





Mata Kuliah	Manajemen Proyek Desain	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV305	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori )	2	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	0	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			Ttd 
Tommi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-02	Mampu meningkatkan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air.
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan intrapreneurship.
	23-DKV-CPL-04	Mampu mengkombinasikan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-05	Mampu menggabungkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan, serta menerapkan kreativitas dalam prosesnya untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-CPL-07	Mampu menyimpulkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengevaluasi implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
	23-DKV-CPL-08	Mampu mengatur kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mampu menyimpulkan keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CPL-09	Mampu menghubungkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat menciptakan karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-11	Mampu mengkreasikan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-CPL-12	Mampu menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPMK-021	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional
	23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPMK-051	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
	23-DKV-CPMK-052	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-CPMK-071	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
	23-DKV-CPMK--081	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CPMK--091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	23-DKV-CPMK-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancang
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>	
	23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-SCPMK-0312	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan desain grafis yang kreatif, inovatif, dan profesional
	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.
	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat
	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
	23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)
	23-DKV-SCPMK-0711	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital
	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK**

	23-DKV-SCPMK-0211	23-DKV-SCPMK-0312	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0511	23-DKV-SCPMK-0521	23-DKV-SCPMK-0711	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1212
23-DKV-CPMK-021	√												
23-DKV-CPMK-031		√											
23-DKV-CPMK-032			√										
23-DKV-CPMK-033				√									
23-DKV-CPMK-041					√								
23-DKV-						√							



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	CPMK-121				
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL- 02	23-DKV-CPMK-021	23-DKV-SCPMK-0211	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL- 03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0312	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan desain grafis yang kreatif, inovatif, dan profesional	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL- 03	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL- 03	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL- 04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL- 05	23-DKV-CPMK-051	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
23-DKV-CPL- 05	23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 07	23-DKV-CPMK-071	23-DKV-SCPMK-0711	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 08	23-DKV-CPMK--081	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 09	23-DKV-CPMK--091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 11	23-DKV-CPMK-111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL- 12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Manajemen Proyek Desain adalah mata kuliah yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang prinsip-prinsip manajemen proyek yang berkaitan dengan desain. Mahasiswa akan mempelajari proses manajemen proyek dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian hingga penutupan proyek. Selama kuliah, mahasiswa akan menerapkan konsep-konsep manajemen proyek yang telah dipelajari untuk mengembangkan proposal proyek desain dan membuat jadwal proyek yang realistis. Mereka juga akan belajar cara memonitor dan mengevaluasi kemajuan proyek serta membuat laporan proyek yang sesuai dengan kebutuhan klien dan pemangku kepentingan. Dengan menyelesaikan kursus ini, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip dasar dan teknik dalam manajemen proyek desain serta keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikannya dalam konteks industri kreatif dan desain. Ini akan mempersiapkan mereka untuk sukses dalam karier masa depan mereka sebagai manajer proyek desain yang terampil dan berkualitas tinggi.</p>
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah asal mula desain (desain grafis) sejak jaman pra-sejarah hingga abad pertengahan.</li> <li>2. Desain masa Renaissance (perkembangan tipografi dalam proses cetak mencetak) di Eropa.</li> <li>3. Desain pada masa revolusi industri.</li> <li>4. Fotografi menjadi alat komunikasi baru pada sebuah desain.</li> <li>5. Sejarah dan perkembangan Art Nouveau dan Bauhaus.</li> <li>6. Desain pada era moderen di abad ke-21.</li> <li>7. Desain dalam sejarah tipografi internasional (<i>corporate identity</i> dan gambar konseptual).</li> <li>8. UTS</li> <li>9. Sejarah desain di Indonesia ditandai dengan munculnya budaya.</li> <li>10. Perkembangan desain pada masa transisi dari tradisional ke moderen.</li> <li>11. Desain di masa kolonialisasi.</li> <li>12. Desain di masa orde baru.</li> <li>13. Desain Indonesia di abad ke-21.</li> <li>14. Postmoderen di Indonesia.</li> <li>15. Desain sebagai perlawanan dan reformasi budaya.</li> <li>16. UAS</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <p>Project Management Institute. (2017). A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide) (6th ed.). Newtown Square, PA: Project Management Institute.</p> <p>Sutherland, J., &amp; Sutherland, J. J. (2014). Scrum: The art of doing twice the work in half the time. Crown Business.</p> <p>Lessard, C., &amp; Lessard, J. (2007). Project Management for Engineering Design. Springer.</p> <p><b>Pendukung</b></p>
<b>Media Pembelajaran</b>	<p><b>Perangkat Lunak:</b></p> <p><b>Perangkat Keras:</b></p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	Tidak ada																		
Dosen Pengampu	Laptop, Proyektor																		
Mata Kuliah Prasyarat																			
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	5%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	30%																		
Ujian Akhir Semester	30%																		
Presensi/Kehadiran	5%																		
Tugas	5%																		
Project	20%																		
Kuis	5%																		
Diskusi Kelas	5%																		
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila. (23-DKV-SCPMK-0211)	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar manajemen proyek desain	Ketepatan penjelasan konsep (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>		Pendahuluan Manajemen Proyek Desain	
2	Kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan desain grafis yang kreatif, inovatif, dan profesional. (23-DKV-SCPMK-0312)	Mahasiswa mampu merencanakan tujuan dan anggaran proyek desain	Ketepatan dalam merencanakan tujuan dan anggaran (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>		Perencanaan Proyek - Bagian 1 (Tujuan dan Anggaran)	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif. (23-DKV-SCPMK-0321)	Mahasiswa mampu membuat jadwal proyek desain	Ketepatan dalam membuat jadwal proyek (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>		Perencanaan Proyek - Bagian 2 (Jadwal)	
4	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat (23-DKV-SCPMK-0332)	Mahasiswa mampu mengorganisir tim proyek	Ketepatan dalam mengorganisir tim proyek (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas praktek</li> <li>Asistensi</li> </ul>		Pengorganisasian Proyek - Bagian 1 (Tim Proyek)	
5	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa mampu mengalokasikan sumber daya proyek	Ketepatan dalam mengalokasikan sumber daya (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas praktek</li> <li>Asistensi</li> </ul>		Pengorganisasian Proyek - Bagian 2 (Alokasi Sumber Daya)	20
6	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan. (23-DKV-SCPMK-0511)	Mahasiswa mampu melakukan pengawasan proyek	Ketepatan dalam melakukan pengawasan proyek (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas praktek</li> <li>Asistensi</li> </ul>		Pelaksanaan Proyek - Bagian 1 (Pengawasan)	
7	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) (23-DKV-SCPMK-0521)	Mahasiswa mampu melakukan kontrol kualitas proyek	Ketepatan dalam melakukan kontrol kualitas (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>		Pelaksanaan Proyek - Bagian 2 (Kontrol Kualitas)	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%						
9	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi. (23-DKV-SCPMK-0711)	Mahasiswa mampu memantau dan mengendalikan kemajuan proyek	Ketepatan dalam memantau dan mengendalikan kemajuan proyek (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas praktek</li> <li>Asistensi</li> </ul>		Pengendalian Proyek	
10	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data. (23-DKV-SCPMK-0811)	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi kinerja proyek	Ketepatan dalam melakukan evaluasi kinerja (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas praktek</li> <li>Asistensi</li> </ul>		Penutupan Proyek - Bagian 1 (Evaluasi Kinerja)	
11	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di	Mahasiswa mampu membuat laporan hasil proyek	Ketepatan dalam membuat laporan hasil proyek (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>		Penutupan Proyek - Bagian 2 (Pelaporan Hasil)	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	dalam maupun di luar kampus (23-DKV-SCPMK-0911)						
12	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital (23-DKV-SCPMK-1011)	Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus manajemen proyek desain	Ketepatan dalam menganalisis studi kasus (Tugas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tugas praktek</li> <li>• Asistensi</li> </ul>		Studi Kasus - Bagian 1 (Analisis Studi Kasus)	
13	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (23-DKV-SCPMK-1111)	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan teknik yang telah dipelajari dalam studi kasus	Ketepatan dalam menerapkan konsep dan teknik (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tugas praktek</li> <li>• Asistensi</li> </ul>		Studi Kasus - Bagian 2 (Penerapan Konsep dan Teknik)	20
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi (23-DKV-SCPMK-1212)	Mahasiswa mampu mengembangkan proposal proyek desain	Ketepatan dalam mengembangkan proposal proyek desain (Hasil Proyek)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tugas praktek</li> <li>• Asistensi</li> </ul>		Proyek Akhir - Bagian 1 (Pengembangan Proposal Proyek Desain)	
15	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila. (23-DKV-SCPMK-0211)	Mahasiswa mampu membuat jadwal proyek yang realistis	Ketepatan dalam membuat jadwal proyek (Hasil Proyek)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tugas praktek</li> <li>• Asistensi</li> </ul>		Proyek Akhir - Bagian 2 (Pembuatan Jadwal Proyek)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa 20%						