

**A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERDASARKAN PERMENRISTEKDIKTI NO. 44/2015 SNPT PASAL 12**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH : MULTIMEDIA & GAME PROGRAMMING + PRACTICUM  
 SKS : 3 + 1  
 KODE : 1565022 + 1565043  
 PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA  
 SEMESTER : 5  
 NAMA DOSEN PENGAMPU :  
 COURSE LEARNING OUTCOMES : 1. Students are able to explain the concept of multimedia programming & game technology.  
 (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) : 2. Students are able to design & develop game application.

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-1	Mampu memahami Basic of scenario design.	Basic of scenario design.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	memahami Basic of scenario design.	6.25 %	
Ke-2	Mampu memahami Basic of scenario design.	Basic of scenario design.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	memahami Basic of scenario design.	6.25 %	
Ke-3	Mampu mengimplementasikan Basic of scenario design.	Basic of scenario design.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Basic of scenario design.	6.25 %	
Ke-4	Mampu memahami Gaming object: obstacle	Gaming object: obstacle	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami Gaming object: obstacle	6.25 %	
Ke-5	Mampu mengimplementasikan Gaming object: obstacle	Gaming object: obstacle	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Gaming object: obstacle	6.25 %	
Ke-6	Mampu mengimplementasikan Gaming object: entity	Gaming object: entity	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Gaming object: entity	6.25 %	
Ke-7	Mampu mengimplementasikan	Gaming object: entity	Pertemuan di kelas dan	3 x 50 menit dan 1x 100	mengimplementasikan Gaming object: entity	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Gaming object: entity		Praktikum	menit			
Ke-8	Mampu mengimplementasikan Gaming object: bonus & score.	Gaming object: bonus & score.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Gaming object: bonus & score.	6.25 %	
Ke-9	Mampu mengimplementasikan Gaming object: bonus & score.	Gaming object: bonus & score.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Gaming object: bonus & score.	6.25 %	
Ke-10	Mampu mengimplementasikan Non player character.	Non player character.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Non player character.	6.25 %	
Ke-11	Mampu mengimplementasikan Non player character.	Non player character.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Non player character.	6.25 %	
Ke-12	Mampu mengimplementasikan Non player character.	Non player character.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Non player character.	6.25 %	
Ke-13	Mampu mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	6.25 %	
Ke-14	Mampu mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	6.25 %	
Ke-15	Mampu mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	6.25 %	
Ke-16	Mampu mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Intelligence behaviour: FSM & MSM.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Intelligence behaviour: FSM & MSM.	6.25 %	

Malang, \_\_\_\_\_  
Dosen Pengampu Mata Kuliah

