

JADWAL ACARA BNPC-HS 2013

Bina Nusantara Programming Contest for High School Students (BNPC-HS) 2013

Final, 6 Oktober 2013

08.00 – 08.30	Registrasi Ulang Finalis	Auditorium, Lt.4
08.30 – 08.35	Pembukaan & Doa	Auditorium, Lt.4
08.35 – 08.45	Sambutan Pembuka oleh Rektor	Auditorium, Lt.4
08.45 – 09.00	Sambutan Pembuka oleh Fredy Purnomo, S.Kom.,M.Kom (HoS of Computer Science)	Auditorium, Lt.4
09.00 – 09.05	Pengumuman	Auditorium, Lt.4
09.05 – 09.30	Briefing Teknikal oleh Tim Juri BNPC-HS 2013	Auditorium, Lt.4
09.30 – 09.45	Snack	Lt.4
09.45– 10.00	Persiapan Lomba	721/723/725/727/729
10.00 – 15.00	Final – Kompetisi Onsite	721/723/725/727/729
15.00 – 15.30	Istirahat - Makan Siang	Aula, Lt.8
15.30 – 15.50	Pembahasan Soal oleh Tim Juri BNPC-HS 2013	Auditorium, Lt.4
15.50 – 16.10	Pengenalan BINUS University oleh Tim Marketing	Auditorium, Lt.4
16.10 – 16.20	Pengenalan Jurusan Mobile Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.20 – 16.30	Pengenalan Jurusan Game Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.30 – 16.55	Pengumuman & Penganugerahan Pemenang	Auditorium, Lt.4
16.55 – 17.00	Penutupan & Doa	Auditorium, Lt.4

*Pembimbing tidak diperkenankan berada di sekitar area lomba

JADWAL ACARA

Mobile Application Design and Concept

Final, 6 Oktober 2013

08.00 – 08.30	Registrasi Ulang Finalis	Auditorium, Lt.4
08.30 – 08.35	Pembukaan & Doa	Auditorium, Lt.4
08.35 – 08.45	Sambutan Pembuka oleh Rektor	Auditorium, Lt.4
08.45 – 09.00	Sambutan Pembuka oleh Fredy Purnomo, S.Kom.,M.Kom (HoS of Computer Science)	Auditorium, Lt.4
09.00 – 09.05	Pengumuman	Auditorium, Lt.4
09.05 – 09.30	Snack	Lt.4
09.30 – 10.00	Briefing Prosedur Lomba	Lt.8
10.00 – 10.20	Presentasi 1	Lt.8
10.20 – 10.40	Presentasi 2	Lt.8
10.40 – 11.00	Presentasi 3	Lt.8
11.00 – 11.20	Presentasi 4	Lt.8
11.20 – 11.40	Presentasi 5	Lt.8
11.40 – 12.00	Presentasi 6	Lt.8
12.00 – 13.00	Istirahat Makan Siang	Aula Lt.8
13.00 – 13.20	Presentasi 7	Lt.8
13.20 – 13.40	Presentasi 8	Lt.8
13.40 – 14.00	Presentasi 9	Lt.8
14.00 – 14.20	Presentasi 10	Lt.8
14.20 – 15.50	Free Time	Kampus Anggrek
15.50 – 16.10	Pengenalan BINUS University oleh Tim Marketing	Auditorium, Lt.4
16.10 – 16.20	Pengenalan Jurusan Mobile Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.20 – 16.30	Pengenalan Jurusan Game Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.30 – 16.55	Pengumuman & Penganugerahan Pemenang	Auditorium, Lt.4
16.55 – 17.00	Penutupan & Doa	Auditorium, Lt.4

*Pembimbing tidak diperkenankan berada di sekitar area Lomba

JADWAL ACARA

Game Development & DOTA Competition

Final, 6 Oktober 2013

08.00 – 08.30	Registrasi Ulang Finalis	Auditorium, Lt.4
08.30 – 08.35	Pembukaan & Doa	Auditorium, Lt.4
08.35 – 08.45	Sambutan Pembuka oleh Rektor	Auditorium, Lt.4
08.45 – 09.00	Sambutan Pembuka oleh Fredy Purnomo, S.Kom.,M.Kom (HoS of Computer Science)	Auditorium, Lt.4
09.00 – 09.05	Pengumuman	Auditorium, Lt.4
09.05 – 09.30	Snack	Lt.4
09.30 – 10.00	Briefing Prosedur Lomba	Lt.8
10.00 – 10.20	Presentasi 1	Lt.8
10.20 – 10.40	Presentasi 2	Lt.8
10.40 – 11.00	Presentasi 3	Lt.8
11.00 – 11.20	Presentasi 4	Lt.8
11.20 – 11.40	Presentasi 5	Lt.8
11.40 – 12.00	Presentasi 6	Lt.8
12.00 – 13.00	Istirahat Makan Siang	Aula Lt.8
13.00 – 13.20	Presentasi 7	Lt.8
13.20 – 13.40	Presentasi 8	Lt.8
13.40 – 14.00	Presentasi 9	Lt.8
14.00 – 14.20	Presentasi 10	Lt.8
14.20 – 15.50	Free Time	Kampus Anggrek
15.50 – 16.10	Pengenalan BINUS University oleh Tim Marketing	Auditorium, Lt.4
16.10 – 16.20	Pengenalan Jurusan Mobile Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.20 – 16.30	Pengenalan Jurusan Game Application and Technology	Auditorium, Lt.4
16.30 – 16.55	Pengumuman & Penganugerahan Pemenang	Auditorium, Lt.4
16.55 – 17.00	Penutupan & Doa	Auditorium, Lt.4

*Pembimbing tidak diperkenankan berada di sekitar area lomba