



Term of Reference

Skilvul #Tech4Impact: Game Development

Latar Belakang

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (4) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

Secara soft-skills, 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.

Perjalanan Skilvul #Tech4Impact: Game Development dimulai dari 519 mahasiswa yang telah mendaftar pada learning track Game Development. Hingga terpilih 96 mahasiswa yang berhasil masuk dalam program Skilvul #Tech4Impact: Game Development. Para Peserta melalui tiga (3) tahap pembelajaran dalam Learning Track Game Development, yakni Product Innovation & Development (Design Thinking & UI/UX) stage, Basic Coding, dan Game Development.

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.

Tujuan Program

1. Meningkatkan tingkat *employability* dan kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan 21st Century Skills dan keterampilan digital;
2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skilvul *Hiring Partners* untuk kesempatan kerja;
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital;
4. Memperkuat ekosistem *social impact* di Indonesia.

Peserta

Peserta Skilvul #Tech4Impact: Game Development berjumlah **96 orang**.

Detail Kegiatan

<u>Kegiatan</u>	<u>Tanggal</u>
Onboarding Participants	17 February 2023
Challenge Selection	13 - 15 February 2023
Challenge Matchmaking	16 - 17 February 2023
Group, Class and Mentor Announcement	17 February 2023
Self-learning	17 February 2023
Live Class Session	27 February - 31 May 2023
Webinar: Basic Mentality for Career Development	9 March 2023
Webinar: CV & Interview Preparation	5 April 2023
Webinar: Time and Stress Management	17 May 2023
Pengerjaan Final Project	31 May - 16 June 2023



Webinar: Entrepreneurship & Pitching	31 May 2023
Final Project Submission	16 June 2023
Webinar: Career Discovery in Tech	11 May 2023
Demo Day	26 June 2023

Silabus dan Panduan Konversi SKS

Informasi lebih detail mengenai silabus dan panduan konversi SKS dapat dilihat pada [dokumen](#) berikut.

Detail Challenge

No	Challenge
1	Skilvul (Kesehatan)
2	Skilvul (Pendidikan)
3	Skilvul (Lingkungan)

Penutup

Demikianlah Term of Reference Program Skilvul #Tech4Impact: Game Development ini kami buat. Kami harap semua pihak dapat bekerjasama demi kesuksesan program ini. Jika ada pertanyaan, silahkan hubungi kami melalui program@skilvul.com.

LAMPIRAN B. LOG ACTIVITY

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu ke-1 16-17 Februari 2023	Onboarding Nasional Kemendikbud dan dari Perusahaan.	Penyambutan resmi Mahasiswa MSIB.
Minggu ke-2 20-24 Februari 2023	<i>Live Class</i> pertama di Zoom.	Pembelajaran materi <i>Product Innovation & Development (Design Thinking & UI/UX)</i> .
Minggu ke-3 27 Februari – 3 Maret 2023	<i>Live Class</i> materi <i>coding C#</i> .	Pembelajaran materi C# dasar melalui program <i>Visual Studio Code</i> .
Minggu ke-4 6-10 Maret 2023	<i>Live Class</i> materi <i>coding C#</i> dan webinar tentang <i>Basic Mentality for Career Development</i> .	Penuntasan kelas C# dasar di Skilvul dan mendapat materi <i>soft skills</i> dari webinar.
Minggu ke-5 13-17 Maret 2023	<i>Live Class</i> materi <i>Game Introduction & Programming</i> dan <i>Technical Assignment Game Design Document</i> .	Merancang <i>Game Design Document</i> agar tahu game apa yang akan dibuat bersama anggota kelompok.
Minggu ke-6 20-24 Maret 2023	<i>Live Class</i> materi <i>Github & Unity Introduction</i>	Membuat akun <i>Github</i> untuk menyimpan data <i>coding</i> dan pengenalan program <i>Unity</i> untuk membuat game.
Minggu ke-7 27-31 Maret 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; <i>Camera Scene Window</i> , <i>GameObject</i> , <i>Component</i> , <i>Canvas & UI (Text & Image)</i> .
Minggu ke-8 3-7 April 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> dan webinar <i>CV & Interview Preparation</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; <i>Interactive UI Components</i> , <i>Audio</i> , <i>PlayerPrefs</i> , <i>Data & Prefabs</i> dan <i>Publish to PC</i> .
Minggu ke-9 10-14 April 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> dan <i>Technical Assignment Rock Paper Scissor</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; <i>3D Scene Window</i> , <i>Director Mindset</i> , <i>Assets & Asset Store</i>

Minggu ke-10 17-21 April 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> dan <i>Technical Assignment Crossy Box</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; membuat game 3D berdasarkan game <i>Crossy Road</i> .
Minggu ke-11 24-28 April 2023	Libur Nasional Lebaran.	Melanjutkan mengerjakan tugas membuat game 3D berdasarkan game <i>Crossy Road</i> .
Minggu ke-12 1-5 Mei 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> dan <i>Technical Assignment Minigolf</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; <i>Animation & Animator</i> dan <i>Rigidbody & Colliders</i> .
Minggu ke-13 8-12 Mei 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> dan <i>Technical Assignment Minigolf</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; membuat game <i>Golf</i> , <i>Touch Input & Unity Remote</i> , dan <i>Accelerometer & Gyroscope</i> .
Minggu ke-14 15-19 Mei 2023	<i>Live Class</i> materi program <i>Unity</i> , <i>Technical Assignment Classic Labyrinth</i> dan webinar <i>Stress & Time Management</i> .	Pembelajaran materi di <i>Unity</i> ; membuat game tema labirin, <i>Publish Project to Mobile (Android)</i> .
Minggu ke-15 22-26 Mei 2023	Mengerjakan <i>Final Project</i> .	Membuat game bertema kesehatan sebagai tugas akhir studi independen di <i>Unity</i> .
Minggu ke-16 29-2 Juni 2023	Mengerjakan <i>Final Project</i> .	Membuat game bertema kesehatan sebagai tugas akhir studi independent di <i>Unity</i> .
Minggu ke-17 5-9 Juni 2023	Mengerjakan <i>Final Project</i> .	Membuat game bertema kesehatan sebagai tugas akhir studi independent di <i>Unity</i> .
Minggu ke-18 12-16 Juni 2023	Mengerjakan <i>Final Project</i> dan <i>Pitching</i> .	Membuat game bertema kesehatan sebagai tugas akhir studi independen beserta dibuat presentasinya.

LAMPIRAN C. DOKUMEN TEKNIK

- Link GITHUB Final Project Game 18 - HIH (Health Is Hard)
<https://github.com/DavidCiang/Final-project-gamedev18>
- Link Asset Game Final Project Game 18 - HIH (Health Is Hard)
https://drive.google.com/drive/folders/1DCn_WP9JXKgBpMV_9SoKD6stsPka-qCO?usp=sharing



