

Alamat Surat-menyurat	Jl. Margonda Raya Gang Kapuk No. 3 RT/RW 02/02 Kelurahan Pondok Cina Kecamatan Beji. Kota Depok Kode Pos 16424
Nomor Telepon & E-mail	Telepon: - Faks: - HP: 021 – 444 598 74 E-mail: <a href="mailto:info@edasia.org">info@edasia.org</a> Website: <a href="http://www.edasia.org">www.edasia.org</a>
Prestasi Yang Pernah Diraih	
Nama Perusahaan (jika sudah berbentuk perusahaan)	
Bentuk Badan Usaha (pilih salah satu)	- Belum berbadan usaha

**INOVASI TEKNOLOGI**

Bidang teknologi yang didaftarkan (pilih salah satu)	- Teknologi Informasi
Deskripsi singkat inovasi teknologi tersebut	<p>- Edasia adalah sebuah inisiatif gerakan sosial sumber pendidikan terbuka <b>OER</b> (Open Education Resources) dengan mengimplementasi konsep <b>MOOCs</b> (Massive Open Online Courses) yang nantinya akan di bentuk menjadi <i>Social Entrepreneurship Company</i> untuk bermitra dengan universitas top di dunia, setidaknya universitas top di Indonesia sebagai representasi awal dimana kami menawarkan <i>Course Online</i> bagi siapa saja, secara gratis. Kami mengembangkan konsep <i>Gamification</i>, <i>Common Room Interaction</i>, <i>Education Network Aggregator</i> dan <i>Creativity-Explore Learning</i>. Dimana para instruktur dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan penyesuaian bidang pengalamannya tanpa harus terikat dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia, karena ilmu ada untuk di bagi.</p> <p>Kami membayangkan sebuah masa depan di mana universitas tidak hanya mendidik ribuan mahasiswa, tapi jutaan. Dengan Teknologi, kami ingin menciptakan <i>Equilibrium</i> baru sehingga memungkinkan para dosen dan profesor terbaik dapat mengajarkan puluhan bahkan ratusan ribu siswa tanpa terbatas oleh dimensi waktu dan tempat. Kami ingin memberdayakan orang-orang dengan pendidikan yang akan meningkatkan kehidupan mereka, kehidupan keluarga mereka, dan Lingkungan dimana mereka tinggal. Tanpa mereka harus berputus asa karena keterbatasan kemampuan, seperti halnya tidak ada biaya.</p>
Status inovasi teknologi (pilih)	- Implementasi Luas
Pendaftaran HKI (pilih salah satu)	- Belum
Keunggulan inovasi teknologi tersebut	<p>- Edasia dirancang untuk membantu para siswa menguasai materi. Ketika siswa mengambil salah satu kelas, siswa dapat menyaksikan video uraian oleh para dosen dan profesor, lalu belajar cepat dengan daya tangkapnya terhadap pembelajaran, menguji pengetahuannya, dan memperkuat konsep melalui latihan interaktif. Ketika para siswa bergabung dengan salah satu kelas kami, para siswa juga akan bergabung dengan komunitas siswa pelajar lainnya. Lalu dijadwalkan untuk melakukan pertemuan secara rutin dengan diaktifkannya <i>Local Common Room</i>, sehingga para siswa dapat berbagi pandangan opininya, tidak hanya sebatas di dunia maya, secara fisik mereka pun bertemu dan tidak menutup</p>

	<p>kemungkinan untuk bertemu secara lintas negara.</p> <p>Kami menyadari bahwa keteraturan waktu adalah hal yang menjadi prioritas dalam hal ini. Tidak semua orang punya cukup waktu untuk membuka komputer sehari-hari karena sibuk. Karena itu, program-program yang dirancang pada sistem Edasia dibentuk berdasarkan landasan pada pedagogi yang paling fleksibel, untuk membantu ketercapaian para siswa menguasai konsep-konsep baru dengan cepat dan efektif serta memastikan para siswa menunjukkan eksistensi dalam pengetahuan barunya, agar interaktif terhadap satu dan yang lainnya dalam retensi jangka panjang, sehingga kami dapat memonitor kemajuan para siswa dalam menguasai materi.</p> <p>Edasia adalah sebuah multiplatform konsep yang fokus terhadap pendidikan, sehingga kami menciptakan <i>equilibrium</i> baru di Indonesia dengan membentuknya menjadi sebuah <i>Education Network Aggregator</i> memfilter nilai-nilai pendidikan dari luar, untuk mengadaptasi literasinya lalu menerjemahkannya ke bahasa lokal dan disebar kembali dibawah lisensi <a href="https://creativecommons.org/">creativecommons.org</a>.</p>
<p>Data pendukung bahwa inovasi teknologi tersebut merupakan teknologi tepat guna</p>	<p>Konsep Fundamental yang di Implementasi pada Edasia adalah <i>Open Educational Resources</i>, dimana materi digital dapat digunakan untuk pengajaran dan pembelajaran yang tersedia secara gratis melalui lisensi terbuka. Dengan diintegrasikan ke dalam pendidikan terbuka. kami melibatkan diri dalam media sosial untuk meningkatkan visibilitas, berikut data pendukung kami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika mencontoh negara OECD Banyak instruktur melakukan hal yang paling efektif untuk berpikiran lebih maju mengoptimalkan penggunaan Internet dalam praktiknya sebuah kolaboratif proyek sebagai kegiatan untuk mempersiapkan bahan terkait dengan gerakan <i>Open Educational Resources</i> atau disingkat <b>OER</b>. Mereka mengoptimalkan proses pembelajaran dengan mengatur kurikulum yang baru bereksplorasi dengan penyesuaian bidang pengalamannya, membuat garis besar pembelajaran, mempraktekan metode mengajar efektif, penyediaan artikel, esai, teks, ujian, ilustrasi dan streaming video dengan menggunakan platform internet sebagai optimalisasi.</li> </ul> <p>Source: <a href="http://www.oercommons.org/">http://www.oercommons.org/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MIT OpenCourseWare dicetus pada tahun 2001 silam oleh MIT merupakan salah satu konsep OER, ini adalah publikasi bebas dari materi pembelajaran kuliah MIT, dimana hampir semua mata pelajaran sarjana dan pascasarjana disediakan. Setelah satu dekade konsep ini berjalan, dibentuklah edxonline sebagai transformasi konsep pendidikan terbuka baru, yang disingkat Edx. Edx adalah <i>not-for-profit enterprise</i> dari kolaborasi antara Universitas Harvard dan MIT untuk menyediakan pembelajaran yang dirancang khusus melalui interaksi web.</li> </ul> <p>Source: <a href="http://www.edxonline.org">www.edxonline.org</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coursera adalah <i>Social Entrepreneurship Company</i> yang bermitra dengan universitas top di dunia dimana mereka menyediakan <i>online course</i> bagi siapa saja secara gratis, kami terinspirasi oleh konsep mereka. Ini adalah bentuk pengembangan yang lebih mutakhir dari OER.</li> </ul>

	<p>Source: <a href="http://www.coursera.org">www.coursera.org</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khan Academy merupakan <i>Not-for-profit Enterprise</i> yang mempunyai misi untuk mengubah pendidikan menjadi lebih baik dengan menyediakan pendidikan kelas dunia secara gratis dan untuk siapa saja. Khan Academy mengimplementasi konsep <i>Gamification</i> didalam sistemnya inipun yang menginspirasi kami untuk menerapkannya di Edasia. <p>Source: <a href="http://www.khanacademy.org">www.khanacademy.org</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Udacity adalah Penyedia pendidikan private secara online, merupakan <i>Semi-profit Enterprise</i>, Udacity menyediakan course-online secara gratis untuk beberapa materi. <p>Source: <a href="http://www.udacity.com">www.udacity.com</a></p> </li></ul> </li></ul>
--	---

**BISNIS & PENGEMBANGAN**

Target pasar (sasaran konsumen saat inovasi teknologi masuk ke tahap pengembangan bisnis teknologi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masyarakat daerah, kami menitik beratkan perubahan untuk kemajuan di daerah. Langkah proyeksi kami ini di dasari oleh penelitian independen, bahwa masyarakat di daerah belum dapat memaksimalkan pengaruh teknologi pada lingkungan pendidikannya. Namun sangat <i>aware</i> terhadap konsep pembaharuan.</li> </ul>
Strategi pemasaran dan pengembangan bisnis (strategi agar inovasi teknologi dapat diterima pasar dengan baik, termasuk penentuan harga, promosi, distribusi, pengelolaan SDM, dll)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan sosialisasi secara persuasif, dengan mengadakan gathering atau seminar, karena dengan konsep ini sekaligus pula mengaktifkan bagaimana hubungan atau kondisi sosial di bangun dengan pendekatan interaksi sosial di ruang publik (Common Room Interaction).</li> <li>- Kami melakukan kerjasama dengan beberapa lembaga pendidikan, membentuk suatu hegemoni terlebih dahulu dengan konsep yang kami tawarkan.</li> <li>- Kami akan melakukan asosiasi dengan lembaga <i>not-for-profit</i> untuk mewadahi kelembagaan agar konsep dapat di akui dan bergerak lebih leluasa.</li> </ul>

**IMPLEMENTASI & DAMPAK SOSIAL**

Program / aktifitas yang akan dilaksanakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publikasi terbatas, dimana kami akan melakukan pendekatan di akar rumput dengan bentuk seminar pra sistem ED.asia sebelum benar – benar siap untuk di launching (versi 1.0).</li> <li>- Melakukan penelitian lebih rinci bagaimana suatu sistem akan di bangun sesuai dengan perencanaan</li> <li>- Membangun komunikasi dengan <i>angel investor</i> untuk dapat men-support keberlangsungan konsep.</li> <li>- Developing Program, dengan meluncurkan aplikasi online versi beta.</li> </ul>
Usulan lokasi / wilayah di mana	Leles, Kadungora, dan Sekitarnya

program akan dilaksanakan	Kota: Garut Kode Pos: 44153
Alasan melakukan program tersebut dan memilih lokasi tersebut (dapat disebutkan juga estimasi jumlah masyarakat yang akan memperoleh manfaat)	<p>- kami sedang melakukan penelitian independen dengan dana hibah dari TJ Park Posco Foundation - Korea dengan mengangkat isu perkembangan teknologi media digital dan perubahan lingkungan terutama kami <i>concern</i> di daerah terlebih dahulu. Pada langkah awal kami fokus pada permasalahan pendidikan disana, memperhatikan bagaimana implementasi teknologi di lingkungan sekolah di bangun, pada faktanya sangat minim. Kemudian berangkat dari permasalahan tersebut kami mulai memperhatikan sosial masyarakat muda disana terhadap SNs (Social Network Sites) dimana hasilnya menunjukkan angka penetrasi yang luar biasa, jika di bandingkan dengan penggunaan media digital untuk akses sumber literasi lainnya masyarakat muda disana lebih <i>concern</i> kepada kehidupan sosialnya di dunia maya dengan sering mengunjungi situs jejaring sosial daripada situs pendidikan atau situs yang kaya sumber pengetahuan lainnya. Sehingga pemanfaatan teknologi media digital yang mereka gunakan dapat dikatakan mengalami gejala ambivalensi. Mungkin penelitian ini merepresentasikan masyarakat muda di indonesia pada umumnya sehingga judul penelitian yang sedang kami angkat mencakup sejauh mana optimalisasi teknologi media digital digunakan pada masyarakat indonesia dengan judul <i>"Widespread Impact of Exponential Growth Digital Media Technology in the Structure of society 21st Century, Southeast Asia, Indonesia"</i>.</p> <p>Kemudian yang kami sadari adalah terhadap keterbatasan pada masyarakat untuk mengenyam pendidikan yang lebih tinggi, dimana terskalarkan bahwa seseorang untuk mendapatkan pendidikan tinggi itu mahal, maka dengan alasan tersebut, kami memulai program ini dengan membayangkan sebuah pembaharuan pedagogi masa depan terhadap pendidikan yang dapat mengubah stigma masyarakat terhadap pendidikan tinggi yang berbayar, dengan konsep ini masyarakat dapat bebas tidak terbatas untuk mencari sumber literasi pembelajarannya tanpa berbayar, sehingga mereka dapat belajar tanpa di batasi oleh kekurangannya. Dengan mengimplementasi konsep MOOCs ini kami ingin menciptakan Equilibrium baru sehingga memungkinkan para instruktur terbaik dapat mengajar puluhan bahkan ratusan ribu siswa tanpa terbatas oleh dimensi waktu dan tempat. Tujuan kami adalah ingin memberdayakan orang-orang dengan pendidikan yang akan meningkatkan kehidupan mereka, kehidupan keluarga mereka, dan Lingkungan dimana mereka tinggal. Tanpa mereka harus berputus asa karena keterbatasan kemampuan, seperti halnya tidak ada biaya.</p> <p>Kami harapkan dengan mengimplementasi konsep ini semua elemen masyarakat dapat menerima manfaatnya, sehingga pada prosesnya masyarakat dapat merasakan bahwa pertumbuhan teknologi dapat mempengaruhi lingkungan ke arah yang ekuivalen.</p>
Manfaat yang akan diperoleh masyarakat	- Masyarakat dapat memberdayakan potensinya dengan pendidikan yang akan meningkatkan kehidupan mereka, kehidupan keluarga mereka, dan Lingkungan dimana mereka tinggal. Tanpa mereka

## PROJECT RESUME

	harus berputus asa karena keterbatasan kemampuan, seperti halnya tidak ada biaya.
Strategi implementasi agar inovasi teknologi dapat dimanfaatkan secara kontinu oleh masyarakat	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengajak peran serta masyarakat pada proyek keberlanjutan ED.asia, dengan dilibatkannya mereka pada komunitas pengembang pada sistem ED.asia yang di <i>open source</i>. Kami mengaharpkan atensi masyarakat untuk sama – sama mengembangkan konsep pedagogi ini.</li><li>- Meet Up regional, ini adalah perencanaan yang akan kami laksanakan setiap bulannya dengan mendukung penuh konsep dari <i>Common Room Interaction</i> untuk menumbuhkan loyalitas dan interaksi sosial antar siswa di ED.asia.</li></ul>
Kondisi kesiapan inovasi untuk diimplementasi	<ul style="list-style-type: none"><li>- ED.asia pedagogical system mulai dikembangkan pada awal agustus 2012, saat ini telah di deploy secara live dan masih pada tahap pengembangan versi alfa. Sementara ini proses pengembangan sedikit terkendala dengan resource yang ada.</li><li>- Domain yang digunakan <a href="http://www.edasia.org">http://www.edasia.org</a></li></ul>
Targer akhir / ukuran keberhasilan di akhir pelaksanaan program / aktifitas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Target 500 pengguna</li><li>- Stabilitas Aplikasi dari tahap beta ke versi 1.0</li><li>- Mengadakan Seminar bertemakan “pertumbuhan eksponensial teknologi dan pengaruhnya terhadap lingkungan”</li><li>- Berasosiasi dengan lembaga <i>not-for-profit</i></li><li>- Memberikan bantuan beasiswa pendidikan.</li></ul>

Jakarta, 17 Desember 2012



Agnan Zakariya Soewardi

*Provocateur, Edasia Initiative Movement*