

RINGKASAN EKSEKUTIF

TAJUK	:	MEMOHON PERUNTUKAN BAGI TUJUAN: a) MELAKSANAKAN PENGANJURAN PERTANDINGAN VIDEO PENDEK BERTEMAKAN 'GO B.I.G WITH DIGITAL' DENGAN UNIVERSITI TEMPATAN DAN SWASTA; DAN a) MELANTIK SYARIKAT PRODUKSI MENERBITKAN VIDEO PROFESIONAL BERTEMAKAN 'GO 'B.I.G WITH DIGITAL'
TARIKH PELAKSANAAN	:	a) & b) Mac-Mei 2020
KOS ANGGARAN/ BAJET		ANGGARAN PERBELANJAAN: RM300,000.00
BAHAGIAN		DMO/Digital Productivity Nexus (DPN)
IMPAK	:	1.1 Meletakkan MPC sebagai 'catalyst' agenda produktiviti dalam Blueprint Produktiviti Malaysia. 1.2 Menyediakan peluang dan kelebihan kepada MPC untuk mengadakan dan mempromosi penggunaan digital menerusi penggunaan IR4.0 dan menggunakan teknologi berinovasi sebagai satu kaedah untuk meningkatkan produktiviti dan daya saing organisasi dan perniagaan.
BAKI PERUNTUKAN YANG ADA/ TANDATANGAN KETUA AKAUNTAN		
KOMEN/ TANDATANGAN PENGURUS PCT		

KERTAS CADANGAN

- b) MELAKSANAKAN PENGANJURAN PERTANDINGAN VIDEO PENDEK BERTEMAKAN 'GO B.I.G WITH DIGITAL' DENGAN UNIVERSITI TEMPATAN DAN SWASTA; DAN
- c) MELANTIK SYARIKAT PRODUKSI MENERBITKAN VIDEO PROFESIONAL BERTEMAKAN 'GO 'B.I.G WITH DIGITAL'

1.0 TUJUAN

Kertas cadangan ini dikemukakan untuk mendapatkan kelulusan Lembaga Pengurusan untuk memohon peruntukan bagi menganjurkan pertandingan video pendek bertemakan '*Go B.I.G with Digital*' dengan university tempatan dan swasta dan melantik syarikat produksi menerbitkan video professional bertemakan '*Go B.I.G with Digital*' berjumlah RM300,000.00.

2.0 LATAR BELAKANG

- 2.1 Pada mesyuarat Tindakan Ekonomi Negara (EAC) bertarikh 21 Januari 2020 yang dipengerusikan oleh YAB Perdana Menteri Malaysia telah bersetuju untuk penjenamaan semua Nexus Produktiviti Perkhidmatan ICT (ICTPN) kepada Nexus Produktiviti Digital (DPN).
- 2.2 Justeru itu, DPN dipertanggungjawabkan untuk memastikan inisiatif peningkatan produktiviti yang digariskan di dalam Blueprint Produktiviti Malaysia dapat direalisasikan menerusi penggunaan IR4.0, mengambil peluang ke atas kesalinghubungan yang menyeluruh dan menggunakan teknologi berinovasi yang berupaya menghasilkan peningkatan yang drastik dalam pengeluaran (**B=Breakthrough**), mengukuhkan integriti (**I=Integrity**) dan memperkasakan amalan terbaik dan bernilai (**G=Good**) atau dengan kata lainnya '**Go B.I.G with Digital**'.
- 2.3 Sehubungan itu, salah satu cadangan strategi di dalam inisiatif berkenaan adalah memupuk kesedaran penggunaan digital di kalangan peringkat kepimpinan tertinggi di sektor awam dan swasta menerusi kempen '**Go B.I.G with Digital**'. Adalah dipercayai bahawa, penggunaan digital dalam organisasi

akan memberi pulangan yang besar dan kesan yang drastik kepada organisasi dan syarikat dari semasa ke semasa.

- 2.4 Di anggarkan seramai 1 juta pelbagai peringkat kepimpinan di Malaysia adalah di kalangan pengurusan tertinggi yang merangkumi sektor perkhidmatan awam dan swasta. Golongan ini amat penting untuk diberi kesedaran dan kefahaman akan kepentingan '**Go B.I.G with Digital**' yang membolehkan organisasi mereka maju ke hadapan dengan momentum yang lebih besar.
- 2.5 Bagi merealisasikan kempen '**Go B.I.G with Digital**', penghasilan video yang kreatif dan berkesan dan beberapa siri aktiviti promosi akan di laksanakan. Video bertemakan '**Go B.I.G with Digital**' ini mempunyai ciri-ciri yang kreatif, ceria dan berupaya mencetus dan mendorong minat pelbagai peringkat kepimpinan di sektor Kerajaan dan swasta meingkatkan penggunaan digital di dalam organisasi dan syarikat masing-masing.
- 2.6 Pelancaran video '**Go B.I.G with Digital**' yang berkesan berupaya memberi kesedaran kepada 500,000 syarikat dan komuniti digital untuk memulakan dan menghasilkan sekurang-kurangnya satu projek digital pada tahun ini. Malahan, inisiatif ini dijangka menarik pelaburan dari syarikat yang mempunyai teknologi IR4.0 melabur kerana wujudnya pasaran baru di Malaysia. Pelaksanaan inisiatif ini juga dijangka memberi peluang pekerjaan kepada penduduk tempatan dengan tertubuhnya syarikat-syarikat baru ini.
- 2.7 Kejayaan strategi ini amat bergantung kepada sejauhmana kefahaman kepimpinan tertinggi sektor awam dan swasta tentang kepentingan '**Go B.I.G with Digital**' kepada organisasi dan syarikat masing-masing.
- 2.8 Seajar dengan inisiatif tersebut, DPN akan mempromosikan pelaksanaan '**Go B.I.G with Digital**' menerusi kaedah berikut:
 - (a) penganjuran pertandingan video pendek '**Go B.I.G with Digital**' dengan kerjasama universiti-universiti awam dan swasta iaitu APU, UiTM, Lim Kok Wing University, International of University Malaya-Wales (IUMW) dan The One Academy; dan

(b) Melantik syarikat produksi untuk menerbitkan video professional bertemakan '**Go B.I.G with Digital**'.

2.9 Video-video yang terpilih daripada pertandingan tersebut akan dijadikan sebagai medium untuk meningkatkan kesedaran dan menarik minat organisasi melaksanakan menggunakan digital dalam organisasi dan syarikat masing-masing.

3.0 OBJEKTIF

3.1 Objektif penganjuran pertandingan ialah:

- i. Menghasilkan video yang bertemakan **Go B.I.G with Digital**;
- ii. Menggunakan video ini sebagai medium untuk menarik minat kepimpinan tertinggi sektor awam dan swasta memahami, faedah dan kepentingan penggunaan digital dalam meningkatkan produktiviti dan daya saing organisasi dan syarikat masing-masing;
- iii. Memberi peluang kepada pelajar menzahirkan idea kreatif untuk menyampaikan mesej produktiviti menerusi kaedah video;
- iv. Menjalinkan kerjasama erat dengan universiti terpilih untuk program-program MPC di masa akan datang.

4.0 SKOP DAN TEMA

4.1 Video yang dihasilkan hendaklah mengandungi elemen-elemen faedah dan kelebihan *Go B.I.G with Digital* iaitu kandungannya memenuhi golongan sasaran, berupaya mencetuskan pemikiran, lucu, latar belakang muzik yang sesuai, adegan / idea yang tidak akan dilupakan dan mendorong tindakan yang bernilai oleh penonton.

4.2 Cadangan tema pertandingan adalah "*Adoption of IR4.0, leverage on pervasive connectivity, and innovative technology to enable (B.I.G) Breakthrough and exponential results; strengthen Integrity and empower Good practices and value*".

5.0 PELAKSANAAN PROGRAM

- 5.1 Pertandingan dan *soft launching* pemenang video akan dilaksanakan pada bulan Mac hingga Mei 2020
- 5.2 Pertandingan akan dianjurkan dengan kerjasama lima (4) buah Universiti iaitu APU, UiTM, Lim Kok Wing University, IUMW University dan The One Academy.

6.0 IMPLIKASI KEWANGAN

- 6.1 Anggaran perbelanjaan bagi menjalankan program ini adalah seperti berikut:
- (a) **Lampiran A** - pertandingan video pendek dengan kerjasama universiti tempatan dan swasta (rujuk para 5.2)
- (b) **Lampiran B** - melantik syarikat produksi menerbitkan video profesional bertemakan '**Go B.I.G with Digital**'.

7.0 HASIL / DELIVERABLE

- 7.1 Meletakkan MPC sebagai sebagai 'catalyst' agenda produktiviti dalam Blueprint Produktiviti Malaysia.
- 7.2 Menyediakan peluang dan kelebihan kepada MPC untuk mengadakan dan mempromosi penggunaan digital menerusi penggunaan IR4.0, mengambil peluang ke atas kesalinghubungan yang menyeluruh dan menggunakan teknologi berinovasi sebagai satu kaedah untuk meningkatkan produktiviti dan daya saing organisasi dan perniagaan.

Disediakan oleh:



(Halimahton Sa'diah Let)
Pengurus
Nexus Produktiviti Digital (DPN)

Disokong oleh:



(Hj. Suhaimi Hamad)
Pengarah
Productivity Growth Division (PGD)

LAMPIRAN A**ANGGARAN PERBELANJAAN**

Bil.	Perkara	RM/Unit	Unit	Jumlah (RM)
1.	Hadiah Wang Tunai			
	Tempat Pertama@5 Universiti	5,000.00	5	25,000.00
	Tempat Ke-2@5 Universiti	3,000.00	5	15,000.00
	Tempat Ke-3@5 Universiti	1,000.00	5	5,000.00
	5 hadiah saguhati@5 Universiti	200.00	5	1,000.00
2.	Honorarium Panel Penilai			
	MDEC, FMM dan Champion DPN	500.00	3	1,500.00
	Panel untuk 5 Universiti	500.00	5	2,500.00
3.	Pakej Seminar Separuh Hari			
	Makan Minum Peserta (50 pax untuk setiap universiti)	180.00	200 pax	36,000.00
4.	Cenderamata VIP, Trofi Streamer, Bunting, Sijil Penyertaan bahan promosi, logistik taklimat, promosi dan lain-lain bahan pentadbiran			14,000.00
	JUMLAH			100,000

LAMPIRAN B**TIMELINE UNTUK PRODUKSI VIDEO PROFESIONAL (MAC-MEI)**

Timeline	Description	Deliverables
Week 1 - 2	Pre-production: Recce, planning	Script, shooting plan and schedule
Week 3 - 6	Production	Production Report
Week 7 -9	Post-Production	Mini Film 1,2 & 3
Week 10-12	Delivery including grading, online	Final Draft & Hi-res MP4

ANGGARAN PERBELANJAAN VIDEO PROFESIONAL

No	Item / Activity	Deliverables	Payment Schedule	Total Cost (RM)
1.	Pre-production: Recce Planning	Script, shooting plan and schedule	Completion of preparatory works for pre-production: 40%	80,000.00
2.	Production	Production Report	Completion of shooting: 50%	85,000.00
3.	Post- Production	Draft		
4.	Delivery including grading, online	Final Draft & Hi-res MP4	Upon delivery: 10%	35,000.00
TOTAL				RM200,000.00