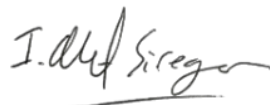


**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Dasar Interaksi Pengguna dan Produk	Tanggal	: 21 Agustus 2025
Kode MK	: DP304	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Dr. Zaki Saptari Saldi	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, M.A.	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha Ranudinata, Ph.D.	Dekan  Danto Sukmajati, Ph.D.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DP-CPL-04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
	23-DP-CPL-09	Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dan kebiasaan hidup manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DP-CPMK-041	Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-042	Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk
	23-DP-CPMK-091	Mampu membuat kriteria dasar human-centered design pada produk
	23-DP-CPMK-092	Mampu menerapkan prinsip dasar human-centered design pada produk

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)				
	23-DP-CPMK-0411		Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk		
	23-DP-CPMK-0421		Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk		
	23-DP-CPMK-0911		Mampu mengimplementasikan kriteria dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk		
	23-DP-CPMK-0921		Mampu mengimplementasikan prinsip dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk		
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK				
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4
	CPMK1	√			
	CPMK2		√		
	CPMK3			√	
CPMK4				√	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-041	23-DP-CPMK-0411	Pemahaman teori dan/atau kemampuan menerapkan konsep/prinsip dasar desain interaksi	Diskusi, tugas	25%
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-042	23-DP-CPMK-0421	Pemahaman teori dan/atau kemampuan menerapkan konsep/prinsip dasar users research method, representasi interaksi produk, prototyping desain interaksi, usability testing	Tugas	25%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-091	23-DP-CPMK-0911	Kemampuan menerapkan konsep ergonomi, persepsi, pengalaman multisensori, semantika produk, konteks sosial budaya, emotional design, inclusivity, universality, sustainability dalam desain interaksi	Tugas, project	25%	
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-092	23-DP-CPMK-0921	Kemampuan menerapkan konsep ergonomi, persepsi, pengalaman multisensori, semantika produk, konteks sosial budaya, emotional design, inclusivity, universality, sustainability dalam desain interaksi	Tugas, project	25%	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membahas prinsip, metode, dan aplikasi desain interaksi dalam konteks desain produk industri. Pembahasan mencakup hubungan manusia-produk, prinsip affordance dan feedback, ergonomi, pengalaman multisensori, riset pengguna, prototyping, evaluasi usability, serta penerapan desain interaksi untuk produk yang inklusif dan berkelanjutan dalam lingkup urban.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		1. Dasar-dasar Interaction Design 2. Manusia dan produk 3. Konteks dan makna produk 4. Riset pengguna 5. Prototyping interaksi 6. Evaluasi pengalaman pengguna 7. Arah dan penerapan Interaction Design dalam lingkup urban				
Pustaka		Utama				
		- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. MIT Press. (NOR) - Schifferstein, H.N.J., & Hekkert, P. (Eds.). (2008). Product Experience. Elsevier. (SCH) - Green, W.S., & Jordan, P. (Eds.). (1999). Human Factors in Product Design. Taylor & Francis. (GRE)				
		Pendukung				
		- Moggridge, B. (2006). Designing Interactions. MIT Press.(MOG) - Ulrich, K.T., & Eppinger, S.D. (2015). Product Design and Development. McGraw-Hill. (ULR)				
Media Pembelajaran		Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:		
		LMS Collabor Powerpoint		Alat gambar, produk fisik untuk studi kasus, bahan prototyping sederhana (karton, foam, clay, dsb.)		
Dosen Pengampu		tbd				
Mata Kuliah Prasyarat		(jika ada)				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian	Bobot
	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	10%
	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	30%
	Tugas - aspek kognitif	30%
	Kuis - aspek kognitif	-
	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	30%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: pengantar, definisi, prinsip dasar desain interaksi 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk	Memahami ruang lingkup desain interaksi	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi kelompok) (D)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	NOR bab 1	5
2	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata	Memahami prinsip affordance, feedback, mapping	Kriteria penilaian: Keaktifan dalam diskusi dan ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran:	-	NOR bab 2	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: prinsip interaksi pada produk fisik dan digital		pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Partisipatif (diskusi kelompok) (D)	• Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'			
3	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: ergonomi fisik dan kognitif	Memahami kaitan ergonomi fisik dan kognitif dengan aspek desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu) (T1)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	GRE bab 2-3	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
4	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: multisensory interaction	Memahami peranan persepsi dan pengalaman multisensori dalam desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu (T1))	-	Bentuk pembelajaran: • Online / asynchronous Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	SCH, bagian 1	5
5	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: product semantics	Memahami kaitan semantika produk dengan desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu (T2))	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	SCH	10
6	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk	Memahami konteks sosial dan budaya dalam desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik	-	MOG, studi kasus	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: konteks sosial & budaya		Unjuk kerja (tugas individu (T2))	Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'			
7	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: metode riset pengguna (observasi, persona, user journey)	Memahami penggunaan metode user research dalam desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Unjuk kerja (tugas individu (T2))	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	ULR bab 4, NOR bab 6	10
8	Evaluasi Tengah Semester : Pengerjaan Tugas 2 (T2)						
9	23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam	Menerapkan sketsa, storyboard, dan mock-up dalam desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode	-	ULR bab 5	7

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: representasi interaksi produk		pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (tugas individu (T3))	pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'			
10	23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: prototyping of interaction design	Memahami bagaimana membangun prototype untuk interaksi produk-pengguna	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (tugas individu (T3))	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	ULR bab 6	6
11	23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design	Memahami prinsip dan langkah usability testing	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (tugas individu (T3))	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60'	-	NOR bab 7	7

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: usability testing			BS = 2 x 60'			
12	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: emotional design	Memahami emosional design dalam interaction design	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (project) (P)	-	Bentuk pembelajaran: • Online / asynchronous Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	NOR bab 8, SCH bagian 2	7.5
13	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam	Memahami konsep desain inklusif dan desain universal yang didukung oleh desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (project) (P)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60'	-	GRE bab 7	7.5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: inclusive & universal design			BS = 2 x 60'			
14	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: sustainability concept & interaction design	Memahami konsep keberlanjutan yang didukung oleh desain interaksi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (project) (P)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	SCH	7.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
15	23-DP-CPMK-0411 Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0421 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk 23-DP-CPMK-0911(dan 0921) Mampu mengimplementasikan kriteria (dan prinsip) dasar human centered design dalam mata kuliah Dasar Interaksi Pengguna dan Produk Materi: implementation of interaction design	Menerapkan prinsip-prinsip desain interaksi dalam proyek kelas	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan Bentuk penilaian: Observasi (project) (P)	Bentuk pembelajaran: • Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: • Ceramah • Praktik Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'	-	Semua referensi, studi kasus	7.5
16	Evaluasi Akhir Semester: Pengerjaan Proyek Kelompok						