

# Game Technology



Prospek industri kreatif game dan animasi sangat menjanjikan. Terbukti, industri kreatif ini telah memberikan kontribusi produk domestik bruto (PDB) secara nasional 7 persen. (Kompas, 7 September 2011).

Seiring dengan perkembangan dan penetrasi teknologi yang makin meluas di masyarakat, serta adanya dukungan pemerintah atas industri kreatif, bisnis game di Indonesia berkembang dengan pesat.

Berbagai produk game ternyata digemari oleh berbagai lapisan usia dan jenis kelamin. Bahkan dalam bidang kedokteran, game digunakan sebagai media dalam terapi pasien. Untuk itu, sumber daya manusia yang profesional di bidang ini perlu dipersiapkan dalam menangkap peluang tersebut.

Fakultas Ilmu Komputer, melalui program S1 Game Technology, mendorong pengembangan potensi kreatif mahasiswa untuk menghasilkan Game di berbagai perangkat (BlackBerry, Android, iPad, Laptop, Netbook, Game Online, dan sebagainya). Melalui kurikulum yang dirancang untuk menumbuhkan jiwa entrepreneur, mahasiswa juga didorong untuk sekaligus menciptakan peluang bisnis di bidang Game. Sehingga sejak dini mahasiswa dapat mandiri menentukan masa depannya.

## KURIKULUM

Kurikulum S1 Game Technology berfokus pada kompetensi pembuatan game dan entrepreneur di bidang industri kreatif game. Mahasiswa dapat menyelesaikan studi setelah menempuh 144 SKS dalam waktu 7 semester (3,5 tahun).



## GAME CLUB

Kelompok pecinta game yang dibentuk untuk pengembangan diri mahasiswa dalam membuat game, memanfaatkan peluang di industri kreatif game, maupun menghasilkan tulisan – tulisan dalam bentuk artikel di buku.



## PROSPEK KERJA

- Programmer di perusahaan Game dan Animasi
- Outsourcing industri Animasi dan Game dunia
- Entrepreneur di bidang Game dan Animasi

## BEASISWA

Yayasan Sandjojo, PT. Djarum, Astra – Reguler, Supersemar, Yayasan Salim, Van Deventer Maas Stichting (VDMS), Misereor (APTİK), P & K Pemda. Jateng, PPA (Peningkatan Prestasi Akademik), BBM (Bantuan Belajar mahasiswa), Beasiswa Unggulan Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas).

## KERJASAMA

Kerjasama dilakukan dengan lebih dari 50 perguruan tinggi di dalam negeri maupun luar negeri dalam hal pertukaran pelajar dan penelitian bersama. Mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam bidang pengembangan game secara nasional maupun internasional.

## TENAGA PENGAJAR

Semua dosen mempunyai kualifikasi pendidikan Doktor dan Master.

