Carlo Rino Malaysia, Susan Lee berkata platform ini mengasah minda golongan muda dalam menghasilkan idea dengan kreatif untuk membangunkan sesuatu aplikasi atau laman web yang berfungsi kepada pengguna dan memastikan ia mudah digunakan, menarik, dan estetik.



Selain kejayaan pasukan UPM, pertandingan ini turut menyaksikan penyertaan hebat dari pelbagai negara, dengan 298 peserta membentuk 91 pasukan dari enam negara yang berbeza.

Hadiah kedua bernilai RM5,000 dimenangi oleh pasukan dari negara India, sementara tempat ketiga yang membawa pulang RM3,000 dimenangi oleh pasukan dari Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) dan tempat keempat juga dari pasukan UPM yang menerima hadiah RM1,000. -UPM