

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Program Studi Independen Skilvul terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

Secara soft-skill, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity.

Terkait hard-skills, mahasiswa pada learning Track UI/UX Design Mastery akan mempelajari beberapa materi yang mencakup Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan Keterampilan Abad-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang akan ditempuh selama 5 bulan ini terdiri dari lebih 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 sks.

I.2 Lingkup

Peserta program Studi Independen Skilvul mengikuti pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan secara tim multidisiplin. Setiap peserta dapat memilih learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul

yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development. Lalu setiap peserta akan mempelajari kompetensi terspesialisasi untuk mendalami learning path yang telah dipilih, kegiatan ini dilakukan dengan mentoring dalam tahap pembelajaran individu. Tahapan pembelajaran selanjutnya adalah capstone project dimana peserta belajar untuk mempraktikkan pengetahuan yang telah didapat saat pembelajaran individu sebelumnya sesuai dengan learning path yang telah dipilih dengan cara pengerjaan assignment-assignment dan project yang telah diberikan sesuai dengan challenge seperti melakukan research, pembuatan produk, demo produk, hingga pembuatan case study. Berikut adalah kerangka peran pihak peserta:

- Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program dari pihak Skilvul diantaranya pembelajaran mandiri, capstone project serta presentasi untuk demo day bersama tutor ahli dan mentor dedikatif sesuai dengan jadwal.
- Mengikuti keseluruhan program dari awal hingga akhir periode untuk dapat menyelesaikan program sesuai dengan standar dan rubrik penilaian yang ditetapkan.
- Mengikuti dan mengerjakan segala bentuk assignment baik mandiri maupun berkelompok yang diberikan oleh pengajar ahli dan mentor dalam bentuk pre-test, post-test, team project, case study, dan lain-lain.

I.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang sudah saya tulis, tujuan diadakannya program Studi Independen Skilvul dan dengan learning path UI/UX Design Mastery yang sudah saya pilih ini adalah untuk mendapatkan dan memperdalam ilmu UI/UX desain, dari proses user research hingga testing. Selain itu, dengan pengerjaan tugas secara berkelompok juga dapat mengasah keterampilan kerja dalam tim yang akan berguna dalam dunia kerja.