

Pengumpulan Proposal Inovasi Pembelajaran PKKM MBKM Sistem Komputer

Pengumpulan Proposal	: 12 – 21 Agustus 2021
Review Proposal	: 23 dan 24 Agustus 2021
Pengumuman Pemenang	: 25 Agustus 2021

Syarat mengikuti inovasi pembelajaran:

1. Ketua Tim diwajibkan berhomebase di **S1 - Sistem Komputer** Universitas Gunadarma.
2. Anggota Tim Dosen **diperbolehkan** dari homebase selain S1 Sistem Komputer Universitas Gunadarma dan minimal jumlah anggota Tim Dosen adalah 2 orang.
3. Mahasiswa harus terlibat dalam pembuatan inovasi pembelajaran minimal 3 orang yang keterlibatannya merupakan bentuk pembelajaran Kampus Merdeka. Keterlibatan mahasiswa perlu dilengkapi dengan rincian tugas atau aktivitas pembelajarannya sesuai dengan bentuk pembelajaran Kampus Merdeka. **Diprioritaskan** mahasiswa S1 Sistem Komputer.
4. Pelaksanaan pembuatan inovasi pembelajaran dimulai dari bulan september – november 2021.
5. Proposal yang dibuat sesuai dengan format proposal yang telah ditetapkan.
6. Komponen anggaran meliputi modul, paket data komunikasi dan penyusunan laporan dimana biaya untuk inovasi pembelajaran maksimal sebesar Rp. 30.000.000,00 (Tiga Puluh Juta Rupiah). Komponen anggarannya adalah (1) Honorarium Pelaksana (maksimal 30%), (2) Alat dan Bahan yang relevan (30%), (3) Bahan Habis Pakai/ATK (10%), (4) Transportasi/Survey ke luar kampus (20%), dan Biaya Pelaporan/Publikasi/Pengusulan HaKI (10%). Komponen anggaran ini sudah diusulkan dalam proposal.
7. Pemilihan pemenang didasarkan persaingan antar staf pengajar dengan tingkat keketatan persaingan minimal 1:3.
8. Proses seleksi dilakukan oleh tim reviewer yang terdiri dari 3 (tiga) orang yang ditetapkan oleh pengelola hibah dan diketahui oleh pimpinan Universitas Gunadarma.
9. Usulan kegiatan berupa proposal yang secara umum terdiri dari halaman depan (cover, kata pengantar, daftar isi, dll) serta bagian utama usulan yang mencakup Latar Belakang, Tujuan, Kajian Teori atau Review Materi atau Bahan Kajian Mata Kuliah, Metode Pelaksanaan, dan Anggaran.
10. Luaran utama dari inovasi pembelajaran adalah paket teknologi yang dikembangkan secara khusus di luar kampus atau mendukung pengembangan teaching factory di luar kelas. Cakupan teknologinya adalah sistem cerdas, otomatisasi, atau bentuk terkini lainnya yang mengacu ke Rencana Pembelajaran Semester atau sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliahnya.
11. Luaran tambahan lainnya yang diharapkan pada inovasi pembelajaran ini berupa 1) aplikasi perangkat lunak atau perangkat keras, 2) dokumentasi pelaksanaan kegiatan 3) ebook/digital content, 4) publikasi, 5) usulan Hak atas Kekayaan Intelektual dan 6) RPS atau konversi pembelajaran Kampus Merdeka, dan 7) laporan.
12. Proposal dapat dikumpulkan ke email **pkkm.skug@gmail.com** dalam **format word dan pdf dengan subject: proposal inovasi pembelajaran – bidang (tuliskan bidang yang dipilih)**.