|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | | | | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP 2016/2017** | | | | | | | | | |
| **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF (FDIK)** | | | | | | | | | |
| **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Mata Kuliah** | | **:** | Desain Praktis | | | **Kode MK** | | **:** | DS109 |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 4 sks |
| **Dosen Pengampu** | | **:** | Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | | **:** | Tatap muka 14 x 200 menit, ada praktik, tidak ada online | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | **:** | 1. kemampuan untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb. 2. merupakan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai 3. menerapkan dan memaksimalkan unsur estetik terbaik untuk visualisasi gagasan desainnya 4. mampu melakukan eksekusi desain secara cepat, tepat dan benar melalui kaidah metodologi desain | | | | | | |
|  | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| 1 | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya | Pengantar :  Kontrak pembelajaran, Pengertian Desain Praktis | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. VAKEPPA, 2000, Product Semantics, UIAH, Helsinski, Finland Kenneth, S. Hurst., *Engineering Principles*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006). 5-8 2. Alastair Fuad-Luke, 2006, The Eco-Design Handbook, New edition, Theme & Hudson, London.11-20 | | Menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis | | |
| 2 | Mahasiswa mampu mengenal definisi proyek merancang karya desain produk sederhana | Pengenalan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. VAKEPPA, 2000, Product Semantics, UIAH, Helsinski, Finland Kenneth, S. Hurst., *Engineering Principles*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2006). 12-13 2. Alastair Fuad-Luke, 2006, The Eco-Design Handbook, New edition, Theme & Hudson, London. 22 | | Mahasiswa mampu menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana | | |
| 3 | Mahasiswa mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana | Cara-cara melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 23-33 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 12-18 | | Mahasiswa mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana dengan benar | | |
| 4 | Mahasiswa mampu melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* | Cara-cara melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum gambar Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 35-40 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 22-24 | | Mahasiswa mampu melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* dengan benar | | |
| 5 | Mahasiswa mampu melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | Cara-cara melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | | 1. Media : contextual instruction 2. Media : : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web, 3. praktikum gambar Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 41-43 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 25-27 | | Mahasiswa mampu melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | | |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | Cara-cara melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | | 1. Media *problem base learning* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web,* 3. praktikum gambar Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 44-45 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 27-28 | | Mahasiswa mampu memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | | |
| 7 | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | | 1. Metoda :: *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, 44-48 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 27-30 | | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | | |
| 8 | Mahasiswa mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb | UJIAN TENGAH SEMESTER | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 1-48 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 1-30 | | Mahasiswa mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb | | |
| 9 | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Cara-cara membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 48-56 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 30-45 | | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan dengan baik dan benar | | |
| 10 | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Cara-cara membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum bengkel Desain Industri | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 48-56 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA 30-45 | | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan dengan baik dan benar | | |
| 11 | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Cara-cara membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum labkom desain | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA, 58-62 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA, 48-50 | | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | | |
| 12 | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Cara-cara membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum labkom desain | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 58-62 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA 48-50 | | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling dengan benar | | |
| 13 | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Cara-cara membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum labkom desain | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 65-66 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA 59-71 | | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | | |
| 14 | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Cara-cara membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum labkom desain | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 65-66 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA 59-71 | | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | | |
| 15 | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Cara-cara membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | | 1. Metoda : *small group discussion* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. praktikum labkom desain | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 65-66 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA 59-71 | | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | | |
| 16 | Mahasiswa mampu  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | UJIAN AKHIR SEMESTER | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. CUFFARO, Daniel, 2006, *Process, Material, and Measurements*, Rockport Publisher, USA 2. PENA & PARSHAL, 2001, *Problem Seeking*, John Willey & Sons Inc. USA | | Mahasiswa mampu  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | | |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BEN-TUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *post test* | Pertanyaan langsung secara random | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya dengan cukup baik | Mahasiswa mampu sebagian menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya | Mahasiswa mampu sedikit menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya | Mahasiswa tidak mampu sedikit menguraikan pengertian Desain Industri, Definisi Desain Praktis pada bidang keilmuannya | 0 % |
| 2 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana dengan cukup baik | Mahasiswa mampu sebagian menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana dengan cukup baik | Mahasiswa mampu sedikit menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana | Mahasiswa tidak mampu sedikit menguraikan definisi proyek merancang karya desain produk sederhana | 0 % |
| 3 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana dengan benar dan sangant baik | Mahasiswa mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana dengan cukup benar | Mahasiswa sebagian mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana | Mahasiswa sedikit mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana | Mahasiswa tidak mampu melakukan Identifikasi masalah pada produk di dalam proyek merancang desain produk sederhana | 0 % |
| 4 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* dengan benar dan sangat baik | Mahasiswa mampu melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* dengan benar | Mahasiswa mampu sebagian melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* | Mahasiswa mampu sedikit melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* | Mahasiswa tidak mampu melakukan pembedahan struktur produk melalui teori *quantified structures* | 0 % |
| 5 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar dan sangat baik | Mahasiswa mampu melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | Mahasiswa mampu sebagian melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | Mahasiswa mampu sedikit melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | Mahasiswa tidak mampu melakukan sketsa desain dan brainstorming secara cepat tepat dan benar | 0 % |
| 6 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* dengan baik | Mahasiswa mampu sbagian memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | Mahasiswa mampu sedikit memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | Mahasiswa tidak mampu memahami dan melakukan pemilihan desain terbaik melaui proses sketsa final atau *refiniement design* | 0 % |
| 7 | *Progress test* dan *post test* | Tes tulisan tugas mandiri | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan sangat baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan cukup baik dan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan benar | Mahasiswa mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) dengan kurang benar | Mahasiswa tidak mampu memahami dan Mencari dan mengenali kebutuhan (*determine needs*) | 10 % |
| 8 | *Progress test* dan *post test* | UTS | Mahasiswa mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb secara baik | Mahasiswa sebagian mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb | Mahasiswa sedikit mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb | Mahasiswa tidak mampu untuk dapat terampil dalam pengembangan dasar estetika, melalui pendekatan keahlian reka bentuk kedalam asosiasi visual dan perseptual, khususnya mengenai hubungan timbal balik antara konfigurasi suatu bentuk dengan estetika dsb | 20% |
| 9 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa mampu sebagian membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa mampu sedikit membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa tidak  mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | 0 % |
| 10 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa mampu sebagian membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa mampu sedikit membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | Mahasiswa tidak  mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik perbengkelan | 0 % |
| 11 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa mampu sebagian membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa mampu sedikit membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa tidak mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | 0 % |
| 12 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa mampu sebagian membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa mampu sedikit membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | Mahasiswa tidak mampu membuat model produk dengan menggunakan berbagai teknik komputasi 3 dimensi modeling | 0 % |
| 13 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sebagian membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sedikit membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa tidak mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | 0 % |
| 14 | *Progress test* dan *post test* | Pertanyaan langsung (lanjutan) | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sebagian membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sedikit membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa tidak mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | 0 % |
| 15 | *Progress test* dan *post test* | Tes tulisan dan diskusi (Tugas) | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sebagian membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja | Mahasiswa mampu sedikit membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | Mahasiswa tidak mampu membuat dokumentasi desain melalui gambar kerja dengan tepat dan benar | 10 % |
| 16 | *Progress test* dan *post test* | UAS | Mahasiswa mampu  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai dengan baik dan benar | Mahasiswa mampu  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | Mahasiswa mampu sebagian  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | Mahasiswa mampu sedikit  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | Mahasiswa tidak mampu  melakukan gabungan komperhensi dari pemahaman dasar nirmana 2D dan 3D, menggambar desain dan bentuk, keahlian desain dan 2D CAD mengkonsentrasikan gagasan desainnya menjadi suatu produk siap pakai | 20 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 20 %
2. Tugas 1= 20 %
3. Tugas 2 = 20 %
4. UTS = 20 %
5. UAS = 20 %

**Jakarta, 17 Maret 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Desain Produk**

**John Piter Marpaung, SDes, MDs. Indra G Rochyat, SSn, MA, MDs.**