

Studi Independen Bersertifikat

Bangkit Academy 2022

Android Learning Path

Bangkit Academy by Google, GoTo, Traveloka
Implemented by PT. Presentologics (Dicoding Indonesia)

Bangkit Academy by Google, GoTo, Traveloka

Bangkit Academy 2022 - Android Learning Path

Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (*skills*) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknis. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit akan menawarkan 3.000 tempat untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri pada semester genap, tahun 2021/2022.

Pelaksanaan Program

Seleksi Bangkit Academy 2022 akan dimulai pada bulan November 2021 dan Bangkit Academy akan dilaksanakan pada Februari - Juli 2022. Tim Bangkit akan mempublikasikan program ini sesuai jadwal yang ditentukan program Studi Independen Bersertifikat, yang diikuti dengan proses rekrutmen dan seleksi calon peserta, untuk mendapatkan 1000 kandidat peserta yang memenuhi syarat. Peserta diutamakan berasal dari program studi terkait komputasi, namun tidak menutup kemungkinan peserta dari jurusan lainnya yang memenuhi prasyarat dan standar pada tes seleksi.

Prasyarat Administratif

1. Memenuhi ketentuan umum program Studi Independen Kampus Merdeka pada saat pelaksanaan program.
2. Mahasiswa aktif D4/S1 semester 6/8/10/12/14 pada saat program dilaksanakan (Februari-Juli 2022).
3. Tidak mengambil program Kampus Merdeka lainnya pada saat pelaksanaan program.
4. Tidak mengambil internship/magang/pekerjaan apapun (part-time ataupun full-time) pada saat pelaksanaan program.
5. Tidak memiliki komitmen paruh/penuh waktu terkait organisasi, volunteership, leadership, atau aktivitas program lainnya pada saat pelaksanaan program
6. Tidak sedang menerima beasiswa dari universitas atau instansi lain.
7. (untuk KIP/Bidikmisi/Afirmasi tetap boleh mengikuti program ini selama diijinkan)
8. Telah mendapatkan persetujuan dosen pembimbing untuk mengkonversi SKS melalui program ini.
9. Mengambil 6 SKS atau kurang pada universitas asal (kuliah reguler) pada saat pelaksanaan program.
10. Belum akan lulus dari universitas pada tanggal 1 Juli 2022

Prasyarat Pengetahuan/Pengalaman:

1. Memiliki pengalaman dengan object-oriented programming (OOP) pada bahasa pemrograman apapun, dibuktikan melalui mata kuliah yang diambil atau sertifikat.

Prasyarat Teknis:

1. Perangkat komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal:
 - a. Prosesor setara Core i3 dan RAM / Memory 8GB dengan dukungan 64-Bit (disarankan prosesor setara Core i5 dan RAM / Memory 16GB atau lebih).
 - b. OS Linux, Windows 8/10, atau Mac OS X dengan dukungan 64 bit.
 - c. Dapat menjalankan Android Studio 2020.3.1 Arctic Fox dan IntelliJ Idea IDE.
2. Ponsel Android dengan OS Android 8 Oreo atau lebih baru, atau laptop/komputer harus dapat menjalankan emulator Android.
3. Koneksi internet kabel/wifi yang memadai atau selular minimal 4G.

Seleksi akan dilakukan dalam 2 tahap:

1. Seleksi administratif untuk memeriksa:
 - a. Kelengkapan dan kesesuaian berkas kandidat peserta termasuk daftar mata kuliah yang telah diambil kandidat peserta atau sertifikat yang dilampirkan terkait prasyarat Administratif dan Prasyarat Pengetahuan/Pengalaman.
 - b. Spesifikasi gawai peserta telah memenuhi prasyarat teknis.
2. Seleksi tes online untuk melihat kemampuan dasar dari peserta serta motivasi peserta untuk mengikuti program.

Peserta yang terpilih akan dipersiapkan melalui beberapa tahap pembekalan:

1. Pengenalan tentang Bangkit Academy - penyelenggara studi independen dan perihal benefit studi independen peserta.
2. Penjelasan mengenai peraturan akademik yang berlaku pada program studi independen Bangkit Academy.
3. Pengenalan terhadap mentor profesional yang akan mendampingi para peserta secara intensif selama program studi independen berjalan.
4. Pembekalan berupa matrikulasi beberapa kelas dasar (opsional).
5. Pembekalan capstone project/challenge (dilaksanakan menjelang pelaksanaan capstone, pada akhir periode pembelajaran).

Bangkit Academy - Android Learning Path

Durasi aktivitas	: 20 Minggu (96 hari)
Masa pendaftaran	: 25 November 2021 - 15 Desember 2021
Periode Program	: 14 Februari 2022 - 29 Juli 2022
Jumlah kredit SKS	: 20 SKS
Tipe aktivitas	: Online (Daring)
Lokasi aktivitas	: Online (Daring)

Batasan Aktivitas

Aktivitas Studi Independen Pengembang Aplikasi Android meliputi pembelajaran individu dan project akhir dalam bentuk tim. Pada pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas dalam bentuk asynchronous (online melalui modul belajar di Dicoding Academy, Coursera, dan Qwiklabs) dimana peserta dapat berkonsultasi dengan expert terkait materi yang dipelajarinya melalui forum diskusi.

Selain itu, setiap peserta akan memiliki pembimbing sebagai tempat konsultasi jika ditemui

kesulitan non-akademik dalam mengikuti pembelajaran. Pada program studi independen ini, terdapat satu buah learning path yang disediakan yaitu Android Developer Learning Path. Peserta akan memperoleh sertifikat kompetensi di setiap kelas di dalam Learning Path Android Developer jika peserta berhasil lulus dari setiap ujian/penilaian yang diadakan untuk setiap kompetensi. Setelah mengikuti program ini, peserta juga dipersiapkan untuk mengikuti ujian sertifikasi global Associate Android Developer dari Google yang **dapat diambil** setelah mengikuti kegiatan Studi Independen ini.

Pada project akhir, peserta akan dibagi menjadi kelompok, dimana satu kelompok terdiri atas 5-6 orang dengan tema yang ditentukan oleh masing-masing kelompok dan harus mendapatkan persetujuan dari mentor.

Matrikulasi (Opsional)

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detail Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software	Di akhir kelas, siswa mampu memodifikasi aplikasi perangkat lunak menggunakan panduan diagram alur dan pemrograman dengan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript tingkat dasar secara tepat sesuai persyaratan spesifikasi dan fungsionalitas aplikasi.	1. Siswa mampu meneliti, menganalisis, dan mengevaluasi persyaratan untuk aplikasi perangkat lunak dengan memahami kebutuhan aplikasi dari sisi pengguna dan spesifikasi teknis aplikasi. 2. Siswa mampu membuat perencanaan modifikasi aplikasi perangkat lunak dengan pembuatan requirement aplikasi dan diagram alur. 3. Siswa mampu memodifikasi aplikasi perangkat lunak menggunakan pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript tingkat dasar. 4. Siswa mampu mengarahkan dokumentasi pemrograman dan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode pengarsipan.	13 Jam (1 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/237).	Penilaian dilakukan melalui 8 kali exam yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
Pengenalan Ke Logika Pemrograman	Di akhir kelas, siswa dapat memahami logika pemrograman dasar dan menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ada di bidang pekerjaan Software Developer.	1. Mengerti apa itu logika pemrograman. 2. Mengetahui apa itu gerbang logika beserta jenis-jenisnya. 3. Memahami cara pemecahan masalah dengan computational thinking.	6 Jam (1 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/302).	Penilaian dilakukan melalui 4 kali exam yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
Belajar Dasar Git dengan Github	Di akhir kelas, siswa dapat mengelola kumpulan data/kode mereka sendiri dalam repository Github. Serta dapat berkolaborasi dengan developer lain pada repository yang sama.	1. Memahami git sebagai version control system. 2. Memahami Github sebagai tools untuk mengelola kumpulan data/kode. 3. Memahami cara mengelola kumpulan data/kode, mulai dari membuat repository, melakukan perubahan, membuat branch lain, hingga melakukan pull request. 4. Memahami cara berkolaborasi dengan developer lain pada repository yang sama. 5. Memahami penggunaan GitHub sebagai portfolio.	15 Jam (1 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/317).	Penilaian dilakukan melalui 1 kali exam yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
Subtotal Matrikulasi			34 jam, 3 hari		

Android Developer Learning Path

Materi Teknis

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detil Pembelajaran	Durasi Pembelajaran (jam)	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Memulai Pemrograman Dengan Kotlin	Di akhir kelas, siswa paham tentang konsep dasar bahasa pemrograman, functional programming, serta object-oriented programming (OOP) dengan menggunakan Kotlin.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempelajari bahasa Kotlin dan karakteristiknya, serta bagaimana Kotlin berperan dalam pengembangan aplikasi. 2. Memahami tentang teori dasar Kotlin. Dengan mempelajari konsep dasar dari Kotlin seperti menggunakan tipe data, membuat fungsi dasar, menangani tipe data null, dan membuat String Template. 3. Mempelajari perbedaan antara expression dan statement, cara menggunakan enumeration, cara mengontrol aliran program menggunakan ekspresi if dan when, dan bagaimana menerapkan perulangan menggunakan while, do-while, dan break and continue. 4. Mengetahui bagaimana mengelola data di Kotlin dengan menggunakan data class dan collection. 5. Memahami konsep function programming dengan mempelajari extension, lambda, higher-order function, recursion serta melihat contoh penerapannya pada collection operator dan scope function. 6. Memahami konsep OOP (Object-Oriented Programming) dengan mempelajari inheritance, abstract class, interface, visibility modifier, dan overloading. 7. Mengetahui konsep Generic untuk membuat kelas yang dapat menerima berbagai jenis tipe data. 8. Mempelajari Coroutine sebagai solusi untuk menjalankan concurrency pada Kotlin. 	50 Jam (5 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/80).	Penilaian dilakukan melalui 1 kali exam dan 1 kali submission project yang dilakukan di platform LMS Dicoding.

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detail Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Belajar Fundamental Aplikasi Android	Di akhir kelas, siswa dapat membuat aplikasi yang dapat mengambil data dari Web API dan menyimpan data secara lokal.	<ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep dasar mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan Activity, Intent, Fragment, View & View Group, dan Style & Theme. Memahami cara membuat UI/UX aplikasi yang bagus dengan menerapkan Material Design Component. Memahami bagaimana melakukan navigasi dalam sebuah aplikasi. Memahami berbagai mekanisme menjalankan proses secara asynchronous di background thread. Memahami cara koneksi ke Web API dengan menggunakan networking library dan mem-parsing JSON. Memahami Android Architecture Component sebagai architecture pattern yang digagas oleh Google. Memahami konsep ViewModel untuk mempertahankan data ketika aplikasi dirotasi. Memahami konsep LiveData untuk menampilkan data secara real-time ketika ada perubahan data di database. Memahami berbagai cara untuk menyimpan data di local, salah satunya menggunakan SQLite dan Room. Memahami cara menguji sebuah aplikasi yang akan dibuat, baik menggunakan unit testing maupun instrumental testing. Memahami cara membuat reminder dengan mengkolaborasikan fitur setting, AlarmManager, BroadcastReceiver, dan Notification. 	130 Jam (15 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/14).	Penilaian dilakukan melalui 6 kali exam dan 3 kali submission project yang dilakukan di platform LMS Dicoding.

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detail Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate	Di akhir kelas, siswa dapat membuat aplikasi dengan menerapkan berbagai komponen yang ada, seperti UI, Animation, Localization, Background Process, Media, Sensor, Location, Database, Testing, Firebase, dan Jetpack Compose.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami bagaimana membangun Custom View, baik dari pewarisan kelas tertentu atau membangunnya dari awal. 2. Memahami bagaimana membangun object 2D menggunakan Canvas untuk kebutuhan tampilan yang lebih spesifik. 3. Memahami bagaimana membuat Widget dalam Aplikasi Android. 4. Memahami bagaimana menampilkan Website dalam Aplikasi Android melalui WebView. 5. Memahami bagaimana cara membuat animasi, baik menggunakan Properti Animation maupun Motion Layout. 6. Memahami bagaimana menerapkan Localization untuk mendukung multi-bahasa. 7. Memahami bagaimana menerapkan Accessibility untuk mendukung kebutuhan pengguna, terutama bagi pengguna penyandang disabilitas. 8. Memahami bagaimana Service berjalan untuk melakukan sesuatu aksi di Background Thread. 9. Memahami cara mengelola media menggunakan SoundPool, Media Player, dan ExoPlayer. 10. Memahami bagaimana mengakses file media dari shared storage menggunakan MediaStore, serta menelusuri dan membuka dokumen, gambar, dan file lain menggunakan Storage Access Framework. 11. Memahami bagaimana mengunggah file ke server dengan Multipart dalam retrofit. 12. Memahami berbagai sensor Android, seperti Position Sensor, Motion Sensor, dan Environment Sensor. 13. Memahami bagaimana mendapatkan posisi pengguna (latitude dan longitude) menggunakan Location Service, mendapatkan informasi menari dari radius dan posisi tertentu menggunakan Geofences, serta 	100 Jam (13 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (https://www.dicoding.com/academies/352).	Penilaian dilakukan melalui 12 kali exam dan 2 kali submission project yang dilakukan di platform LMS Dicoding.

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detail Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
		menampilkan peta/maps menggunakan Google Maps API. 14. Mengetahui berbagai pendekatan dalam menguji aplikasi, baik secara unit testing menggunakan Double Testin, maupun ui testing menggunakan Idling Resource maupun MockWebServer. 15. Memahami berbagai layanan Firebase yang bisa digunakan, seperti Authentication, Realtime Database, serta Firebase Cloud Messaging (FCM). 16. Memahami cara baru dalam membangun tampilan Android, yakni dengan Jetpack Compose.			
Belajar Dasar UX Design	Di akhir kelas, siswa membuat sebuah portofolio berupa UX case study yang berisi keseluruhan proses, mulai dari mencari permasalahan pengguna, mendefinisikan masalah, melakukan eksplorasi, membuat prototype, sampai menguji cobanya.	1. Peserta mampu memahami konsep dasar UX Design dan faktor yang mempengaruhinya, serta memahami proses desain dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. 2. Peserta mampu memahami bagaimana cara untuk mengetahui masalah utama (pain point) pengguna dengan membuat Empathy Map, User Persona, dan User Journey Map. Dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah dalam Problem Statement dan melakukan eksplorasi untuk mencari solusi dengan menggunakan metode How Might We (HMW) dan Crazy Eight. 3. Peserta mampu mendefinisikan solusi dalam bentuk Goal Statement dan mengetahui cara membuat rancangan desain dengan membuat User Flow, Storyboard, dan Wireframe. 4. Peserta mampu memahami cara membuat Mockup dan High-Fidelity Prototype yang menarik dan interaktif dengan menerapkan prinsip desain visual. 5. Peserta mampu merencanakan dan melakukan usability study, mengidentifikasi insight, memodifikasi	23 Jam (2 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/335).	Penilaian dilakukan melalui 8 kali exam dan 1 kali submission project yang dilakukan di platform LMS Dicoding.

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detail Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
		desain berdasarkan hasil riset, dan membagikan hasil desain kepada tim.			
Belajar Prinsip Pemrograman SOLID	Di akhir kelas, siswa dapat menerapkan konsep-konsep dasar OOP dan relasinya untuk menyelesaikan masalah pada software design dengan menggunakan 5 prinsip SOLID.	<ol style="list-style-type: none"> Memahami 4 pilar OOP, yakni Inheritance, Encapsulation, Abstraction, dan Polymorphism. Mengetahui macam-macam hubungan antar objek di OOP, seperti association, agregation, composition, dependency, generalization, specialization, dan implementation. Mempelajari 3 karakteristik penting dari design buruk yang perlu dihindari, yakni rigidity, fragility, dan immobility. Memahami tujuan 5 prinsip SOLID dan studi kasusnya, yaitu Single Responsibility, Open Closed, Liskov Substitution, Interface Segregation, dan Dependency Inversion. 	15 Jam (1 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/169).	Penilaian dilakukan melalui 5 kali exam yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
Simulasi Ujian Associate Android Developer	Di akhir kelas, siswa dapat matang mempersiapkan diri mengikuti ujian Associate Android Developer.	<ol style="list-style-type: none"> Mengetahui bagaimana kriteria dan alur proses ujian sertifikasi Associate Android Developer. Mempelajari bagaimana jenis project dan spesifikasi fitur yang biasa muncul pada ujian sertifikasi Associate Android Developer. Terbiasa untuk menyelesaikan task dengan melengkapi kode yang ada pada starter project sesuai dengan urutan pada TODO. Memahami komponen-komponen Android yang sering diujikan pada sertifikasi Associate Android Developer. Melatih diri untuk menjawab pertanyaan pada exit interview dengan baik dan benar. 	40 Jam (4 hari)	Materi bacaan elektronik yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/287).	Penilaian dilakukan melalui 3 kali submission project yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
Subtotal Pembelajaran Android Developer Learning Path			358 jam (40 hari)		

Bangkit Academy

Materi Non-Teknis

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detil Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Bahasa Inggris	Siswa dapat berkomunikasi dan memahami materi berbahasa Inggris dengan lancar dan efektif	Peserta akan menerima materi bahasa Inggris serta mendapatkan bimbingan dari expert 2 jam - 3x sesi	6 jam (1 hari)	Google Meet	Penilaian dilakukan berdasarkan perkembangan siswa dan pretest - post-test
Inisiatif, Proaktif, Bertanggung jawab	Siswa dapat secara aktif melaporkan progress dan kendala yang dihadapi selama program	Peserta akan melaporkan progress pembelajaran serta mendapatkan masukan dari fasilitator ±3 jam per minggu	60 jam (6 hari)	Google Meet	Penilaian dilakukan berdasarkan keaktifan siswa melaporkan kendala yang dihadapi.
Review Materi	Siswa dapat menunjukkan kompetensi dalam materi teknis yang telah dipelajari.	Peserta akan mengikuti sesi tatap muka untuk melakukan review materi dan tanya jawab bersama instruktur. ±2 jam, 6 sesi	12 jam (1 hari)	Google Meet	Penilaian dilakukan berdasarkan kuis yang diselenggarakan di setiap sesi review.
Pembelajaran Soft skills	Siswa mengerti terkait Critical Thinking, Digital Branding & Interview Communication, Time Management, Professional	Peserta akan menerima materi softskill dari expert untuk menunjang kemampuan non-teknis peserta. ±3 jam, 7 sesi	21 Jam (2 hari)	Google Meet	Penilaian dilakukan berdasarkan pre-test yang diselenggarakan dalam sesi.
Tugas Soft Skill	Communication, Adaptability, Idea Generation dan MVP Planning, serta Startup Valuation	Peserta mengerjakan tugas untuk mengembangkan diri. ± 10 jam, 7 tugas	70 jam (7 hari)	Google Classroom	Penilaian dilakukan berdasarkan kualitas tugas peserta
Penyiapan Karir atau startup	Di akhir kelas, siswa dapat menyimpulkan dan memilih jalur karir pada bidang Software Development yang sesuai dengan diri mereka beserta mengerti hal-hal yang harus mereka persiapkan untuk mencapai dan menjalani karir tersebut.	1. Mengidentifikasi opsi jalur karir yang tersedia di bidang Software Development. 2. Menyimpulkan jalur karir yang tepat di bidang Software Development. 3. Menerapkan praktek terbaik dari developer berpengalaman untuk mengambil jalur karir. 4. Mengetahui segala persiapan yang perlu dilakukan untuk mencapai salah satu jalur karir Software Developer tertentu.	7 Jam (1 hari)	Materi bacaan elektronik, video, kuis, exam yang tersedia di dalam LMS Dicoding (www.dicoding.com/academics/292).	Penilaian dilakukan melalui 5 kali exam yang dilakukan di platform LMS Dicoding.
	Siswa mendapatkan gambaran karir sebagai software engineer/developer atau wawasan terkait startup & bisnis.	Peserta akan mengikuti webinar dari industry expert atau perwakilan technology principal. 2 Jam - 10x sesi	20 Jam (2 hari)	Youtube	Penilaian berdasarkan keaktifan siswa dalam bertanya.

Learning Objective	Tingkat Kompetensi	Detil Pembelajaran	Durasi / Jam Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran	Cara Penilaian
Refleksi diri	Siswa mampu menceritakan kembali dan melaporkan hal yang didapatkan selama proses pembelajaran dalam bentuk lisan dan tulisan.	Siswa mengisi logbook, memberikan laporan ke dosen pembimbing akademik, serta refleksi pembelajaran secara mandiri. ± 8 jam per minggu	160 Jam (16 hari)	Web MBKM dan mekanisme pelaporan yang ditentukan oleh dosen pembimbing akademik.	Penilaian dilakukan berdasarkan ketepatan waktu pengisian logbook dan feedback yang diberikan oleh dosen pembimbing akademik.
Capstone Project / Proyek Akhir	Siswa mampu menyelesaikan proyek akhir, yakni pengembangan aplikasi/solusi yang dikerjakan untuk memvalidasi skill pengembangan produk dan menambah portfolio.	Siswa akan dikelompokkan dalam kelompok grup untuk mengerjakan proyek tematik pada dunia nyata yang dapat membantu masyarakat.	200 Jam (20 hari)	Google Meet	Penilaian dilakukan berdasarkan kualitas produk yang dihasilkan dalam capstone project serta dokumentasi project.
Subtotal Aktivitas Terkait Pembelajaran Non-teknis			556 jam (56 hari)		

Durasi Program

Program akan berlangsung selama 20 minggu (efektif 96 hari) dengan total jam kumulatif 914 jam, yang terdiri atas:

- **34 jam (3 hari)** Matrikulasi (opsional).
- **358 jam (40 hari)** Pembelajaran Android Developer Learning Path.
- **556 jam (56 hari)** Aktivitas terkait Pembelajaran non-teknis.

Dedicated Mentor

Tersedia 40 orang fasilitator dengan rasio 1 fasilitator: 25 mahasiswa.

Pendampingan dalam pelaksanaan project akan dilakukan dengan skema sebagai berikut:

- Proses belajar para siswa langsung di dalam platform yang ditunjuk oleh Bangkit:
 - Dicoding
 - Coursera
 - Qwiklabs
- Seluruh siswa, pembimbing, dan tim akan dikumpulkan dalam 1 tempat menggunakan aplikasi discord.
- Proses belajar dan penjadwalan akan tersedia dalam portal siswa yang tersedia.

Bangkit Academy menetapkan 40 fasilitator untuk mendukung peserta secara intensif dalam menjalani program ini, yaitu:

No	Nama Lengkap	Total Waktu (dalam jam)	Profil LinkedIn	CV
1				
2				
3				
4				

5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				

Contact Person

Bangkit Academy

ID Program Manager

Nama : Mutiara Arumsari
Nomor Handphone : 08112188283
Alamat email : mutiara@bangkit.academy

Cohort Manager

Nama : Deti Anggraini Ekawati
Nomor Handphone : 085749066306
Alamat email : deti@bangkit.academy

Learning Support Manager

Nama : Adrianus Yoza Aprilio
Nomor Handphone : 085931190140
Alamat email : yoza@bangkit.academy