

Learning MSIB

STUDI INDEPENDEN

1. Android Mobile Development & UI UX Designer

Infinite Learning - Mobile Application & UIUX Design memberikan satu pengalaman bekerjasama membuat sebuah aplikasi mobile di platform android selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer dan Product Manager/SCRUM Master. Peserta akan diberikan sebuah pengalaman belajar dengan kondisi sesungguhnya di dalam industri. Hal ini akan mempermudah para peserta pada saat menyelesaikan program ini diserap dan diterima bekerja di berbagai industri.

Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari maksimal 5 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah mobile application yaitu seorang hacker atau coder atau programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master.

Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individual Mentor akan fokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy and individual guidance. Sedangkan untuk Group Challenge Mentor (terdiri Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap group performance, research guidance, challenge project management dan pendampingan pembangunan aplikasi.

Dalam program ini akan terdiri dari 2 tahapan challenge yaitu Micro dan Massive Problem Project. Di setiap challenge tersebut memiliki objective sendiri misalnya pada saatnya Micro Problem Project, peserta bersama groupnya wajib mempresentasikan Hi-Fi User Interface Design (UI) Aplikasi mereka. Pada saat terakhir di Massive Problem Project, peserta bersama groupnya diharapkan dapat mengembangkan sebuah solusi dalam aplikasi berbasis Android untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, tidak hanya bisa meletakkan aplikasi nya di PlayStore tetapi juga mampu untuk mempresentasikan konsep solusi dari aplikasi mereka melalui tahapan penelitian, interview dengan stakeholders, jurnal-jurnal dan menjalankan challenge ini dengan menggunakan SCRUM.

Jam pendampingan setiap hari dari hari Senin - Jumat dengan dibagi 3 (tiga) sesi, yaitu Sesi Pagi 09.00 - 13.00, Sesi Siang 14.00 - 18.00 dan Sesi Malam 19.00 - 23.00. Para Mentor juga terus memberikan pendampingan di luar jam sesi pembelajaran, melalui online apabila dibutuhkan. Weekend Mentoring, juga sering dilakukan pada saat hari Sabtu/Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan appointment sebelumnya dengan para Mentor.

Terdapat juga program "Collaboration Project" adalah sebuah kesempatan dimana setiap group yang terlibat dalam Massive Problem Project memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dengan program lainnya seperti Web Development, Hybrid Cloud Red Hat (HCRH) dan Advance Artificial Intelligence (AAI). Memungkinkan setiap group-group yang terlibat dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks dan besar dalam proyek mereka tidak hanya bekerja secara independen, tetapi juga memiliki peluang untuk pertukaran pengetahuan, sumber daya, dan pengalaman dengan group-group lain pada program yang berbeda untuk mengatasi masalah yang melibatkan berbagai aspek atau bidang keahlian.

Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang developer-developer baru dalam industri mobile application, tetapi juga menciptakan seseorang developer yang profesional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication skill yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep design thinking dan SCRUM project management.

2. Web Development & UI UX Design

Infinite Learning - Web Development & UIUX Design akan berbasis Project/Problem Based Learning yang mengarahkan peserta untuk berkelompok dalam setiap challenge sequel. Peserta akan diberikan sebuah pengalaman belajar dengan kondisi sesungguhnya di dalam industri. Hal ini akan mempermudah para peserta pada saat menyelesaikan program ini diserap dan diterima bekerja di berbagai industri. Di keseluruhan program akan ada 2 sequel challenge yang hasil akhirnya akan dipresentasikan.

Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari maksimal 5 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah Web Application yaitu seorang hacker atau coder atau programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master.

Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individual Mentor akan fokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy and individual guidance. Sedangkan untuk Group Challenge Mentor (terdiri Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap group performance, research guidance, challenge project management dan pendampingan pembangunan aplikasi.

Dalam program ini akan terdiri dari 2 tahapan challenge yaitu Micro dan Massive Problem Project. Di setiap challenge tersebut memiliki objective sendiri misalnya pada saatnya Micro Problem Project, peserta bersama groupnya wajib mempresentasikan Hi-Fi User Interface Aplikasi mereka. Pada saat terakhir di Massive Problem Project, peserta bersama groupnya diharapkan dapat mengembangkan sebuah solusi dalam aplikasi berbasis Website untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, tidak hanya bisa membuat Web menjadi live online (hosting) tetapi juga mampu untuk mempresentasikan konsep solusi dari aplikasi mereka melalui tahapan penelitian, interview dengan stakeholders, jurnal-jurnal dan menjalankan challenge ini dengan menggunakan SCRUM.

Jam pendampingan setiap hari dari hari Senin - Jumat dengan dibagi 3 (tiga) sisi, yaitu Sesi Pagi 09.00 - 13.00, Sesi Siang 14.00 - 18.00 dan Sesi Malam 19.00 - 23.00. Para Mentor juga terus memberikan pendampingan di luar jam sesi pembelajaran, melalui online apabila dibutuhkan. Weekend Mentoring, juga sering dilakukan pada saat hari Sabtu/Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan appointment sebelumnya dengan para Mentor.

Terdapat juga program "Collaboration Project" adalah sebuah kesempatan dimana setiap group yang terlibat dalam Massive Problem Project memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dengan program lainnya seperti Mobile Development, Hybrid Cloud Red Hat (HCRH) dan Advance Artificial Intelligence (AAI). Memungkinkan setiap group-group yang terlibat dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks dan besar dalam proyek mereka tidak hanya bekerja secara independen, tetapi juga memiliki peluang untuk pertukaran pengetahuan, sumber daya, dan pengalaman dengan group-group lain

pada program yang berbeda untuk mengatasi masalah yang melibatkan berbagai aspek atau bidang keahlian.

Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang developer-developer baru dalam industri mobile application, tetapi juga menciptakan seseorang developer yang profesional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication skill yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep design thinking dan SCRUM project management.

3. IBM Academy : Advanced AI

Infinite Learning bekerjasama dengan IBM untuk menyelenggarakan program Studi Independen di bidang Hybrid Cloud dan Artificial Intelligence. Berlandaskan pada semakin meningkatnya kebutuhan akan keahlian Artificial Intelligence, peserta diharapkan dapat menjadi seorang praktisi AI yang dapat berkontribusi pada transformasi digital sebuah perusahaan. Dengan 'leverage' pengertian mereka tentang kebutuhan perusahaan dan mengadopsi pola AI. Penguasaan akan Teknologi AI seperti natural language processing, machine learning, neural networks, virtual agents dan computer vision. Pada akhir pembelajaran peserta akan mendapatkan sertifikat digital (digital badge) dari IBM.

Diakhir pembelajaran, semua peserta akan menjadi seorang Tech-Savvy business professional dengan kemampuan dan 'competitive-edge' dalam mengaplikasikan teknologi untuk menyelesaikan tantangan di sebuah perusahaan.

4. IBM Academy : Hybrid Cloud & Red Hat

Infinite Learning bekerjasama dengan IBM untuk memberikan program studi independen Red Hat System Administrator. Program system administrator ini membangun dasar bagi mereka yang mempelajari tugas-tugas utama untuk menjadi administrator sistem Linux secara full time . Peserta didik harus dapat melakukan tugas administrasi sistem Linux yang penting, termasuk instalasi, membangun konektivitas jaringan, mengelola penyimpanan fisik, dan administrasi keamanan dasar. Peserta juga akan diperkenalkan dengan topik administratif yang lebih canggih, seperti manajemen penyimpanan menggunakan LVM, manajemen SELinux, dan instalasi otomatis.

Diakhir pembelajaran, semua peserta akan menjadi seorang Tech-Savvy business professional dengan kemampuan dan 'competitive-edge' dalam mengaplikasikan teknologi untuk menyelesaikan tantangan di sebuah perusahaan.

5. Game Development

Infinite Learning - Game Development memberikan satu pengalaman bekerjasama membuat sebuah aplikasi game di platform unity dan pengenalan dasar unreal engine selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah grup kecil yang terdiri dari seorang game programmer, designer, game artist, level designer. Peserta akan diberikan sebuah pengalaman belajar dengan kondisi sesungguhnya di dalam industri. Hal ini akan mempermudah para peserta pada saat menyelesaikan program ini diserap dan diterima bekerja di berbagai industri dan studio game lokal dan internasional.

Program Game Design and Development mengikuti 2 tahapan utama, meliputi micro dan massive challenge. Untuk di tahapan micro challenge, para peserta akan diberi dummy project dan diharapkan mampu membuat sebuah design game secara sistematis dan membuat 2D game sesuai modul dari RMIT University. Selanjutnya di tahap Massive Challenge Project, para peserta akan menyatukan semua keahlian bersama kelompok membuat 2D & 3D Game yang layak bisa di mainkan oleh para pengguna.

Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individua Mentor akan fokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy and individual guidance. Sedang untuk Group Challenge Mentor (terdiri Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap group performance, research guidance, challenge project management dan pendampingan pembangunan aplikasi.

Jam pendampingan setiap hari dari hari Senin - Jumat dengan dibagi 2 (dua) sesi, yaitu Sesi Pagi 09.00 - 13.00 dan Sesi Siang 14.00 - 18.00. Para Mentor juga terus memberikan pendampingan melalui online sampai dengan pukul 21.00 apabila dibutuhkan. Weekend Mentoring, juga sering dilakukan pada saat hari Sabtu/Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan appointment sebelumnya dengan para Mentor.

Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang developer-developer baru dalam industri local game development, tetapi juga menciptakan seorang developer yang profesional, mempunyai collaborative, adaptive, dan communication skill yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep design thinking dan SCRUM project management.

Magang

Aktivitas Magang Mahasiswa ini akan didampingi oleh mentor praktisi profesional dan akan menitikberatkan kepada pengalaman melakukan penelitian, pengembangan sampai dengan penelitian untuk sebuah masalah atau tantangan yang dimiliki oleh perusahaan.

1. Mobile Development : Asisten Mentoring Technical

- ✓ Pemrograman Kotlin
- ✓ Project Management
- ✓ Pemrograman Android
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Design Thinking

2. Graphic Designer

- ✓ Graphic Design Skill
- ✓ Design Thinking
- ✓ Project Management
- ✓ Illustration
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive

3. Education Management

- ✓ Curriculum Development
- ✓ Project Management
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Educational Training
- ✓ Learning Facilitate

4. Photo & Video Editor

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Photography
- ✓ Motion Editor
- ✓ Videography
- ✓ Project Management

5. Human Management

- ✓ Performance management
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Project Management
- ✓ Administration
- ✓ Training and development

6. UI UX Designer

- ✓ User Interface (UI) Design

- ✓ Project Management
- ✓ User Experience (UX)
- ✓ Design Thinking
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive

7. Event & Community

- ✓ Design Thinking
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Event Management
- ✓ Community Relations
- ✓ Project Management

8. Community & Acquisition

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Community Relations
- ✓ Event Management
- ✓ Content Marketing
- ✓ Marketing Communications

9. Marketing Communications

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Design Thinking
- ✓ Marketing Analysis
- ✓ Project Management
- ✓ Digital Marketing

10. Research & Development

- ✓ Business Research & Development
- ✓ Mobile Development
- ✓ UI/UX
- ✓ Artificial Intelligence
- ✓ Web Development
- ✓ Product Management

11. Web Developer

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Backend
- ✓ Design Thinking
- ✓ Frontend
- ✓ Project Management

12. Social Media Specialist

- ✓ Social Media Marketing
- ✓ Content Marketing
- ✓ Project Management
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Digital Marketing

13. Game Developer

- ✓ Game Animation
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Project Management
- ✓ Game Design
- ✓ Game Programming

14. Mobile Developer : Technical Research

- ✓ Project Management
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Technical Research
- ✓ Pemrograman Android
- ✓ Pemrograman Kotlin

15. Public Relation

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Copywriting
- ✓ Media Relations
- ✓ Public & Government Relations
- ✓ Design Thinking

16. Strategic Project Officer

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Project Management
- ✓ Administration
- ✓ Design Thinking
- ✓ Relationship Management

17. Project Manager

- ✓ Design Thinking
- ✓ Project Management
- ✓ Project Research
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Digital Leadership

18. Information System Management Service

- ✓ Programming
- ✓ Cybersecurity
- ✓ Computer Networks
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Cloud Computing

19. Student Relation & Administration

- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ External Relations
- ✓ Design Thinking
- ✓ Administration
- ✓ Project Management

20. Mobile Developer : Technical Writer

- ✓ Project Management
- ✓ Pemrograman Android
- ✓ CCA : Communication, Collaboration dan Adaptive
- ✓ Pemrograman Kotlin
- ✓ Copywriting