

KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Yessy Nur Handayani, SKM, M.Si

KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

- Kode : NF021201
- SKS : 2
- Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk pola pikir kreatif Mahasiswa sehingga mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi baik dalam bidang akademik maupun kehidupan sehari-hari.
- **Evaluasi**
 - Presensi (5%)
 - Quiz (5%)
 - Tugas (20%)
 - Tugas/ Presentasi Kelompok (25%)
 - UTS (20%)
 - UAS (25%)

Kesepakatan

- Media Komunikasi
 - Pemberitahuan Perizinan: WA/ Telegram 0856 8296 360
 - Email Pengumpulan Tugas: yessy.nh@gmail.com
- Waktu dan Tempat Perkuliahan
 - Kamis Pkl 13.00 – 15.00
 - B2 - Auditorium

Silabus Materi

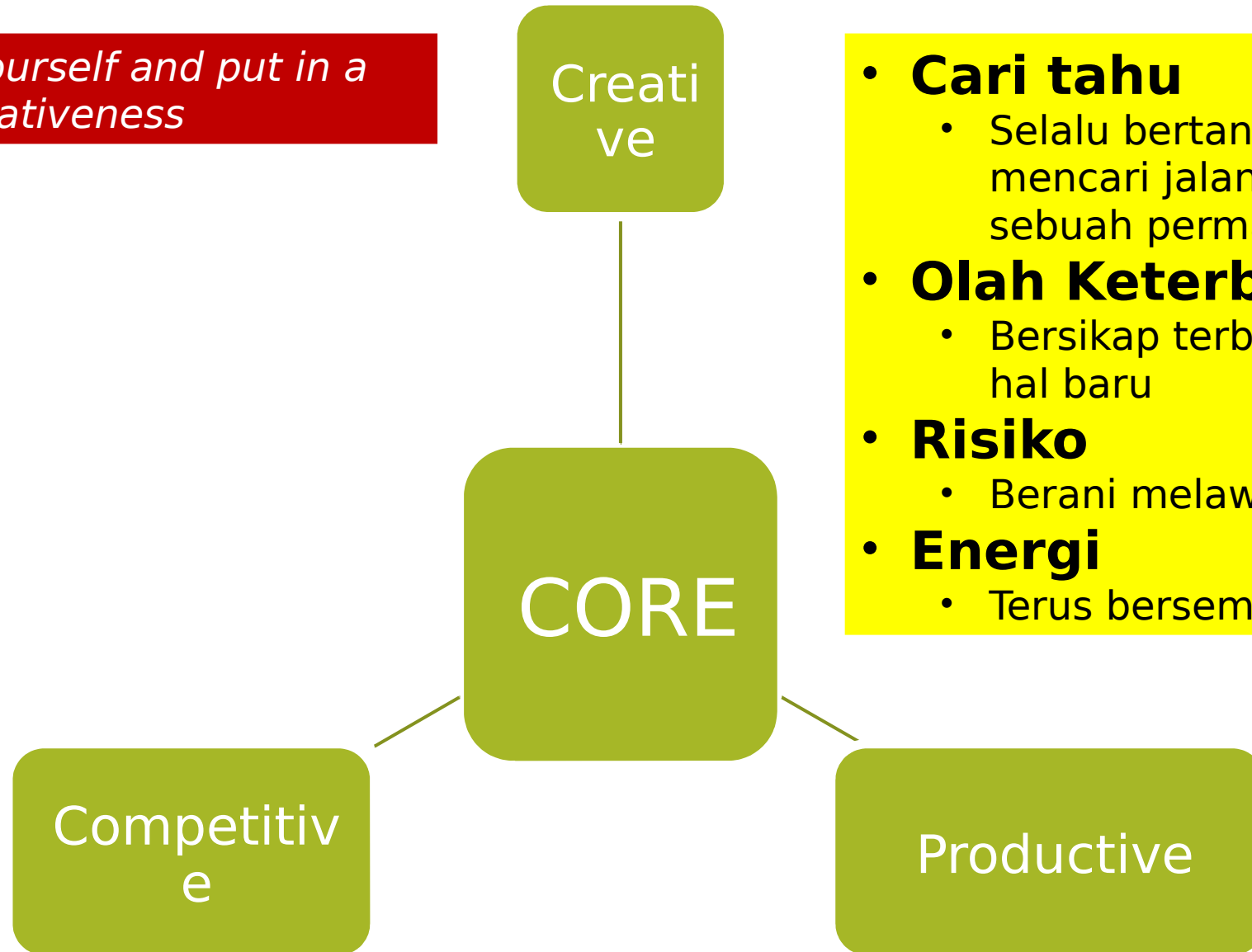
Pertemuan Ke -	Materi
Sesi 1	Pengantar KBK
Sesi 2	Kemampuan Otak
Sesi 3	Mengenal diri & Passion
Sesi 4	Berpikir Bisa
Sesi 5	Thinking Out Of The Box
Sesi 6	Creative Habits
Sesi 7	Creative Problem Solver
Sesi 8	UTS

Pertemuan Ke -	Materi
Sesi 9	
Sesi 10	
Sesi 11	
Sesi 12	
Sesi 13	
Sesi 14	
Sesi 15	
Sesi 16	UAS

Kreatif ?

Apakah semua
orang bisa kreatif ?

*let's open yourself and put in a
creativity*



- **Cari tahu**
 - Selalu bertanya dan mencari jalan keluar atas sebuah permasalahan
- **Olah Keterbukaan**
 - Bersikap terbuka pada hal-hal baru
- **Risiko**
 - Berani melawan arus
- **Energi**
 - Terus bersemangat

Contoh:

- Di sebuah rapat, diskusi digelar untuk persiapan acara launching sebuah produk. Di kegiatan launching produk sebelumnya hanya dihadiri oleh 500 orang, dan kali ini Superior anda menargetkan bisa mendatangkan 10.000 orang.



Kreativitas muncul ketika:

- Seseorang bisa menyelesaikan pekerjaannya
- Suatu permasalahan ditemukan solusinya
- Sesuatu yang baru telah diciptakan
- Sesuatu yang lama mengalami penyesuaian

Let's play the game

- Sediakan kertas putih
- Buatlah gambar objek (bukan abstrak) dengan 3 komponen gambar, yaitu:
 - Lingkaran
 - Segitiga
 - Kotak

• Lingkaran ○ : KEMAUAN

• Kotak □ : KEMAMPUAN

• Segitiga △ : KREATIVITAS