

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Rich Media and Users Experience	Semester	Enam	Kode	SM621503
Prodi	Manajemen	Dosen	Grisna Anggadwita	SKS	3
Capaian Pembelajaran	Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mengerti dan menganalisa produk rich media and users experience.				

(1) MINGGU KE	(2) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	(3) BAHAN KAJIAN (materi ajar)	(4) BENTUK PEMBELAJARAN	(5) KRITERIA (indikator) PENILAIAN	(6) BOBOT NILAI
1	Mampu menjelaskan/ menganalisis/membedakan jenis-jenis rich media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi rich media 2. Fitur-fitur rich media 3. Tipe-tipe utama dari rich media 4. Sejarah dan perkembangan rich media 5. Faktor-faktor yang akan mempengaruhi masa depan rich media 6. Tema-tema utama yang mendasari studi rich media 7. Disiplin ilmu utama yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Tugas (menjelaskan macam-macam rich media saat ini) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance mahasiswa 2. Komunikatif 	3%

		berkontribusi terhadap rich media			
2	Mampu menjelaskan/ menganalisis/ membedakan rich media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi rich media 2. Rich media berbasis internet 3. Pengertian konvergensi media 4. Perkembangan teknologi rich media di era konvergensi. 5. Tantangan konvergensi rich media bagi praktisi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. <i>Case Study</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisa 3. Komunikatif 	5%
3	Mampu menjelaskan/ menganalisis/ membedakan komponen dan model bisnis rich media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen-komponen utama model bisnis rich media 2. Menggambarkan beberapa model bisnis rich media 3. Mengenal model bisnis rich media lainnya yang sedang berkembang 4. Konsep dan strategi bisnis utama rich media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Pembagian kelompok, dan tugas besar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisa 3. Komunikatif 	3%
4	Mampu menjelaskan/ menganalisis/ membedakan aplikasi rich media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protocol-protocol rich media 2. Standar dan format rich media 3. Proses distribusi dari rich media, clint, dan backbone 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. <i>Case Study</i> untuk kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisa 3. Komunikatif 	5%
5	Mampu menjelaskan dan menganalisis elemen user experience	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi user experience 2. Kurva User Experience 3. Ekspeketasi dan user experience 4. User experience vs customer experience 5. User experience innovation 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Kuiz pertemuan 1 - 4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisa 3. Komunikatif 4. Ketepatan menjawab soal kuiz 	5%

		6. Karakteristik user experience			
6	Memahami proses pembuatan rich media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Develope creative look and feel 2. Short prototype 3. Proof of concept 4. Creativity, organization, and communication 5. Pengenalan perangkat keras 6. Pengenalan perangkat lunak 7. Authoring system Multimedia skills and team	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	3%
7	Memahami planning, costing, designing, producing, dan delivering multimedia interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idea Analysis 2. Idea management software 3. PERT dan CPM 4. Pretesting and task planning 5. Building a team 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	3%
8	Ujian Tengah Semester				20 %
9	Memahami planning, costing, designing, producing, dan delivering Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan perangkat lunak 2. OCR software 3. Painting and drawing tools 4. 3-D modeling 5. Image editing tools 6. Sound editing tools 7. Animation, video, digital movie tools 8. Prototype development 9. Alpha and beta development 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	3%

10	Memahami planning, costing, designing, producing, dan delivering Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan perangkat lunak 2. OCR software 3. Painting and drawing tools 4. 3-D modeling 5. Image editing tools 6. Sound editing tools 7. Animation, video, digital movie tools 8. Prototype development 9. Alpha and beta development 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	3%
11	Memahami planning, costing, designing, producing, dan delivering Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schedulling 2. Estimating 3. Billing rates 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	3%
12	Menerapkan Rich Internet Application dan User Generated Content	<ol style="list-style-type: none"> 1. Human-Computer Interaction (HCI) 2. HCI and UX 3. Field of UX 4. HCI design methodologies 5. Hot topics in HCI 6. HCI factors of change 7. Future HCI expected 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. Diskusi, 3. Tanya jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	4%
14-15	Mahasiswa mampu menyajikan dan mempresentasikan hasil tugas besar	Presentasi tugas besar	Presentasi tugas besar rich media and users experience	<ol style="list-style-type: none"> 1. Performance presentasi 2. Kejelasan dan Ketajaman Analisis 3. Komunikatif 	10%
16	Ujian Akhir Semester				30%

Buku Wajib:

1. Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia Making it Work*. McGraw Hill Publishing. USA.
2. Garnet, Jesse James. 2011. *The Element of User Experience*. Pearson Education, Inc. USA.
3. Roden, Ted. 2010. *Building The RealTime User Experience*. O'Reilly Media. USA.
4. Devlin, Ian. 2012. *HTML5 Multimedia : Develop and Design*. Peachpit Press. USA.

Buku Penunjang:

1. Svanaes, Dag. 1999. *Understanding Interactivity*. The McGraw-Hill Companies, Inc. USA.
2. Suyanto. 2005. *Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing*. Penerbit Andi.
3. Warner J Severin dan James W Tankard. 2005. *Teori Komunikasi. Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Penerbit Kencana.
4. Jurnal Obserasi. 2008. *Mengejar Tren Konvergensi Media*. Penerbit Simbiosis.