



Teknis Pelaksanaan

Kelas Platinum Binar Bootcamp 2022



Kamu sekarang ada di level Platinum ✨



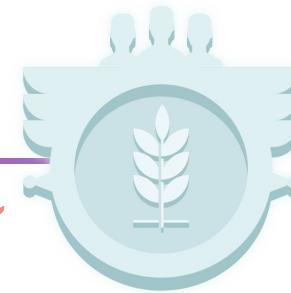
**LEVEL
SILVER**

Fase Belajar Mandiri
(Chapter 0—2)



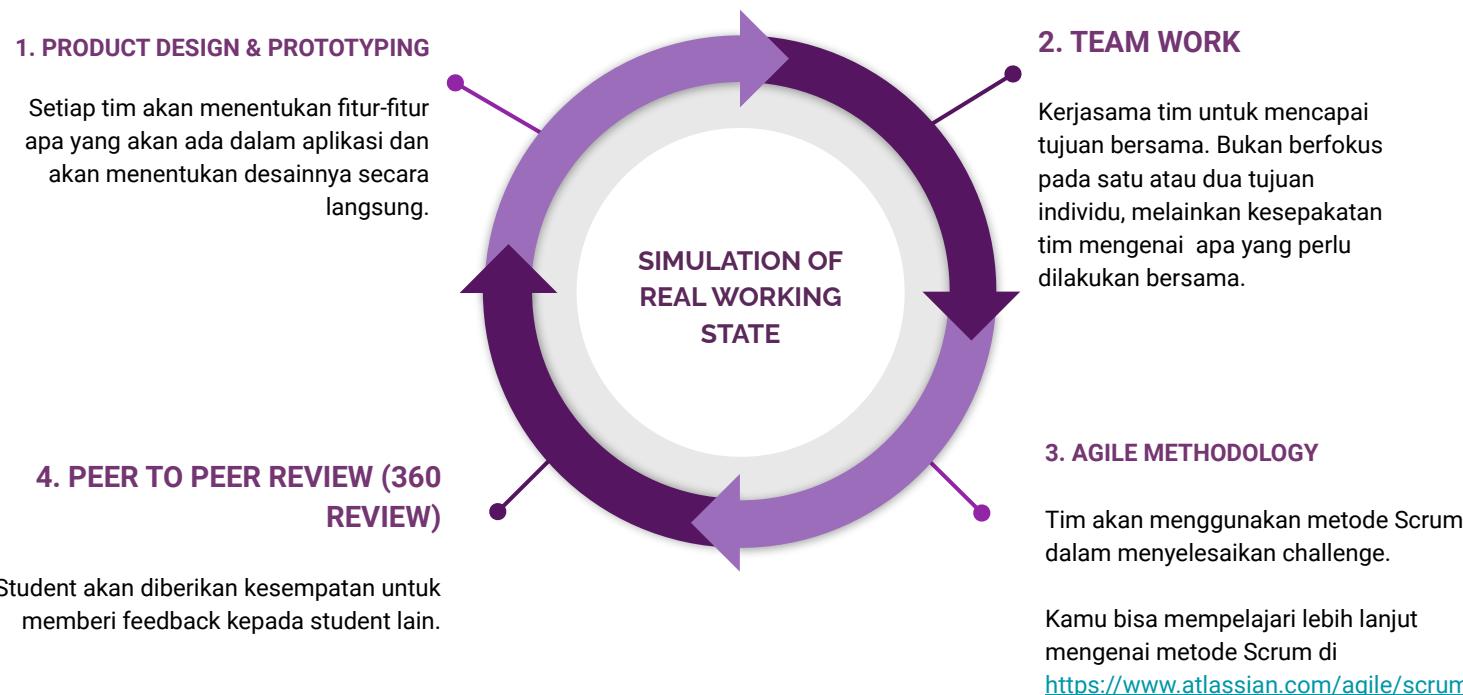
**LEVEL
GOLD**

Fase Individual Project
(Chapter 3—5, 2 Bulan)
(Chapter 3—8, 4 Bulan)



**LEVEL
PLATINUM**

Fase Team Project
(Chapter 6—7, 2 Chapter)
(Chapter 9—11, 3 Chapter)





Hal-hal yang harus kamu tau sebelumnya dari Level Platinum:

- Sebelum kelas dimulai, **kamu wajib membaca Reading Material terlebih dahulu.** Adapun di kelas nanti, pembahasan akan lebih mengarah ke penerapan/praktik dibanding teori. Jadi, pastikan kamu sudah membaca Reading Material sampai selesai, ya!
- **Challenge working group** akan dilaksanakan selama **2 minggu**.
- Sesi **Forum Discussion** (diskusi tim) akan dilaksanakan **3 kali seminggu**
- Sepanjang pembelajaran dan diskusi, **kamu akan dibimbing langsung oleh fasilitator.** Jadi, kalau kamu butuh bantuan atau punya pertanyaan, bisa langsung disampaikan ke fasilitator terkait. Fasilitator selalu siap to the rescue!
- Selain perannya sebagai pembimbing, fasilitator juga akan memberi **feedback dari hasil Challenge** yang kamu sudah kerjakan. Di sini, para student pun dapat saling memberi/menyampaikan feedback kepada satu sama lain. Hal ini dilakukan agar kamu dapat memahami materi dengan lebih baik dan mengembangkan soft skill-mu! 😊



Supaya proses belajar kamu berjalan lancar dan sentosa, ada beberapa checklist yang perlu kamu tau nih!

Are you ready to rock? Mari kita simak **Platinum Readiness Checklist** berikut ini!





Be an Active Learner!

Metode belajar yang akan diterapkan di kelas nanti adalah **Flipped Class Learning**. Nah, Flipped Class Learning ini akan optimal apabila kamu menerapkan sistem belajar secara aktif (active learning). Membaca Reading Material sebelum kelas dimulai merupakan salah satu bentuk dari active learning!

Peran fasilitator di sini lebih ditujukan untuk menjawab pertanyaan yang **belum terjawab** di Reading Material. Manfaatkanlah kesempatan ini buat kamu bertanya mengenai pengaplikasian teori di dunia nyata, atau hal-hal terkait yang perlu diverifikasi.

Jadi, kumpulkan pertanyaan sebanyak-banyaknya untuk kamu tanyakan pada sesi Forum Discussion nanti ya!





Teamwork Attitude

Kemampuan bekerja dalam tim merupakan skill yang penting dalam membangun karir. Berbeda dengan level sebelumnya, di level ini kamu akan dituntut untuk bekerja sama dalam tim. Dengan ini, kamu juga bisa belajar untuk memberi dan menerima feedback. Tentunya dengan sikap yang baik!

Siapkan dirimu untuk bertemu teman baru!

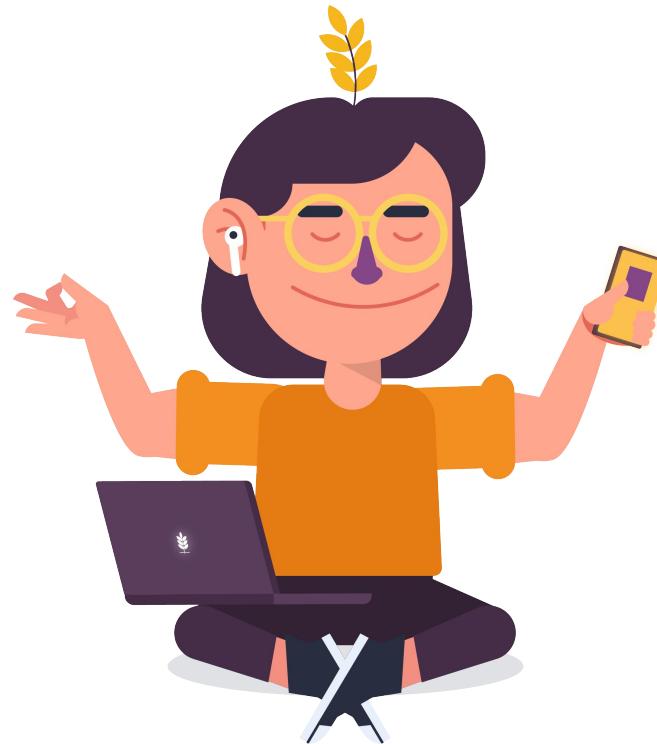




Activate Your Grit!

Pantang menyerah! Materi dan Challenge-nya so pasti lebih menantang karena disesuaikan dengan project based on real life cases. Jadi, ketika lulus nanti, value yang akan kamu dapatkan meningkat!

Lakukan manajemen waktu, siapkan diri, dan manfaatkan semua akses pendukung pembelajaran yang tersedia!





CARA KERJA



	Class/ FD dimulai															Sprint review & pengumpulan Challenge			Deadline penyelesaian assessment		
Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su	
	1		2		3		4		5												
Grouping	Student Sprint Planning															RM & Challenge Blast					

Waktu pengerjaan Challenge

Kelas/Forum Discussion

Sprint Review bersama fasilitator

Penyelesaian hard skill dan soft skill



Challenge

Hal yang perlu kamu lakukan untuk menyelesaikan setiap chapter di Premium Bootcamp adalah mengerjakan **Challenge!**

Challenge adalah cara Binar Academy mengukur apakah kamu sudah siap untuk mengikuti materi selanjutnya.

Format dari Challenge akan berbeda-beda di setiap Course. Namun, setiap Challenge memiliki jangka waktu pengerjaan yang sama, yaitu **2 minggu**, serta waktu pengumpulan di tanggal dan hari yang sama.



**) Format Challenge submission berbeda setiap course : Android (GIT), Fullstack Web Development (GIT), UIUX Research & Design (PDF/Figma/Zeplin), Product Management (PDF)*

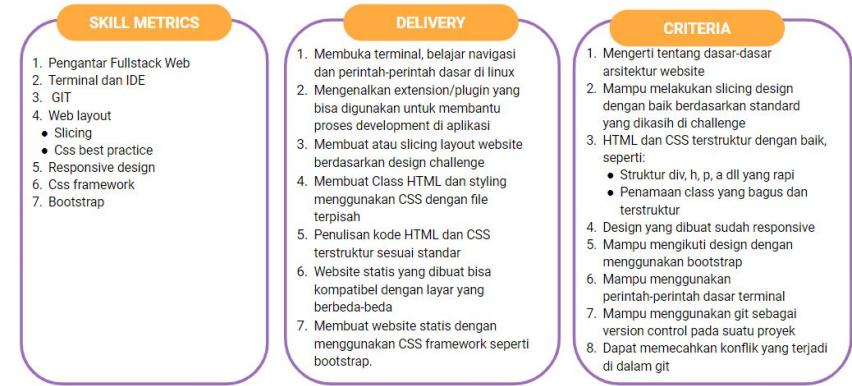


Nah, kamu akan mendapatkan **Challenge Document** untuk mengetahui apa saja yang harus kamu lakukan pada Challenge di chapter tersebut.

Dokumen ini berisi acuan dan kisi-kisi tentang item yang harus kamu penuhi dalam Challenge. Biasanya, kisi-kisi tersebut terdapat:

1. Fitur yang harus dibuat
2. Fungsi dari fitur tersebut
3. Acuan design

Di level Platinum ini, kamu dan tim diperbolehkan membuat final project dengan topik yang kalian mau. Namun, tetap perhatikan **acceptance criteria** ya!



Source : Challenge Documentation Chapter 3 Fullstack Web Development Binar Academy

*) Format Challenge submission berbeda setiap course : Android (GIT), Fullstack Web Development (GIT), UIUX Research & Design (PDF/Figma/Zepelin), Product Management (PDF)



Student Challenge Review

Selama 2 minggu, kamu pastinya sudah membaca reading materials, mengerjakan Challenge, dan pastinya mencari referensi di luar dari Binar Academy.

Nah, hal terakhir yang perlu kamu lakukan adalah **mengumpulkan hasil Challenge**. Biasanya, hasil Challenge akan dikumpulkan setiap hari **Senin**.

Setelah semua hasil Challenge dikumpulkan, giliran tim Binar-lah yang bertugas! Di sini, kami akan melakukan yang namanya **Student Challenge Review!**





Result & Announcement day~

Normalnya, tim Binar membutuhkan waktu selama ±4 hari untuk melakukan Student Challenge Review, yaitu berupa review kuantitatif dan kualitatif.

Proses review ini biasanya dimulai dari hari **Senin** hingga **Kamis** (dilakukan setiap minggu ke-3 pada setiap chapter).

Setelah tim Binar selesai melakukan Student Challenge Review, **Challenge Results & Announcement** akan diberikan kepada student pada hari **Jum'at** di minggu ke-3 pada setiap chapter.





Challenge, Review, and Repeat!

Challenge Results & Announcement menentukan bahwa kamu sudah siap untuk **lanjut ke chapter berikutnya** sekaligus menandakan telah **berakhirnya chapter**.

Setelah kamu berhasil menyelesaikan satu chapter, kamu akan mengulangi keseluruhan flow dan item yang ada dalam deck ini pada chapter-chapter selanjutnya.

Begitupun seterusnya, sampai akhirnya kamu dinyatakan lulus dari Binar Bootcamp~ 





PEMBAGIAN TEAM



Pembagian timnya gimana?

Pembagian tim akan ditentukan dengan 2 faktor, yaitu:

1. Pencapaian tiap students selama course berjalan,
2. Saran dari fasilitator

Hal ini dilakukan supaya semua tim bobotnya sama, dan tentunya juga memberikan kesempatan buat kamu untuk memperluas jaringan!

Sudah siap bekerja secara tim? 😊



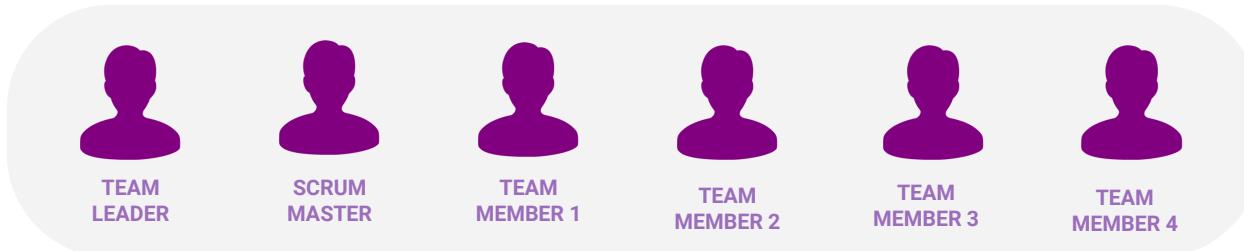


Fullstack Web & Android Grouping

Setiap tim memiliki komposisi sebanyak 5–6 orang dengan peran sebagai berikut.



atau

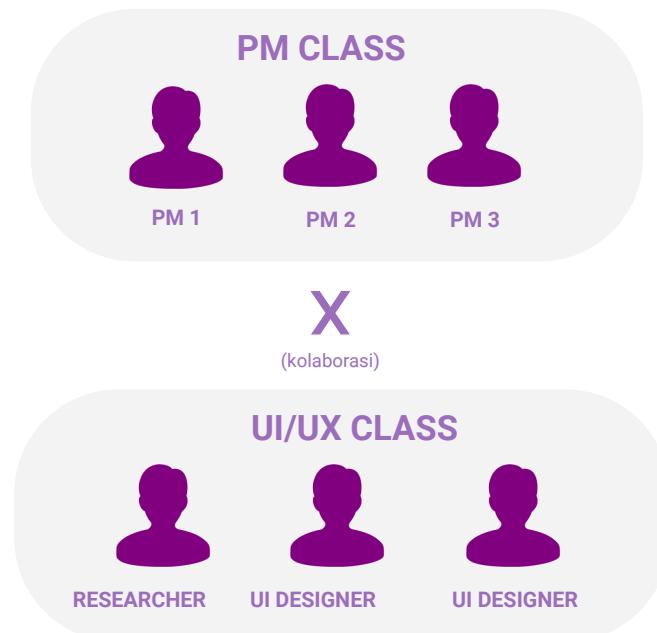




PM & UI/UX Grouping

Perhatikan 2 hal di bawah untuk mempermudah kolaborasimu

1. Kamu perlu menuliskan kontak perwakilan timmu di file yang akan Tim LQ sediakan.
2. Kedua tim memiliki kewajiban untuk saling berkomunikasi tetapi Team Leader perlu selangkah di depan dalam menginisiasi project.





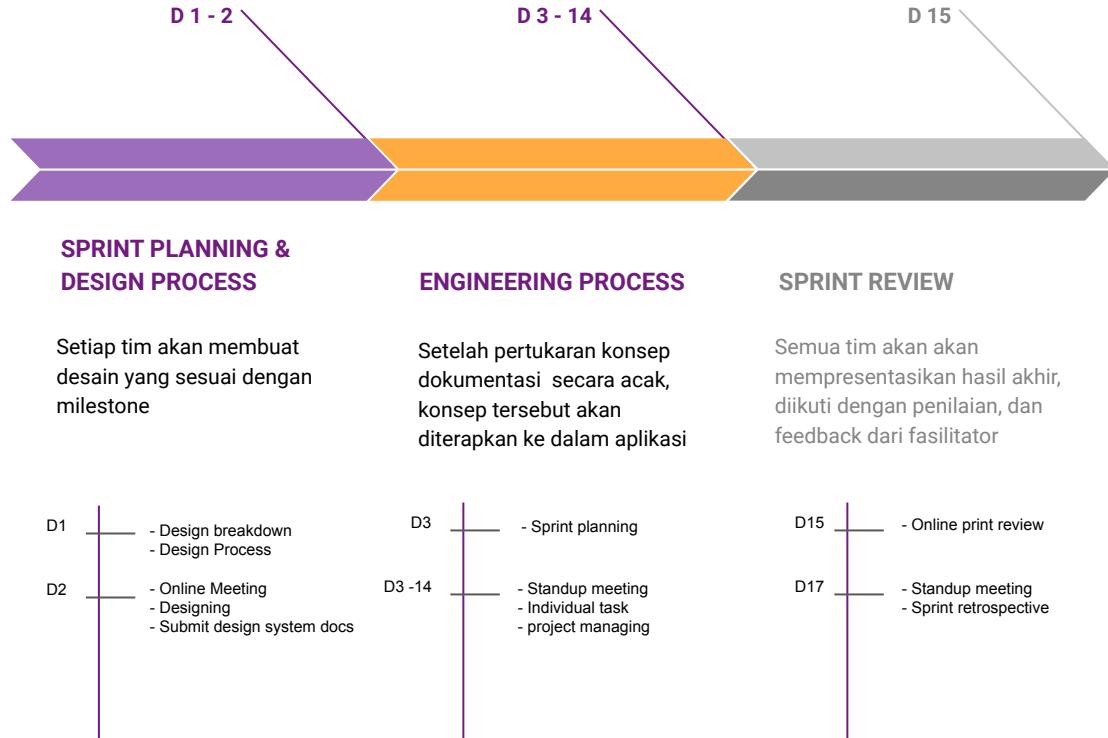
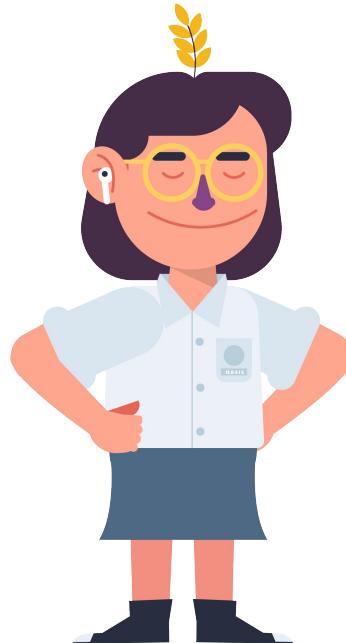
Ketentuan Pembagian Peran

1. Setiap tim bebas menentukan peran untuk masing-masing anggota.
2. Pembagian peran dalam tim bisa diubah untuk setiap chapter kecuali peran Team Leader.
3. Apapun peranmu, kamu tetap perlu ambil bagian dalam menyelesaikan Challenge.
4. Khusus untuk course PM dan UI/UX, salah satu student course PM akan menjadi Team Leader.



ENGINEERING COURSE FSW & AND

Timeline Per Chapter





Documentation Design

1. Feature Breakdown

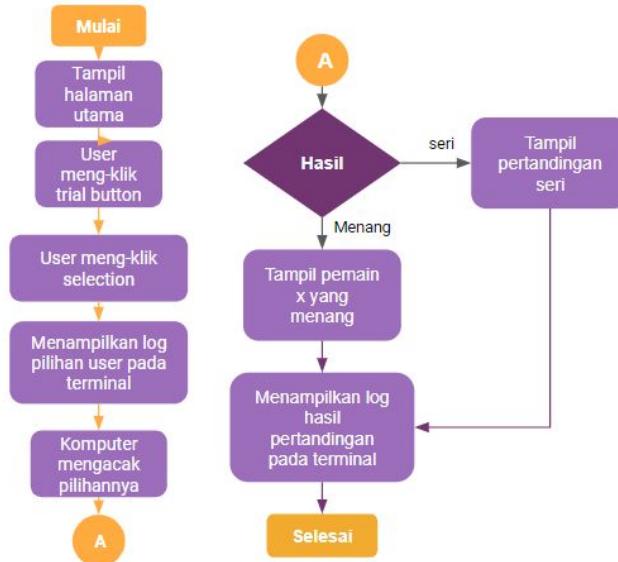
Breakdown yang sudah disesuaikan dengan skill metrik pada Challenge docs.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Feature	Sub-feature	User story	Screen design	Flow	Note	
2	Landing Pgaes	Menu atas: - Home - Work - Contact - About Me - PLAY NOW	Pengguna bisa melihat main menu dan masing-masing menu ketika di klik page akan berpindah	Need to design	Need to design		
3		Jumbotron	Pengguna bisa melihat beberapa slider dengan klik next atau preview				
4		Fitur description	Pengguna dapat melihat konten persiapan fitur dari website yang dibuat				
5		Top Score	Pengguna bisa melihat top score dari pengguna lain				
6		Cara bermain	Pengguna ingin tau cara bermain di web ini				
7		Footer	Footer yang berisi tentang informasi terkait web				
8	Game Play	Game suit	- Pengguna dapat memainkan game suit, disini ada 3 tombol yaitu gunting, batu dan kertas, ada dua pengguna yang masing masing bisa menekan antaraa 3 tombol tersebut dan akan muncul popup memampilkan pengguna yang menang	Need to design	Need to design	- algoritma dengan pure javascript dan ditampilkan ke web page dengan DOM - ini terdapat pada page PLAY NOW	



2. Flowchart

Pada tahap coding, Flowchart digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan secara berurutan.

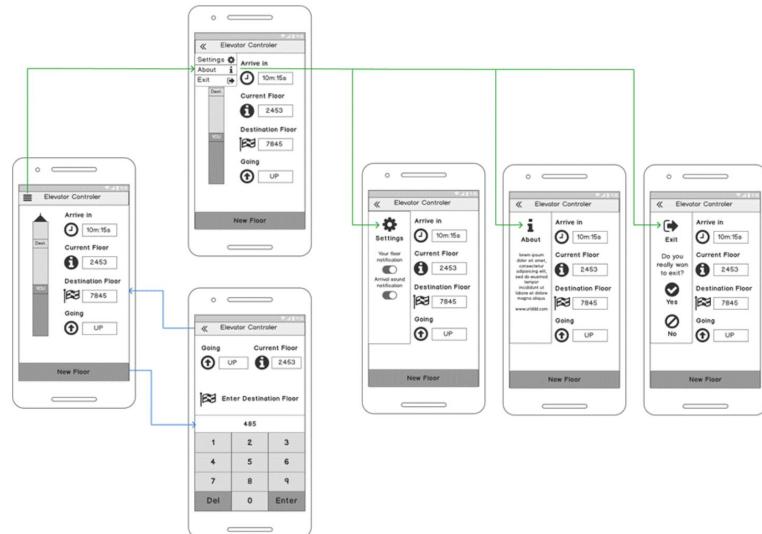




3. Lo-Fi Prototype

Prototype dalam bentuk diagram alur tampilan aplikasi, model kertas, atau storyboard, dapat dijadikan acuan untuk menentukan ide yang paling relevan dengan masalah yang akan kamu pecahkan.

Lo-fi prototype juga bisa menjadi gambaran untuk mencegah terjadinya perubahan dari rencana awal.





Product Class

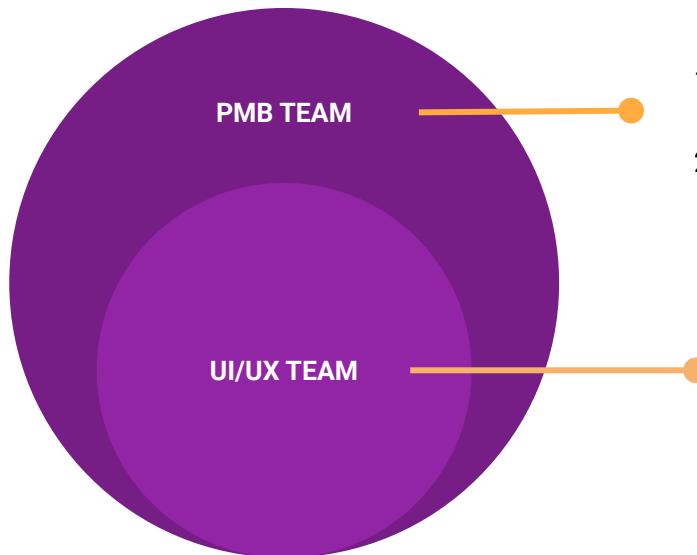
Product Management & UI/UX



Nah, kira-kira apa ya peran untuk masing-masing tim baik itu PM maupun UX saat berkolaborasi nanti?



Kurang lebih ialah seperti ini!



1. Mengkomunikasikan tujuan dan persyaratan kepada tim UI/UX
 2. Menuntun jalannya proses desain bersama dengan tim UX
-
1. Design sprint
 2. Menyampaikan progres ke tim PM



Tools yang akan digunakan:



Stable Internet Connection



Recommended PC



Creately



Webcam



Headset



Google Account



Trello



Clockify



Zoom Meetings



Google Meet





PMB Challenge Milestone

SKILL METRICS

(Kemampuan teknis yang akan kamu pelajari)

- Mampu menyusun OKR secara mandiri di dalam kelompok
- Mampu menyusun MVP dari sebuah product
- Mampu menjustifikasi fitur app (EPIC)
- Mampu menyusun User Story
- Mampu menyusun acceptance criteria

DELIVERY

(Hal yang akan kamu lakukan untuk dapat melewati chapter)

1. Mengomunikasikan requirement/goals ke UI/UX Team
2. Melakukan proses mandiri pembuatan MVP yang valid
3. Melakukan proses analisis pembuatan OKR
4. Menjustifikasi kategorisasi fitur (epic)
5. Menciptakan user story
6. Menyusun acceptance criteria

CRITERIA

(Kriteria pengumpulan Challenge yang harus kamu penuhi untuk dapat melewati chapter)

1. Students mampu menyusun OKR secara mandiri di dalam kelompok
2. Students mampu menyusun MVP dari sebuah product secara jelas dan detail
3. Students mampu menjustifikasi fitur app (EPIC) dengan spesifik dan terukur
4. Students mampu menyusun User Story sesuai dengan kriteria
5. Students mampu menyusun acceptance criteria sesuai alasan yang logis



UI/UX Challenge Milestone

SKILL METRICS

1. Menerapkan manajemen scrum yang terdokumentasi.
2. Mengimplementasi Design Sprint pada proses UX Design.
3. Melatih efisiensi dan kecepatan kerja dengan melakukan sprint selama 1 minggu.
4. Membuat dokumentasi proses UX design dan feedback prototype produk
5. Melakukan evaluasi terhadap proses desain yang telah dilakukan selama 1 sprint

DELIVERY

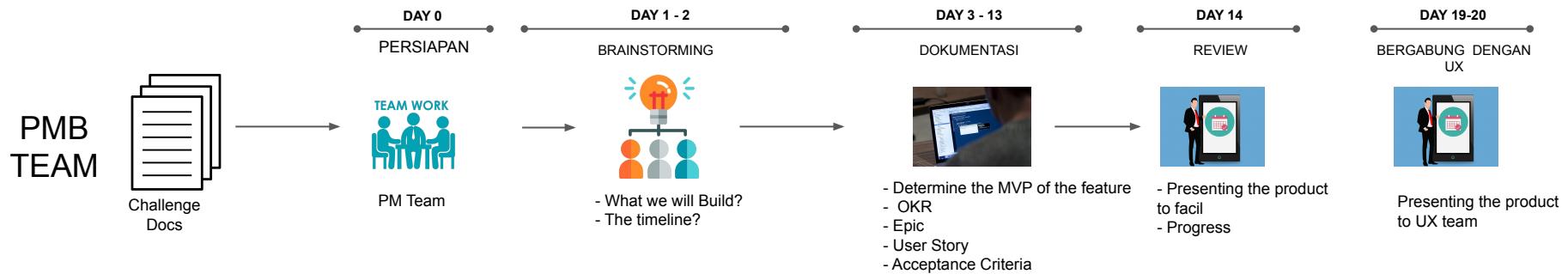
1. Dokumentasi proses tasking dan desain selama Design Sprint menggunakan tools management seperti Trello
2. Dokumentasi analisis evaluasi sprint yang telah dilakukan menggunakan retrospektif
3. Hasil akhir prototype produk yang dibuat berdasarkan feedback yang didapat selama 1 sprint yang telah dijalankan

CRITERIA

1. Student menerapkan metode scrum yang terdokumentasi pada suatu board menggunakan tools manajemen
2. Student dapat merencanakan 1 sprint yang memuat 1 proses UX design
3. Student berhasil menghasilkan 1 prototype produk dan feedback user terhadap prototype hanya dalam 1 minggu
4. Student dapat mendokumentasi seluruh proses desainnya dalam board-nya. Adapun student dapat mengevaluasi hasil kerjanya melalui retrospektif

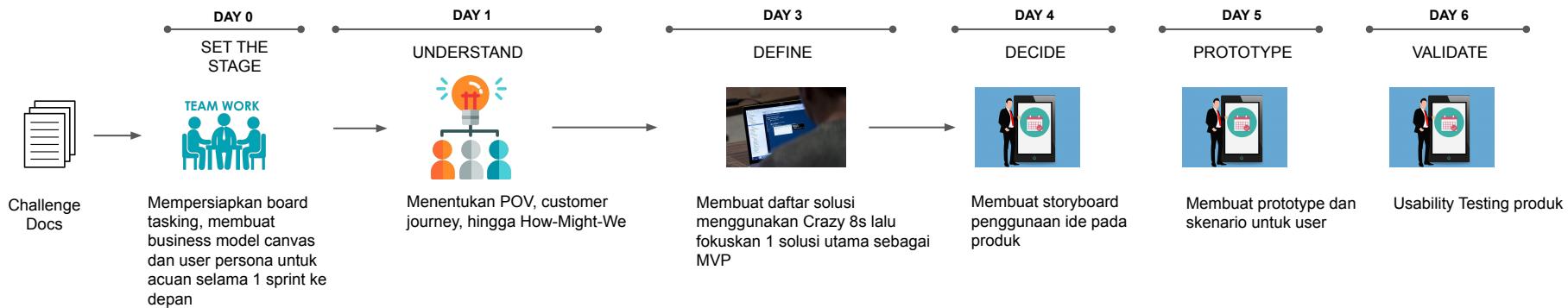


PMB Process Illustration (Chapter 6)



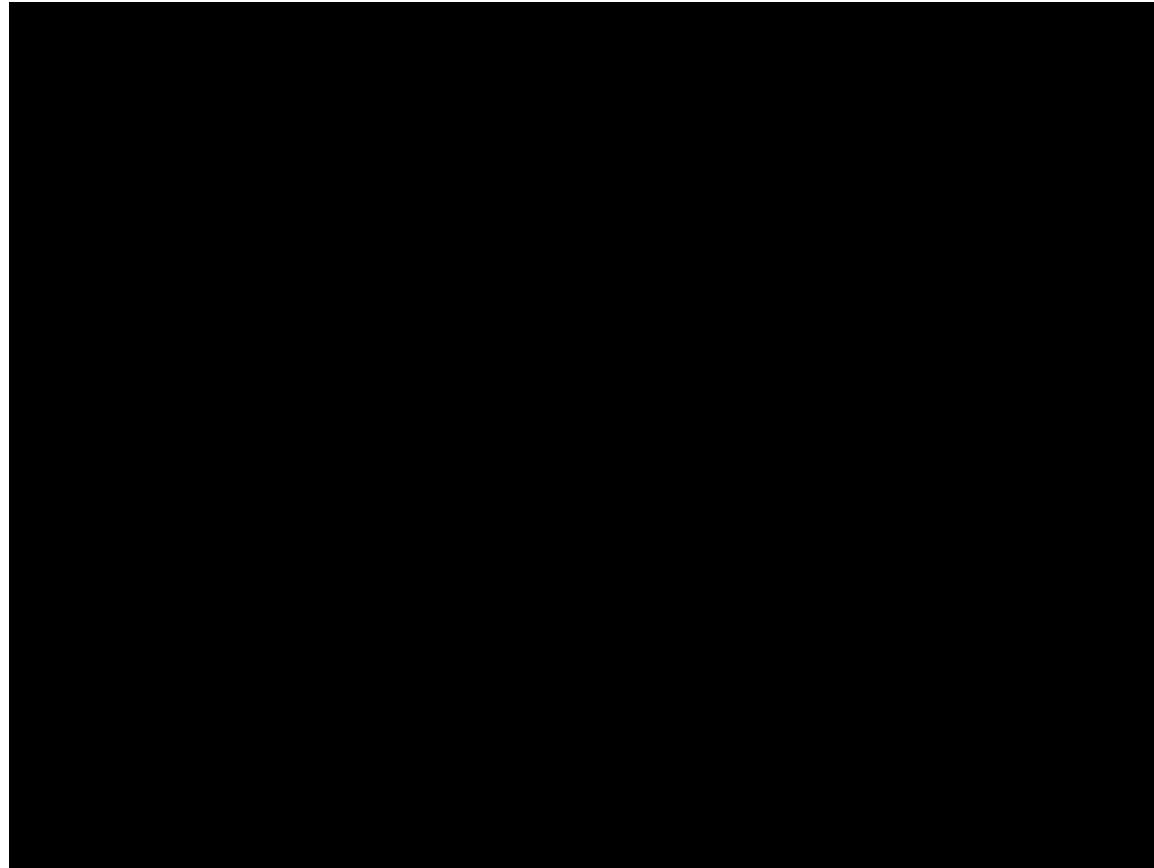
UI/UX Process Illustration (Chapter 6)

Di Challenge chapter 6, UX students akan belajar menggunakan design sprint sehingga nanti di chapter 7 mampu menerapkannya secara maksimal.





Video Penjelasan



[Link video](#)



Terima kasih!