



NXplorers Indonesia Challenge!

Informasi Kompetisi Shell NXplorers



Shell
NXplorers

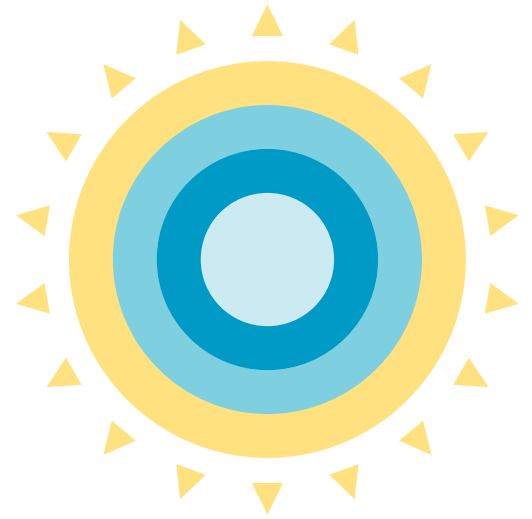
daftar isi :

TENTANG KOMPETISI

- p. 4 Tujuan dan Harapan
- p. 6 Ketentuan Topik dan Ide Kompetisi
- p. 9 Siapa Yang Dapat Berpartisipasi Dalam Kompetisi

KETENTUAN KOMPETISI

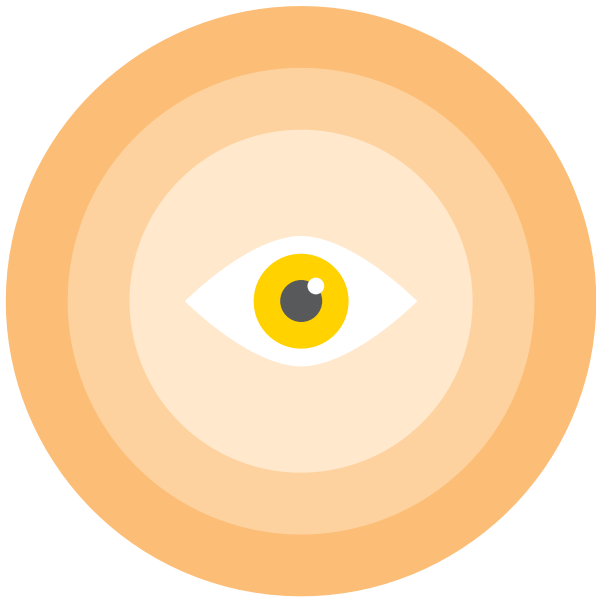
- p. 11 Linimasa Kompetisi
- p. 14 Kriteria Penjurian
- p. 15 Hadiah dan Penghargaan



TENTANG KOMPETISI SHELL NXplorers

Kompetisi Shell NXplorers. Kompetisi ini merupakan kegiatan lanjutan dari pelatihan Shell NXplorers yang telah dilaksanakan di pertengahan tahun 2021. Kompetisi ide dan solusi kreatif yang diharapkan merupakan bentuk output nyata dari pembelajaran dan pelatihan bagi tim peserta dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan di sekitar kita yang berhubungan dengan **pangan, air & energi**, dan kemudian mencari solusi dengan menggunakan proses dan metode design thinking NXplorers, NXthinking dan NXplorers Tools (alat bantu).

Dalam usulan atau proposal setiap tim diminta menentukan permasalahan, menelaah, mencari penyebab, membuat skenario, mengusulkan ide solusi yang tepat bagi berbagai permasalahan tersebut. Solusi dan ide yang diharapkan adalah gagasan yang mempunyai potensi membawa dampak positif, luas, berkelanjutan dan dapat diterapkan di berbagai tempat (direplikakan).



Tujuan Dan Harapan Kompetisi

Di tahun 2045 nanti, Pemerintah Indonesia mewacanakan untuk merealisasikan **Generasi Emas Indonesia**. Indonesia ingin menjadi negara maju dan menjadi salah satu dari 5 kekuatan ekonomi dunia. Salah satu indikatornya adalah kualitas manusia yang unggul serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi*. Untuk mewujudkan rencana Pemerintah tersebut, Shell Indonesia berkontribusi melalui program Shell NXplorers untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia generasi muda Indonesia.

Shell NXplorers merupakan program pendidikan yang memperkenalkan keterampilan berpikir dengan terstruktur, solutif dan kreatif agar generasi muda mampu menjawab tantangan dan menciptakan perubahan berkelanjutan. Karena itu, diperlukan generasi muda yang siap menjadi bagian dari solusi dalam menghadapi berbagai permasalahan lokal maupun global, baik di masa sekarang dan masa datang.

* https://www.bappenas.go.id/files/Visi%20Indonesia%202045/Ringkasan%20Eksekutif%20Visi%20Indonesia%202045_Final.pdf

PBB telah menetapkan Sustainable Development Goals (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan sebagai rencana aksi global yang ditargetkan untuk dicapai pada tahun 2030, dimana 17 tujuan dan 169 target telah disepakati guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan. Dalam program Shell NXplorers, generasi muda diperkenalkan dengan berbagai masalah yang terkait dengan 17 tujuan SDGs tersebut dan diajak untuk berkolaborasi mengidentifikasi masalah dan mencari solusi atas masalah-masalah di sekitarnya. Mereka diajak untuk memikirkan masa depan mulai dari lingkaran terkecil yaitu keluarga, komunitas atau lingkungan sekitar mereka tinggal—termasuk sekolah atau universitas tempat mereka belajar, sampai ke tingkat negara dan bangsa bahkan ke ranah global/dunia. Setiap peserta pelatihan akan memahami bahwa permasalahan sekecil apapun di dunia ini akan berkaitan/berhubungan dengan seluruh dunia, baik alam dan isinya serta manusia.

Oleh karena itu, kegiatan kompetisi NXplorers Indonesia Challenge ini digelar untuk memberi inspirasi, memberi ruang/wadah dan dukungan bagi mereka yang tergerak untuk mulai mencoba membangun ide dan solusi kreatif bagi permasalahan yang hadir di lingkungan sekitarnya. Dengan harapan, melalui proses perjalanan peserta menghasilkan ide dan solusi akan membangun rasa percaya diri, keberdayaan dan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan. Disamping akan mengasah keterampilan hidup saat mereka berkolaborasi dengan teman-temannya dalam berdiskusi, bertukar pendapat, beradaptasi dengan perilaku dan karakter temannya, menetapkan disiplin-disiplin dan kesepakatan bersama serta banyak lagi hal yang akan membentuk dan mengasah peningkatan kapasitas peserta yang substantial.

Ketentuan Topik dan Ide Kompetisi.

Sesuai dengan fokus program pelatihan Shell NXplorers, maka tema yang diaplikasikan adalah **Pangan/Makanan, Air & Energi**. Peserta pelatihan Shell NXplorers menyadari bahwa ketiga fokus area ini merupakan hal yang paling banyak mempunyai keterkaitan/hubungan dan dampak yang besar terhadap area permasalahan lain yang telah ditetapkan oleh PBB dalam SDGs.

Oleh karena itu, dengan memfokuskan untuk membuat solusi dalam area Pangan/Makanan, Air & Energi, diharapkan akan memberi dampak positif yang berkelanjutan pula terhadap permasalahan lainnya. Berikut adalah permasalahan yang mungkin dapat diangkat sebagai ide & solusi kompetisi. Topik-topik di dalam Pangan/Makanan, Air dan Energi tidak terbatas pada contoh-contoh di bawah ini. Topik yang nantinya dikembangkan menjadi ide dan solusi dapat berupa topik lainnya (yang tidak disebutkan dalam daftar ini), selama masih relevan/berhubungan dengan area Pangan/Makanan, Air dan Energi.



PANGAN/MAKANAN

Apa saja yg termasuk ke dalam tema Pangan/Makanan?

- pengelolaan limbah makanan
- penghasilan pangan/makanan
- ketahanan pangan
- distribusi produk pangan/makanan
- pengawetan makanan
- rantai suplai
- penanganan masalah gizi
- makanan pengganti (food substitute)
- pengelolaan makanan yang hampir kadaluwarsa
- produksi makanan sehat
- konversi limbah makanan menjadi energi, atau ide solusi lainnya yang relevan dengan masalah makanan/pangan, baik di Indonesia maupun di dunia.

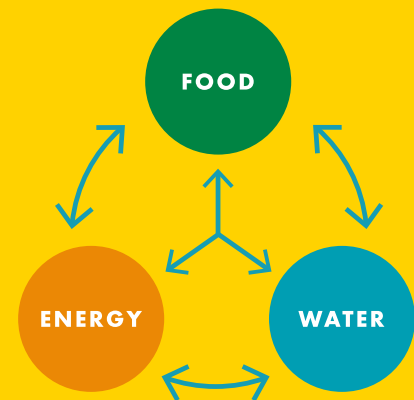


AIR

Apa saja yg termasuk ke dalam tema Air?

- akses ke air bersih & layak minum
- pencemaran air
- penghematan penggunaan air
- konservasi air
- sanitasi air
- akses kredit mikro untuk peningkatan kualitas sanitasi
- penyediaan akses air di daerah bencana
- pasokan air untuk perkebunan atau ide solusi lainnya yang relevan dengan masalah air, baik di Indonesia maupun di dunia.

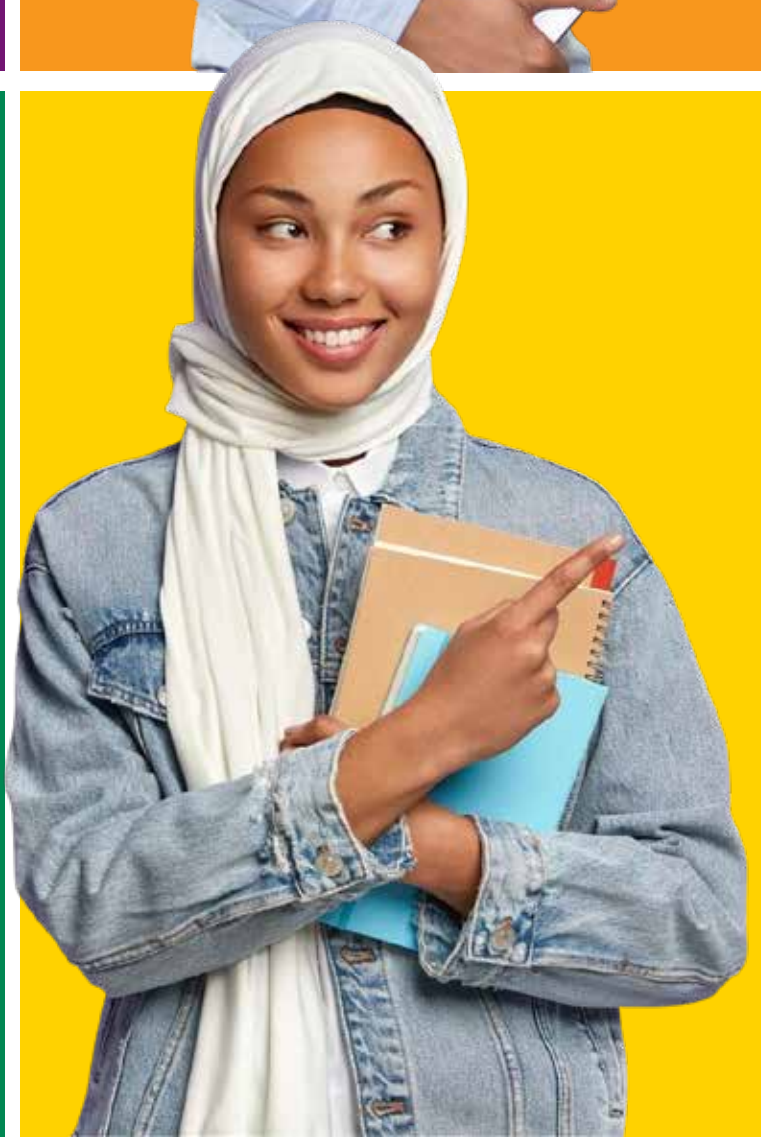
Makanan, Air dan Energi

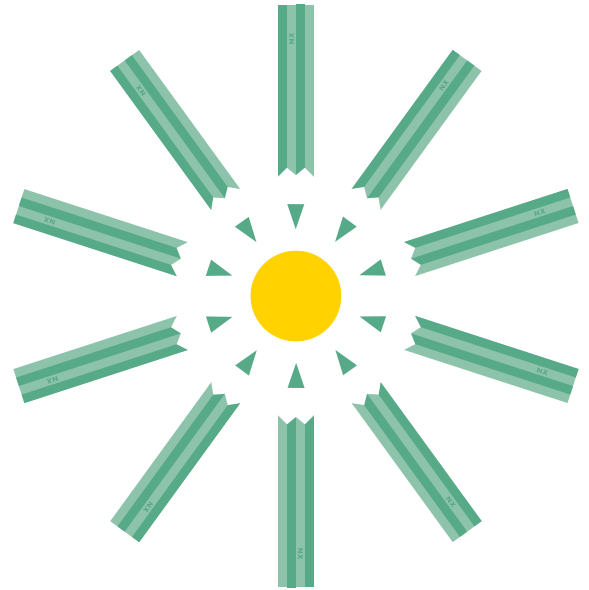


ENERGI

Apa saja yg termasuk ke dalam tema Energi?

- akses energi yang terjangkau (termasuk akses listrik, gas/biogas, panas bumi)
- penghematan energi termasuk efisiensi energi
- pengembangan energi alternatif
- konservasi energi
- pemanfaatan limbah menjadi energi
- pemanfaatan energi terbarukan untuk menghasilkan energi (angin, air, sinar matahari, arus laut, dsb)





Siapa yang bisa mengikuti kompetisi ini?

Kompetisi NXplorers Indonesia Challenge merupakan kegiatan yang khusus ditujukan bagi seluruh tim peserta yang telah mengikuti pelatihan Shell NXplorers, baik dari tingkatan SMA/SMK maupun Universitas. Tim peserta pelatihan diharapkan mengikuti kegiatan kompetisi ini sebagai kegiatan lanjutan pelatihan.

Daftarkan tim sekolah/universitas untuk mengikuti kompetisi ini melalui tautan di bawah ini.

Pendaftaran dibuka pada tanggal
8 Februari -10 Maret 2022.

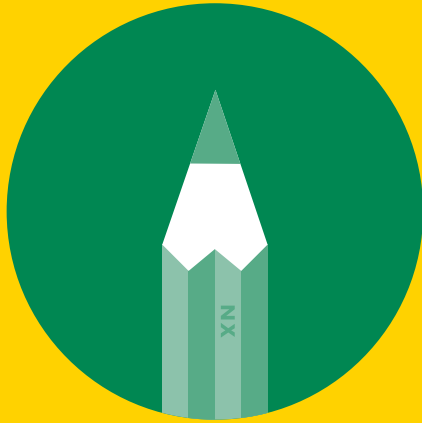
Isi formulir yang dapat diakses pada tautan

<http://bit.ly/nxplorersindonesiachallenge>

PENTING: Tim yang tidak melengkapi data dan dokumen akan dianggap gugur



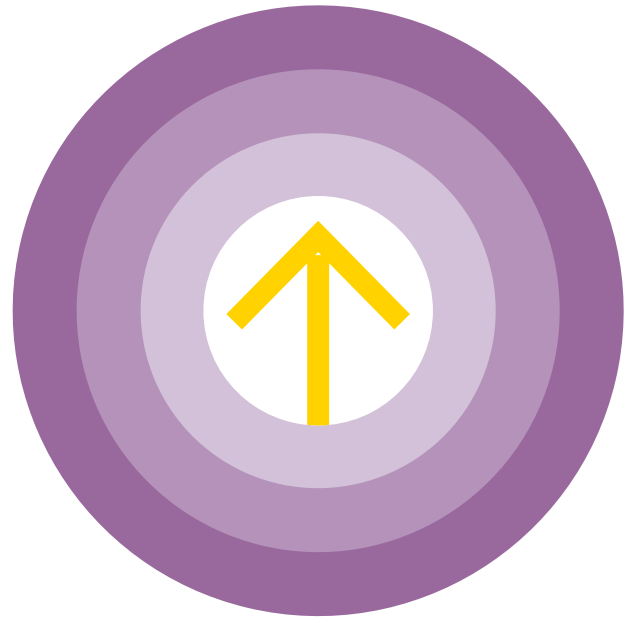
EXPLORE



CREATE



CHANGE



KETENTUAN KOMPETISI

Linimasa Kompetisi

8 Februari 2022

Pengumuman tentang NXplorers Indonesia Challenge dalam bentuk email Newsletter yang dikirimkan ke alamat e-mail peserta

8 Februari - 10 Maret 2022

Pendaftaran & Penyerahan dokumen keikutsertaan kompetisi melalui tautan yang terdapat dalam e-mail Newsletter.

Dokumen yang diserahkan berupa:

- 1) Action Plan
- 2) Proposal ide & solusi bentuk file PowerPoint/Pdf yang terdiri dari maksimal 20 slides, termasuk cover slide, keterangan tentang tim (nama anggota dan kelas/jurusan yang dapat dilengkapi dengan foto, infografik, diagram, bagan (chart) atau materi visual lainnya yang dapat mendukung informasi yang efektif.

*Catatan: Pastikan isi/konten proposal menjelaskan bagian metode **NXplorers, NXthinking dan NXplorers Tools** apa yang digunakan dalam proses memformulasikan permasalahan, hingga menghasilkan ide dan solusi.*

10 -15 Maret 2022

Penyaringan Tim Peserta Tahap Pertama

16 Maret 2022

Pengumuman hasil Seleksi Tahap Pertama diinformasikan ke seluruh tim peserta melalui alamat e-mail peserta.

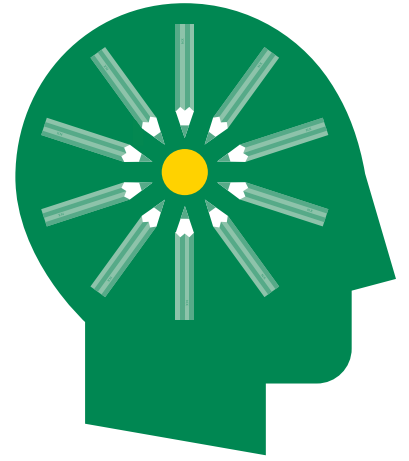
Tim-tim yang terpilih sebagai Semifinalis akan melanjutkan ke tahap berikutnya (Semifinal) dan diminta untuk membuat video presentasi berdurasi maksimal 5 menit yang menjelaskan:

1. Perkenalan anggota tim, asal sekolah/universitas dan tema yang dipilih (Pangan/Makanan, Air atau Energi),
 2. Identifikasi masalah,
 3. Solusi yang diajukan,
 4. Metode NXplorers, NXthinking dan NXplorers Tools apa yang digunakan dalam proses memformulasikan permasalahan, hingga menghasilkan ide dan solusi tersebut, dan
 5. Penutupan (bila diperlukan)
-

16 - 25 Maret 2022

Tim Semifinalis menyiapkan video presentasi berdurasi 5 menit dengan panduan seperti pada point di atas. Tim Semifinalis akan menerima informasi jadwal presentasi melalui alamat e-mail peserta. Tim Semifinalis diharapkan mengecek akun e-mail secara rutin untuk memastikan tim menerima informasi perkembangan kompetisi.

“Kita tidak dapat menyelesaikan masalah kita dengan cara berpikir yang sama ketika kita menciptakan masalah tersebut”



26-27 Maret 2022

Presentasi Tim Semifinalis

Tim Semifinalis mempresentasikan video berdurasi 5 menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab berdurasi 7 menit antara tim dengan tim juri.

28 Maret 2022

Pengumuman hasil Seleksi Tahap Semifinal diinformasikan ke seluruh tim peserta melalui alamat e-mail peserta.

28 Maret - 10 April 2022

10 tim yang terpilih sebagai tim Finalis akan melanjutkan ke tahap berikutnya (Final) dan diminta untuk mempresentasikan ide & solusinya kepada tim juri, dalam bentuk video berdurasi maksimal 5 menit. Finalis dapat:

1. Mengirimkan kembali video yang sudah dibuat untuk tahap Semifinal, ATAU
 2. Membuat video baru, ATAU
 3. Merevisi/mengubah sebagian isi/konten video awal
-

12 April 2022

Pitching Day; 10 tim Finalis masing-masing mendapat waktu 15 menit untuk mempresentasikan ide & solusi dalam bentuk video (berdurasi 5 menit) dan 10 menit sesi tanya-jawab dengan tim juri.

14 April 2022

Pengumuman pemenang kompetisi NXplorers Indonesia Challenge akan dilakukan dalam kegiatan webinar Shell NXplorers. Seluruh tim peserta mulai dari tahap pertama hingga tahap final akan menerima informasi panduan untuk bergabung dengan webinar tersebut, melalui akun e-mail tim peserta.

Kriteria Penjurian

Penilaian terhadap tim peserta adalah berdasarkan kriteria-kriteria di bawah ini, yaitu:

Ide & Orisinalitas;

kualitas ide dan solusi yang diajukan

Kepraktisan untuk penerapan

ide dan solusi; ide dan solusi mudah diterapkan di berbagai situasi dan kondisi.

Dampak dan skalabilitas;

ide dan solusi memberi manfaat dan dapat ditingkatkan skalanya.

Penggunaan NXthinking dan perangkat (tools) NXplorers;

penggunaan dan penerapan NXthinking dan perangkat NXplorers dalam proses identifikasi masalah dan pengajuan ide & solusi.

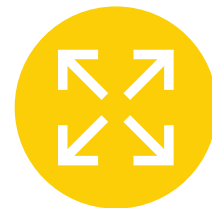
Presentasi dan sesi Tanya-Jawab;

kemampuan menyampaikan/menjelaskan ide dan solusi dengan sistematis.

Penting : Keputusan akhir tim juri atas pemenang kompetisi tidak dapat diganggu gugat.

Hadiah & Penghargaan

Tim peserta yang keluar sebagai juara dan finalis akan mendapatkan sertifikat untuk masing-masing anggota tim dan untuk institusi pendidikan (sekolah/universitas) yang diwakili oleh tim.



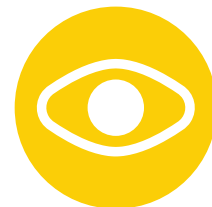
Pembagian Kategori Pemenang:

- Penghargaan untuk kategori peserta SMA/SMK:
 - 1 tim juara 1 (Winner),
 - 1 tim juara 2 (Runner-up) dan
 - 3 tim finalis.
- Penghargaan untuk kategori peserta Universitas:
 - 1 tim juara 1 (Winner),
 - 1 tim juara 2 (Runner-up) dan
 - 3 tim finalis.



Penghargaan untuk kategori tim peserta SMA/SMK dan universitas:

- 1 tim juara 1 (Winner) mendapatkan perangkat gadget dan e-voucher/uang tunai dengan total nilai 30 juta rupiah,
- 1 tim juara 2 (Runner-up) mendapatkan perangkat gadget dan e-voucher/uang tunai dengan total nilai 25 juta rupiah,
- 3 tim finalis (Runner-ups) mendapatkan e-voucher/uang tunai dengan total nilai 22,5 juta rupiah.

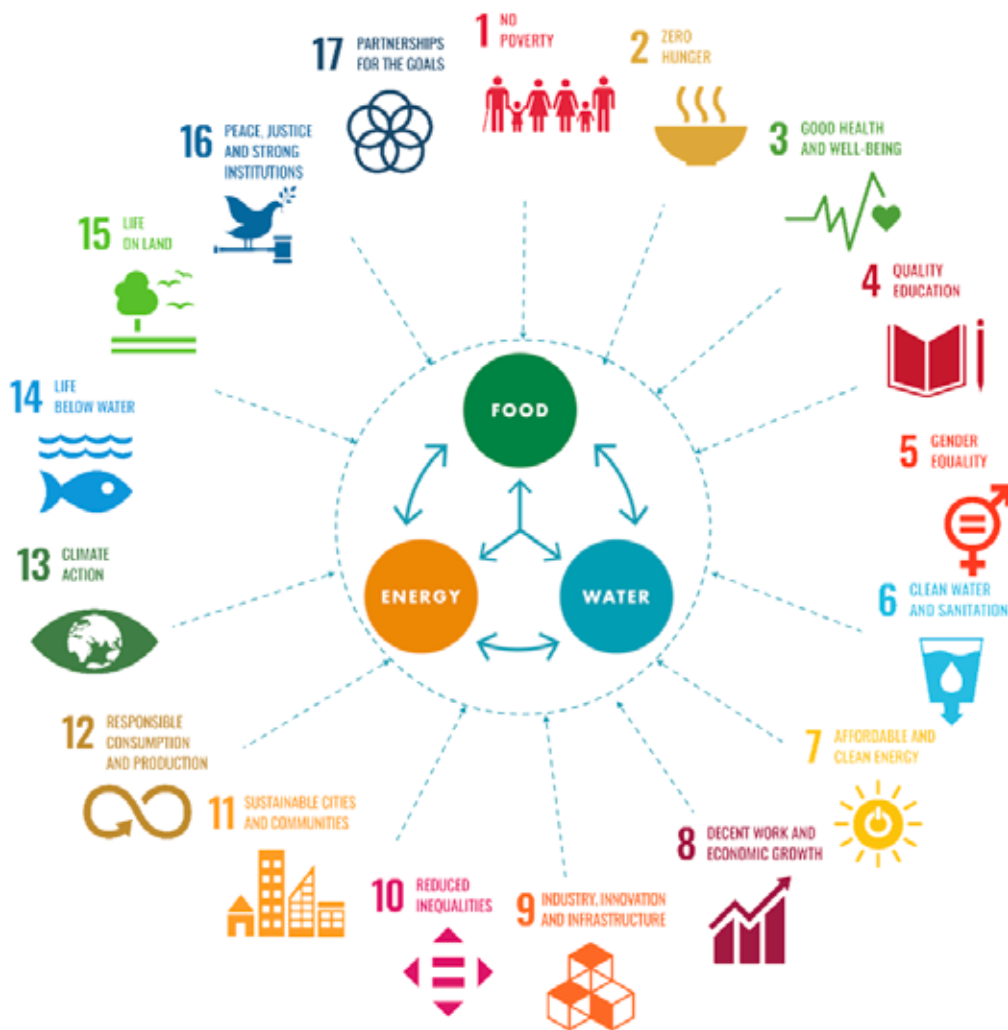


Video Favorit

Selain kompetisi yang mempertandingkan ide dan solusi, NXplorers Indonesia Challenge juga mengajak tim peserta untuk berkompetisi dalam kategori video favorit, dengan ketentuan sebagai berikut:



1. Tim yang dapat berpartisipasi dalam kategori video favorit adalah tim yang masuk ke tahap Semifinal. Kategori video favorit ini **bersifat opsional** (tidak wajib).
 2. Video yang diikutsertakan adalah video karya tim peserta yang dipresentasikan dalam tahap Semifinal tanpa editing/ perubahan, berdurasi maksimal 5 menit. Video diunggah melalui akun Instagram (IG-Tv); dapat diunggah melalui akun salah satu anggota tim (dengan persetujuan anggota tim lainnya) atau akun tim (bila ada). Pastikan akun Instagram tidak dalam pengaturan "Private".
 3. Video yang diunggah harus menyertakan caption; caption tidak diperkenankan mengandung unsur SARAP (suku, agama, ras, antargolongan dan politik), kalimat yang mengandung unsur ketidakpantasan, kebencian ataupun hal-hal lainnya yang bersifat/berkonotasi negatif. Bila caption mengandung unsur-unsur di atas, Panitia berhak untuk meminta tim peserta membatalkan/ menghapus unggahan video tersebut.
 4. Dalam unggahan video, tim peserta diwajibkan menyertakan hashtags di bawah ini: #makethefuture #shellNXplorers #nxthinking #shelluntukindonesia #designthinking #foodwaterenergy
 5. Pemenang video favorit adalah 2 tim peserta yang video karyanya meraih jumlah likes terbanyak diantara tanggal 28 Maret - 10 April 2022 pukul 23.59 WIB.
- Penghargaan untuk kategori video favorit yang terdiri dari 1 tim peserta SMA/SMK dan 1 tim peserta universitas.
 - 2 tim pemenang video favorit mendapatkan e-voucher/uang tunai dengan total nilai 10 juta rupiah.



**“SELAMAT BERKARYA
DO YOUR BEST BECAUSE
THAT’S WHAT IT TAKES TO
GET TO WHERE YOU WANT.”**



Shell
NXplorers

Untuk informasi lebih lanjut silahkan hubungi :

Email | nxplorers-indonesia@shell.com

WA | 0813 2208 5088

#makethefuture
#shellNXplorers
#nxthinking
#shelluntukindonesia
#designthinking
#foodwaterenergy