|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | |  | | | | | | | | |
|  | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2015/2016** | | | | | | | | |
|  | | **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF** | | | | | | | | |
|  | | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah** | | | **:** | Manajemen Desain | | | **Kode MK** | | **:** | DPK 403 |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | **:** |  | | | **Bobot MK** | | **:** | 2 sks |
| **Dosen Pengampu** | | | **:** | Oskar Judianto SSn., MM., MDs. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 6317 |
| **Alokasi Waktu** | | | **:** | Tatap muka 14 x 100 menit ada praktik tidak ada online. | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | **:** | 1. Mahasiswa mampu memahami keilmuan manajemen desain dan menerapkannya dalam pembuatan sebuah desain. 2. Mahasiswa mampu memahami pembuatan, pemikiran logika deduktif maupun induktif untuk mengembangkan ke pemahaman keilmuan yang berkaitan dengan kebutuhan industri dan profesional. | | | | | | |
|  | | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **1** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai manajemen desain. | | Pengantar :  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 11 | | Menguraikan pengertian pemahaman tentang manajemen desain. | | |
| **2** | Mahasiswa dapat mengetahui fokus dalam manajemen desain. | | Deduksi :  Sumber daya manusia dan kegiatan desain. | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992)P 53 2. Kevin Hendry, *Drawing for product designer*, (laurence King Publishing 2012). P 24 | | Pengertian langkah kerja dalam pembuatan manajemen. | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **3** | Mahasiswa mampu mengetahui terapan dalam manajemen desain. | | Deduksi :  Manajemen dalam sebuah proyek desain. | | 1. Metoda ; *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992). P 54 2. Stoner, James, A.F. and Freeman, R. Edward *Management, 5th edition*, NY, Prentice Hall, International Editions.(1992) P 66 - 71 | | Pengertian rencana kerja dalam pembuatan proyek desain. | | |
| **4** | Mahasiswa mampu mengetahui desain strategi dalam manajemen desain. | | Deduksi :  Konsep desain, SWOT dan pemasaran. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard,web* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992)P 55. | | persiapan untuk pembuatan stratergi dan konsep. | | |
| **5** | Mahasiswa mampu mengetahui tujuan dalam manajemen desain. | | Deduksi :  Efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain. | | 1. Metoda : *contextual instruction.* 2. Media : kelas komputer, *LCD, whiteboard, web.* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992). P 58 - 78 | | Pemahaman kegunaan pendukung dalam manajemen desain. | | |
| **6** | Mahasiswa memahami  Hubungan antara desain , inovasi, teknologi didalam manajemen. | | Deduksi :  Kebutuhan pasar akan desain . | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas komputer, *LCD, whiteboard, web.* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 79 - 85 | | Pemahaman material dan karakteristiknya. | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **7** | Mahasiswa mampu memahami keefektifan hubungan antara manajemen dan desain. | | Deduksi:  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard,,web.* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 53 2. Stoner, James, A.F. and Freeman, R. Edward *Management, 5th edition*, NY, Prentice Hall, International Editions.(1992) P 66 - 71P 11 | | Mengetahui ilmu lain yang berkaitan dengan rekayasa model dengan tepat. | | |
| **8** | Mahasiswa mengetahui ruang lingkup manajemen desain. | | Induksi :  Hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web.* | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 122. 2. Stoner, James, A.F. and Freeman, R. Edward *Management, 5th edition*, NY, Prentice Hall, International Editions.(1992) P 66 - 71P 94 -95 | | Memahami hubungan ruang lingkup pada manajemen desain. | | |
| **9** | Mahasiswa memahami teknik manajemen taktis dan hubungan fungsi desain dalam perusahaan. | | Deduksi :  Hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier. | | 1. Metoda : *contextual instruction.* 2. Media kelas workshop kelas workshop | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 27 - 29 | | Mengetahui fungsi desain dalam perusahaan. | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **10** | Mahasiswa dapat memahami metode dalam manajemen desain | | Logika :  Pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas workshop. | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P P 27 - 29 | | Mengetahui dan paham metode dalam manajemen desain . | | |
| **11** | Mahasiswa mengetahui jalur dalam manajemen desain. | | Logika :  Manajer departemen desain, kepala unit desain, ahli stratergi desain dan peneliti desain. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas workshop. | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 27 - 29 | | Mengetahui dan paham hubungan antar unit di manajemen desain. | | |
| **12** | Mahasiswa dapat menjabarkan pekerjaan masing-masing unit desain. | | Logika :  Job description masing-masing unit. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas workshop | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992). P 104 - 105 | | Mengetahui dan paham pekerjaaan antar unit di manajemen desain. | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **13** | Mahasiswa memahami tujuan akhir sebuah manajemen desain. | | Logika :  Mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun. | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media: kelas workshop | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) (laurence King Publishing 2013). P 104 - 105 | | Mengetahui dan paham desain organisasi yang berhubungan langsung dengan manajemen desain. | | |
| **14** | Mahasiswa dapat membuat sebuah desain dari sebuah proses manajemen desain. | | Logika :  Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik. | | 1. Metoda : *contextual instruction.* 2. Media : kelas workshop | 1. Jones, J. Christopher*, Design Methods, seeds of human futures*, London, (John Wiley & Sons Ltd. 1992) P 104 - 105 | | Mengetahui dan paham problem dalam sebuah proses desain dalam sebuah manajemen. | | |

**Jakarta,**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Nama dan tanda tangan Nama dan tanda tangan**

**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 | *Pre test* | Tes tulisan (UTS) | Menguraikan  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif dengan tepat. | Menguraikan  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif dengan benar. | Menguraikan  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif kurang tepat. | Menguraikan  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif hanya sebagian. | Tidak dapat enguraikan  Ilmu pengelolaan dalam bidang keilmuan kreatif. | 5% |
| 2 | *Pre test* | Tes tulisan (UTS) | Menyebutkan  Sumber daya manusia dan kegiatan desain dengan tepat. | Menyebutkan  Sumber daya manusia dan kegiatan desain dengan benar. | Menyebutkan  Sumber daya manusia dan kegiatan desain kurang tepat. | Menyebutkan  Sumber daya manusia dan kegiatan desain hanya sebagian. | Tidak dapat menyebutkan  Sumber daya manusia dan kegiatan desain dengan benar. | 5% |
| 3 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Menyebutkan  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain dengan tepat. | Menyebutkan  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain dengan benar. | Menyebutkan  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain kurang tepat. | Menyebutkan  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain hanya sebagian. | Tidak dapat enyebutkan  Kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain. | 5% |
| **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** |
| 4 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Menyebutkan manajemen dalam sebuah proyek desain dengan tepat. | Manajemen dalam sebuah proyek desain dengan benar. | Manajemen dalam sebuah proyek desain kurang tepat. | Manajemen dalam sebuah proyek desain hanya sebagian. | Tidak dapat menyebutkan manajemen dalam sebuah proyek desain. | 5% |
| 5 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Menyebutkan efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain dengan tepat. | Menyebutkan efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain dengan benar | Menyebutkan efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain kurang tepat. | Menyebutkan efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain hanya sebagian. | Tidak dapat menyebutkan efesiensi waktu, SDM, uang, material dan lain-lain. | 5% |
| 6 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Dapat menyebutkan kebutuhan pasar akan desain dengan tepat. | Dapat menyebutkan Kebutuhan pasar akan desain dengan benar. | Dapat menyebutkan Kebutuhan pasar akan desain kurang tepat. | Dapat menyebutkan Kebutuhan pasar akan desain hanya sebagian. | Tidak dapat menyebutkan Kebutuhan pasar akan desain. | 5% |
| 7 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Dapat menyebutkan kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain dengan tepat. | Dapat menyebutkan kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain dengan benar. | Dapat menyebutkan kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain dengan benar. | Dapat menyebutkan kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain hanya sebagian. | Tidak dapat menyebutkan kolaborasi antara desain dan bisnis untuk meningkatkan efektifitas desain. | 5% |
| **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** |
| 8 | *Post test* | Tes tulisan (UTS) | Dapat menyebutkan hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier dengan tepat. | Dapat menyebutkan hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier dengan benar. | Dapat menyebutkan hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier hanya sebagian. | Dapat menyebutkan hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier kurang tepat. | Tidak dapat menyebutkan hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier. | 5% |
| 9 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat model danTes lisan  (UAS) | Dapat melihat hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier dengan tepat. | Dapat melihat hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier dengan tepat. | Dapat melihat hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier hanya sebagian. | Dapat melihat hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier kurang tepat. | Tidak dapat melihat hubungan kerja antara agen-agen desain, vendor dan supllier. | 10% |
| 10 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat model danTes lisan  (UAS) | Dapat menyebutkan pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain dengan tepat. | Dapat menyebutkan pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain dengan benar. | Dapat menyebutkan pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain hanya sebagian. | Dapat menyebutkan pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain kurang tepat. | Tidak dapat menyebutkan pengerjaan desain, metode,proses dan berfikir secara desain. | 10% |
| **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** |
| 11 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat model danTes lisan  (UAS) | Dapat mejabarkan manajer departemen desain, kepala unit desain, ahli stratergi desain dan peneliti desain dengan tepat. | Dapat mejabarkan manajer departemen desain, kepala unit desain, ahli stratergi desain dan peneliti desain dengan benar. | Dapat mejabarkan manajer departemen desain, kepala unit desain, ahli stratergi desain dan peneliti desain hanya sebagian. | Mampu mengetahui dan paham ergonomi pada produk dengan sederhana kurang tepat. | Tidak dapat mengetahui dan paham ergonomi pada produk dengan sederhana. | 10% |
| 12 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat produk danTes lisan  (UAS) | Dapat menyebutkan *job description* masing-masing unit dengan tepat. | Dapat menyebutkan *job description* masing-masing unit dengan benar. | Dapat menyebutkan *job description* masing-masing unit hanya sebagian. | Dapat menyebutkan *job description* masing-masing unit kurang tepat. | Tidak dapat menyebutkan *job description* masing-masing unit. | 10% |
| 13 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat produk danTes lisan  (UAS) | Dapat mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun dengan tepat. | Dapat mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun dengan benar. | Dapat mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun hanya sebagian. | Dapat mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun kurang tepat. | Tidak dapat mendesain organisasi, perilaku manusia, tata tertib, etika dan sopan santun. | 10% |
| **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** |
| 14 | *Pre test, progress test* dan *post test* | Membuat produk danTes lisan  (UAS) | Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik dengan tepat. | Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik dengan benar. | Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik kurang tepat. | Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik hanya sebagian. | Dapat membuat sebuah fisik desain yang dapat menginspirasi manusia untuk berbuat baik. | 10% |

**Jakarta,**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Nama dan tanda tangan Nama dan tanda tangan**