PANDUAN
PELAKSANAAN PROYEK
MATA KULIAH BERBASIS PROYEK TPB UNPAD

Ditulis Oleh

Tim
Pengembangan Pembelajaran Transformatif
Tahap Persiapan Bersama
Universitas Padjadjaran
2021

Kampus Merdeka
INDONESIA JAYA

#Leap&Lead

Kata Pengantar

Tahun pertama merupakan masa transisi dan krusial bagi para mahasiswa baru Universitas Padjadjaran untuk memulai perjalanan menimba ilmu dan memulai merancang cita-cita. Selain menghadapi lingkungan baru, pada tahun pertama Mahasiswa juga akan dipertemukan dengan mahasiswa lainnya yang berasal dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda.

Tantangan untuk menyelesaikan studi tepat waktu dan lulus dengan nilai baik dan skill yang relevan menuntut perlunya proses persiapan dan pembekalan yang berkualitas bagi mahasiswa di tahun pertama masa studi mereka. Proses pembekalan tahun pertama, yang disebut dengan Tahap Persiapan Bersama (TPB), bukan hanya memberikan pembelajaran bersifat akademik, tetapi juga memberikan pembekalan karakter, menanamkan rasa kebersamaan, serta mengenalkan nilai-nilai dan wawasan ke-Unpad-an, universalitas Kasundaan, Pola Ilmiah Pokok Universitas Padjadjaran (Bina Mulia Hukum dan Lingkungan Hidup dalam Pembangunan Nasional), Sustainable Development Goals, dan Anti Korupsi, sehingga diharapkan nilai-nilai tersebut dapat menjadi penciri mahasiswa pada saat lulus di masa datang.

Di Program TPB, mahasiswa dari berbagai fakultas akan digabungkan dalam satu kelas atau kelompok belajar untuk mulai saling mengenal sesama mahasiswa lintas fakultas, sehingga diharapkan mahasiswa tidak hanya memiliki kebanggaan terhadap program studinya masing-masing, melainkan mahasiswa juga mempunyai rasa memiliki terhadap almamaternya, yaitu Universitas Padjadjaran.

TPB secara struktur kurikulum terdiri dari program integrasi Mata Kuliah yang melingkupi 4 Mata Kuliah Wajib yakni Mata Kuliah Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Agama dan satu Mata Kuliah penciri Universitas, yakni Olah-Kreativitas dan Kewirausahaan. Mata kuliah Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata kuliah yang berfungsi sebagai bekal persatuan bagi beragam mahasiswa yang telah dikumpulkan dari berbagai latar belakang daerahnya masing-masing. Pendidikan Agama juga hadir menjadi bagian dari mata kuliah yang membekali karakter bagi setiap mahasiswa agar menjadi insan akademik yang berbudi luhur baik dalam masa studinya maupun di kehidupan setelahnya.

Mahasiswa juga dibekali mata kuliah Bahasa Indonesia, kemampuan mengakses dan mencari informasi ilmiah, dan anti plagiat sebagai bagian dari TPB yang berguna sebagai bekal bagi mereka untuk memahami rangkaian pembelajaran selama di perguruan tinggi. Selain itu semua, mahasiswa baru juga dibekali mata kuliah Olah Kreativitas dan Kewirausahaan (OKK) yang didesain sebagai pengembangan kepribadian mahasiswa di tahun pertama perkuliahan, sehingga proses adaptasi terhadap lingkungan, baik adaptasi akademik juga adaptasi sosial di dalam kampus maupun di luar dengan masyarakat dapat tercapai.

Terakhir, untuk memastikan mahasiswa tahun pertama mempunyai kemampuan mengakses dan mencari informasi ilmiah, kami juga menyelenggarakan Kelas Literasi Informasi dan Anti Plagiat. Mahasiswa tingkat pertama Universitas Padjadjaran harus mengikuti dan lulus semua mata kuliah TPB. Setiap mata kuliah diampu oleh dosen-dosen dan mentor profesional yang siap mengampu dan menjabarkannya dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Oleh karena itu, TPB di tahun pertama ini diharapkan benar-benar menjadi fondasi bagi setiap mahasiswa baru dalam kesuksesan studi selama di Universitas Padjadjaran.

Jatinangor, 1 Agustus 2021

Rektor,
Prof. Dr. Rina Indiastuti, S.E.,M.SIE.

Pengarah
Prof. Dr. Rina Indiastuti, S.E., M.SIE.
Rektor

Prof. Arief Sjamsulaksan Kartasasmita, dr., SpM(K), M.Kes., PhD.,
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Mohamad Fahmi, S.E., M.T., Ph.D.,
Direktur Pendidikan dan Internasionalisasi

Anne Nurbaity, M.P., PhD,
Kepala Pusat Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran

Tim Penyusun

Ketua
Dr. Dwi Purnomo, STP., MT.

Wakil Ketua
Ryan Hara Permana, S.Kep., Ns., MN.

Anggota
Dr. Rd. Ahmad Buchari
Valentina BM Lumbantobing., S.Kep.,Ners., M.Kep
Dr. Mochamad Irfan Hidayatullah, M.Hum.
Wina Erwina, M.A., PhD.
M. Ali Mauludin, S.Pt., M.Si
Dr. Wanodyo Sulistyani, S.H., M.H.,LL.M.
Dr. Muhammad Fadhlillah, M.Si
Dr. Dianne Amor Kusuma, M.Pd.
Budi Arta Atmaja, S.H., M.H.
Kodilah, SAB.
Enjang Suwitno, SE.
Ela Rona Roahaeni, SAP.
Budi Widarsa Surya, S.Si., M.Kom.

APA ITU DESIGN THINKING?

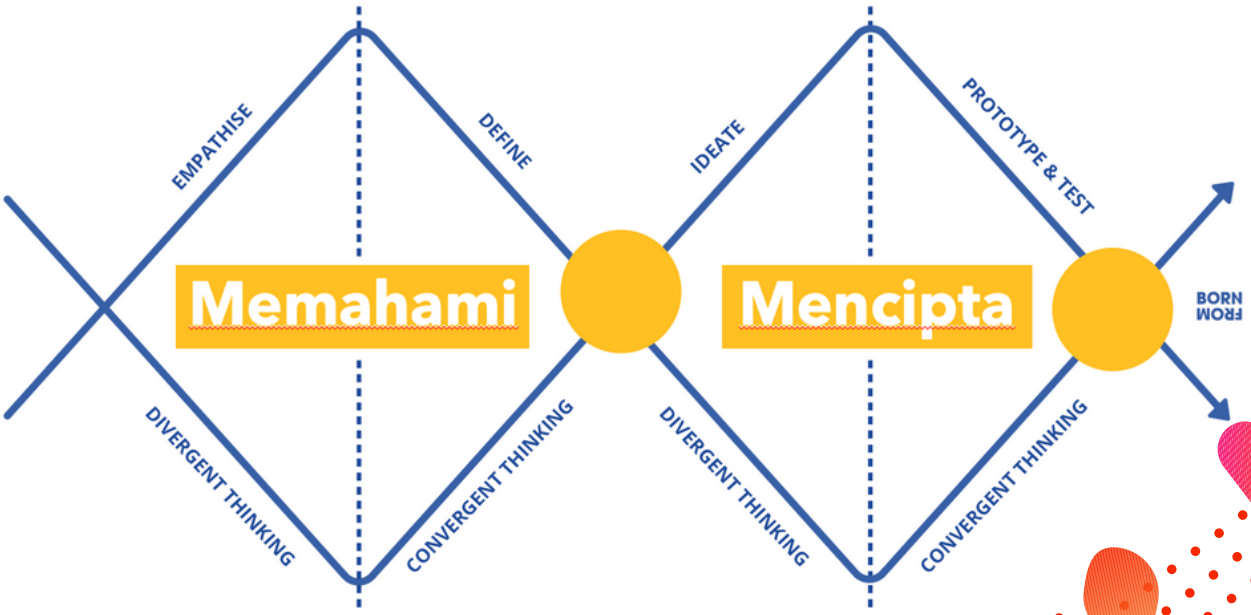
Design Thinking adalah proses berulang dimana dalam proyeknya tim berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman tim. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. *Design Thinking* merupakan cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

Design Thinking dilakukan dengan maksud mengembangkan pemahaman mendalam dari orang-orang yang menjadi tujuan perancangan produk atau layanan / objek masyarakatnya. Hal ini membantu tim dalam mengamati dan mengembangkan empati dengan target pengguna.

Design Thinking membantu proyek dalam proses bertanya yang akan lebih dalam menggali dan mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan keterkaitannya.

Design Thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan membangun kerangka berpikir *(reframing)* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia *(User Centered),* memungkinkan untuk menciptakan banyak ide dalam bergagasan (*brainstorming*), serta mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan purwarupa *(prototype)* dan pengujian *(testing).*

Design Thinking juga melibatkan eksperimen yang sambil berjalan, membuat sketsa, membuat purwarupa, pengujian, serta mencoba berbagai konsep dan ide.



Gambar 1. ***Double Diamond Design Thinking (Diolah dari Brown, 2009)***

KETERPADUAN MATA KULIAH DALAM 1 PROYEK BERDAMPAK

PANCASILA

PRODUCT/ PROJECT LEAD;
MENGGAGAS, MERENCANAKAN, MERISET & MEREVIEW PERJALANAN PROYEK

Melakukan proses diskusi / debat ilmiah dalam mengkontekstualisasi masalah dalam Kewarganegaraan. Mengkontekstualisasikan Ideologi dan Filosofi Pancasila dalam topik-topik Kewarganegaraan, sehingga dapat terwujud dalam bentuk gagasan dan aksi nyata.

AGAMA

PENUNTUN & REFLEKSI

Menuntun dan melakukan proses refleksi / diskusi dalam menyikapi masalah sosial dan gagasan yang diutarakan untuk menjadi bagian dari solusi.

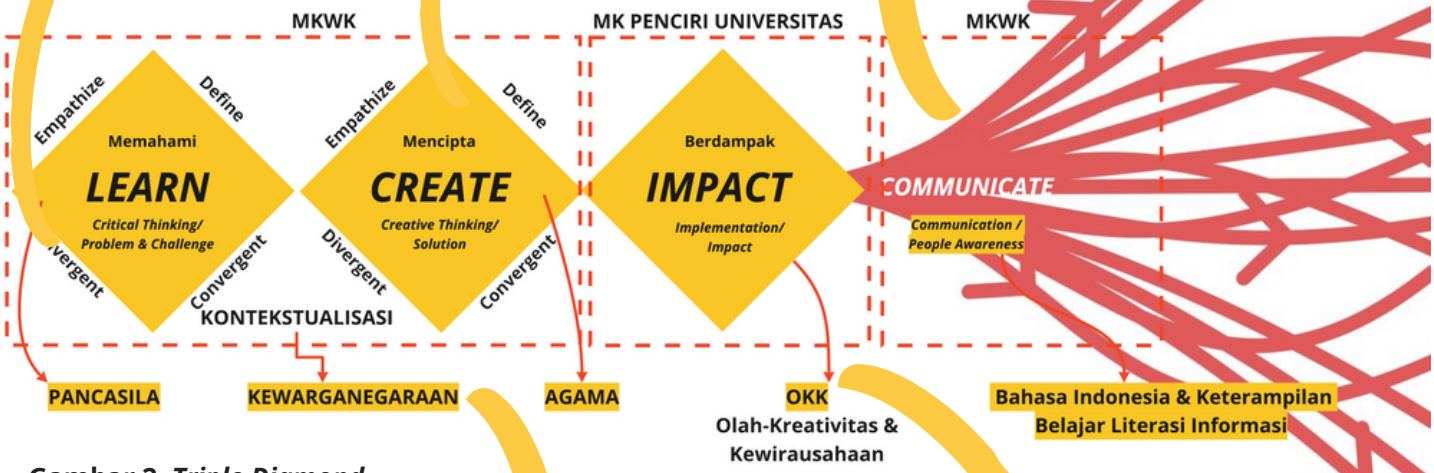
Berorientasi untuk menanamkan semangat dalam membangun solusi dengan mengedepankan Toleransi, Interaksi, serta *Common Human Values*.

BAHASA INDONESIA

KOMUNIKASI

Menyebarluaskan proses kegiatan proyek dalam bentuk tulisan ilmiah dan bentuk-bentuk komunikasi populer lainnya.

Mengkomunikasikan proses dan solusi kepada khalayak luas dalam bentuk-bentuk formal dan informal, tulisan, dan bentuk-bentuk komunikasi lainnya.



Gambar 2. *Triple Diamond* Keterpaduan Mata Kuliah dalam Tahap Persiapan Bersama Unpad
(Diramu dari Bunyamin, 2020 & Purnomo, D. dkk. 2021)

OLAH_KREATIVITAS & KEWIRAUSAHAAN

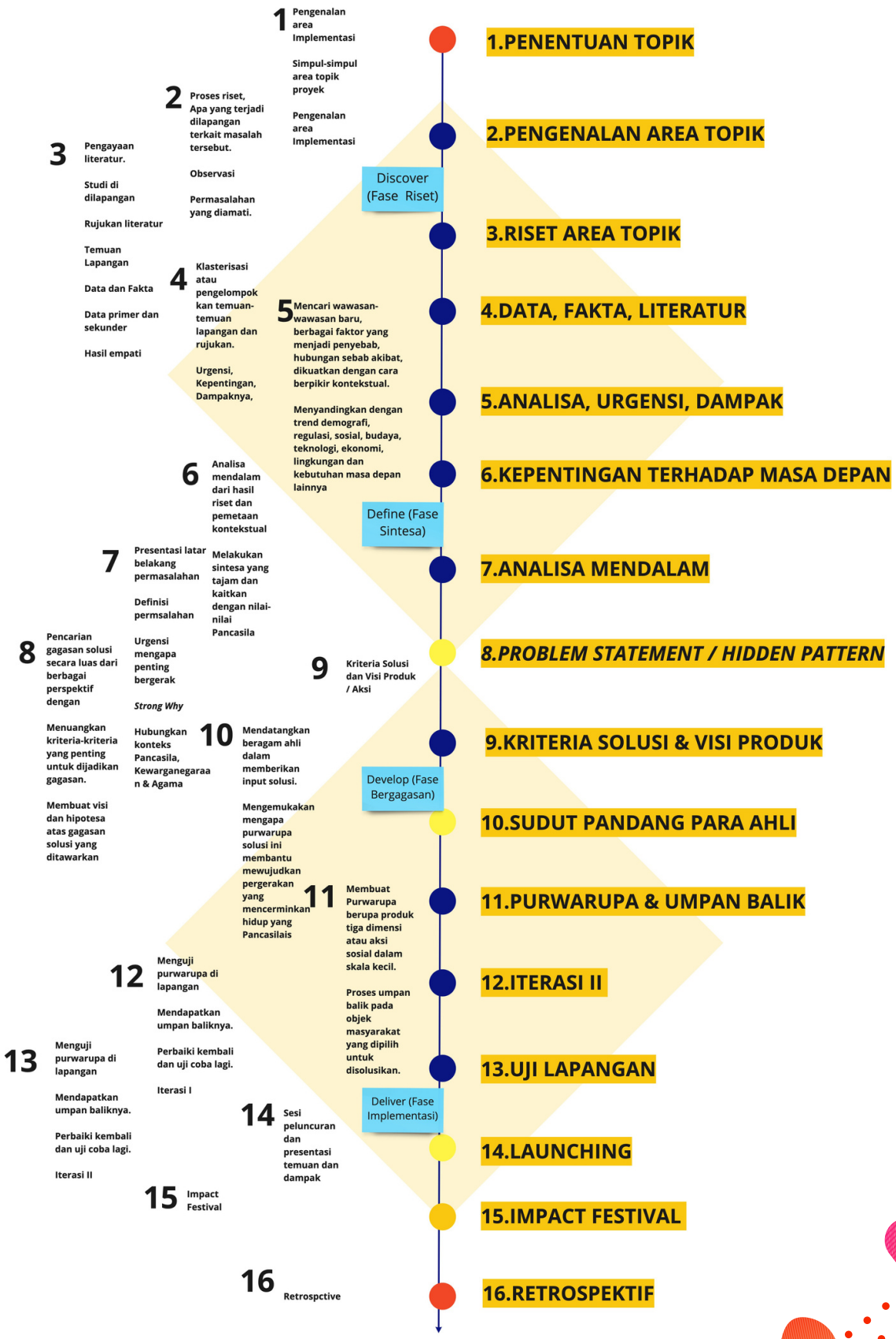
IMPLEMENTASI DENGAN KONTEKSTUALISASI USAHA SOSIAL;

Melakukan aksi nyata di lapangan dan melakukan proses eksekusi rencana serta menguji solusi di lapangan
Mengkontekstualisasikan Ideologi dan Filosodi Pancasila dalam topik-topik kewarganegaraan sehingga dapat terwujud dalam bentuk gagasan dan aksi nyata berbentuk aksi-aksi kreativitas dan usaha sosial pada tingkat mula

KEWARGANEGARAAN

KONTEKSTUALISASI;

Melakukan proses diskusi / debat ilmiah dalam mengkontekstualisasi masalah dalam Kewarganegaraan Mengkontekstualisasikan Ideologi dan Filosofi Pancasila dalam topik-topik Kewarganegaraan, sehingga dapat terwujud dalam bentuk gagasan dan aksi nyata.



Gambar 3. Tahapan Proyek dalam TPB Unpad
Sumber Tim TPB Unpad (2021) dan
Diolah dari Tahapan Riset Gustafsson, D. (2009)

Tahapan dan Target Penguasaan Sikap & Keterampilan Mahasiswa

1. Penentuan Topik
Pengenalan area implementasi simpul-simpul area topik proyek.

Outcomes
- Mahasiswa mampu memahami simpul-simpul area topik.
- Mahasiswa mampu menuliskan hasil pemahaman awalnya terkait topik.

2. Pengenalan Area Topik
Proses riset dengan mahasiswa melakukan penelaahan lebih lanjut apa yang terjadi di lapangan dan masalah yang diangkat dalam proyek tersebut. Mahasiswa melakukan observasi lebih lanjut terkait permasalahan yang diamati.

Outcomes
- Mahasiswa mampu memahami simpul-simpul area topik lebih dalam.
- Mahasiswa mampu memahami sudut pandang masyarakat yang diamati.
- Mahasiswa mampu berempati terhadap objek-objek masyarakat yang akan dibantu.
- Mahasiswa mulai mampu untuk melakukan proses desain yang berpusat pada manusia dan mengesampingkan asumsi mereka sendiri untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka.
- Mahasiwa mampu mendapatkan fakta-fakta di lapangan.
- Mahasiswa mampu mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan.
- Mahasiswa mampu melibatkan para ahli konsultasi untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, sehingga memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terlibat.

3. Riset Area Topik
Pengayaan literatur, studi di lapangan, rujukan literatur, temuan lapangan, data dan fakta, serta data primer dan sekunder.

Outcomes
- Mahasiswa dapat mengumpulkan literatur dan memperkaya data dari berbagai sumber terpercaya.
- Mahasiswa dapat memperkaya data dari sumber-sumber primer dan sekunder.
- Mahasiswa dapat memetakan hasil pengamatan dan observasinya melalui peta empati.

4. Data, Fakta, Literatur
Klasterisasi atau pengelompokkan temuan-temuan lapangan dan rujukan. urgensi, kepentingan, dampaknya.

Outcomes
- Mahasiswa melakukan proses analisis terhadap temuan-temuannya, baik yang berasal dari fakta lapangan ataupun data dari sumber-sumber primer dan sekundernya.
- Mahasiswa mengelompokkan temuannya dan menganalisis tingkat kepentingan dan urgensi, serta dampaknya pada lingkungan sekitar dalam jangka panjang dan jangka pendek.

5. Analisis, Urgensi, Dampak
Mencari wawasan-wawasan baru, berbagai faktor yang menjadi penyebab, hubungan sebab akibat yang dikuatkan dengan cara berpikir kontekstual, serta menyandingkannya dengan tren demografi, regulasi, sosial, budaya, teknologi, ekonomi, lingkungan dan kebutuhan masa depan lainnya.

Outcomes
- Mahasiswa mampu mendapatkan wawasan-wasan baru terkait proyek yang dilaksanakan, baik gagasan ataupun pemahaman atas hal baru yang diperkenalkan Mentor dan Fasilitator dalam konteks proyeknya.
- Mahasiswa memahami hubungan sebab akibat dalam topik proyeknya serta mengkontekstualisasikannya dengan nilai-nilai Agama, Pancasila dan Kewarganegaraan.
- Menguatnya kemampuan berpikir kontekstual serta mengaitkannya dengan horizon waktu, sumber daya, tren demografi, sosial, budaya, peraturan, potensi, teknologi, ekonomi, lingkungan dan kebutuhan masa depan lainnya.

6. Kepentingan Terhadap Masa Depan
Melakukan analisis mendalam dari hasil riset dan pemetaan kontekstual serta melakukan sintesa yang tajam dan kaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.

Outcomes
- Mahasiswa mampu berpikir secara kontekstual dari hasilnya memetakan permasalahan serta mengaitkannya dengan urgensi dan kebutuhan masa depan.
- Mahasiswa mampu melakukan sintesis dengan baik atas tren dalam lingkup proyeknya dan bagaimana hubungan proyek ini dengan internalisasi nilai-nilai Pancasila serta aktualisasi dalam perilaku Kewarganegaraan yang baik.

7. Analisis Mendalam
Melakukan analisis mendalam dari hasil riset dan pemetaan kontekstual, melakukan sintesis yang tajam, dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila.

Outcomes
- Mahasiswa memiliki kemampuan lebih dalam untuk melakukan proses riset serta melengkapi data dan fakta dengan pendekatan yang saintifik.
- Mahasiswa menghasilkan peta kontekstual dan mensintesisnya secara tajam dari hasil-hasil berargumen melalui diskusi dan debat yang dilakukan pada kelas-kelas Kewarganegaraan, Agama, dan Mentoring.
- Mahasiswa menuliskan temuan-temuan dan hasil sintesisnya secara baik dalam bentuk tulisan dengan kaidah akademik serta melengkapinya dengan tulisan popular untuk disebarluaskan pada khalayak melalui media massa serta media sosial, sehingga publik mengetahui urgensi atas proyek yang sedang dikerjakan.

8. *Problem Statement / Hidden Pattern*
Presentasi latar belakang permasalahan, definisi permasalahan, urgensi mengapa penting bergerak, *strong why*, serta dihubungkan dalam konteks Agama, Pancasila, dan Kewarganegaraan.

Outcomes
- Mahasiswa mampu melakukan validasi bahwa produknya memiliki urgensi yang tinggi.
- Mahasiswa mampu melakukan validasi bahwa pernyataan masalahnya adalah valid, dilakukan melalui proses validasi yang saintifik sehingga menjadi pernyataan masalah yang memang mewakili pandangan objek masyarakat yang menjadi target penyelesaian solusi.
- Mahasiswa mampu melakukan presentasi kepada khalayak ramai yang dilakukan pada kelas-kelas terbatas, seperti webinar dan sesi yang mengundang khalayak umum untuk mendapatkan masukan atas temuan-temuan yang selama tujuh pekan mahasiswa melakukan proses pengamatan mendalam.
- Mahasiswa mampu menerima umpan balik dan mengelola umpan balik, sehingga memperkaya gagasan yang akan dijadikan solusi pada tahapan proyek selanjutnya.
- Presentasi dilakukan serentak dan dipublikasikan secara umum dalam Bahasa Indonesia yang baik menurut Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

9.Kriteria Solusi & Visi Produk
Melahirkan kriteria solusi dan visi produk atau pergerakan positif.

Outcomes
- Mahasiswa mampu melakukan sesi-sesi bergagasan yang inklusif, kreatif berdasarkan fakta dan data yang ditemukan.
- Mahasiswa mampu memetakan apa saja yang menjadi keluhan dan kebahagiaan, kesulitan dan kemudahan (*Pain & Gain*) dari objek masyarakat yang menjadi sasaran proyek. Mahasiswa memetakan dengan lengkap dan detail dari kacamata masyarakat dan kemudian mengkonversi kesulitan menjadi fitur solusi (*Pain Reliever*), dan kemudahan menjadi fitur yang lebih memudahkan atau membahagiakan (*Gain Creator*).
- Mahasiswa mampu berpikiran kreatif, lateral, menciptakan kriteria-kriteria kreatif yang dapat menjadi kriteria dari solusi yang akan diwujudkan.

10 .Sudut Pandang Para Ahli
Pencarian gagasan solusi secara luas dari berbagai perspektif dengan menuangkan kriteria-kriteria yang penting untuk dijadikan gagasan, membuat visi dan hipotesis atas gagasan solusi yang ditawarkan, mendatangkan beragam ahli dalam memberikan input solusi, serta mengemukakan mengapa purwarupa solusi ini membantu mewujudkan pergerakan yang mencerminkan hidup yang Pancasilais

Outcomes

- Mahasiswa mampu mendatangkan dan menyimak sudut pandang berbagai ahli dalam memberikan input solusi.
- Mahasiswa mampu memandu proses-proses pencarian gagasan solusi secara luas dari berbagai perspektif, inklusif dengan menuangkan kriteria-kriteria yang penting untuk dijadikan gagasan.
- Mahasiswa mampu membuat visi dan hipotesis atas gagasan solusi yang ditawarkan, bagaimana implementasi dan dampaknya di masa depan
- Mahasiswa mampu mengemukakan mengapa purwarupa solusi ini membantu mewujudkan pergerakan yang mencerminkan hidup yang Pancasilais

11. Purwarupa & Umpan Balik (Iterasi I)
Membuat purwarupa berupa produk tiga dimensi atau aksi sosial dalam skala kecil.

Outcomes

- Mahasiswa mampu mentransformasikan hasil *brainstorming* pada tahap 10 yang kemudian akan diubah menjadi *user flow*.
- Mahasiswa mampu memvalidasi purwarupa untuk divalidasi ke pengguna melalui *Focus Group Discussion* atau *in-depth interview*.
- Mahasiswa melakukan pengujian ke pengguna untuk memvalidasi apakah solusi yang dibuat dapat menjawab kebutuhan pengguna serta mencari tahu apa yang pengguna pikirkan, rasakan, dan lakukan ketika berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat.
- Mahasiswa mampu mengelola umpan balik (*feedback*) dari pengguna yang akan menentukan apakah ide yang dibuat bisa langsung diimplementasikan, atau perlu ditinjau ulang dan dikembalikan lagi ke fase *define*, *ideate* atau *prototype*, tergantung seberapa banyak iterasi yang harus dilakukan berdasarkan *feedback* tersebut.

12. Iterasi II
Proses umpan balik pada objek masyarakat yang dipilih untuk disolusikan, menguji purwarupa di lapangan, mendapatkan umpan baliknya, memperbaiki kembali, dan melakukan uji coba kembali iterasi I.

Outcomes

- Mahasiswa mampu mengubah *prototype* menjadi rancangan akhir secara detail dan dalam berbagai skenario yang mungkin terjadi untuk kemudian dimasukkan ke dalam pengembangan dan uji lapangan.
- Mahasiswa mampu memperbaiki *prototype* hingga disukai oleh pengguna atau objek masyarakatnya.

13. Uji Lapangan
Membuat purwarupa berupa produk tiga dimensi atau aksi sosial dalam skala kecil, proses umpan balik pada objek masyarakat yang dipilih untuk disolusikan, dan menguji purwarupa di lapangan untuk mendapatkan umpan baliknya. Setelah itu dilakukan pengulangan untuk perbaikan dan uji coba iterasi kembali.

Outcomes
- Mahasiswa mampu menguji solusi / produk lengkap secara ketat dengan menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase Purwarupa dan Umpan Balik.
- Mahasiswa mampu menuntaskan tahap akhir dari *design thinking.* Dengan proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase pengujian digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, merasakan, dan berempati.
- Mahasiswa mampu melakukan proses penyempurnaan. Selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk mendapatkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunanya.

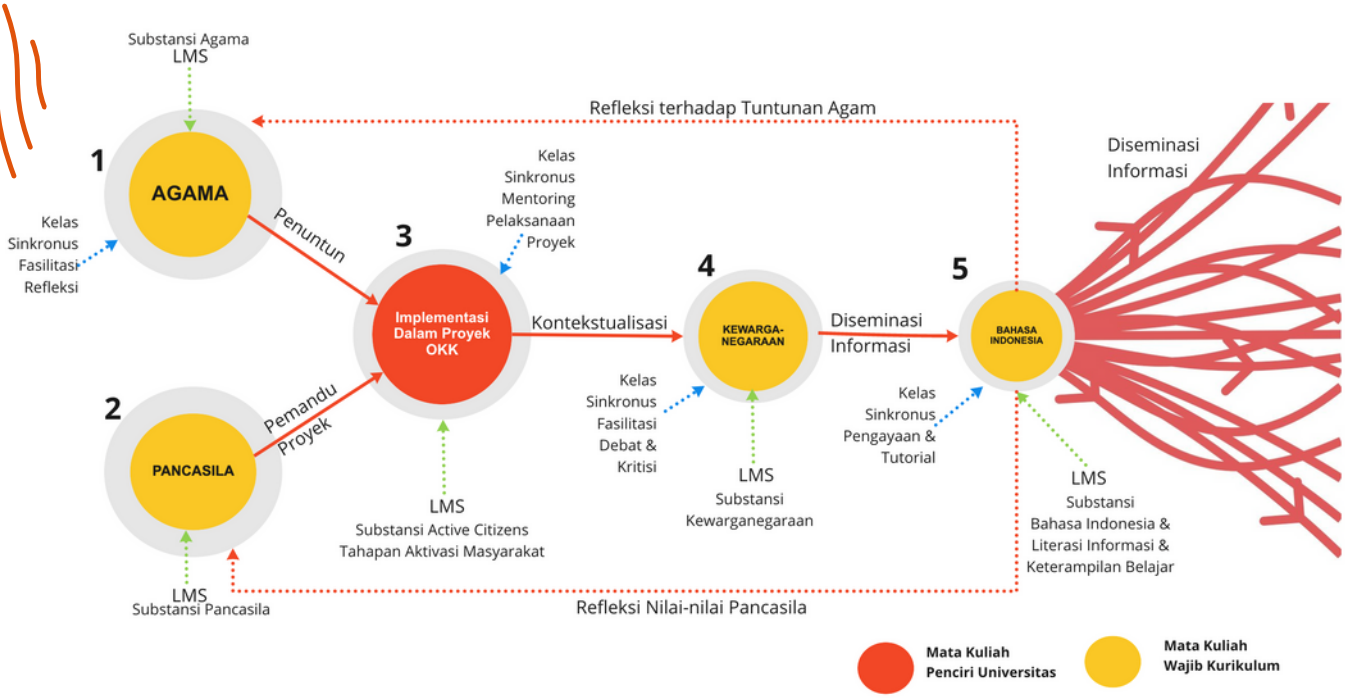
14. Peluncuran
Sesi peluncuran dan presentasi temuan dan dampak pada masyarakat yang dijadikan objek proyek.

Outcomes
- Mahasiswa mampu menjelaskan proses, hasil dan solusi pada masyarakat yang menjadi objek proyeknya.
- Mahasiswa melakukan peluncuran proyeknya bersama mentor dan objek masyarakatnya, yang dapat dilakukan secara daring atau luring dengan protokol kesehatan yang ketat.
- Presentasi dilakukan serentak dan dipublikasikan secara umum dalam Bahasa Indonesia yang baik menurut Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia melalui media sosial atau media sosial lainnya.

15. *Impact Festival*
Sebanyak 400 kelompok akan melakukan festival bersama serta akan melakukan sosialisasi atas dampak yang sudah ditimbulkan melalui 400 proyek yang dilakukan bersama-sama.

16. *Retrospective*
Mahasiswa dipandu Mentor melakukan proses *review* dan *improvement* serta melakukan proses evaluasi dari yang telah dikerjakan selama proses berlangsung.

Kedudukan Mentor , Dosen dan Fasilitor dalam Setiap Pertemuannya



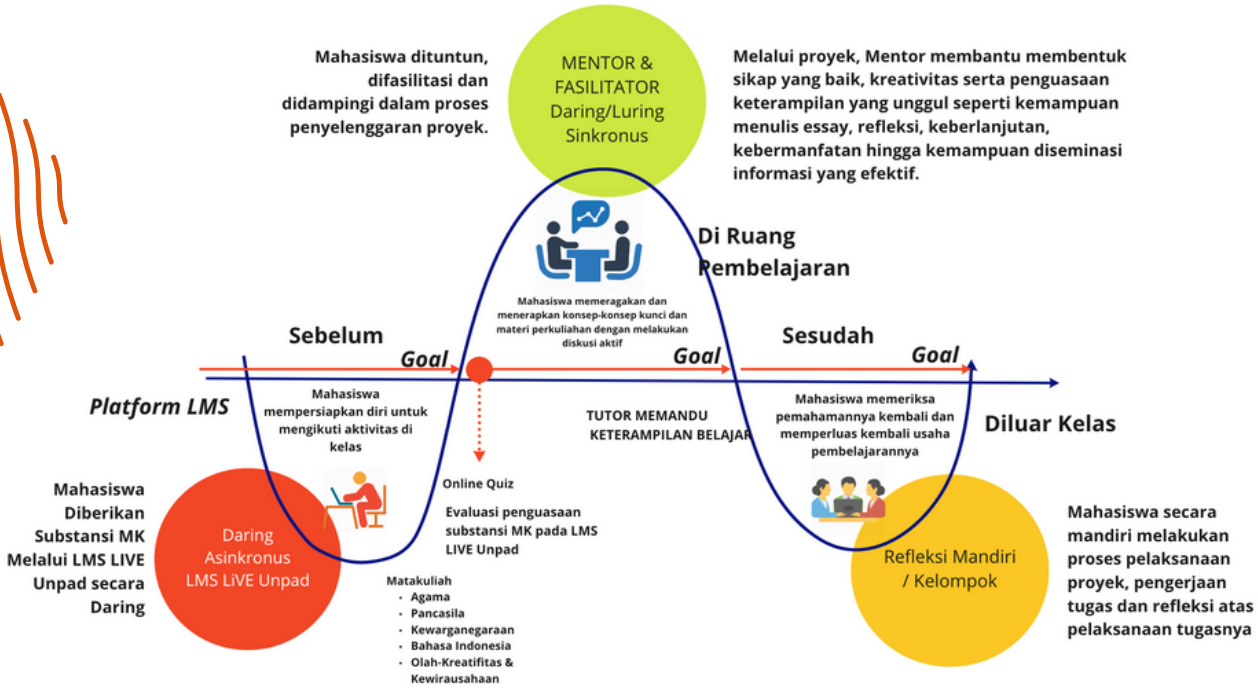
Gambar 4. Keterpaduan Mata Kuliah dalam Tahap Persiapan Bersama Unpad 2021

Setiap mahasiswa yang hadir di ruang Mentor pada sesi-sesi pendampingan telah diberi bekal sesuai dengan tahapan-tahapan proyeknya yang digali dari sudut pandang mata kuliah lainnya, yakni mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia. Mata kuliah-mata kuliah tersebut akan membekali nilai-nilai yang perlu dikontekstualisasikan pada proyeknya.

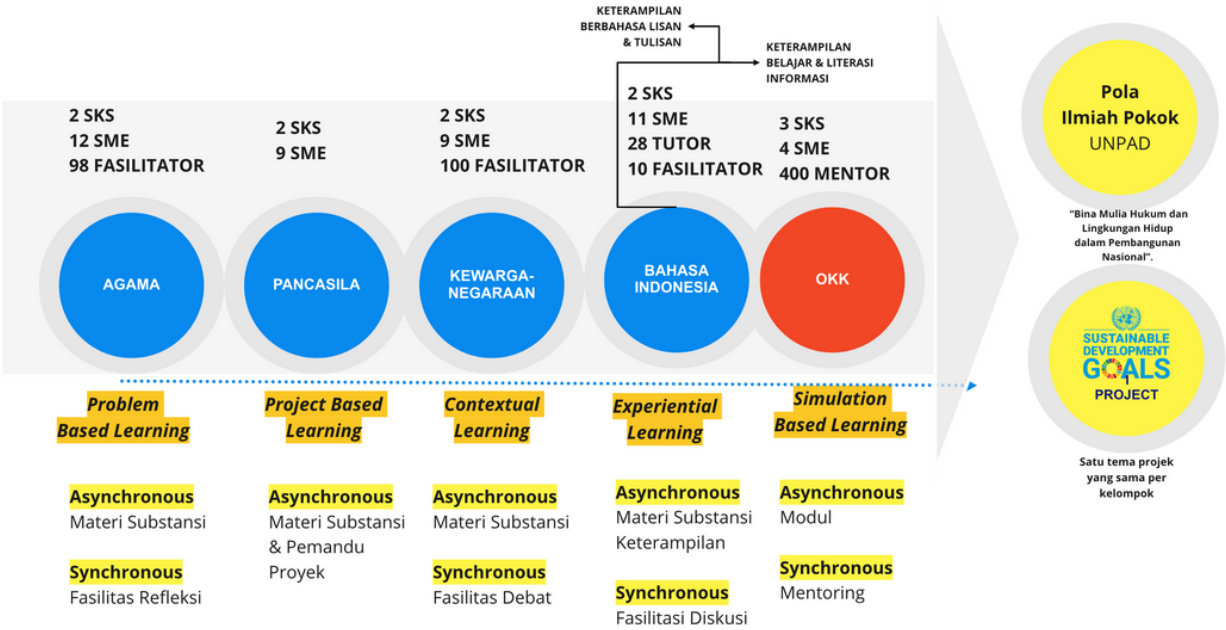
Seluruh mata kuliah MKWK akan berjalan simultan berdasarkan perjalanan proyek. Setiap mentor akan mendapatkan mahasiswa dengan kebutuhan data, fakta, informasi yang diperlukan untuk proyeknya yang diperoleh dari hasil pelaksanaan matakuliah lainnya

Pengayaan substansi dan nilai-nilai serta kebutuhan proyek sebagian akan dipasok dari mata kuliah lainnya. Setiap perjalanan proyek akan dikritisi, diperkaya dan dikontekstualisasikan pada mata kuliah lainnya. Setiap minggunya, setiap mahasiswa berkewajiban mengikuti kelas asinkronus pada setiap mata kuliah TPB dan mengerjakan *quiz* yang merujuk pada penguasaan substansi.

Mentor dan Fasilitator akan memberikan penilaian pada mahasiswa pada aspek sikap, kreativitas serta penguasaan keterampilan yang unggul seperti kemampuan menulis *essay*, refleksi, keberlanjutan, kebermanfatan hingga kemampuan diseminasi informasi yang efektif.



Gambar 5. Konsep *FLipped Clasroom* dalam penyelenggaraan TPB dengan menggabungkan pendekatan sinkronus dan asinkronus . Sumber Tim Tpb Unpad (2021)



Gambar 6. Konsep TPB dengan luaran beorientasi kepada Pembangunan Karakter.
Sumber Tim Tpb Unpad (2021)

Penutup

Mata kuliah terpadu ini beorientasi kepada *Character Building*, yang menjadikan proyek sebagai wadah belajarnya. Keterpaduannya diharapkan dapat melahirkan luaran berupa karakter Pancasila dan Karakter ke-Unpad-an yang tercerminkan seiring dengan proyek yang dijalankannya.

SUMBER

Bunyamin, A. (2021). R*ancangan Profil Lulusan Masa Depan Bagi Pendididikan Tinggi Agroindustri:* Seminar Nasional Agroindustri IPB University.

Brown, Tim (2009). *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations And Inspires Innovation*: Harpercollins.

D. Purnomo, Dkk (2021). *Pelaksanaan Mata Kuliahwajib Kurikulum Di Universitas Padjadjaran Dengan Pendekatan Design Thinking Sebagai Aplikasi Outcomes-Based Education*: Universitas Padjadjaran. Bandung.

D. Purnomo, Dkk (2021). *Hilirsasi Riset Agroindustri; Model Empiris Penerapan Riset Agroindustri Dalam Pembelajaran Transformatif, Sosial Dan Sektor Industri*: Seminar Nasional Agroindustri. Ipb University.

Tim TPB Unpad (2021). *Konsep Terpadu TPB Unpad*: Universitas Padjadjaran.

Gustafsson, D. (2009). A*nalysing The Double Diamond Design Process Through Research & Implementation*: Aalto University.

Kampus Merdeka

INDONESIA JAYA

Instagram
@unpadleapandlead