



TERMS OF REFERENCE

Innovative Academy: Innovation Challenge 2024

LATAR BELAKANG

Universitas Gadjah Mada melalui Innovative Academy di bawah pengelolaan UGM Science Techno Park akan menyelenggarakan kegiatan pendampingan startup berbasis inovasi dengan nama program "Innovation Challenge" Tahun 2024.

Inisiatif ini bertujuan untuk mensinergikan potensi inovasi yang dihasilkan oleh para inventor dengan kesiapan startup dalam mengelola potensi inovasi tersebut menjadi sebuah bisnis yang berkelanjutan dan menguatkan ekosistem startup berbasis inovasi di lingkungan kampus. Kegiatan ini merupakan rangkaian agenda Promoting Research and Innovation through Modern and Efficient Science and Technology Parks (PRIME STeP) yang didukung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan Asian Development Bank.

Melalui Innovation Challenge, peserta diharapkan dapat mengembangkan pola pikir yang tepat dalam proses validasi ide bisnis yang bersumber dari permasalahan sosial maupun kebutuhan industri, sehingga mampu memberikan solusi berkelanjutan yang berpotensi dalam memberikan dampak sosial dalam skala yang besar.

Dalam program ini, ide inovasi yang terpilih akan dibimbing melalui kegiatan bersifat *hands-on* juga didampingi materi-materi dasar untuk mentransformasikan sebuah ide inovasi teknologi menjadi rencana bisnis yang tervalidasi, dapat diimplementasikan, dan berkelanjutan. Mengikuti program ini, calon founder startup dapat dibimbing untuk meminimalisir kemungkinan kegagalan dan mencapai *problem-solution fit* lebih cepat.

Tujuan akhir dari Innovative Challenge adalah terciptanya produk bisnis rintisan / startup yang dapat dipresentasikan kepada para *stakeholder* industri dan memiliki model bisnis berkelanjutan sehingga dapat diinkubasi melalui program pendampingan Innovative Academy, Direktorat Pengembangan Usaha Universitas Gadjah Mada.

OBJEKTIF

1. Peserta dapat mengerti bagaimana cara dan metode membangun inovasi tepat guna dari suatu '*problem statement*' dengan mengimplementasikan teknik-teknik riset pasar yang sesuai dengan perilaku pasar masing-masing sektor.
2. Peserta dapat memahami langkah-langkah / peta jalan dalam pengembangan sebuah produk dan bisnis, serta secara langsung mempraktekannya dengan

Innovative Academy
Universitas Gadjah Mada

EDS Building - Universitas Gadjah Mada
Jl. Asem Kranji - Blok K7

Direktorat Pengembangan Usaha UGM
Jl. Tevesia Blok B11, Bulaksumur

membangun produk awal / *Minimum Viable Produk* (MVP) berlandaskan hasil masukan riset pasar.

3. Peserta dapat mengkomunikasikan ide mereka secara baik kepada pemangku kepentingan / *stakeholders* dari industri yang dituju.
4. Tim startup menyelesaikan kegiatan ini dapat memiliki strategi pengembangan produk dan rencana penetrasi pasar yang matang, disertai perjanjian antar anggota tim, guna keberlanjutan produk menjadi bisnis yang berkelanjutan.

PESERTA KEGIATAN

Peserta kegiatan yang dituju adalah masyarakat luas, diutamakan untuk masyarakat Universitas Gadjah Mada (dosen, tenaga kependidikan, mahasiswa, dan alumni), yang memiliki ide inovasi berbasis teknologi serta komitmen kuat untuk mengembangkan ide yang dimiliki menjadi usaha rintisan / startup yang berkelanjutan.

ALUR & KURIKULUM KEGIATAN

Sesi	Topik	Tanggal Kegiatan
1	Mapping Stakeholder & Customer Archetype	12 Oktober 2024
Menggunakan asas-asas " <i>understanding</i> " dan " <i>divergent thinking</i> " dari <i>Design Thinking</i> , individu dan tim startup ditantang untuk memetakan permasalahan dan peluang dari sektor yang telah dipilih. Harapannya setelah sesi ini peserta dapat melakukan riset pasar secara mandiri untuk pengembangan ideasi produk yang akan dikembangkan.		
2	Market Research Progress	19 - 21 Oktober 2024
Peserta akan dikenalkan dengan <i>Entrepreneur in Residence</i> yang akan mendampingi mereka dalam pemetaan <i>Objective and Key Result</i> (OKR) mereka selama program pra-inkubasi dan inkubasi sebagai tolok ukur kesuksesan strategi bisnis mereka.		
3	Solution Sprint & GO Product Roadmap	26 Oktober 2024
Dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> peserta akan diminta untuk membangun " <i>feedback museum</i> " dari hasil riset pasar, guna merancang produk inovasi startup serta membuat perencanaan pengembangan produk jangka pendek.		
4	Product Development Progress	3 - 5 November 2024
Sesuai umpan balik / <i>feedback</i> yang didapatkan dari pasar, tim startup dapat mendefinisikan kebutuhan fitur utama yang perlu diprioritaskan.		

5	Business Model Generation & Validation	9 November 2024
Mempelajari komponen dan implikasi dari berbagai <i>revenue model</i> , startup dapat membangun rencana model bisnis dari inovasi yang dikembangkan beserta metrik kunci pertumbuhan bisnis dari startup.		
6	Go To Market Strategy & Growth Hacking	10 November 2024
Mempelajari bagaimana cara menciptakan <i>brand positioning</i> yang kuat di pasar sesuai dengan kebutuhan yang ada, guna memikat pelanggan awal dengan strategi komunikasi serta matrik pertumbuhan pasar yang sesuai.		
7	Idea Demonstration (Demo Day)	14 November 2024
Bertepatan dengan agenda Global Innovation and Future Technology (GIFT) Summit 2024 yang diprakarsai oleh Universitas Gadjah Mada bersama National University of Singapore dan Tsinghua University, startup dapat mempresentasikan ide produk mereka guna mendapatkan <i>insight</i> bisnis dan teknologi secara global.		
8	Startup Legal & Financial Compliance, Founders' Agreement Signing	16 November 2024
Pada akhir program, tim startup akan didampingi untuk membuat perjanjian antara <i>founders</i> dan inkubator untuk melanjutkan kegiatan pendampingan (inkubasi) dan bimbingan untuk mendapat pendanaan dari mitra Direktorat Pengembangan Usaha.		

TENTANG INNOVATIVE ACADEMY

Innovative Academy merupakan pelopor inkubator inovasi startup berbasis teknologi dalam lingkungan universitas di Indonesia. Kegiatan Innovative Academy dimulai pada tahun 2014 dalam naungan Direktorat Pengembangan Usaha / Science Technopark, Universitas Gadjah Mada.

Sebagai upaya dalam membangun usaha rintisan / startup yang dapat berkelanjutan, Innovative Academy UGM turut andil dalam membangun ekosistem pemberdayaan pemuda dan teknologi di D.I. Yogyakarta dan sekitarnya melalui kerja sama dengan organisasi-organisasi di level regional maupun level internasional, seperti PRIME STeP, BLOCK71, Gerakan Nasional 1000 Startup Digital, Startup 4.0 Industry, Lintasarta, Startup Grind, Startup Weekend, GDG Jogjakarta, GBG Yogyakarta, Gapura Digital, dll.

Semenjak dibukanya program Inkubasi ini, Innovative Academy telah membantu lebih dari 10.000 *young entrepreneurs* dan membantu 2.000 *founder* dan *co-founder* serta membantu terbentuknya lebih dari 300 startup.

NARAHUBUNG

Informasi lebih lanjut silahkan hubungi:

Destriana Pasaribu

Public Relation & Partnership Manager

Whatsapp : +62 831-8874-8948

Surel : destrianapasaribu19@mail.ugm.ac.id