

PANDUAN HIBAH INTERNAL : INSENTIF STAFF TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS GUNADARMA

1. Latar belakang, Tujuan dan Ruang Lingkup

Hibah Internal berupa insentif staff ini adalah bantuan dana kepada staff pengajar untuk melaksanakan tri darma perguruan tinggi, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran. Inovasi dan pengembangan metode atau proses pengajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Sehubungan dengan hal tersebut Program Studi Teknik Informatika berusaha meningkatkan kompetensi para mahasiswa dan lulusannya melalui Program Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan di bidang New Media dan Game Technology.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendorong dan memfasilitasi staf pengajar dalam mengembangkan inovasi dan kreatifitasnya pada kegiatan belajar mengajar, serta mendorong staf pengajar untuk mengembangkan metode belajar-mengajar di Program Studi Teknik Informatika, khususnya mata kuliah di bidang New Media dan Game Technology.

Cakupan dan ketentuan hibah adalah sebagai berikut:

- a) Hibah akan diberikan kepada staff pengajar yang mengajar di lingkungan Universitas Gunadarma; Ketentuan Peserta dapat dilihat di Pasal 6.
- b) Hibah dibagi untuk 2 paket, rincian setiap paket dapat dilihat di Pasal 2.
- c) Mata kuliah yang akan dikembangkan dalam bentuk modul perkuliahan, modul praktikum berbasis elektronik dan produk.
- d) Pemilihan pemenang didasarkan pada persaingan diantara staff pengajar dengan tingkat keketatan persaingan minimal 1:3.

2. Materi & Biaya Insentif Staff

Materi hibah dibagi menjadi 2 paket, masing-masing paket diberikan biaya maksimal **Rp 25.000.000,-** (Dua Puluh Lima Juta Rupiah), setiap paket harus menghasilkan produk berikut:

Paket 1 : NEW MEDIA

No	Materi	Jumlah
1	Modul perkuliahan dan tayangan power point	1 Modul
2	Modul praktikum berbasis elektronik	1 Modul
3	Produk berupa AR	1 unit

Paket 2 : GAME TECHNOLOGY

No	Materi	Jumlah
1	Modul perkuliahan dan tayangan power point	1 Modul
2	Modul praktikum berbasis elektronik	1 Modul
3	Produk berupa Game	1 unit

Penjelasan Materi Insentif Staff

a. Modul Perkuliahan :

Merupakan modul yang akan digunakan sebagai modul pegangan yang dijadikan acuan untuk dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Selain itu disertakan pula tayangannya (power point)

b. Modul Praktikum berbasis Elektronik :

Merupakan modul yang akan digunakan pada praktikum berbasis elektronik yang akan diselenggarakan laboratorium reguler Teknik Informatika.

c. Produk

Merupakan produk sebagai hasil dari setiap paket. Produk adalah berupa aplikasi Augmented Reality pada telepon genggam berbasis Android, misal aplikasi AR untuk iklan, AR untuk pembelajaran, AR untuk game dan lain-lain. Untuk paket kedua, produk yang diminta adalah berupa aplikasi Virtual Reality misal aplikasi VR untuk simulasi ruang kerja, aplikasi VR pada game, aplikasi VR pada perpustakaan atau museum dan lain-lain.

Komponen biaya meliputi :

Komponen Biaya	Prosentase Maksimal
Honorarium	30%
Peralatan Terbatas dan Bahan Habis Pakai	40%
Biaya Perjalanan	15%
Pembuatan Laporan	5%
Seminar	10%
Total	100%

3. Jadwal Pelaksanaan

Batas akhir penyerahan proposal : **16 Agustus 2011, pukul 17:00 wib.**

Pengumuman pemenang : **22 Agustus 2011.**

Batas akhir penyerahan produk : **10 November 2011 pukul 15:00 wib.**

4. Prosedur pengajuan proposal

Pelamar harus menulis proposal sesuai dengan format yang ditetapkan PHK INSTITUSI dan menyerahkan 3 (tiga) salinan proposal ke PHK INSTITUSI pada alamat yang tercantum.

5. Format proposal

Proposal terdiri dari latar belakang, tujuan, luaran, manfaat, tinjauan pustaka, metode pengembangan modul perkuliahan dan praktikum berbasis elektronik, rincian biaya, dan jadwal penyelesaian.

Catatan : Proposal disusun untuk 3 bulan pelaksanaan (Agustus, September , Oktober 2011), tahap seleksi tidak termasuk.

6. Ketentuan Peserta

Setiap Paket beranggotakan **minimal 4 orang dosen teknik informatika**, satu dosen menjadi ketua tim dan 3 dosen yang lainnya masing-masing bertanggungjawab untuk mengerjakan modul dan praktikum berbasis elektronik per bidang. Ketentuan tim adalah sebagai berikut : Ketua dan anggota tim (penanggungjawab setiap bidang) harus dari dosen teknik informatika, namun jika tim terdiri **lebih dari 4 orang**, maka bisa dari fakultas lainnya. Diusahakan agar melibatkan mahasiswa/asisten dalam tim.

7. Mekanisme seleksi

Proses seleksi pemenang hibah pengajaran terdiri dari 4 tahap, yaitu:

Tahap 1: Pemilihan proposal oleh tim penilai berdasarkan penilaian terhadap kelengkapan proposal. Jika diperlukan, tim penilai bisa mengundang penilai lain yang berkompeten

Tahap 2 : Presentasi dan wawancara dengan kandidat yang lolos tahap 1.

Tahap 3 : Penentuan pemenang program insentif staff. Pemenang ditentukan oleh skor rata-rata dari 3 orang penilai.

8. Kriteria Penilaian proposal

Penilaian terhadap setiap usulan/proposal didasarkan atas beberapa kriteria, yaitu :

- (a). Permasalahan (20%)
- (b). Konsep perbaikan dan pengembangan (40%)
- (c). Metode / pendekatan pemecahan masalah (30%)
- (d). Kelayakan (10%)

9. Seminar dan Pelaporan

Setiap pemenang hibah harus mempresentasikan hasilnya pada seminar yang diselenggarakan oleh pengelola PHKI, untuk keperluan tersebut, maka :

- (a). Setiap pemenang hibah harus menyerahkan 5 (lima) salinan laporan akhir (dalam bentuk buku dan CD)
- (b). Pada akhir periode, seminar sehari dilaksanakan untuk menyajikan hasil hibah pengajaran. Lima salinan laporan akhir tersebut (cetakan dan CD-nya) harus diserahkan oleh pemenang kepada pengelola PHKI paling lambat satu minggu sebelum seminar

<p>Usulan proposal hibah ini ditujukan kepada : PROGRAM HIBAH KOMPETISI INSTITUSI Universitas Gunadarma Jl.Margonda 100, Pondok Cina,Depok</p>	<p>Pengumpulan Proposal : Suryarini Widodo (PIC Program 3, aktivitas 1) Ruang D431 (LePKom) Telp. 021-78881112 ext 214 Email : srini@staff.gunadarma.ac.id</p>
---	---