

Proposal Kegiatan KAMPUS MERDEKA MANDIRI



Kampus Merdeka Mandiri ©2024

Infinite Learning

30 / 08 / 2024



Pengantar

Presiden Indonesia Joko Widodo secara resmi memberikan status Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) ke Nongsa Digital Park di Batam pada Juni 2021. KEK Nongsa Digital Park akan difokuskan pada teknologi digital dan aktivitas pariwisata. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Airlangga Hartarto menargetkan KEK Nongsa Digital Park untuk mendatangkan investasi senilai 16 triliun rupiah (\$\$1,49 miliar) dan menciptakan 16.500 lapangan kerja.

Menurut Airlangga digitalisasi merupakan satu-satunya cara untuk mengakselerasi perekonomian, meningkatkan, dan tidak hanya menggerakkannya secara linear. Airlangga berharap KEK Nongsa Digital Park dapat menjadi andalan perekonomian Indonesia dan menjadikan Indonesia sejajar dengan negara-negara maju. Sebagian besar ketentuan di bawah Kawasan Ekonomi Khusus di Nongsa Digital Park ditargetkan untuk mendukung ekosistem ekonomi digital perusahaan, talent digital, new entrepreneurs, kegiatan pendidikan, dan infrastruktur.

Infinite Learning, salah satu divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia (anak perusahaan Infinite Studios), bergerak dalam bidang teknologi, riset & *development*, dan inovasi. Fokus utama dari Infinite Learning yaitu melahirkan banyak digital talent yang berkualitas dan memiliki keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam dunia digital. Peran tenaga pengajar dalam menciptakan talenta digital sangat vital untuk mempersiapkan *student* menghadapi tantangan di era digital untuk mendukung tujuan dari ekosistem Kawasan Ekonomi Khusus Nongsa Digital Park yaitu mengakselerasi perekonomian, meningkatkan, dan menggerakkan secara linear digitalisasi dan memenuhi kebutuhan 16.500 talent untuk Kawasan Ekonomi Khusus Nongsa Digital Park, Ini juga berkontribusi pada pembentukan talenta digital yang mampu beradaptasi dan bersaing dalam pasar kerja global.

Batam, 30 Agustus 2024

Ari Nugrahanto, B.Ed, M. Sc.
Program Director
PT Kinema Systrans Multimedia





Executive Summary

Infinite Learning, mengadakan program Kampus Merdeka Mandiri sebagai inisiatif untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i yang tidak diterima di program MSIB oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi akibat pengurangan kuota.

Program Kampus Merdeka Mandiri di Infinite Learning memiliki sistem yang sama dengan program MSIB, dengan timeline kurang lebih 4 bulan atau 1 semester dari tanggal 9 September - 31 Desember 2024. Akan tetapi di program ini kami menawarkan mahasiswa untuk mengikuti praktik magang dan pelatihan secara bersamaan, dimana mahasiswa akan mendapatkan ilmu secara teori melalui pelatihan serta praktik langsung di lapangan melalui magang. Program bisa dilakukan secara online maupun offline, tergantung kesediaan mahasiswa untuk hadir.

Pada program ini, kami menyediakan 5 program: Android Mobile Development & UI/UX Design, Website Development & UI/UX Design, IBM Academy: Advanced AI, IBM Academy: Hybrid Cloud & RedHat, dan Game Design & Development. Mahasiswa akan memilih salah 1 program dan mengikutinya selama 1 semester. Harapan kami kampus dapat melakukan konversi pada program ini, bila memungkinkan konversi hingga 20 SKS, namun untuk kebijakan dan keputusan akhir kami serahkan kepada masing-masing prodi.

Selain mahasiswa mendapatkan kesempatan magang, kampus juga mampu meningkatkan nilai IKU, terutama poin IKU 2 : Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus, dimana program ini memenuhi kriteria kegiatan di luar kampus yang diatur dalam buku panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

Hasil akhir dari program ini, mahasiswa akan mendapat 2 sertifikat, yaitu sertifikat magang dan sertifikat studi independen, serta akan mendapat portfolio dari project yang dikerjakan baik secara individu maupun berkelompok.





Profil Mitra

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park. Memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, Infinite Learning pada tahun 2018 telah memperoleh lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia. Hal ini memungkinkan mereka untuk melaksanakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum, yang dapat digunakan bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional.

Saat ini, kegiatan Pendidikan Vokasi dilakukan di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course, Program Studi Mandiri Kementerian Pendidikan.

Visi Perusahaan

“Menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia”

Misi Perusahaan

1. Bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, lembaga pendidikan / pelatihan baik dalam dan luar negeri untuk membuat standar kurikulum, kerjasama riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan.
 2. Merekrut guru, mentor, pelatih dan peneliti yang memenuhi standar kriteria industri.
 3. Melatih secara berkala guru, mentor, pelatih dan peneliti untuk terus memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi di masa yang akan datang.
 4. Merekrut calon-calon peserta pelatihan dan pendidikan dari seluruh Indonesia.
 5. Bekerja sama dengan semua industri berbasis digital baik di Indonesia dan di luar negeri untuk penyerapan talenta digital Indonesia.
- 



Proposal Kampus Merdeka Mandiri

I. Pendahuluan

Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi program akademik, Infinite Learning telah menyelenggarakan Program Kampus Merdeka Mandiri. Program ini dilaksanakan sebagai Implementasi dari Memorandum of Understanding (MoU) dan Memorandum of Agreement (MoA) yang telah disepakati antara Infinite Learning dan institusi pendidikan tinggi. Apabila perguruan tinggi belum menjalin kerja sama MoU maupun MoA dengan Infinite Learning, program ini bisa berupaya sebagai salah satu bentuk implementasi peningkatan IKU kampus, terutama untuk poin IKU 2 : Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus, dimana program ini memenuhi kriteria kegiatan di luar kampus yang diatur dalam buku panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Proposal ini bertujuan untuk mengajukan konversi kredit untuk peserta yang telah mengikuti program Kampus Merdeka Mandiri.

II. Latar Belakang Program Kampus Merdeka Mandiri

Program Kampus Merdeka Mandiri di Infinite Learning dirancang untuk memberikan pengalaman belajar praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Program ini mencakup pelatihan intensif, proyek langsung, dan evaluasi yang ketat untuk memastikan bahwa peserta memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan.

Tujuan program ini diadakan sebagai bentuk lanjutan dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Akan tetapi seperti yang diketahui, di batch ke-7 program MSIB mendapatkan pemotongan kuota yang cukup besar, sehingga tim MSIB juga menyarankan mitra dan Perguruan Tinggi (PT) untuk menjalankan Kampus Merdeka Mandiri mulai dari batch ini sampai kedepannya.

Oleh karena itu Infinite Learning berinisiatif untuk menjalankan program Kampus Merdeka Mandiri di batch ke-7 agar memberikan kesempatan bagi teman-teman mahasiswa yang telah mendaftar di program MSIB namun tidak lolos akibat pengurangan kuota.

III. Implementasi MOU dan MOA

1. Pelaksanaan Program

Infinite Learning, di program Kampus Merdeka Mandiri ini menyediakan lima program Studi Independen dan program magang yaitu Android Mobile Development & UI UX Design, Android Mobile Development





& UI UX Design, IBM Academy: Advance AI, IBM Academy: Hybrid Cloud & RedHat, Game Design & Development.

Program Kampus Merdeka Mandiri di Infinite Learning menggabungkan program studi independen dan magang, dimana mahasiswa (terutama yang belum memiliki pengalaman dan portfolio, sehingga cenderung lebih berpotensi ditolak saat seleksi magang) mendapatkan kesempatan untuk melakukan praktik magang dan mengikuti pelatihan dalam waktu yang bersamaan. Tujuannya adalah agar mahasiswa bisa mendapatkan ilmu baik secara teori maupun praktik secara langsung.

Sistem program Kampus Merdeka Mandiri kurang lebih akan serupa dengan program MSIB dari Kemendikbud, juga mengikuti timeline yang sudah ditetapkan oleh tim MSIB, yaitu dari tanggal 9 September - 31 Desember 2024. Hasil akhir dari program ini juga akan membuahkan sebuah project yang dikerjakan langsung oleh mahasiswa baik secara individu maupun kelompok.

2. Pilihan Program

a. Android Mobile Application & UI UX Design dan Web Development & UIUX Design

Program Android Mobile Application & UI UX Design dan Web Development & UIUX Design memberikan suatu pengalaman bekerja sama membuat sebuah aplikasi mobile di platform android dan membangun website selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah grup kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer, dan Product Manager/SCRUM Master.

Mekanisme dari kedua program ini yaitu membuat para peserta membentuk grup challenge yang terdiri dari maksimal 6 orang. Masing-masing anggota grup akan mempunyai role masing-masing. Dalam program ini akan terdiri dari 2 tahapan challenge yaitu Micro dan Massive Problem Project. Masing-masing challenge memiliki objective atau tujuan. Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individual mentor akan fokus terhadap individual performance, skill, self-being motivation, learning strategy, dan individual guidance. Sedangkan untuk Group Challenge Mentor (Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap group performance, research guidance, challenge project management, dan pendampingan pembangunan aplikasi dan website. Hasil akhir dari program Android Mobile Application & UI UX Design dan





Web Development & UI UX Design bukan hanya membentuk developer-developer baru dalam industri, tetapi juga menciptakan seorang developer yang professional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication skill yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep design thinking dan SCRUM project management.

b. IBM Academy: Advance AI dan IBM Academy: Hybrid Cloud & RedHat

Program IBM Artificial Intelligence dan Red Hat Certified System Administrator yang merupakan hasil kerjasama Infinite Learning dengan IBM. Program IBM Artificial Intelligence ini menjawab kebutuhan akan keahlian Artificial Intelligence yang dapat memberikan kontribusi kepada transformasi digital sebuah perusahaan dengan 'leverage' kebutuhan perusahaan dan mengadopsi pola AI. Peserta akan mendapatkan penguasaan tentang teknologi AI seperti natural language processing, machine learning, neural networks, virtual agents dan computer vision. Selain itu kebutuhan akan keahlian Artificial Intelligence, peserta akan diharapkan menjadi seorang AI Practitioners yang dapat memberikan kontribusi kepada transformasi digital sebuah perusahaan dengan 'leverage' pengertian mereka tentang kebutuhan perusahaan dan mengadopsi pola AI. Penguasaan akan teknologi AI seperti natural language processing, machine learning, neural networks, virtual agents dan computer vision. Diakhir pembelajaran, semua peserta akan menjadi seorang Tech-Savvy business professional dengan kemampuan dan 'competitive-edge' dalam mengaplikasikan teknologi untuk menyelesaikan tantangan di sebuah perusahaan. Pada akhir pembelajaran peserta akan mendapatkan AI Certification dari IBM.

Program studi independen Red Hat System Administrator ini membangun dasar bagi peserta didik yang mempelajari tugas-tugas utama untuk menjadi administrator sistem Linux secara full time. Peserta didik harus dapat melakukan tugas administrasi sistem Linux yang penting, termasuk instalasi, membangun konektivitas jaringan, mengelola penyimpanan fisik, dan administrasi keamanan dasar. Peserta juga akan diperkenalkan dengan topik administratif yang lebih canggih, seperti manajemen penyimpanan menggunakan LVM, manajemen SELinux, dan instalasi otomatis.

c. Game Design & Development

Program Game Design & Development yang merupakan hasil kerjasama Infinite Learning dengan RMIT University. Program Game Design & Development memberikan satu pengalaman bekerjasama





membuat sebuah game 2D & 3D selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah grup kecil yang terdiri dari seorang Game Designer, Game Programmer, dan Game Artist. Dalam program ini student akan membuat capstone project berupa game 2D/3D. Hasil akhir dari program Game Design & Development bukan hanya mencetak developer-developer baru dalam industri, tetapi juga menciptakan seorang developer yang profesional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication skill yang cukup dan memahami konsep membangun sebuah game dengan mengangkat story yang bertemakan lokal (Indonesia).

Durasi Program selama 4 bulan atau setara 1 semester. Pihak Infinite learning melakukan penilaian berbasis proyek, ujian, dan tugas dan memperbolehkan pihak perguruan tinggi melakukan evaluasi terhadap mahasiswanya yang mengikuti program.

3. Tanggung Jawab Pihak Terkait

- **Infinite Learning:** Menyediakan materi pembelajaran, fasilitas, dan bimbingan.
- **Institusi Pendidikan:** Menyediakan pengakuan kredit dan konversi sesuai dengan ketentuan yang disepakati.

4. Mekanisme Konversi Kredit

Kami melampirkan silabus pembelajaran untuk membantu prodi dalam mengkonversi sks disesuaikan dengan silabus yang ada di perguruan tinggi. Harapan kami prodi dan perguruan tinggi dapat memberikan konversi sebesar 20 SKS sebagaimana rekomendasi yang telah diberikan sejak program MSIB dijalankan, namun apabila prodi memiliki ketentuan khusus terkait konversi, kami mengembalikan seluruh kebijakan dan keputusan final kepada masing-masing prodi.

Infinite Learning juga akan mengadakan konsolidasi kampus terkait pembahasan program dan kurikulum untuk pertimbangan konversi SKS. Terkait konsolidasi ini akan diinfokan lagi oleh tim Infinite Learning ke masing-masing prodi.

IV. Permohonan dan Harapan

Kami memohon agar proposal ini dipertimbangkan untuk mendapatkan konversi kredit di kampus peserta. Pengakuan akademik terhadap Program Kampus Merdeka Mandiri akan memberikan nilai tambah bagi peserta dan memastikan bahwa upaya mereka selama mengikuti program diakui secara resmi oleh institusi pendidikan mereka.





V. Penutup

Proposal ini disusun untuk memastikan bahwa implementasi MOU dan MOA terkait Program Kampus Merdeka Mandiri di Infinite Learning dapat diakui secara akademik di kampus peserta. Kami berharap kerjasama ini dapat memfasilitasi pengakuan kredit yang bermanfaat bagi peserta dan mendukung kualitas pendidikan yang lebih baik.

Kami siap untuk memberikan informasi lebih lanjut atau melakukan diskusi mengenai proposal ini. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.



Lampiran

Silabus

IBM Academy: Advanced AI			
Kompetensi	Deskripsi	Hours	Rekomendasi SKS
IBM Soft Skill	• Job Readiness • Professional Skills • Design Thinking	45	1
Generative AI Learning	• Introduction to generative AI and its importance in various domains. • Ethical considerations in AI. • Historical context of generative AI, from rule-based systems to neural networks. • Review of key AI pioneers and their contributions. • Potential impact of generative AI on society.	135	3
Fundamentals of Machine Learning	• Python for Data Science • Foundational learning on getting started with Data Science • Intermediate learning on Enterprise Data science in Practice • Advanced Machine Learning	135	3
Deep Learning Foundations	• Introduction to neural networks: neurons, layers, and activations. • Feedforward neural networks (FNNs) and architecture. • Activation functions (ReLU, sigmoid, tanh) and role. • Backpropagation and the chain rule in deep learning. • Optimization techniques: gradient descent variants (SGD, Adam, RMSprop). • Introduction to popular deep learning frameworks (TensorFlow, PyTorch).	135	3

IBM Project Capstone		90	2
Generative Models using Watsonx.ai	• Introduction to various generative models and their purpose. • Prompt Tuning. • Practical implementation: creating a Retrieval augmentation application using watsonx.ai. • Using MPT to tune a model . • Fine Tuning Architecture. • Architecture for watsonx.ai • Deployment architecture	90	2
AI Governance	• Foundational Learning on getting started with Enterprise-Grade AI • Intermediate learning on Building Trustworthy Enterprise AI Solutions • Advance learning on Building AI Solutions Using Advanced Algorithms and OpenSource Frameworks	135	3
Watsonx.data	• Exploration and Setup • Cli and Object Storage • Data Ingest, Federated Queries and offloading Data from a Data Warehouse • Working with IB Cloud COS • Visualization of Watsonx.data from watsonx.ai	90	2
IL Professional Soft Skills Training	• Introduction to CCA • Public Speaking • Presentation skills • Presentation through storytelling • Question techniques • Pitching • Developer Festival	45	1
TOTAL		900	20

IBM Academy: Hybrid Cloud & RedHat

Kompetensi	Deskripsi	Hours	Rekomendasi SKS
Cloud Computing	• How Cloud Technology Works • Cloud Technology Capabilities • Types of Cloud • Delivery Models (IaaS, SaaS, PaaS) • Digital Transformation Strategies • Cloud Native Architecture Concepts • Lab Simulation using Red Hat OpenShift Automation Tools	135	3
RedHat System Administration I (RH124)	• Get Started with Red Hat Enterprise Linux • Access the Command Line • Manage Files from the Command Line • Get Help in Red Hat Enterprise Linux • Create, View, and Edit Text Files • Manage Local Users and Groups • Control Access to Files • Monitor and Manage Linux Processes • Control Services and Daemons • Configure and Secure SSH • Analyze and Store Logs • Manage Networking • Archive and Transfer Files • Install and Update Software Packages • Access Linux File Systems • Analyze Servers and Get Support • Comprehensive Review	225	5
RedHat System Administration II (RH134)	• Improve Command-line Productivity • Schedule Future Tasks • Tune System Performance • Manage SELinux Security • Manage Basic Storage • Manage Storage Stack	225	5

IBM Academy: Hybrid Cloud & RedHat

	• Access Network-Attached Storage • Control the Boot Process • Manage Network Security • Install Red Hat Enterprise Linux • Run Containers • Comprehensive Review		
IL Professional Soft Skills Training	• Introduction to CCA • Public Speaking • Presentation skills • Presentation through storytelling • Question techniques • Pitching • Developer Festival	90	2
Capstone Project		225	5
TOTAL		900	20

Game Design & Development

Kompetensi	Deskripsi	Hours	Rekomendasi SKS
Game Engines & Game Design Principles	• Game Design • Game rules • Game Engines • Capstone Project Activity 1: Reverse brief, time and project risks and challenges	45	1
Game Theory, Ethics Story & Narrative Development	• Game Industry and Ethics • History of Gaming • Game Theory • Elements of Game Theory • Types of Games • Prisoner's Dilemma & Nash Equilibrium • Game Design Story Development • The Story	160	4

Game Design & Development

	• The Plot • The Narrative • Capstone Project Activity 2: Game Design Concepts		
Game Mechanics and Game Design Documentation (GDD)	• Defining Game Systems • Game Objectives • Genre Mechanics • Balancing Mechanics • Capstone Project Activity 3: Sketch Out a Level Design • Game Design Documentation (GDD) • GDD Contents • Structure of the GDD • Capstone Project Activity 4: Game Design Documentation • Capstone Project Activity 5: Progress Review	195	4
Game Coding Foundation	• Programming Fundamentals for Games • Game Development with Unity • Version Control with Git • Game Coding Foundation • Game Coding Video Series • Basic Player Set Up • Introduction to Colliders and Event Handlers • Cleaning Up Code and Creating Custom Methods • Introduction to Name Spaces • Smart Platforms and Camera Follow • Adding in Game Assets • Convert to 2D Space and Creating a Neater Hierarchy • Player Animation • Collecting, Scoring and Enemies • Game UI • Level Layout, Finish Level and Adding in Limited Lives. • Build Project	195	4

Game Design & Development

Game Art and Assets Management	• Art Design Document • Art style and visual direction • Technical consideration • Visual Effect • Animation and motion • Cinematic and Cutscenes • Game art Visual • Character Design • Object design • Environment design. • Game Asset Management • Asset Stores and Marketplaces • Asset Management in Unity • Capstone Project Activity 6: Asset Listing	45	1
Game UI and Sound Design	• UX UI in Games • UI Design Principles • UI Spatial zones • UI Safe Zones and Alternative Naming • Visual Design and Type Empathy • Game Screen Design • Capstone Project Activity 7: Sketching All Game UI Elements • Sound Design • Capstone Project Activity 8: Sound Design Plan • Play testing and iteration • Capstone Project Activity 9: Preparing for playtesting	100	2
Monetisation, Advanced Mechanics and Play Testing	• Monetisation in Games • Developing a Monetisation Strategy • Capstone Project Activity 10: Monetise your Game • Coding Flowchart and Plans • Using Symbols • How to Make your Own Coding Flowchart • Capstone Project Activity 11: Create Coding Plan	130	2

Game Design & Development

	• Work In Progress - Capstone Project • Advanced Video Series • Advances Mechanics • Post Processing		
CCA (Communication , Collaboration, Adaptive)	• Introduction to CCA • Public Speaking • Presentation skills • Presentation through storytelling • Question techniques • Pitching • Developer Festival	15	1
Project Management	• Project Management • Konsep Dasar Management Proyek (SCRUM) • Leadership • Perencanaan Team & Proyek	15	1
TOTAL		900	20

Mobile Application Development & UI UX Design

Kompetensi	Deskripsi	Hours	Rekomendasi SKS
Pemrograman Kotlin	• Introduction to Kotlin • Kotlin Fundamental • Kotlin Kontrol Flow • Kotlin Objects and Classes • Kotlin Data Class • Kotlin Functional Programming • Pemrograman Kotlin - Git • Kotlin - Collection • Kotlin - Coroutine	150	3
Dasar Bahasa Pemrograman Android	• Android - Navigation • SharedPreferences & Data Storage • Android - Jetpack Compose Fundamental • Android Architecture • Android KTX • Android - SQLite & Room	150	3

Mobile Application Development & UI UX Design

	• Retrofit & JSON API • Android - Animation Compose • Android - Style and Theme • Android Testing • Android - Lazy List and Grid • AlarmManager & WorkManager • Bottom Navigation dan Top Bar • Background Thread • Introduction Jetpack Compose • Android - Side Effect • Recomposition and State • Injection		
Advance Android Features	• Android - Media • Brain Trainer Apps • Authentication • Google Maps • Basic Phrases Apps • Android - Barcode Scanning • Android - Text Recognition • Design Database Relation • Firebase	200	4
User Experience	• Introduction to UX Method • Introduction Game Engines to UX • Introduction to Design Thinking • Design Thinking - Empathize • Design Thinking - Define • Design Thinking - Ideate • Design Thinking - Testing • User Representative with User Persona • Generate Idea #1 - Crazy 8's • Generate Idea #2 - Types of Flow • Generate Idea #3 - UX Writing • Generate Idea #7 - Accessibility & Gestalt • Introduction to Customer Experience	90	2
User Interface	• Introduction to UIUX Design and Figma • Design Thinking - Prototype	90	2

Mobile Application Development & UI UX Design

	• Introduction to Design Principles, Design Guideline and Design System • Generate Idea #4 - Logo & Icon • Generate Idea #5 - Start with Low Fidelity • Generate Idea #6 - Beautify with High Fidelity • Reference UI for Game • Practice UI Design #1 - AI technology in UI design tools • Practice UI Design #2 - Application of Color Theory & Typography • Practice UI Design #3 - UI Responsive & Basic of Component • Practice UI Design #4 - Component Properties • Collaboration with the Hacker Team through Design Handoff • Design Portofolio • Showcase Video		
Cloud Computing	• Cloud Computing - Architecture • Cloud Computing	30	1
Dasar Cyber Security	• Konsep Cyber Security • Hacking • Malware • Firewalls • Worms • Phising • Encryption • Biomentrics • BYOD	30	1
CCA (Communication, Collaboration, Adaptive)	• Introduction to CCA • Public Speaking • Presentation skills • Presentation through storytelling • Question techniques • Pitching • Developer Festival	30	1



Mobile Application Development & UI UX Design			
Project Management	• Project Management • Konsep Dasar Management Proyek (SCRUM) • Leadership • Perencanaan Team & Proyek	50	1
Career Coaching	• LinkedIn • CV Coaching	30	1
Product Research	• Market Research • Competitive Analysis • Brand Identity • Copywriting	50	1
TOTAL		900	20

Website Development & UI UX Design			
Kompetensi	Deskripsi	Hours	Rekomendasi SKS
Front End Development	• HTML • CSS • JavaScript • React JS	220	5
Back End Development	• Express JS • Node JS • Git • MySQL	220	5
User Experience	• Introduction to UX Method • Introduction Game Engines to UX • Introduction to Design Thinking • Design Thinking - Empathize • Design Thinking - Define • Design Thinking - Ideate • Design Thinking - Testing • User Representative with User Persona • Generate Idea #1 - Crazy 8's	110	2



Website Development & UI UX Design

	• Generate Idea #2 - Types of Flow • Generate Idea #3 - UX Writing • Generate Idea #7 - Accessibility & Gestalt • Introduction to Customer Experience		
User Interface	• Introduction to UIUX Design and Figma • Design Thinking - Prototype • Introduction to Design Principles, Design Guideline and Design System • Generate Idea #4 - Logo & Icon • Generate Idea #5 - Start with Low Fidelity • Generate Idea #6 - Beautify with High Fidelity • Reference UI for Game • Practice UI Design #1 - AI technology in UI design tools • Practice UI Design #2 - Application of Color Theory & Typography • Practice UI Design #3 - UI Responsive & Basic of Component • Practice UI Design #4 - Component Properties • Collaboration with the Hacker Team through Design Handoff • Design Portofolio • Showcase Video	110	2
Cloud Computing	• Cloud Computing - Architecture • Cloud Computing	30	1
Dasar Cyber Security	• Konsep Cyber Security • Hacking • Malware • Firewalls • Worms • Phising	30	1

Website Development & UI UX Design

	• Encryption • Biometrics • BYOD		
CCA (Communication , Collaboration, Adaptive)	• Introduction to CCA • Public Speaking • Presentation skills • Presentation through storytelling • Question techniques • Pitching • Developer Festival	50	1
Project Management	• Project Management • Konsep Dasar Management Proyek (SCRUM) • Leadership • Perencanaan Team & Proyek	50	1
Career Coaching	• LinkedIn • CV Coaching	30	1
Product Research	• Market Research • Competitive Analysis • Brand Identity • Copywriting	50	1
TOTAL		900	20