REBURN

Wajah Baru Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung

Creative & Technoprenual Education



What Happen With us

Degradasi Kreatifitas
Ambiguitas Tujuan
Comfort Zone
Kecepatan Perubahan

Apa yang berubah?

- 1. Lingkungan Belajar
- 2. Metode Pembelajaran
- 3. Konten Kurikulum
- 4. Kebutuhan SDM
- 5. Research Activity
- 6. Student Activity

Strategi Perubahan



Classroom Based Learning Teacher learning Center Paper Based From SMA to S1 Research Based Learning
Student learning Center
Internet Based
From Amateur to Professional

Laboratorium Dasar

Laboratorium Research

Laboratorium Industri

Koneksi Internet

Mentoring Student

Student Knowledge Sharing

Mimbar akademik

Kegiatan Belajar Mengajar

- Pembentukan Lesson Plan Berbasis Project dan Research
- Student Learning Center, Explorasi dilakukan mahasiswa, Dosen Mentoring

Aktivitas Belajar

- Pembentukan Kelompok Research di bawah bimbingan dosen dalam naungan lab research.
- Mahasiswa mengkaji teknologi dan kajian terkini dengan dukungan laboran dan kelompok research
- Skema Student Mentoring

Extra Edukasi

Pengetahuan Tambahan mengenai skill dasar dan lanjutan guna mendukung penelitian

Kegiatan Lab

- Dosen Mengembangkan penelitian dengan melibatkan mahasiswa
- Dosen menjadi lead of project semua kegiatan mahasiswa guna mencari dukungan dana

Karakter SDM

• Tanamkan nilai-nilai dasar penelitian dalam perkuliahan, seperti objektifitas, penghargaan kepada fakta dan data, penghargaan atas pandangan dan pendapat orang lain, toleransi atas kerancuan atau kekakuan dalam proses penelitian, proses pengumpulan data, analisis data, dan proses pengambilan kesimpulan

Konten Kurikulum

Pembelajaran

Class Meeting

Lesson Plan

Action Learnig

Bahan ajar

RPP / SAP

Evaluasi Hasil Belajar

Tes

Ujian Tertulis

Kerja Kelompok

Portofolio Pembelajaran

Log book kegiatan

Kebutuhan SDM

Fakultas

Struktural

Ka. Lab

Dosen

Mahasiswa

Laboran

Tenan Bisnis

Dosen

Laboratorium

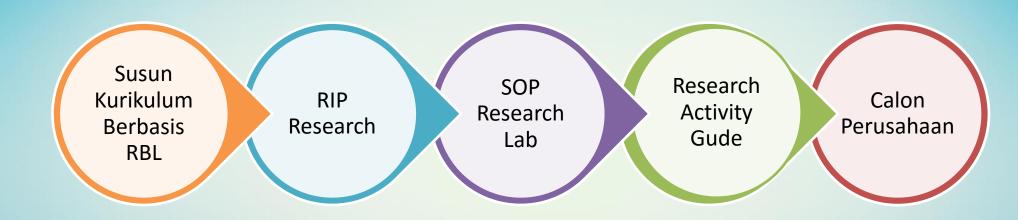
Mahasiswa

Professional

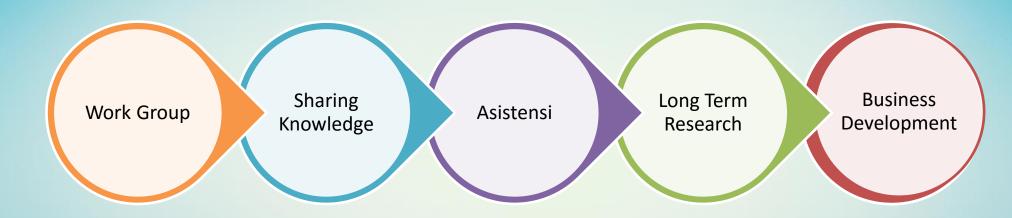
Assisten Dosen

Dosen

Research Activity



Student Activity



Apa yang kita dapat?

- Peningkatan kualitas dan jumlah riset
- Perbaikan metode pembelajaran
- Peningkatan Perolehan Hibah Penelitian dan PKM
- Pembentukan Tenan Perusahaan
- Exploratif dalam pembelajaran
- Loyalty Sharing
- Perolehan HAKI
- Perolehan Poin dan Koin



HER()ES