

**PERTANDINGAN MENCIPTA LOGO DAN LAGU
TUNAS PERMATA, FAKULTI PENDIDIKAN, UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA**

Bahagian Pengurusan Tunas Permata, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia akan menganjurkan satu pertandingan mencipta logo dan lagu di Tunas Permata. Semua warga kerja Universiti Kebangsaan Malaysia adalah dipelawa untuk menyertai pertandingan ini.

OBJEKTIF PERTANDINGAN

1. Mewujudkan logo dan lagu rasmi Tunas Permata UKM
2. Meningkatkan imej Tunas Permata UKM
3. Memberi peluang kepada semua warga UKM untuk menonjolkan tahap kreativiti dalam mencipta logo dan Lagu di Tunas Permata

VISI, MISI DAN OBJEKTIF

Visi

Menjadi Pusat Rujukan Dalam Bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Misi

Menyediakan Program Pendidikan Awal Kanak-Kanak Yang Memaksimumkan Perkembangan Potensi Mereka
Ke Arah Kecemerlangan

Objektif

- Memaksimumkan Perkembangan Kanak-Kanak Melalui Pendekatan Yang Menyeluruh Dan Bersepadu
- Mewujudkan Prasarana Yang Kondusif Dan Dinamik Terhadap Perkembangan Profesional Para Pendidik
- Mewujud Dan Mengaktifkan Penglibatan Ibu Bapa Dalam Perkembangan Kanak-Kanak
- Memacu Penyelidikan Yang Berkaitan Dengan Pendidikan Awal Kanak-Kanak Dan
- Mewujud dan menyuburkan perkongsian pintar dengan komuniti di persekitarannya

TEMA

Logo dan lagu Tunas Permata hendaklah memaparkan hasrat visi, misi dan objektif Tunas Permata, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

SPESIFIKASI LOGO DAN LAGU

Logo

1. Logo yang dicipta hendaklah berukuran 6 inci x 6 inci dan ditampal atau dicetak di atas kertas A4
2. Maksimum bilangan warna yang digunakan dalam reka cipta loga adalah tiga (3) warna sahaja tidak termasuk hitam dan putih
3. Tulisan boleh dimasukkan di dalam logo tetapi ia hendaklah boleh dibaca
4. Warna dan corak pada setiap logo yang dicipta mesti disertakan dengan penerangan dan rasional dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris
5. Logo boleh dicipta dengan menggunakan grafik komputer mengikut standard JPEG, GIF, BMP, PICT atau melalui lukisan tangan
6. Tandatangan serta nombor kad pengenalan hendaklah dicatat di belakang kertas A4 logo masing-masing (nama perlu dinyatakan)
7. Setiap ciptaan hendaklah dikemukakan dalam bentuk "soft copy" (CD) dan "hardcopy"

Lagu

1. Lagu perlu dibuat dalam Bahasa Malaysia berserta terjemahan dalam Bahasa Inggeris
2. Lagu perlu dicetak secara *landscape* di atas kertas A4 putih, menggunakan semua huruf besar, font Arial Black dan bersaiz 48
3. Tandatangan serta nombor kad pengenalan hendaklah dicatat di belakang kertas A4 lagu masing-masing (nama perlu dinyatakan)

Keaslian

Logo dan lagu mestilah asli dan tidak boleh mengandungi unsur yang dianggap sensitif dari segi kaum, budaya, dan agama serta sesuai digunakan oleh Tunas Permata, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

SYARAT PENYERTAAN

Terbuka kepada semua warga kerja Universiti Kebangsaan Malaysia

Semua penyertaan hendaklah sampai ke alamat berikut dan diterima sebelum atau pada jam 12.00 tengahari, 31 Oktober 2011 (Isnin):

Urus Setia
Pertandingan Mencipta Logo dan Lagu Tunas Permata
Jabatan Asas Pendidikan
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
Telefon : 03 – 8921 6240
Fax : 03 – 8925 4372
Email : norzurah@ukm.my

Syarat penyertaan

1. Penyertaan adalah percuma. Setiap peserta boleh menghantar lebih daripada satu penyertaan. Setiap penyertaan mestilah disertakan dengan borang penyertaan yang lengkap diisi dengan butiran peserta. Bukti kiriman pos adalah bukan bukti penerimaan
2. Peserta hendaklah memastikan keaslian logo dan lagu yang dicipta terpelihara. Pihak Urus Setia tidak akan bertanggungjawab sekiranya terdapat sebarang tuntutan daripada pihak ketiga ke atas hak cipta logo dan lagu tersebut
3. Setiap penyertaan logo dan lagu yang diterima tidak akan dipulangkan dan akan menjadi hak milik Tunas Permata, Fakulti Pendidikan. Selain itu, Tunas Permata, Fakulti Pendidikan mempunyai hak untuk menggunakan logo dan lagu yang diterima dan mendaftarkannya sebagai hak milik harta intelek Tunas Permata, Fakulti Pendidikan
4. Tunas Permata, Fakulti Pendidikan juga mempunyai hak untuk mengubah suai logo dan lagu yang direka cipta oleh peserta
5. Pemenang akan dihubungi oleh pihak Urus Setia
6. Segala kos untuk menyertai pertandingan ini atas tanggungan peserta sendiri.

PENGADILAN

1. Setiap penyertaan akan dinilai dari aspek konsep, kreativiti, dan keaslian oleh satu panel juri yang dilantik oleh Bahagian Pengurusan Tunas Permata, Fakulti Pendidikan
2. Keputusan panel juri adalah muktamad dan sebarang surat menyurat tidak akan dilayan

HADIAH

Seorang peserta hanya dibenarkan untuk memenangi satu hadiah sahaja. Peserta yang terpilih sebagai pemenang akan menerima hadiah wang tunai seperti berikut:

Hadiah Utama Mencipta Logo:

RM 300.00 (Ringgit : Tiga Ratus Sahaja) dan sijil penghargaan

Hadiah Utama Mencipta Lagu:

RM 300.00 (Ringgit : Tiga Ratus Sahaja) dan sijil penghargaan

Lain- lain penyertaan yang tidak berjaya akan diberikan *sijil penghargaan*



UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
The National University of Malaysia

**BORANG PENYERTAAN
 PERTANDINGAN MENCIPTA LOGO DAN LAGU
 TUNAS PERMATA, FAKULTI PENDIDIKAN, UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA**

Kategori:

Pertandingan Mencipta Logo
 Pertandingan Mencipta Lagu

Perhatian :

Sila gunakan satu borang untuk satu penyertaan.

Borang penyertaan pertandingan mencipta logo serta borang mencipta lagu hendaklah ditampal di belakang mounting board hasil karya.

Nama penuh [seperti dalam KP] :

.....

Jawatan dan Gred :

Tempat Bertugas :

No. KP [Baru] :

Alamat surat menyurat :

.....

.....

.....

.....

Telefon [P] : [H/P] :

Alamat e-mel :

Adalah saya dengan ini mengaku bahawa idea, konsep, dan penerangan berkaitan logo dan lagu yang saya peroleh serta hasil karya logo yang saya sertakan dalam pertandingan ini adalah hasil usaha saya sendiri yang asli dan tidak pernah diterbitkan, disiarkan, digunakan, ditiru, di ciplak, atau diambil daripada mana-mana pihak atau hasil kerja orang lain. Saya juga akan bertanggungjawab sepenuhnya jika terdapat sebarang tuntutan atau apa jua bentuk tindakan daripada mana-mana pihak terhadap saya yang berkaitan logo ini.

Tandatangan :

Tarikh :