Portofolio Kuliah

IT For Design

OLEH

Dr. Yeffry Handoko Putra

MATA KULIAH MAGISTER DESAIN

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2013

Daftar Isi:

1. Deskripsi Perkuliahan
2. Tujuan
3. Metode
4. Metode Evaluasi
5. Sistem Penilaian
6. Uraian hasil kuesioner
7. Refleksi pelaksanaan perkuliahan
8. Rencana tindak lanjut
9. Pelaksanaan perkuliahan

II. Silabus ringkas

III. Satuan acara perkuliahan mata kuliah

1. Deskripsi Perkuliahan
2. Tujuan

Kuliah IT For Design merupakan perkuliahan yang memperkenalkan keterpaduan antara desain dengan ilmu teknologi Informasi, dimanan informasi berjalan sesuai dengan tujuan desain yang ingin dicapai. Teknnologi Informasimenjadi penggerak, pendukung, pemfasilitasi dan pencipta media baru bagi Desain.Selain itu matakuliah ini juga memperlihatkan bagaimana pengaruh IT dalam menyerap demand dan cita rasa dari pengguna desain. Proses pengambilan keputusan dalam industri desain menjadi lebih cepat dengan lengkapnya informasi dari semua stakeholder industri desain. Desain yang kompetitif menjadi salah satu kajian yang menarik dalam matakuliah ini. Mahasiswa yang latar belakangya adalah desain komunikasi visual dan desain interior tentunya sudah akrab dengan CAD (Computer Aided Design) berbeda dengan mahasiswa dari desain murni. Namun matakuliah ini tidak berfokus pada penciptaan suatu karya tetapi pada proses yang meningkatkan kreativitas dan daya jual dari suatu karya. Terkadang ekspetasi dan demand dari pencinta karya seni dan pengguna karya desain produk tidak terpenuhi karena kekurangan pengetahuan mengenai keinginan pengguna, melalui matakuliah ini pun akan diajarkan cara pemenuhan demand pengguna dalam bentuk value chain anaylisis.

1. Metoda Perkuliahan

Metoda perkuliahan yang dilakukan ditiap tatap muka adalah pemaparan yang dilengkapi dengan 60% teori dan 40% contoh praktis penggunaan baik di dalam dunia industri desain dan business unit design

1. Metoda Evaluasi

Untuk mengetahui proses penyerapan perkuliah, evaluasi dilakukan berdasarkan komponen Ujian Tengah Semester, Ujian Akhir semester, Tugas dan diskusi yang terjadwal. Pemahan secara pragmatik dilakukan melalui tanya jawab dan keaktifan di dalam diskusi kelas.

1. Sitem Penilaian

Sesuai dengan peraturan dari UNIKOM penilaian didasarkan pada:

1. Kehadiran (10%)
2. Ujian Tengah Semester (40%)
3. Ujian Akhir Semester (40%)
4. Tingkat Aktivitas dalam sesi diskusi (10%)
5. Uraian atas hasil kuesioner dan statistik kelas

Kuesioner berisi tanggapan dari mahasiswa mengenai implementasi silabusi, kemamampuan mengajar dosen, proses transfer keilmuan dan kedalaman kajian serta prosentase antara teori dan pengalaman praktis yang diberikan dikelas.

1. Refleksi Pelaksanaan Perkuliahan

Kuliah IT For Design pada dasarnya merupakan kuliah yang bersifat dinamik mengikut perkembangan teknologi IT dengan melibatkan stakeholder industri desain sehingga perlu materi perkuliahan dan tata cara pengajaran yang sesuai dengan duni industri disain. Daya penyerapan matakuliah ini perlu juga memperhatikan latar belakang dari mahasiswa Desain yang sebagian besar tidak pernah melibatkan teknologi Informasi dalam proses penciptaan suatu karya desain khususnya desain murni. Sedangkan desain komunikasi visual dan desain interior sudah mengenal akrab dengan dunia CAD (Computer Aided Design.

II. Silabus ringkas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kode Matakuliah | Kredit  2 | Semester  1 | Bidang pengutamaan | Sifat : Wajib |
| Sifat kuliah | Kuliah teori | | | |
| Nama Matakuliah | IT For Design | | | |
| Silabus ringkas | 1. Mempelajari fungsi IT dalam Industri Desain 2. Memperkenalkan komponen IT yang mendukung Desain 3. Mempelajari Portofolio IT terhadap dinamika Desain 4. Mempelajari perkembangan Sosial Media terhadap publikasi Desain | | | |
| Silabus lengkap | Disruptive Technology  Business Strategy  Making Business Decision  Ethics and Informatioan Security  IT Infrastructure  Project Management | | | |
| Tujuan Instruksional Umum | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat mengerti peranan IT dalam mendukung industri yang berhubungan dengan desain secara langsung maupun Business Unit Desain yang terdapat dalam perusahaan | | | |
| Keluaran Outcomes |  | | | |
| Matakuliah terkait |  | |  | |
| Pustaka | [BAL] Baltzan, (2012), Business Driven Information System 3rd Edition, McGraw Hill, | | | |

III. Satuan Acara Perkuliahan Mata Kuliah

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Minggu | Topik | Subtopik | Tujuan Instruksional Khusus | Uraian rujukan terhadap pustaka (Bab, sub bab) |
| 1-2 | Disruptive Technology | Disruptive vs sustaining technology  Ethics and security  Ebusiness Model  Business for colaborating  Project 1: Analyzing Website  Project 2: Blogging for dollars | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat memahami dan menceritakan kembali kolorasi antara IT dengan Industri Design |  |
| 3-4 | Business Strategy | Five forces model  The generic strategy  Value chain analysis  Project III : Market dissection  Project IV: Adding value | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat mengerti bagaimana memenuhi demand dari pengguna desain |  |
| 5-6 | Making Business Decision | Decision Making process Metrics Managerial Support System | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat memahami dan menceritakan proses pengambilan keputusan dalam industri desain, khususnya bidang manufaktur dan promosi desain jadi. |  |
| 8 | UTS |  |  |  |
| 9-10 | Business Process Modelling | Mapping | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat memetakan proses-proses desain yang memerlukan teknologi Informasi secara langsung |  |
| 11-12 | Ethics and Informatioan Security | Informatioan Ethics  Protecting intellectual asset | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat mengerti etika dan Hak Cipta Desain yang termasuk dalam IT Asset |  |
| 13-14 | IT Infrastructure | Infrastructure  Disaster Recovery Plan Cloud Computing  Data management for Intellectual Property | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat merancang portofolio dan proses menyimpanan suatu data |  |
| 15 | Project Management | Corporate Responsibility System Development Life Cycle Traditional Method: Waterfall Rapid Application Develepment Method  Managing Project  Outsourcing Project | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa akan dapat mengerti bagaimana memanajemen tenaga kerja, pelaksanaan dalam manajemen proyek dan strategi mengejar waktu tenggat dengan portofolio yang sudah dibuat |  |
| 16 | UAS |  |  |  |