|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\User\Documents\LPK-2020\LOGO-2020\logo UPI YAI (2).png | | **UNIVERSITAS** **PERSADA** **INDONESIA** **(UPI** **Y.A.I)** **FAKULTAS** **....................**  **PROGRAM** **STUDI** **SARJANA** **............................** | | | | | | | | | | | | | | | | **Kode** **Dokumen** SOP/01/STD A.02/SPMI/ … UPIYAI/2021 | |
| **RENCANA** **PEMBELAJARAN** **SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA** **KULIAH** **(MK)** | | | | | | **KODE** | | | | **Rumpun** **MK** | | | | **BOBOT** **(sks)** | | | **SEMESTER** | **Tgl** **Penyusunan** | |
| **PROTOTIPE KEWIRAUSAHAAN (KEWIRAUSAHAAN 2)** | | | | | |  | | | | Kewirausahaan | | | | **T=** **3** | **P=** **0** | | 4 | Januari 2024 | |
|  | | | | | | **Pengembang** **RPS** | | | | | | **Koordinator** **RMK** | | | | | **Ketua** **PRODI** | | |
| Lembaga Pengembangan Kewirausahaan UPI Y.A.I | | | | | | **S.T. Trikariastoto** | | | | |  | | |
| **Capaian** **Pembelajaran** **(CP)** | | **CPL-PRODI** **yang** **dibebankan** **pada** **MK** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| S9 | | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri | | | | | | | | | | | | | | | |
| KK4 | | Mampu berpikir secara logis, analitis, kritis, kreatif, inovatif, serta mengaplikasikan berbagai model keputusan (decision making model) dalam menentukan solusi strategis terkait dengan masalah-masalah di bidang kewirausahaan | | | | | | | | | | | | | | | |
| KK5 | | Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan berwirausaha | | | | | | | | | | | | | | | |
| KU5 | | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur | | | | | | | | | | | | | | | |
| PP1 | | Menguasai konsep dasar dan praktek manajemen dalam organisasi atau perusahaan pada tingkat nasional maupun internasional sesuai dengan kompetensinya, dibidang kewirausahaan | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Capaian** **Pembelajaran** **Mata** **Kuliah** **(CPMK)** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | CPMK1 | | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan terkait dengan prototype kewirausahaan secara mandiri | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK2 | | Mampu berpikir secara logis, analitis, kritis, kreatif, inovatif, serta mengaplikasikan berbagai model keputusan (decision making model) dalam menentukan solusi strategis terkait dengan masalah-masalah terkait dengan prototype kewirausahaan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK3 | | Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan prototype berwirausaha | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK4 | | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur terkait dengan kegiatan prototype berwirausaha | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK5 | | Menguasai konsep dasar dan praktek manajemen dalam organisasi atau perusahaan pada tingkat nasional maupun internasional sesuai dengan kompetensinya, dibidang prototype kewirausahaan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Kemampuan** **akhir** **tiap** **tahapan** **belajar** **(Sub-CPMK)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK1 | | Mampu menjelaskan terkait dengan Pengertian Prototipe kewirausahaan dan peluang kewirausahaan sesuai bidangnya (C2, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK2 | | Mampu menerapkan terkait dengan proses *mind map* (C3, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK3 | | Mampu membuat *Design sprint map*  dan menemukan solusi *design challenge* (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK4 | | Mampu membuat dan menerapkan *Sketch prototype* (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK5 | | Mampu membangun *Story board* dan membuat *Story telling* (C3, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK6 | | Mampu menjelaskan dan membut *Minimum Viable product* (MVP) (C2; A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK7 | | Mampu melakukan interview untuk tes prototype (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK8 | | Mampu menjelaskan Pemasaran 4C vs 4P (C2, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK9 | | Mampu menjelaskan terkait Media online dan E-comerce, serta membuat Membuat konten marketing (C2, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK10 | | Mampu menjelaskan dan memanfaatkan *Search engine optimation* (SEO) (C2, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK11 | | Mampu membuat *website* (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK12 | | Mampu membuat sistim E-commerce untuk memasarkan produk (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK13 | | Mampu merencanakan terkait dengan perangkat pemasaran untuk pameran / bazar (brand, kemasan, legaltas) , (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sub-CPMK14 | | Mampu merencanakan terkait dengan perangkat pemasaran untuk pameran / bazar (penampilan produk), (C6, A3) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Korelasi** **CPL** **terhadap** **Sub-CPMK** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. CPMK 1 : Sub-CPMK1, Sub-CPMK2, Sub-CPMK6, Sub-CPMK7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. CPMK 2 : Sub-CPMK3, Sub-CPMK4, Sub-CPMK5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. CPMK 3 : Sub-CPMK8, Sub-CPMK9, | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. CPMK 4 : Sub-CPMK10, Sub-CPMK11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. CPMK 5 : Sub-CPMK12, Sub-CPMK13, Sub-CPMK14, | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Deskripsi** **Singkat** **MK** | | Mata Kuliah ini membahas tentang kemampuan –kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang wirausaha dengan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang membuat Prototipe produk, melakukan evaluasi prototype. mampu menjelaskan, merencanakan, menerapkan dan evaluasi digital marketing. Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu membuat prototipe produk yang diterima pasar dan mampu memasarkan prudok tersebut dengan digital marketing | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan** **Kajian:** **Materi** **Pembelajaran** | | 1. *Mind map* 2. *Design sprint* 3. *Sketch prototype* 4. *Story board & Story telling* 5. *Minimum Viable product* (MVP) 6. *Feedback grid* 7. *interview* untuk tes prototype 8. Pemasaran 4C vs 4P, 9. Media online 10. *E-commerce* 11. *Search engine optimation* (SEO) 12. Membuat website 13. Perencanaan dan pelaksanaan pameran produk | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama** **:** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Alexander Osterwalder, Yves Pigneur. (2010). Value Proposition Design; how to creates products and services customers wants. 01. John Wiley & Sons, Inc. New Jersey. ISBN: 978-118-96805-5.(VPD) 2. Buzan, Tony . (2013). Buku Pintar Mind Mapp. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka. 3. Bornfight.com, How to validate your startup idea Oct. (2018) 4. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon and Schuster 5. Osann, I., Mayer, L., & Wiele, I. (2020). The Design Thinking Quick Start Guide: A 6-step Process for Generating and Implementing Creative Solutions. John Wiley & Sons. 6. Philip Kotler, Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan (2017) Marketing 4.0: Bergerak dari Tradisional ke Digital, Graameddia Pustaka Utama, Jakarta 7. Susanto • GM. (2017) The Power Of Digital Marketing.. Elex Media Komputindo, Jakarta | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung** **:** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Zimmerman jan. (2017) Social Media Marketing All-in-One For Dummies®, 4th Edition. 2. Big book of digital marketing | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen** **Pengampu** | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Matakuliah** **syarat** | | Kewirausahaan (Kewirausahaan 1) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mg** **Ke-** | **Kemampuan** **akhir** **tiap** **tahapan** **belajar**  **(Sub-CPMK)** | | | **Penilaian** | | | | | | | **Bantuk** **Pembelajaran,** **Metode** **Pembelajaran,** **Penugasan** **Mahasiswa,**  **[** **Estimasi** **Waktu]** | | | | | | **Materi** **Pembelajaran** **[** **Pustaka** **]** | | **Bobot** **Penilaian** **(%)** |
| **Indikator** | | | **Kriteria** **&** **Teknik** | | | | **Luring** **(*offline*)** | | **Daring** **(*online*)** | | | |
| **(1)** | **(2)** | | | **(3)** | | | **(4)** | | | | **(5)** | | **(6)** | | | | **(7)** | | **(8)** |
| **1** | **Sub-CPMK1 :** Mampu menjelaskan terkait dengan Pengertian Prototipe kewirausahaan dan peluang kewirausahaan sesuai bidangnya | | | * Memahami program perkuliahan * Ketepatan menjelaskan prototip, peluang dan produk kewirausahaan sesuai bidang keilmuan dan minat | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan topik materi dan pembahasan * Teknik: makalah, presentasi | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   SGD   * **Penugasan 1**:   Membuat makalah ringkasan  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran:**   SGD   * **Tugas:**   Membuat makalah ringkasan | | | | **Pendahuluan** :   * *Penjelasan* Prototipe Kewirausahaan * *Peluang* Kewirausahaan sesuai bidang | | **2%** |
| **2** | **Sub-CPMK2:** Mampu menerapkan terkait dengan *mind map* | | | * Ketepatan dalam   menerapkan proses penggunakan *mind map* | | | * Kriteria: Ketepatan   dan kesesuaian  dengan topik materi  dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Case Method   * **Penugasan 2 :**   Membuat mind map  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran:**   Case Method   * **Tugas:** membuat mind map | | | | **Mind Map** :   * *Memahami* *mind map*. * *Membuat* *mind map* 4 cabang | | **5 %** |
| **3** | **Sub-CPMK3:** Mampu membuat *Design sprint map*  dan menemukan solusi *design challenge* | | | * Ketepatan dalam membuat *Design sprint map* * Ketepatan menemukan solusi *design challenge* * Ketepatan penerapan membuat *design challenge* | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan topik materi dan pembahasan * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Case Method   * **Penugasan 3:** * Membuat *design sprint* untuk prototipe   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: *e- learning* melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Case Method   * **Tugas:**   Membuat *design sprint* untuk prototipe. | | | | **Design Sprint:**   * Membuat *design challenge* * Menemukan jawaban *design challenge*. * *Design sprint map* | | **5 %** | |
| **4** | **Sub-CPMK4:** Mampu membuat terkait dengan *Sketch prototype* | | | * Ketepatan dalam membuat dan *Sketch prototype* | | | * - Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan topik materi dan pembahasan   Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Penugasan 4:** * membuat dan menerapkan *Sketch prototype*   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:** * membuat dan menerapkan *Sketch prototype* | | | | **Sketch Prototipe:**   * 4 step *sketch*. * *Solution sketch* | | **5 %** | |
| **5** | **Sub-CPMK5:** Mampu membangun *Story board* dan membuat *Story telling* | | | * Ketepatan dalam membangun *Story board* dan *Story telling* * Ketepatan dalam menyususn *Story board* dan *Story telling* | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan topik materi   dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek. | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Pen`ugasan 5:**   Tugas membuat  *Story board* dan *story telling*  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Case Method   * **Tugas:**   membuat dan menerapkan *story board & story telling* | | | | ***Story board & Story telling***:   * Membangun *story board.* * Menyusun *story telling*. | | **5 %** | |
| **6** | **Sub-CPMK6:** Mampu menjelaskan dan membut *Minimum Viable product* (MVP) | | | * Ketepatan dalam menjelaskan *Minimum Viable product* (MVP) * Ketepatan membuat dan menerapkan *Minimum Viable product* (MVP) | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan topik materi   dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Penugasan 6** * Tugas membuat   pernyataan dengan penalaran yang benar  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Tugas membuat MVP | | | | **Minimum Viable product (MVP)**:   * Menjelaskan ide kunci, produk dan pasar * Memahami MVP * Membuat MVP | | **5 %** | |
| **7** | **Sub-CPMK7:** Mampu Melakukan interview untuk tes prototype: | | | * Ketepatan dalam melakukan interview untuk tes prototype | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   SGD   * **Penugasan 7:** * membuat materi interview. * **Quiz**:   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Tugas membuat materi interview.  . | | | | **Feedback grid**:   * Memahami *feedback grid*. * Menyusun *feedback grid*.   **Interview tes prototipe**:   * The Five-Act Interview * Melakukan interview untuk tes prototype | | **3 %** | |
| **8** | **Ujian Tengah Semester/ UTS 10 %** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **9** | **Sub-CPMK8:** Mampu menjelaskan Pemasaran 4C vs 4P | | | * Ketepatan menjelaskanpemasaran 4C dan 4P | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   SGD   * **Penugasan8:** * Membuat ringkasan materi * Quis   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | - **Bentuk** **pembejaran**: e-learning melalui platform | | | | **Marketing : 4C vs 4P:**   * Teori Marketing * 4C (*consumer solution, cost, convenient channel, communication*) * 4P (*product, price, place, promotion*) | | **3%** | |
| **10** | **Sub-CPMK9:** Mampu memahami Media online dan E-comerce, serta Membuat konten marketing | | | * Ketepatan memahami media online dan mampu memanfaatkannya * Mampu menjelaskan *e-commerce* dan pemanffaatannya | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: makalah, Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   SGD   * **Penugasan 9:**   Membuat konten marketing memanfaatkan ads.  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk pembejaran**: *e-learning* melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Membuat konten marketing memanfaatkan ads | | | | **Penggunaan Media online :**   * Memahami audiens media social * Membuat konten marketing * Memanfaatkan ads | | 2 **%** | |
| **11** | **Sub-CPMK10:** Mampu menjelaskan terkait dengan *Search engine optimation (SEO)* | | | Ketepatan dalam menjelaskan terkait dengan *Search engine optimation (SEO)* | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   case method   * **Penugasan 10:**   Menggunakan SEO sesuai produk  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e-learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   case method   * **Tugas:**   Menggunakan SEO sesuai produk | | | | **E-commerce**  **Search engine optimation (SEO):**   * Mengenal e-commerce untuk pemasaran produk * Pengenalan SEO & algoritma google | | **5 %** | |
| **12** | **Sub-CPMK11:** Mampu Membuat *website* | | | * Ketepatan dalam   praktek pembuatan website | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Penugasan 11:** * Membuat *Website*   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e-learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Membuat Website | | | | **Membuat website:**   * Menentukan template * Melakukan *research* dengan *google trends* * Menyiapkan kebutuhan membuat website * Membuat website * Penerapan SEO   - | | **5 %** | |
| **13** | **Sub-CPMK12:** Mampu membuat sistim E-commerce untuk memasarkan produk | | | * Ketepatan dalam   pembuatan e-commerce untuk memasarkan produk | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: Presentasi, diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   PBL   * **Penugasan 12:** * Membuat *E-commerce*   TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e-learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Membuat *E-commerce* | | | | **E-commerce**   * Membuat *E-commerce* untuk memasarkan produk | | 5 **%** | |
| **14** | **Sub-CPMK13:** Mampu merencanakan terkait dengan perangkat pemasaran untuk pameran / bazar (brand, kemasan, legaltas) | | | * Ketepatan dalam Membuat rencana pemasaran dan perencanaan pameran produk | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik : diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Penugasan 13**:   Laporan Prototipe Kewirausahaan  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e-learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Laporan Prototipe Kewirausahaan | | | | **Persiapan festival kewirausahaan**   * *Brand*, Kemasan, legalitas | | **15 %** | |
| **15** | **Sub-CPMK14:** Mampu merencanakan dan membuat perangkat pemasaran untuk pameran / bazar (penampilan produk) | | | * Ketepatan dalam persiapan dan pelaksanaan rencana pemasaran dan pameran produk   - | | | * Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian   dengan topik materi dan pembahasan   * Teknik: diskusi, praktek | | | | * **Bentuk** **Pembelajaran** **:**   Kuliah   * **Metode** **Pembelajaran:**   Project Method   * **Penugasan 14** :   Desain kemasan dan rencana pameran  TM : 3x50”  PT : 3x60”  BM : 3x60” | | * **Bentuk** **pembejaran**: e- learning melalui platform * **Metode** **pembelajaran**   Project Method   * **Tugas:**   Desain kemasan dan rencana pameran | | | | **Persiapan festival kewirausahaan:**   * Persiapan pameran menampilkan produk (protitep produk, both dan penjualan) | | **25 %** | |
| **16** | **Evaluasi** **Akhir** **Semester** **/** **Ujian** **Akhir** **Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | **30** **%** | |
| **Total** **Nilai** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **100** **%** | |
| **Rencana** **Evaluasi** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Basic** **Evaluasi** | | |  | | **Komponen** **Evaluasi** | | | **Bobot**  **(%)** | **Deskripsi**  **(Bahasa** **Indonesia)** | | | | | | | **Deskripsi**  **(Bahasa** **Inggris)** | | | | |
| **1.** Aktivitas Partisipatif | | | : | | Observasi Aktivitas Mahasiswa (Case Method) | | | **15%** | Kegiatan presentasi kelompok dan diskusi mahasiswa dalam menyelesaikan kasus entrepreneur (Tugas 2, Tugas 3, dan Tugas 11). | | | | | | | Group presentation activities and student discussions in solving cases about Entrepreneural prototype (Task 2, Task 3 end Task 11) | | | | |
| 1. Hasil Proyek | | | : | | Laporan Hasil Proyek | | | **35%** | Laporan hasil proyek: membuat *Sketch prototype,*  *Story board* dan *story telling,* membuat MVP, Membuat *Website ,* Membuat *E-commerce ,* Laporan Prototipe Kewirausahaan, dan Desain kemasan dan rencana pameran (Tugas 4,Tugas 5, Tugas 6, Tugas 11, Tugas 12, Tugas 13 dan Tugas 14 | | | | | | | The project report making *Sketch prototype,*  *Story board* dan *story telling,* making MVP, making *Website ,* making *E-commerce ,* entrepreneurialship prototype report end packaging, design end exhibition plans (Task 4, Task 5, Task 6, Task 11, Task 12, Task 13, end Task 14) | | | | |
| 1. Kognitif/ Pengetahuan | | | : | | 1. Tugas mandiri | | | **5 %** | Tugas mandiri: Sub-CPMK1, Sub-CPMK7, Sub-CPMK8 dan Sub-CPMK9 (Tugas1, Tugas7, Tugas8, dan Tugas9 | | | | | | | The independent task summarizes Sub-CPMK1, Sub-CPMK7, Sub-CPMK8 dan Sub-CPMK9 (Task 1, Task 7, Task 8, end Task 9) | | | | |
|  | | |  | | 1. Kuis | | | **5 %** | Kuis yang berkaitan dengan materi Sub-CPMK7, dan Sub-CPMK 9 | | | | | | | Quizzes related to materials from Sub-CPMK 7, dan sub CPMK 9 | | | | |
|  | | 1. Ujian Tengah Semester (UTS) | | | **10 %** | Menjawab soal essai sesuai dengan pembelajaran dan proses pembuatan gagasan prototipe kewirausahaan, materi dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 7. | | | | | | | Answering essay/problem solving questions from material about Indonesian at meeting 1 to meeting 7. | | | | |
|  | | 1. Ujian Akhir Semester (UAS) | | | **30 %** | Menjawab soal esai / pilihan ganda sesuai dengan pembelajaran dan proses pembuatan prototipe kewirausahaan,  materi dari pertemuan 8 - pertemuan 15. | | | | | | | Answering essay / multiple choice questions from the material on I Entrepreneural prototype at meetings 1 to 15 meetings | | | | |
|  | | |  | | Jumlah Nilai | | | **100** **%** |  | | | | | | |  | | | | |