

Panduan Perkuliahan Untuk Dosen Prototype Development I Semester Ganjil 2021/2022

Prototyping Development I memiliki total 3 (tiga) pertemuan dengan durasi masing – masing 90 menit untuk setiap pertemuan dengan komposisi 3 sesi F2F/VC (Week 2, Week 6, dan Week 12) ditambah 13 sesi di forum diskusi Binusmaya.

1. Penilaian Prototyping Development I:

Sumber Nilai	Persentase	Assignment	Persentase Assignment	Keterangan
Assignment	25%	Assignment I – Week 9	30%	Pengumpulan video presentasi bisnis
		Assignment II – Week 13	70%	Pengumpulan laporan yang dipresentasikan dalam bentuk video
Total	25%			

2. Setiap mahasiswa harus mendaftarkan diri kedalam kelompok dengan cara sebagai berikut:
 - a. Pada week pertama perkuliahan, dosen kelas menunjuk satu orang untuk menjadi komti
 - b. Dosen membagi kelompok di kelas, setiap kelompok terdiri dari 4 (empat) orang
 - c. Pendaftaran setiap kelas dilakukan oleh satu orang **komti** yang ditunjuk oleh Dosen atau kesepakatan bersama
 - d. Komti memberikan data kelompok ke Dosen pengampu.
3. Batas kehadiran sebagai syarat mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS) sesuai dengan ketentuan akademis.
4. Aktivitas mahasiswa kelas (Lampiran I)
5. Assignment I
Dilaksanakan pada week 9. Kelompok mengunggah video ide bisnis mereka lalu membuat tautan di binusmaya. Durasi video maksimal 3 menit. Isi video mencakup:
 1. Permasalahan yang ingin diselesaikan
 2. Produk / jasa sebagai solusi dari permasalahan
 3. Fitur dan fungsi dari produk/jasaBobot video adalah 30% dari nilai assignment.
6. Assignment II
Dilaksanakan pada week 13. Setiap kelompok membuat laporan dalam bentuk video presentasi yang diunggah ke youtube (unlisted) dan link diupload ke assignment (msword file) di Binusmaya mahasiswa.

Isi laporan adalah:

1. Value Proposition Canvas
2. Masalah-masalah dan solusi untuk menyelesaikan
3. Produk / jasa yang dibuat
4. Fitur dan fungsi dari produk/jasa
5. Key Resources & bahan baku produk/jasa
6. Idea Profile
7. Storyboard
8. Pitchdeck (dibuat pada file terpisah)

Bobot laporan adalah 70% dari nilai assignment.

Setiap kelompok dinilai oleh Dosen masing-masing (Rubrik terlampir)

Jakarta, 22 September 2021


Agung Hari Sasongko, ST. MM.
BEC Manager



**Panduan Perkuliahan Untuk Dosen
Prototype Development I
Semester Ganjil 2021/2022**

Note: Semua dokumen kegiatan matakuliah ini:

1. Panduan Perkuliahan
2. Lampiran 1 - 5

Panduan Perkuliahan Untuk Dosen

Prototype Development I

Semester Ganjil 2021/2022

Lampiran 1 - Panduan Aktivitas Kelas

Week ke-	Aktivitas	Tujuan
1		
2 F2F/VC Introduction	a. Perkenalan Diri Dosen b. <i>Lecturing</i> ➤ <i>Prototype Development I Overview</i> ➤ <i>Team</i> ➤ <i>Team Hi + Bye</i> c. Pembentukan kelompok – maksimal 4 orang/kelompok d. Memilih komti e. Dosen dan mahasiswa berdiskusi tentang team di forum diskusi Binusmaya	a. Mahasiswa mampu mengetahui nama dosen dan latar belakang pendidikan dosen, dan dosen juga mampu mengenal mahasiswa secara garis besar b. Mahasiswa mampu mengetahui pentingnya team dalam membuat bisnis c. Mahasiswa dapat mengajukan diri sebagai Komti, karena komti dapat dijadikan sebagai <i>coordinator</i> mahasiswa di kelas
3 Discussion Forum		
VPC	a. Dosen dan mahasiswa melanjutkan berdiskusi tentang Value Proposition Canvas & Idea Profile di forum diskusi Binusmaya	Mahasiswa mengerti tentang Value Proposition Canvas & Idea Profile
4		
5 F2F/VC		
Solution Sketch & Storyboard	a. Dosen dan mahasiswa berdiskusi tentang Solution Sketch di forum diskusi Binusmaya	a. Mahasiswa mengerti tentang Solution Sketch
6 F2F/VC		

**Panduan Perkuliahan Untuk Dosen
Prototype Development I
Semester Ganjil 2021/2022**

Product/Service Prototype	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa membuat video maksimal 3 menit untuk menjelaskan VPC, Idea Profile, dan Storyboard dari ide bisnis mereka b. Beberapa kelompok mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan VPC, Idea Profile, dan Storyboard 7 menit per kelompok c. Mahasiswa upload video VPC, Idea Profile, dan Storyboard ke forum diskusi Binusmaya d. Dosen memberi feedback pada hasil video dan presentasi mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa mampu membuat ide bisnis dengan melihat permasalahan dan kebutuhan pelanggan dengan menggunakan <i>VPC</i> dan <i>Idea Profile</i> b. Mahasiswa mampu menentukan problem, solusi, dan produk/jasa beserta keunikannya c. Mahasiswa mampu menjelaskan bisnis dalam bentuk storyboard
9 Discussion Forum		
Products / Services Features & Function	<ul style="list-style-type: none"> a. Dosen dan mahasiswa berdiskusi tentang fitur dan fungsi produk/jasa di forum diskusi Binusmaya b. Dosen dan mahasiswa berdiskusi persiapan pembuatan video konsep bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa mengerti tentang fitur dan fungsi produk/jasa b. Mahasiswa mengerti persiapan untuk pembuatan video konsep bisnis
10		
11 Discussion Forum		
Key Resources Pitch Deck	<ul style="list-style-type: none"> a. Dosen dan mahasiswa berdiskusi tentang Key Resources b. Dosen dan mahasiswa berdiskusi tentang Pitch Deck di forum diskusi Binusmaya 	<p>Mahasiswa mengerti tentang Key Resources</p> <p>Mahasiswa mengerti tentang Pitch Deck</p>
		2
12 F2F/VC		

**Panduan Perkuliahan Untuk Dosen
Prototype Development I
Semester Ganjil 2021/2022**

Report	<ul style="list-style-type: none">a. Mahasiswa mempersiapkan pitch deck dari bisnis merekab. Beberapa kelompok mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan <i>pitch deck</i> dari ide bisnis mereka 7 menit per kelompokc. Mahasiswa membuat laporan dalam bentuk presentasi yang diubah ke format video (upload ke youtube – unlisted) dan link video diupload di Binusmaya. Isi laporan adalah:<ul style="list-style-type: none">1. Value Proposition Canvas2. Masalah-masalah dan solusi untuk menyelesaikan3. Produk / jasa yang dibuat4. Fitur dan fungsi dari produk/jasa5. Key Resources & bahan baku produk/jasa6. Idea Profile7. Storyboard8. Pitchdeck (dibuat pada file terpisah)	<ul style="list-style-type: none">a. Mahasiswa dapat membuat <i>pitch deck</i>
---------------	--	--

Panduan Perkuliahan Untuk Dosen Prototype Development I Semester Ganjil 2021/2022

Lampiran 2 – Rubric Assignment I

No	Assessment criteria	Weight	Excellent (85 - 100)	Good (75-84)	Average (65-74)	Poor (0 - 64)	Score	(Score x Weight)
1	Able to identify problems	40%	Able to identify problems that are urgent and important to solve backed with data	Able to identify problems that are urgent and important to solve but still lack of data	Able to identify problems but are not urgent and not important to solve	Unable to identify any problem		
2	Able to create an innovative business solution	30%	Able to create an innovative business solution that fit the problems	Able to create an innovate business solution but does not fit the problems	Able to create a common idea as a business solution	Unable to create any business solution		
3	Able to describe features and functions of the products / services	30%	Able to describe >3 features and functions of the products/services and correlate them with the problems and solutions	Able to describe >3 features and functions of the products / services but still not correlated with the problems and solutions	Able to describe 1-3 features and functions of the products / services	Unable to describe any feature and function of the products / services		

Panduan Perkuliahan Untuk Dosen Prototype Development I Semester Ganjil 2021/2022

Lampiran 3 – Rubric Assignment II

No	Assessment criteria	Weight	Excellent (85 - 100)	Good (75-84)	Average (65-74)	Poor (0 - 64)	Score	(Score x Weight)
1	Able to identify problems and solutions using Value Proposition Canvas	25%	Able to identify problems, solutions, and able to describe them by using VPC correctly	Able to identify problems and solutions but still unable to describe them using VPC	Able to identify problems but unable to identify fitting solutions	Unable to identify any problem nor solution		
2	Able to identify the resources needed for the products / services	25%	Able to identify >2 resources needed for the products / services with descriptions on how feasible to get the resources	Able to identify >2 resources needed for the products / services with short details	Able to identify 1-2 resources needed for the products / services	Unable to identify the resources needed for the products / services		
3	Able to create a storyboard that represents the business idea	25%	Able to create >8 grid of storyboard that represents the business idea in a good sequence	Able to create 1-8 grid of storyboard that represents the business idea in a good sequence	Able to create a storyboard that does not represent the business idea	Unable to create any storyboard		
4	Able to create a pitch deck to explain the business	25%	Able to create a simple and easy to understand business pitch deck	Able to create a pitch deck that explain the business but still complicated to understand	Able to create a pitch deck but does not explain the business clearly	Unable to create any pitch deck		

Panduan Perkuliahan Untuk Dosen

Prototype Development I

Semester Ganjil 2021/2022

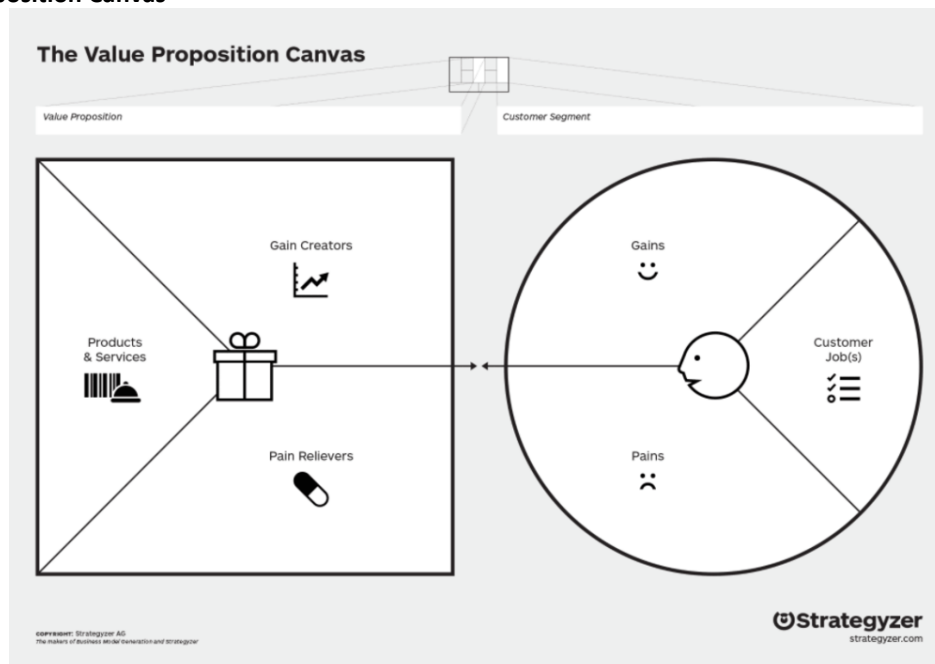
Lampiran 4 –Link Video

1. Value Proposition Canvas

- https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/gguzman_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?docid=0a6bd413ef66d4038bd94fcd6f1a48608&authkey=AWc1xAQuSTbHWdnesS73F0A&e=dN4wO0
 - https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/gguzman_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?docid=0a6a62660f397439ea7f8e9e7a9be723d&authkey=AZ_33li_wjTLpv2-99csfYw&e=KFDhix
 - https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/gguzman_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?docid=0668cc9b67b854cdbafb73b8167c09a4e&authkey=AQOJ2yWW6NZ1vhfe86aR0Mw&e=4dMbHH
- 4 Step Sketch - <https://www.youtube.com/watch?v=TK-94QiEFgw>
 - Storyboard - <https://www.youtube.com/watch?v=y5pSBgQUezQ>
 - Prototype - <https://www.youtube.com/watch?v=IGcwFV76t7o>

Lampiran 5 – Contoh Kegiatan

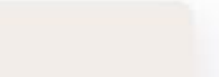
1. Value Proposition Canvas



Panduan Perkuliahan Untuk Dosen Prototype Development I Semester Ganjil 2021/2022

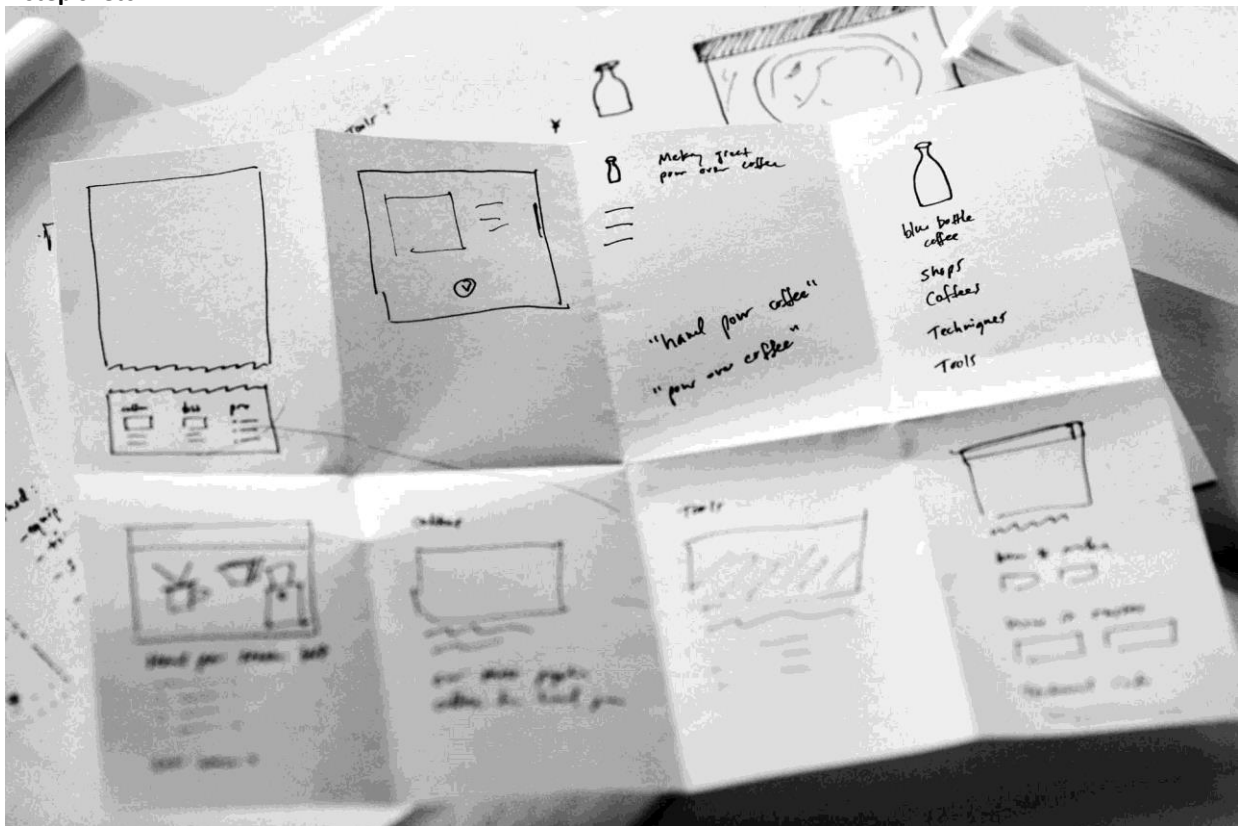
2. Idea Profile

<p>Sketch your idea here (Visualization)</p>	<p>Describe your idea here PURPOSE</p>
	<p>What do you do to realize the purpose? RESULT</p>
	<p>How do you design the implementation? PROCESS</p>



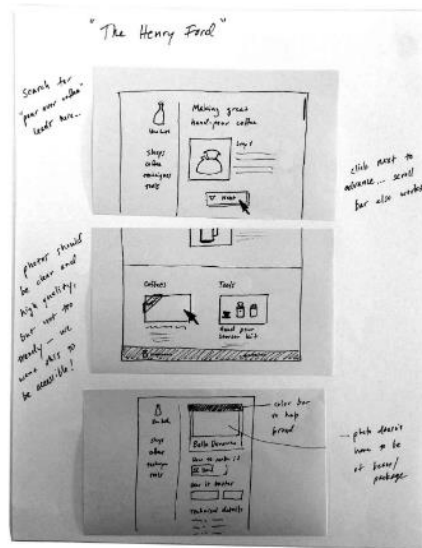


3. 4 step sketch



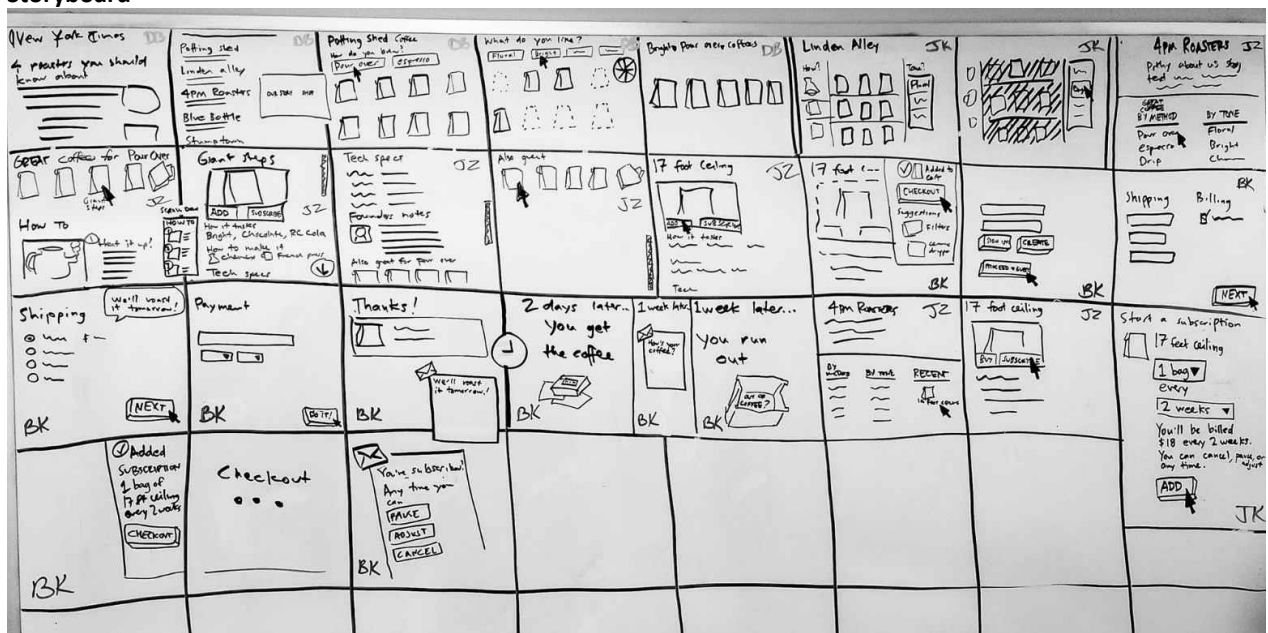
Panduan Perkuliahan Untuk Dosen Prototype Development I Semester Ganjil 2021/2022

4. Solution Sketch



A solution sketch from the Blue Bottle Coffee sprint. To understand how this idea works, read the notes from top to bottom—as you would a comic book: In the top frame, the customer reads a how-to guide for brewing coffee. In the second frame, she clicks on a link to recommended coffee beans. In the third frame, she finds details about the beans.

5. Storyboard



Panduan Perkuliahan Untuk Dosen
Prototype Development I
Semester Ganjil 2021/2022

