KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS RIAU
Kampus Bina Widya Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293
Telepon (0761) 63266 Faksimile (0761) 63279 Laman :www.unri.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS RIAU

NOMOR 1162 /UN19/KPT/2024

TENTANG

PANDUAN RUBRIK KONVERSI PRESTASI MAHASISWA
UNIVERSITAS RIAU TAHUN 2024

REKTOR UNIVERSITAS RIAU,

Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan atmosfer akademik di Universitas Riau Tahun 2024 maka perlu ditetapkan panduan Rubrik Konversi Mahasiswa Universitas Riau Tahun 2024;

b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Riau tentang Panduan Rubrik Konversi Mahasiswa Universitas Riau Tahun 2024;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor4301);

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 171, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5340);
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 54 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Riau (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 1152);
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 81 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Riau (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 1860);
8. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 73644/MPK.A/KP.06.02/2022 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Riau Periode Tahun 2022-2026;

9. Peraturan Rektor Universitas Riau Nomor 4 Tahun 2024 tentang Pemberian Penghargaan Akademik kepada Mahasiswa Berprestasi Khusus;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS RIAU TENTANG PANDUAN RUBRIK KONVERSI PRESTASI MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU TAHUN 2024.

KESATU : Menetapkan Panduan Rubrik Konversi Prestasi Mahasiswa Universitas Riau Tahun 2024 sebagaimana terlampir yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan Rektor ini.

KEDUA : Keputusan Rektor ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Pekanbaru
pada tanggal 31 Mei 2024
REKTOR UNIVERSITAS RIAU,

SRI INDARTI
NIP 196406091989032001

LAMPIRAN
KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS RIAU
NOMOR 1162 /UN19/KPT/2024
TANGGAL 31 MEI 2024
TENTANG
PANDUAN RUBRIK KONVERSI PRESTASI MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU TAHUN 2024

GAMBARAN UMUM

1. Gambaran Umum

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai penunjang kurikulum dan dapat diberi bobot setara 1 (satu) atau lebih satuan kredit semester. Rekognisi kegiatan ekstrakurikuler adalah pengakuan terhadap kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan oleh mahasiswa.

Bentuk kegiatan ekstrakurikuler meliputi:
a. Lomba/kompetisi atau festival;
b. Kewirausahaan;
c. Pemberdayaan masyarakat atau komunitas;
d. Studi/riset/proyek mandiri;
e. Proyek sosial/kemanusiaan;
f. Organisasi dan kepemimpinan; dan
g. Olahraga dan seni.

1. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan secara individual atau berkelompok.
2. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan berkelompok sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat terdiri dari mahasiswa dalam 1 (satu) program studi yang sama atau lintas program studi.

Kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk:
1. Meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mengembangkan penalaran, bakat, minat dan kegemaran, kewirausahaan, serta kepedulian sosial kemasyarakatan;
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam keorganisasian, kepemimpinan, kerja sama dan komunikasi; dan
3. Memperkuat pengasahan mahasiswa untuk membentuk karakter, sikap mental, dan *soft skills* dalam rangka menghasilkan lulusan yang unggul dan berdaya saing.

Prinsip yang digunakan dalam rekognisi kegiatan ekstrakurikuler meliputi:
a. prinsip apresiasi dan motivasi, berupa:
1. Apresiasi kepada mahasiswa yang berkomitmen mengembangkan potensi diri melalui kegiatan ekstrakurikuler selama proses pendidikan di UNRI; dan
2. Motivasi kepada mahasiswa melalui berbagai aktivitas kemahasiswaan dan menunjukkan prestasi sesuai dengan kreativitas ilmiah, bakat, minat, kegemaran, kewirausahaan, dan kepedulian sosial.

b. Prinsip relevansi melalui pengakuan terhadap kegiatan ekstrakurikuler dengan mata kuliah dalam kurikulum program studi yang memiliki filosofi relevan yang setara;

c. Prinsip keadilan dan transparansi, berupa:
1. kemudahan akses dalam pelaksanaan rekognisi kegiatan ekstrakurikuler oleh semua mahasiswa dengan tetap berorientasi terhadap nilai-nilai universal yang terkait dengan etika pendidikan dan kemahasiswaan; dan
2. Pelaksanaan dapat diawasi oleh semua sivitas akademika secara transparan dengan asas kepatutan dengan prinsip akuntabel.

Syarat rekognisi kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas:
a. Mahasiswa aktif Universitas Riau;
b. Memiliki bukti fisik/dokumen kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.

Kegiatan ekstrakurikuler sebagaimana dimaksud pada huruf b merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan paling singkat selama 1 (satu) semester kecuali lomba/kompetisi atau festival menyesuaikan dengan durasi waktu dari penyelenggara.

Rekognisi kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler:

a. Tingkat UNRI yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh pimpinan UNRI atau organisasi kemahasiswaan di lingkungan UNRI, dengan syarat peserta terdiri dari minimal 8 fakultas;
b. Tingkat daerah yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh masyarakat/komunitas dan/atau kegiatan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi/perusahaan/organisasi di tingkat daerah/provinsi yang paling sedikit diikuti oleh 3 (tiga) perguruan tinggi pada satu wilayah yang sama;
c. Tingkat nasional yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi/perusahaan/organisasi di tingkat nasional/pusat diikuti oleh 3 (tiga) perguruan tinggi di luar provinsi penyelenggara; dan
d. Tingkat internasional yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di dalam atau di luar negeri yang paling sedikit diikuti oleh 3 (tiga) negara.

Usulan rekognisi kegiatan ekstrakurikuler diunggah melalui sistem informasi kinerja dan tata kelola kemahasiswaan (simkatmawa) paling lambat 1 (satu) tahun sejak kegiatan ekstrakurikuler selesai dilaksanakan dilengkapi dengan:

a. Dokumen pendukung yang diperoleh mahasiswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler; dan/atau
b. Surat tugas dosen pembimbing, surat resmi atau bukti lain yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam hal kegiatan ekstrakurikuler diusulkan melebihi jangka waktu 1 (satu) tahun sejak kegiatan ekstrakurikuler selesai dilaksanakan, maka usulan rekognisi kegiatan ekstrakurikuler tersebut dinyatakan tidak berlaku. Usulan rekognisi kegiatan ekstrakurikuler yang tidak diberikan rekognisi kegiatan ekstrakurikuler akan diterbitkan melalui surat keterangan pendamping ijazah (SKPI).

2. Dasar Hukum

Dasar hukum dalam penyusunan panduan rubrik konversi ini adalah:

a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
b. Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional Tahun 2021-2024;
c. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
d. Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Tahun 2020, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemdikbud
e. Peraturan Rektor Nomor 4 Tahun 2024 tentang Penghargaan Akademik Kepada Mahasiswa Berprestasi Khusus

3. Tujuan

Panduan Konversi SKS ini bertujuan untuk:

a. Peningkatan jumlah mahasiswa berprestasi di Universitas Riau
b. Penghargaan bagi mahasiswa berprestasi di lingkungan Universitas Riau
c. Panduan bagi fakultas dan program studi untuk memberikan *reward* konversi SKS kepada mahasiswa berprestasi

RUBRIK KONVERSI

1. PKM (Program Kreativitas Mahasiswa)

A. Program Kreativitas Mahasiswa Riset Eksakta & Riset Sosial Humaniora

Tabel 1. Rubrik Konversi PKM RE & RSH

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	sks
Proposal Lolos Penilaian Tahap 1	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal PKM yang lolos penilaian tahap 1				
Pelaksanaan kegiatan dan PKP2	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumpulan data 3. Analisis data 4. Konsultasi dan bimbingan 5. Monev internal 6. Penyusunan luaran 7. Penyusunan laporan kemajuan 8. Persiapan PKP2 9. Presentasi PKP2 10. Penyusunan laporan akhir	135 –225	3 – 5
Total sks proposal PKM yang didanai				
PIMNAS	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan PIMNAS 3. Pembuatan poster 4. Penyusunan artikel ilmiah 5. Penyusunan materi presentasi 6. Pelaksanaan Presentasi	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal PKM yang didanai dan lolos PIMNAS				

B. Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan

Tabel 2. Rubrik Konversi PKM K

Tahapan	Capaian Pembelajaran	*Learning Hour*	SKS
Proposal Lolos Penilaian Tahap1	Mampu menganalisis kebutuhan pasar Mampu menemukan ide bisnis kreatif Mampu melakukan riset pasar Mampu melakukan analisis pesaing Mampu menyusun proposal usaha Mampu menghitung RAB dan penentuan harga (*pricing*) Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam tim Memiliki kemampuan *creative thinking* Mampu menyampaikan gagasan secara tertulis	45 - 90	1-2

Pelaksanaan Kegiatan & PKP2	Mampu merealisasikan ide produk kreatif Mampu menjalankan strategi promosi Mampu melakukan manajemen usaha Mampu membuat laporan keuangan sederhana Mampu membangun partnership dan *customer relationship* Mampu mempresentasikan ide usaha & pelaksanaannya Mampu menyusun *logbook* dan laporan kegiatan usaha Memiliki kemampuan *analytical* dan *creative thinking* Mampu mengambil keputusan dalam konteks penyelesaian masalah bisnis Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam tim Menginternalisasi sikap kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur Mampu mengembangkan jaringan kerja dengan dosen pendamping, anggota tim, dan mitra Menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia	135 -225	3-5
PIMNAS	Mampu mempresentasikan pelaksanaan usaha dan rencana pengembangannya Mampu melakukan komunikasi lisan dan tulisan secara efektif Mampu menulis artikel ilmiah Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok Menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur	90 - 135	2-3
Total sks proposal PKM yang didanai dan lolos PIMNAS		270 450	6 – 10

C. Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat, Program Kreativitas Mahasiswa - Penerapan_IPTEK dan Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta

Tabel 3. Rubrik Konversi PKM-PM, PKM-PI dan PKM-KC

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**SKS**
Proposal Lolos Penilaian Tahap 1	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal PKM yang lolos penilaian tahap 1			45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan kegiatan dan PKP2	*Hard skill* - Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan sesuai metode/tahap pelaksanaan yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan	1. Konsolidasi tim 2. Pelaksanaan kegiatan 3. Konsultasi dan bimbingan 4. Monev internal 5. Penyusunan luaran 6. Penyusunan laporan kemajuan 7. Persiapan PKP2 8. Presentasi PKP2 9. Penyusunan laporan akhir	135 –225	3 – 5
	Soft skill - Bekerjasama dalam tim - *Critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)			

Total sks proposal PKM yang didanai			180 –315	4 – 7
PIMNAS	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan PIMNAS 3. Pembuatan poster 4. Penyusunan artikel ilmiah 5. Penyusunan materi presentasi 6. Pelaksanaan Presentasi	90 – 135	2 – 3
	Soft skill - Bekerjasama dalam tim - *Creative and critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)			
Total sks proposal PKM yang didanai dan lolos PIMNAS			270 –450	6 –10

D. Program Kreativitas Mahasiswa Karya Inovatif

Tabel 3. Rubrik Konversi PKM KI

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	***Learning Hour***	**SKS**
Proposal Lolos Penilaian Tahap1	• Mampu menemukenali masalah yang dimiliki masyarakat/UMKM • Mampu mengidentifikasi urgensi permasalahan • Mampu merumuskan kebutuhan perangkat solutif • Mampu mengidentifikasi regulasi dan atau standar industri yang dapat diacu untuk menyelesaikan permasalahan • Mampu mengidentifikasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan atau seni yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah • Mampu menemukenali tahapan pengembangan produk/model/ sederajat • Mampu menghitung RAB dan penentuan harga (*pricing*) • Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam tim • Memiliki kemampuan *creative thinking* • Mampu menyampaikan gagasan secara tertulis dalam bentuk proposal.	45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan Kegiatan & PKP2	• Mampu mengambil keputusan dalam konteks penyelesaian masalah yang dimiliki masyarakat dan atau UMKM Mampu merumuskan dan memodelkan/mendeskripsikan spesifikasi produk baik fungsional maupun non fungsional • Mampu memodelkan/mendeskripsikan rancangan produk sesuai spesifikasi produknya • Mampu membuat produk sesuai rancangan yang sudah ditetapkan, serta standar dan atau regulasi yang relevan. • Mampu menyusun rencana pengujian terhadap suatu produk • Mampu melakukan pengujian suatu produk sesuai rencana pengujiannya • Mampu melakukan analisis dan menyimpulkan hasil pengujian • Mampu menyusun *logbook* dan laporan kegiatan • Mampu membuat dokumentasi atas produk yang dihasilkan dalam bentuk tulisan dan video • Mampu mempresentasikan permasalahan dan ide karya inovatif yang menjadi solusinya • Menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia • Memiliki kemampuan *analytical* dan *creative thinking* • Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam tim • Menginternalisasi sikap inisiatif, kemandirian, dan kepemimpinan • Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim • Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur • Menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia • Mampu mempresentasikan pelaksanaan kegiatan dan produk	135 - 225	3 – 5
PIMNAS	• Mampu melakukan komunikasi lisan dan tulisan secara efekti • Mampu menulis artikel ilmiah Mampu menyusun Poster atas produk yang dihasilkan • Menginternalisasi sikap inisiatif, kemandirian, dan kepemimpinan • Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim • Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur • Menguasai literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia	90 - 135	2 – 3
Total sks proposal PKM yang didanai dan lolos PIMNAS		270 – 450	6 – 10

E. Program Kreativitas Mahasiswa Video Gagasan Konstruktif

Tabel 5. Rubrik Konversi PKM VGK

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	Indikator Keberhasilan
A. Tahap Proposal Lolos Penilaian Tahap 1 (45 - 90 jam setara 1 - 2 sks)			
1	Mampu memahami 6 Isu Keprihatinan Nasional dan 17 Isu SDGs	Diskusi internal tim dan dosen pendamping	Isu SDGs atau Isu nasional yang akan dirumuskan dalam proposal PKM-VGK
2	Mampu mengkaji literatur yang relevan dan melakukan observasi awal terhadap gagasan yang akan diusulkan	Kajian literatur, observasi awal, serta Diskusi internal tim dan dosen pendamping	Ide PKM-VGK berdasarkan isu/persoalan yang akan diselesaikan
3	Mampu menyusun skenario rencana konten komunikasi di media sosial berdasarkan kajian literatur dan observasi awal yang telah dilakukan	*Desk Study*, diskusi internal tim dan dosen pendamping, serta Penyusunan Proposal	Skenario cerita konten komunikasi di media sosial yang akan diusulkan
4	Mampu merumuskan rencana pelaksanaan kegiatan	Desk Study, diskusi internal tim dan dosen pendamping, serta Penyusunan Proposal	Metode pelaksanaan kegiatan
5	Mampu merumuskan rencana anggaran dan pelaksanaan kegiatan	*Desk Study*, diskusi internal tim dan dosen pendamping, serta Penyusunan Proposal	Anggaran biaya dan jadwal kegiatan
6	Mampu mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan usulan draft proposal PKM-VGK di internal PT	Evaluasi internal PT	Penilaian dari reviewer internal PT terhadap perbaikan-perbaikan proposal yang perlu dilakukan
7	Mampu melakukan revisi dan perbaikan proposal sesuai hasil evaluasi di internal PT	*Desk Study*, diskusi internal tim dan dosen pendamping, serta Finalisasi Proposal	Proposal PKM-VGK yang dinyatakan lolos seleksi dari internal PT (username Simbelmawa Dikti)
8	Mampu melakukan submit proposal PKM-VGK pada Simbelmawa Dikti	*Submit* pada Simbelmawa Dikti	Bukti unggah proposal pada Simbelmawa Dikti)
B. Tahap Pelaksanaan dan PKP2 (135 - 225 jam setara 3 - 5 sks)			
9	Mampu menghasilkan proposal yang lolos pendanaan	Evaluasi Belmawa Dikti	SK tim yang mendapatkan pendanaan
10	Mampu menghasilkan kerangka kerja pelaksanaan proposal	Diskusi dan koordinasi internal tim dengan dosen pendamping	Rancangan kerangka kerja pelaksanaan kegiatan
11	Mampu melaksanakan kajian lapangan untuk merealisasikan skenario konten yang telah diformulasikan	Observasi lapangan, wawancara, pengambilan video, sketsa gambar dan aktifitas lapangan lainnya untuk mengambil gambar-gambar dan sketsa sketsa/video/fotografi sesuai skenario yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	Kumpulan materi video
12	Mampu memformulasikan materi-materi menjadi sebuah karya konten komunikasi yang informatif dan inspiratif sesuai dengan ketentuan PKM-VGK dengan menggunakan alat bantu software, aplikasi, dan lain-lain yang relevan	Penyuntingan video/dokumen gambar dan foto sesuai dengan ketentuan PKM-VGK Pembimbingan dengan dosen pendamping secara periodik	Konten Komunikasi Konstruktif di media social
13	Mampu merumuskan seluruh aktivitas kegiatan PKM dengan rinci	Pengisian *logbook* secara periodik yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	*Logbook* yang terisi sesuai ketentuan

14	Mampu menyusun laporan keuangan	Membuat laporan keuangan yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	Laporan keuangan yang sesuai dengan ketentuan
15	Mampu menyusun Laporan Kemajuan	Membuat Laporan Kemajuan yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	Laporan Kemajuan yang sesuai dengan ketentuan
16	Mampu mempresentasikan/ melaporkan kegiatan yang dilakukan dengan baik	Monitoring internal PT dan PKP2 oleh Belmawa Dikti	Penilaian kemajuan kegiatan oleh internal PT dan Belmawa Dikti
17	Mampu menyusun Laporan Akhir	Membuat Laporan Akhir yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	Laporan Akhir yang sesuai dengan ketentuan
18	Mampu menyusun Draft kekayaan intelektual (KI) dan Video (YouTube)	Membuat Draft kekayaan intelektual (KI) yang disupervisi oleh Dosen Pendamping	Draft kekayaan intelektual (KI) yang sesuai ketentuan
C. Tahap PIMNAS (90 - 135 jam atau 2-3 sks)			
19	Mampu menghasilkan proposal yang lolos PIMNAS	Evaluasi Belmawa Dikti	SK kelolosan ke PIMNAS
20	Mampu mempresentasikan Karya konten Komunikasi Konstruktif dengan kompetitif	Melakukan Presentasi karya PKM-VGK di PIMNAS	Presentasi yang sesuai dengan ketentuan PIMNAS
21	Mampu mempresentasikan karyanya dalam bentuk Poster Ilmiah	Membuat poster ilmiah sesuai dengan ketentuan PIMNAS	Poster Ilmiah sesuai dengan ketentuan PIMNAS
Total sks proposal PKM yang didanai dan lolos PIMNAS		270 – 450	6 – 10

F. Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Futuristik Tertulis

Tabel 6. Rubrik Konversi PKM GFT

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**sks**
Artikel PKM lolos meraih insentif	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan artikel ilmiah 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Revisi dan finalisasi artikel ilmiah 7. Submit artikel ilmiah	45 – 90	1 – 2
Total sks artikel PKM yang lolos meraih insentif			45 – 90	1 – 2
PIMNAS	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan penelitian dan memaparkan hasil penelitian - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan PIMNAS 3. Pembuatan poster 4. Penyusunan materi presentasi 5. Pelaksanaan Presentasi	90 – 135	2 – 3
Total sks artikel PKM yang lolos meraih insentif dan lolos PIMNAS			135 –225	3 – 5

G. Program Kreativitas Mahasiswa Artikel Ilmiah

Tabel 7. Rubrik Konversi PKM AI

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	Sks
Artikel Ilmiah lolos meraih insentif	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan artikel ilmiah 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Revisi dan finalisasi artikel ilmiah 7. Submit artikel ilmiah	45 – 90	1 – 2
	Soft skill - Bekerjasama dalam tim - *Creative thinking* - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (*leadership*)			
Total sks artikel ilmiah yang lolos meraih insentif			45 – 90	1 – 2

2. Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK ORMAWA)

Tabel 8. Rubrik Konversi PPK Ormawa

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	sks
Proposal Lolos Penilaian Tahap 1	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal 9. Seleksi berkas administrasi dan presentasi proposal	45 – 90	1 – 2
Total sks sub proposal PPK ORMAWA yang lolos penilaian tahap 1			45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan kegiatan PPK ORMAWA	*Hard skill* - Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan sesuai metode/tahap pelaksanaan yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - *Critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)	1. Konsolidasi tim 2. Pelaksanaan kegiatan 3. Konsultasi dan bimbingan 4. Monev internal 5. Penyusunan luaran 6. Penyusunan laporan kemajuan 7. Penyusunan laporan akhir	135 – 225	3 – 5

Total sks sub proposal PPK ORMAWA yang didanai			180 – 315	4 – 7
ABDI DAYA	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - *Creative and critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan ABDI DAYA 3. Pembuatan poster 4. Penyusunan artikel ilmiah 5. Penyusunan materi presentasi 6. Pelaksanaan Presentasi	90 – 135	2 – 3
Total sks sub proposal PPK ORMAWA yang didanai dan lolos ABDI DAYA			270 – 450	6 –10

3. Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW)

Tabel 9. Rubrik Konversi P2MW

Tahapan	Grup/ Individu	Jumlah Menit (AH/LH)	Bobot	SKS
A. WORKSHOP USAHA				
Pengembangan pasar dan saluran	Individu	300	1	0.11
Distribusi				
Pengembangan Produk	Individu	300	1	0.11
Produksi	Individu	300	1	0.11
Pengembangan sumber daya	Individu	300	1	0.11
Legalitas, Perizinan, Sertifikasi, dan	Individu	300	1	0.11
Standarisasi				
JUMLAH SKS		**1500**		**0.56**
B. PERENCANAAN USAHA				
Penyusunan proposal	Group	960	0.5	0.18
JUMLAH SKS		**960**		**0.18**
C. KEGIATAN USAHA				
Melakukan validasi calon konsumen	Group	2400	0.5	0.44
Potensial				
Melakukan validasi permasalahan dan	Group	2400	0.5	0.44
kebutuhan konsumen potensial				
Menganalisis potensi pasar	Group	2400	0.5	0.44
Melakukan kegiatan produksi	Group	2400	0.5	0.44
Melakukan validasi dan pengembangan	Group	2400	0.5	0.44
Produk				
Melakukan kegiatan pemasaran	Group	2400	0.5	0.44
Memperluas jejaring dengan mitra kerja	Group	2400	0.5	0.44
Pembuatan laporan keuangan	Group	2400	0.5	0.44
JUMLAH SKS		**19200**		**3.56**
D. PENDAMPINGAN DAN PEMBINAAN				
PENDAMPINGAN OLEH PERGURUAN TINGGI				
Fondasi Bisnis	Group	600	0.5	0.11
Pelanggan	Group	600	0.5	0.11
Produk / Jasa	Group	600	0.5	0.11
Pemasaran	Group	600	0.5	0.11
Penjualan	Group	600	0.5	0.11
Keuntungan	Group	600	0.5	0.11
Sumber Daya Manusia	Group	600	0.5	0.11
Sistem	Group	600	0.5	0.11
PEMBINAAN OLEH PERGURUAN TINGGI				
Workshop	Group	300	0.5	0.06
Seminar	Group	300	0.5	0.06

JUMLAH SKS		5400		1.00
E. MONITORING DAN EVALUASI				
Menyusun laporan bantuan (kemajuan dan	Group	960	0.5	0.18
akhir)				
Membuat logbook melalui sistem per minggu	Group	960	0.5	0.18
Mengikuti monitoring dan evaluasi PT &	Group	960	0.5	0.18
Belmawa				
JUMLAH SKS		2880		0.53
F. PITCHING DAN AWARDING				
Mengikuti Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia	Group	1200	0.5	0.22
(KMI) Expo				
JUMLAH SKS		1200		0.22
TOTAL (A+B+C+D+E+F)		31140		6.00
Award Juara 1,2,3 KMI EXPO	**Bebas Skripsi**			

4. Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNas)

Tabel 10. Rubrik Konversi POMNas

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Lolos seleksi Kontingen BAPOMI Riau	-Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan seleksi cabang olahraga dengan maximal - Mahasiswa mampu melaksanakan pertandingan dengan sportif	1. Konsolidasi dengan dosen pembimbing 2. Pendaftaran seleksi 3. Mengikuti seleksi cabang olaharga 4. Laporan ke BAPOMI Provinsi terkait hasil seleksi 5. Entry by name 6. TC	45 – 90	1 – 2
Total sks seleksi POMNAS yang lolos penilaian tahap 1			45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan kegiatan POMNAS	- Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan pertandingan dengan baik - Mahasiswa mampu melaksanakan pertandingan dengan sportif	1. Konsolidasi dengan dosen pembimbing 2. Laporan dengan pengurus BAPOMI Riau 3. Mengikuti Program training center sebelum keberangkatan 4. Pelaksanaan pertandingan 5. Penyusunan laporan kegiatan pertandingan	135 – 225	3 – 5
Total sks pelaksanaan POMNAS			180 – 315	4 – 7
Juara I, II, III POMNAS	Mahasiswa mampu menjuarai pertandingan, Juara I, II, II	Bebas skripsi	6	
Total Pelaksanaan Kegiatan			6	
Asean University Games	Mahasiswa mengikuti kegiatan pertanadingan dengan baik - Mahasiswa mampu melaksanakan pertandingan dengan sportif	1. Konsolidasi dengan dosen pembimbing 2. Laporan dengan pengurus BAPOMI Riau 3. Mengikuti Program training center sebelum keberangkatan 4. Pelaksanaan pertandingan 5. Penyusunan laporan kegiatan pertandingan	90 – 135	2 – 3
Total Pelaksanaan Kegiatan			90 - 135	2 – 3
Juara I, II, III Asean University Games	Mahasiswa mampu menjuarai pertandingan, Juara I, II, II	Bebas skripsi	6	
Total Pelaksanaan Kegiatan			6	

5. Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)

Tabel 11. Rubrik Konversi LIDM

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Babak Seleksi Internal Perguruan tinggi	*Hard skill* - Mahasiswa mampu	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa)		

	menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan - mahasiswa mampu untuk - mahasiswa mampu melakukan inovasi digital pendidikan - mahasiswa mampu melakukan inovasi digital pembelajaran - mahasiswa mampu memecahkan masalah dengan pendekatan pendidikan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal		
Total sks proposal LIDM yang lolos penilaian tahap 1			45 – 90	1 – 2
Babak Seleksi Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan sesuai metode/tahap pelaksanaan yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan - mahasiswa mampu untuk - mahasiswa mampu melakukan inovasi digital pendidikan - mahasiswa mampu melakukan inovasi digital pembelajaran - mahasiswa mampu memecahkan masalah dengan pendekatan pendidikan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - *Critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)	1. Konsolidasi tim 2. Pelaksanaan kegiatan 3. Konsultasi dan bimbingan 4. Pelaksanaan seleksi nasional	135 – 225	3 – 5
Total sks proposal LIDM yang lolos seleksi nasional			180 –315	4 – 7

Babak Final Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan dan memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan - Mahasiswa mampu menyusun luaran kegiatan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - *Creative and critical thinking* - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (*leadership*)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan babak Final LIDM 3. Laporan LIDM	90 – 135	2 – 3
Total sks Babak Final Nasional LIDM			270 –450	6–10

6. Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)

Tabel 12. Rubrik Konversi LIDM

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Universitas	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Indonesia • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Critical thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 – 90	1 – 2
Total sks Juara Tingkat Universitas			45 – 90	1 – 2
Wilayah/LLDIKTI	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Indonesia • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Critical thinking • Pengelolaan waktu	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 -90	1 – 2
Total sks Juara Tingkat Wilayah			90 - 180	2 – 4
Nasional (Finalis)	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Indonesia • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Memiliki kemampuan Critical thinking • Pengelolaan waktu • Menguasai literasi data dan literasi teknologi • Memiliki kemampuan creative thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 – 90	1 – 2

Total sks Finalis Nasional			90 - 180	2 – 4
Nasional (Juara 1,2,3)	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Indonesia • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Memiliki kemampuan Critical thinking • Pengelolaan waktu • Menguasai literasi data dan literasi teknologi • Memiliki kemampuan creative thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	Bebas Skripsi	6
Total SKS Juara Nasional				6

7. *University Debating Championship* (NUDC)

Tabel 13. Rubrik Konversi KDMI

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**sks**
Universitas	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Inggris • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Critical thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 – 90	1 – 2
Total sks Juara Tingkat Universitas			45 – 90	1 – 2
Wilayah/LLDIKTI	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi • kemampuan berbahasa Inggris • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Critical thinking • Pengelolaan waktu	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 -90	1 – 2
Total SKS Juara Tingkat Wilayah			90 - 180	2 – 4
Nasional (Finalis)	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi •kemampuan berbahasa inggris • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Memiliki kemampuan Critical thinking • Pengelolaan waktu • Menguasai literasi data dan literasi teknologi • Memiliki kemampuan creative thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	45 – 90	1 – 2
Total SKS Finalis Nasional			135 -270	3 – 6
Nasional (Juara 1,2,3)	• Kemampuan menyampaikan argument • Kemampuan berkomunikasi •kemampuan berbahasa inggris • kemampuan kolaborasi/ bekerjasama dalam tim • Memiliki kemampuan Critical thinking • Pengelolaan waktu • Menguasai literasi data dan literasi teknologi • Memiliki kemampuan creative thinking	• Penggalian ide dan topik terkait tema • Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) • Pencarian literature • Latihan debat/TC	Bebas Skripsi	6
Total sks Juara Nasional				6

8. Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI)

Tabel 14. Rubrik Konversi KRTI

No.	Divisi KRTI	Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
1	Divisi Racing Plane (RP) sebagai entry level	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
		Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan 8. Unggah Laporan kemajuan	45 -90	1 – 2
		KRTI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
		KRTI Tingkat Nasional (Final)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

9. Kontes Robot Indonesia (KRI)

Tabel 15. Rubrik Konversi KRI

Divisi Kontes Robot Indonesia	Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Kontes Robot ABU Indonesia (KRAI)	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 -90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 -135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Kontes Robot SAR Indonesia (KRSRI)	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 -90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 -585	8 – 11
Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Beroda	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 - 90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

		Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)			
	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Humanoid	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 - 90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3

	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI)	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 -90	1 – 2

	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI)	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2

	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 -90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Kontes Robot Bawah Air Indonesia (KRBAI)	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 - 90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan dan video	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan kemajuan dan video penampilan robot dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan kemajuan dan video penampilan robot 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan kemajuan dan video penampilan robot 8. Unggah Laporan kemajuan dan video penampilan robot	45 -90	1 – 2
	Visitasi dan Seleksi Tahap Kedua	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyiapkan tampilan robot, lapangan dan infrastruktur dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Penampilan video robot dan kesiapan infrastruktur serta lapangan 3. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
	KRI Tingkat Wilayah	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3

	KRI Tingkat Nasional	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan *Soft skill* - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan 3. Penampilan robot	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				360 - 585	8 – 11
Juara 1,2 dan 3 tingkat nasional akan mendapat penghargaan berupa bebas skripsi					6

10. Kontes Mobil Hemat Energi(KMHE)

Tabel 10. Rubrik Konversi KMHE

Kategori Prototype	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 -90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Desain Kendaraan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan desain dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan Desain 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan desain 8. Unggah laporan desain	45 -90	1 – 2
	Pengumpulan Video Virtual Technical Inspection	*Hard skill* - Mahasiswa mampu membuat video virtual technical inspection dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Video Virtual Technical Inspection 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi Video Virtual Technical Inspection 8. Unggah Video Virtual Technical Inspection	135 - 225	3 – 5

	Lomba Luring Finalis Tim Peserta	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				315 - 540	7 – 12
Kategori Urban Concept	Penyusunan Proposal	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi proposal 8. Unggah proposal	45 -90	1 – 2
	Pembuatan dan Pengumpulan Laporan Desain Kendaraan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan desain dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Laporan Desain 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi laporan desain 8. Unggah laporan desain	45 -90	1 – 2
	Pengumpulan Video Virtual Technical Inspection	*Hard skill* - Mahasiswa mampu membuat video virtual technical inspection dengan benar - Mahasiswa mampu memahami metode/tahap pelaksanaan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Pencarian literatur 4. Penulisan Video Virtual Technical Inspection 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Submit dan evaluasi internal PT 7. Revisi dan finalisasi Video Virtual Technical Inspection 8. Unggah Video Virtual Technical Inspection	125 - 225	3 – 5

	Lomba Luring Finalis Tim Peserta	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menjalankan alat yang sudah dirancang sesuai dengan proposal yang diusulkan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative and critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Konsultasi dan bimbingan	90 - 135	2 – 3
Total SKS yang akan diberi bagi mahasiswa yang lolos proposal hingga KRTI tingkat Nasional				315 - 540	7 – 12
Juara 1,2 dan 3 tingkat nasional akan mendapat penghargaan berupa bebas skripsi					6

11. Kompetisi Jembatan Indonesia(KJI)

Tabel 11. Rubrik Konversi KJI

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning hour*	SKS
Penyusunan Proposal	1. Mahasiswa menguasai konsep dan filosofi Perancangan Jembatan; 2. Mahasiswa mampu membuat logika rancangan; 3. Mahasiswa mampu mengoptimasi perancangan, inovasi konfigurasi struktur, detail sambungan, metode konstruksi, dan perawatan;	Pada tahap penyusunan proposal ini merupakan tahap seleksi awal untuk menilai proposal yang diajukan oleh peserta kompetisi ke panitia pelaksana dan ditentukan finalis yang akan mengikuti tahap kompetisi berikutnya. Tahap evaluasi Proposal memiliki bobot sebesar 20% dari nilai total. Adapun rincian aktivitas penyusunan proposal adalah sebagai berikut: 1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Membuat rancangan jembatan 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2
Presentasi Proposal	1. Mahasiswa mampu menyesuaikan presentasi dengan proposal yang ditulis; 2. Mahasiswa memilki teknik presentasi yang baik; 3. Mahasiswa mampu menguasai materi proposal dengan baik	Pada tahap presentasi proposal merupakan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh finalis untuk menjelaskan proposal yang telah diajukan di depan dewan juri secara daring. Tahap Presentasi memiliki bobot sebesar 15% dari nilai total. 1. Melakukan daftar ulang ketika diumumkan sebagai Finalis 2. Menyiapkan slide presentasi proposal 3. Melakukan bimbingan dan konsultasi tim (dosen & mahasiswa) 4. Melaksanakan presentasi proposal secara daring	45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan Konstruksi	1. Mahasiswa mampu memenuhi standar berat dan ukuran sesuai ketentuan kompetisi 2. Mahasiswa mampu mengelola waktu perakitan jembatan dengan metode yang logis 3. Mahasiswa mampu memenuhi kepatuhan dan ketentuan K3 4. Mahasiswa mampu membangun konstruksi yang kuat menahan beban uji sesuai lendutan yang ditargetkan,	Pada tahap pelaksanaan konstruksi merupakan tahap pengkonstruksian jembatan yang terdiri dari kegiatan penyiapan material, persiapan, dan perangkaian jembatan dengan metode konstruksi tertentu. Tahap Pelaksanaan Konstruksi memiliki bobot sebesar 35% dari nilai total, sedangkan pengujian kinerja jembatan memiliki bobot sebesar 30% dari total nilai. 1. Melakukan persiapan dan bimbingan sebelum berangkat menuju lokasi kompetisi 2. Berangkat menuju lokasi kompetisi (lokasi tuan rumah KJI) 3. Melakukan registrasi dan mengikuti Technical Meeting di lokasi kompetisi 4. Melakukan presentasi secara luring di lokasi kompetisi 5. Melakukan pelaksanaan konstruksi 6. Pengumuman nilai dan juara kompetisi	135 – 225	3 – 5

	menggunakan material ekonomis, dan optimal. 5. Mahasiswa mampu mengimplementasikan inovasi konfigurasi struktur, penyambungan, metode konstruksi, dan perawatan 6. Mahasiswa memiliki kerapihan hasil dan tempat kerja 7. Mahasiswa memiliki nilai estetika/keindahan pada sebuah jembatan. 8. Mahasiswa mampu menyesuaikan implementasi terhadap rancangan awal (proposal) 9. Mahasiswa mampu memperlihatkan unsur keawetan, ramah lingkungan, dan sesuai dengan tema			
TOTAL SKS YANG DAPAT DIKONVERSI				**5 – 9**
Juara & Penghargaan				
Juara I, II, III	Mahasiswa mampu mendapatkan juara Kompetisi Jembatan Indonesia	Bebas Skripsi		6
Juara Harapan I dan II	Mahasiswa mampu mendapatkan juara harapan I dan II			1 – 2
Penghargaan Kategori Lainnya	Mahasiswa mampu mendapatkan penghargaan untuk kategori: 1. Jembatan dengan Metode Konstruksi Terbaik 2. Jembatan dengan Kesesuaian antara Implementasi dengan Rancangan Awal Terbaik 3. Jembatan Terindah			1 – 2
Total SKS yang didapat Sampai Memperoleh Juara & Penghargaan				6 – 11

12. Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)

Tabel 12. Rubrik Konversi KBGI

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	Learning hour	SKS
Penyusunan Proposal (Desain)	1. Mahasiswa mampu menguasai dasar-dasar desain, standar/code yang dipergunakan; 2. Mahasiswa mampu mendesain model miniatur bangunan gedung meliputi desain penampang komponen struktur dan sambungan; 3. Mahasiswa mampu menilai kewajaran dan proporsi dimensi komponen struktur yang digunakan terhadap skala model bangunan miniatur; 4. Mahasiswa mampu memperkiraan simpangan horizontal permanen/residual arah bentang pendek (terhadap sumbu lemah denah) yang terjadi di puncak model bangunan akibat simulasi beban gempa;	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Mendesain model miniatur bangunan gedung 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2

	5. Mahasiswa mampu mendesain metode pelaksanaan konstruksi model miniatur bangunan gedung; 6. Mahasiswa mampu merincikan kegiatan dan rencana waktu (durasi) yang dibutuhkan untuk pelaksanaan konstruksi (ereksi); 7. Mahasiswa mampu menggambar Alur Kerja Perakitan (SOP), daftar komponen struktur model bangunan gedung dan jumlahnya, dan daftar peralatan/perlengkapan kerja, serta alat bantu pengkonstruksian; 8. Mahasiswa mampu menggambar kerja meliputi: denah, tampak, potongan, schedule balok dan kolom, detail sambungan kolom ke pelat dasar, kolom ke kolom, dan balok ke kolom.			
Pelaksanaan Rancang Bangun	1. Mahasiswa mampu mendesain komponen struktur dan sambungan sesuai Peraturan Kompetisi menggunakan SNI 1729:2020 untuk klasifikasi model bangunan gedung baja, dan SNI 2847:2019 untuk klasifikasi model bangunan gedung beton pracetak. 2. Mahasiswa mampu membangun Gedung Cepat Bangun, Kokoh, Awet dan Tahan Gempa dengan memperhatikan aspek operation (peruntukan/fungsi, keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan akses ke dalam bangunan gedung), dan aspek arsitektural. 3. Mahasiswa memiliki kreativitas di dalam hasil rancang-bangun dari bangunan yang dikonstruksi. 4. Mahasiswa mampu waktu yang dibutuhkan untuk perakitan/ pengkonstruksian (ereksi). 5. Mahasiswa mengetahui metode pelaksanaan konstruksi yang logis (ada korelasi/kemiripan dengan metode pelaksanaan terhadap bangunan dengan ukuran riil), termasuk memperhatikan aspek Keselamatan, Keamanan, Kesehatan, dan Keberlanjutan (K4) yang merupakan standar terbaru dari K3 dan yang dipergunakan pada kompetisi KBGI tahun berikutnya. 6. Mahasiswa mengetahui simpangan horizontal permanen/residual arah bentang pendek (terhadap sumbu lemah denah) yang terjadi di puncak bangunan gedung pada setiap akhir fase frekuensi simulasi pengujian meja getar (shaking table).	1. Melakukan daftar ulang ketika diumumkan lolos sebagai Finalis 2. Melakukan persiapan dan bimbingan sebelum berangkat menuju lokasi kompetisi 3. Berangkat menuju lokasi kompetisi (lokasi tuan rumah KBGI) 4. Melakukan registrasi dan mengikuti Technical Meeting di lokasi kompetisi 5. Melakukan presentasi secara luring di lokasi kompetisi 6. Melakukan pelaksanaan rancang bangun	135 – 225	3 – 5
Total SKS yang dapat Dikonversi				**4 – 7**
Juara & Penghargaan				
Juara I, II, III	Mahasiswa mampu mendapatkan juara Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia	Bebas Skripsi		6
Penghargaan Kategori Lainnya	Mahasiswa mampu mendapatkan penghargaan untuk kategori: 1. Bangunan Gedung Cepat Bangun, Kokoh, Awet dan Tahan Gempa Terbaik 2. Kreativitas dalam Rancang-Bangun Terbaik 3. Kesesuaian Implementasi terhadap Desain Terbaik 4. Kinerja Seismik Terbaik 5. Metode Pelaksanaan Konstruksi Terbaik			1 – 2
Total SKS yang didapat Sampai Memperoleh Juara & Penghargaan				**4 – 9**

13. Kontes Kapal Indonesia(KKI)

Tabel 13. Rubrik Konversi KKI

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	Learning Hour	SKS
Kategori Desain Kapal				
Penyusunan Proposal	1. Mahasiswa mampu menentukan ukuran utama kapal dan metode yang digunakan 2. Mahasiswa mampu mendesain lines plan 2D dan metode pengambarannya 3. Mahasiswa mampu mendesain general arrangement 2D 4. Mahasiswa mampu melakukan perhitungan, kurva hidrostatik, kurva stabilitas, kurva tahanan, dan power serta metode yang digunakan	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Mendesain model 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2
Pembuatan Laporan Desain Kapal	1. Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang desain, requirement design, dan teknologi AR pada desain kapal (tujuan dan maafat) 2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis ukuran utama kapal, gambar desain lines plan 2D (bodyplan, sheerplan dan half breadth plan) dan metode pengambarannya, gambar desain general arrangement 2D (layout ruangan navigasi, informasi, abk, passenger permesinan, peralatan, perlengkapan), perhitungan dan kurva hidrostatik, perhitungan dan kurva stabilitas pada sarat maksimum, perhitungan dan kurva tahanan dan power, dan perhitungan dan kurva seakeeping serta metode yang digunakan. 3. Mahasiswa mampu mendeskripsikan inovasi yang dikembangkan dan desain inovasi (tampilan 3D).	1. Menerima pengumuman lolos proposal 2. Membuat laporan desain kapal 3. Konsultasi dan bimbingan 4. Unggah laporan	45 – 90	1 – 2
Presentasi Hasil Karya Desain	1. Mahasiswa mampu melakukan pemaparan sistematika penyajian dan isi, pemutakhiran alat bantu, penggunaan bahasa yang baku, cara dan sikap presentasi, serta ketepatan waktu dalam presentasi 2. Mahasiswa menguasai materi mengenai design and requirements, technical design, analisis design, dan penerapan regulasi 3. Mahasiswa memiliki gagasan inovasi dalam kreativitas gagasan (keunikan, kebaruan,ketepatan solusi), adopsi dan kemutakhiran ipteks, serta manfaat/nilai tambah/keberlanjutan 4. Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan mitra pemerintah/industri	1. Menyiapkan slide presentasi hasil karya desain 2. Melakukan persiapan dan bimbingan sebelum berangkat ke lokasi tuan rumah kompetisi (minimal 1 orang anggota) 3. Pelaksanaan presentasi hasil karya desain	45 – 90	1 – 2
Total SKS yang dapat Dikonversi				**3 – 6**
Kategori Pembuatan dan Performa Prototipe				
Penyusunan Proposal	1. Mahasiswa mampu mendesain teknis operational requirement dan ukuran utama kapal, teknis general arrangement, teknis lines plan, dan teknis perkiraan power 2. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pengerjaan dan spesifikasi peralatan	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Mendesain prototipe 4. Penulisan proposal 5. Konsultasi dan bimbingan 6. Unggah proposal	45 – 90	1 – 2

Pembuatan Laporan Kemajuan	1. Mahasiswa mampu menguraikan misi kapal jika dijadikan kapal sebenarnya 2. Mahasiswa mampu menjelaskan proses pembuatan lambung kapal, pemasangan peralatan kemudi, pemasangan permesinan, pengukuran berat, uji coba komponen, uji gerak lurus dan zigzag, uji gerak turning, dan uji coba kapal di kolam sesuai dengan misi kapal	1. Menerima pengumuman lolos proposal 2. Membuat laporan kemajuan 3. Konsultasi dan bimbingan 4. Unggah laporan berupa video	45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan Kontes	1. Mahasiswa mampu mengelola kecepatan dan waktu perjalanan kapal 2. Mahasiswa mampu mencapai misi kapal, seperti menyusuri sungai (bola merah dan hijau), menyusuri laut (tower navigasi merah dan hijau), melakukan tambat yang benar (demaga tengah), dan lainnya 3. Mahasiswa mampu menghindari hal-hal yang dilarang dalam kontes kapal, seperti: menabrak kotak hijau, menabrak kotak biru, menuju dermaga lain, dan lainnya	1. Melakukan persiapan dan bimbingan sebelum berangkat menuju lokasi kompetisi tuan rumah 2. Pelaksanaan Kontes	135 – 225	3 – 5
Total SKS yang dapat Dikonversi				**3 – 6**
Juara & Penghargaan				
Juara I, II, dan III	Mahasiswa mampu mendapatkan Juara I, II, dan III Kontes Kapal Indonesia	Bebas Skripsi		6
Juara Harapan I, dan II	Mahasiswa mampu mendapatkan juara harapan I dan II			1 – 2
Penghargaan Kategori Lainnya	Mahasiswa mampu mendapatkan penghargaan untuk kategori: 1. Best Prototype-Autonomous Surface Vessel (ASV) 2. Best Prototype- Electric Remote Control (ERC) 3. Best Prototype- Fuel Engine Remote Control (FERC) 4. Fun Race-Autonomous Tourism Surface Vessel (ASV) 5. Fun Race- Leisure Boat Electric Remote Control (ERC) 6. Fun Race-Leisure Boat Fuel Engine Remote Control (FERC) 7. Best Spirit 8. Best Favorite			1 – 2
Total SKS yang Didapat Sampai Memperoleh Juara & Penghargaan				**4 – 8**

14. Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ON- MIPA)

Tabel 14. Rubrik Konversi ON MIPA

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**sks**
Lolos Tingkat Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu memahami teori sesuai bidang ilmu Soft skill - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Growth mindset	1. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 2. Pencarian literatur 3. Konsultasi dan pembinaan 4. Persiapan ujian	45 – 90	1 – 2
Total sks ON MIPA Tahap Universitas			45 – 90	1 – 2
Pelaksanaan Tingkat wilayah (LLDIKTI)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu memahami teori sesuai bidang ilmu Soft skill - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Growth mindset	1. Konsolidasi tim (mahasiswa dan Dosen penanggungjawab) 2. Pencarian literatur 3. Konsultasi dan pembinaan 4. Persiapan ujian	45-90	1 – 2

Pelaksanaan Tingkat Nasional (Puspresnas)	Hard skill - Mahasiswa mampu memahami teori sesuai bidang ilmu Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan ujian tingkat Nasional 3. Konsultasi dan pembinaan	90 – 135	2 – 3
Total sks ON MIPA yang lolos di nasional			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3 Nasional		Penghargaan Bebas Skripsi		6

15. Statistika Ria dan Festival Sains data (SATRIA DATA)

Tabel 15. Rubrik Konversi Satria Data

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**SKS**
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link satriadata kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data 6.Maksimum 20 peserta untuk tiap perguruan tinggi	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan melalui Computer Base Test (CBT) secara daring 3.Panitia mengumumkan peserta yang masuk ke semi final 4. Peserta mengikuti tahap semifinal secara online	45 – 90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90 -180	2 – 4
Tahap Semi Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan 3. peserta mengunduh data dan kasus yang disediakan panitia	45 – 90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap semi final			135-270	3– 6

Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 12 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			270 - 495	6 – 9
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
3 Award khusus				1 – 2
Finalis				1 – 2
Peserta potensial dari kluster A, B, C, D, E				1 – 2

Tabel 16. Rubrik Konversi Satria Data kategori lomba SEC dan SIC

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**SKS**
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi peserta (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link satriadata kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data 6.Maksimum 20 peserta untuk tiap perguruan tinggi	45 – 90	1 – 2
Total SKS proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap 1			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Submit karya infografis (SEC) dan karya essay (SIC) 3. Seleksi Karya	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 12 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total SKS proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7

Juara 1,2,3		Bebas Skripsi		6
3 Award khusus				1 – 2
Finalis				1 – 2
Peserta potensial dari kluster A, B, C, D, E				1 – 2

Tabel 17. Rubrik Konversi Satria Data kategori lomba BDC

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**SKS**
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Pembagian tugas - Kepemimpinan (leadership) - Kolaborasi	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link satriadata kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data 6.Maksimum 20 tim untuk tiap perguruan tinggi	45 – 90	1 – 2
Total SKS ProposaL Satria Data yang Lolos Penilaian Tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2.Evaluasi hasil prediksi berdasarkan metrik 3.Panitia mengumumkan hasil klasmen peringkat peserta secara real time	45 – 90	1 –2
Total SKS ProposaL Satria Data yang Lolos Penilaian Tahap Penyisihan			90-180	2 – 4
Tahap Semi Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Persiapan 3. Evaluasi berdasarkan metodologi dan metrik	45 – 90	1 –2
Total SKS ProposaL Satria Data yang Lolos Penilaian Tahap Semi Final			135 -270	3– 6
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 12 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			225-400	6 – 9

Juara 1,2,3		Penghargaan Bebas Skripsi		6
3 Award khusus				1 – 2
Finalis				1 – 2
Peserta potensial dari kluster A, B, C, D, E				1 – 2

16. Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK)

Tabel 18. Rubrik Konversi GEMASTIK

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian - Mahasiswa mampu menyelesaikan dan memecahan masalah Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking - Problem solving	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total SKS Proposal Gemastik yang Lolos Penilaian Tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45 – 90	1 –2
Total SKS Proposal Gemastik yang Lolos Penilaian Tahap Penyisihan			90-180	2 – 4
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian Final				
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total SKS Proposal Satria Data yang Lolos Penilaian Tahap Final			270-495	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 19. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Keamanan Siber

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total SKS Proposal Satria Data yang Lolos Penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2
Total SKS Proposal Satria Data yang Lolos Penilaian Tahap Penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset - Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 20. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Data Mining (Penambangan Data)

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian - Mahasiswa mampu menyelesaikan dan memecahan masalah Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Problem solving	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total SKS Proposal Gemastik yang Lolos Penilaian Tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45 – 90	1 –2
Total SKS Proposal Gemastik yang Lolos Penilaian Tahap Penyisihan			90-180	2 – 4
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian Final				
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi dan laporan ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			270-495	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 21. Rubrik Konversi Gemastik kategori divisi Pengalaman Pengguna

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	sks
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyelesaikan dan memecahan masalah - Mahasiswa mampu membuat film animasi Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Problem solving	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2

Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyelesaikan dan memecahan masalah - Mahasiswa mampu membuat film animasi Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Problem solving	1. Konsolidasi tim 2.Menggunggah karya animasi dan video teaser, Poster dan Video klip 3. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 4.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45 – 90	1 –2
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 – 4
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian Final				
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menampilan film animasi terbaik Soft skill Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi dan laporan ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			270-495	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 22. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Animasi Pengguna

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**SKS**
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mampu membuat inovasi dalam penyelesaian permasalahan di lapangan Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mampu membuat inovasi dalam penyelesaian permasalahan di lapangan - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2

Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 23. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Kota Cerdas

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap 1 (Universitas)	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyelesaikan dan memecahan masalah - Mahasiswa mampu merancang dan mengadopsi metode desain Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Problem solving	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian tahap 1 (Universitas)			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Menggunggah Proposal, Poster dan Video klip 4.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45 – 90	1 –2
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 – 4
Total sks proposal Gemastik yang lolos penilaian Final				
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Mahasiswa mampu menulis artikel ilmiah Soft skill Inovatif - Creative thinking - Pengelolaan waktu - Public Speaking	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi, makalah Gemastik dan laporan akhir ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			270-495	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 24. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Karya Tulis Ilmiah TIK

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**sks**
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa)	45 – 90	1 – 2

	Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data		
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	3 –6
Juara 1,2,3				1 – 2
Award khusus				1 – 2

Tabel 25. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Pengembanga Perangkat Lunak

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2

	Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)			
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 26. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Piranti Cerdas, Sistem Benam, IoT

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 27. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Pengembang Aplikasi Permainan

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	sks
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

Tabel 28. Rubrik Konversi Gemastik Divisi Bisnis TIK

Tahapan	**Capaian Pembelajaran**	**Aktivitas**	***Learning Hour***	**sks**
Tahap Universitas	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Penggalian ide 2. Konsolidasi tim (dosen & mahasiswa) 3. Seleksi tingkat Universitas 4. Universitas mendaftar di link Gemastik kemdikbud 5. Panitia melakukan Verifikasi data	45 – 90	1 – 2

Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian Universitas			45 – 90	1 – 2
Tahap Penyisihan	*Hard skill* - Mahasiswa mampu menyusun proposal dengan kaidah ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu memahami teori dan metode penelitian -Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis data sesuai metode ilmiah yang benar - Mahasiswa mampu menyusun laporan riset dan memaparkan hasil riset Soft skill - Bekerjasama dalam tim - Critical thinking - Pengelolaan waktu - Kemampuan berkomunikasi - Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Peserta melakukan babak penyisihan secara online 3.Sebanyak 20 tim terpilih sebagai finalis berdasarkan seleksi internal	45-90	1 –2
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap penyisihan			90-180	2 –4
Tahap Final	*Hard skill* Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir riset dan memaparkan hasil riset Soft skill Bekerjasama dalam tim Creative and critical thinking Pengelolaan waktu Kemampuan berkomunikasi Kepemimpinan (leadership)	1. Konsolidasi tim 2. Pengumuman 3 finalis 3. peserta mengunggah dokumen presentasi ke tahap final 4. peserta melakukan presentasi secara luring 4. peserta melakukan presentasi secara luring	90 – 135	2 – 3
Total sks proposal Satria Data yang lolos penilaian tahap final			180 – 315	4 – 7
Juara 1,2,3		bebas Skripsi		6
Award khusus				1 – 2

17. Musabaqah Tilawatil Quran (MTQ)

Tabel 17. Rubrik Konversi MTQ

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
UNIVERSITAS (Entry By Name)	1. Meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan isi kandungan Al-Qur'an 2. Meningkatkan Syiar dan Ukhuwwah Islamiyah antar sivitas akademika perguruan tinggi se-Indonesia. 3. Melestarikan seni dan budaya Qur'ani, sebagai upaya pengembangan moderasi beragama di kalangan masyarakat Indonesia	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Konsolidasi tim (untuk cabang tim) 3. Muroja`ah/ Coaching/ TC 4. Seleksi tingkat fakultas	45 - 90	1 – 2
NASIONAL	1. Meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan isi kandungan Al-Qur'an 2. Meningkatkan Syiar dan Ukhuwwah Islamiyah antar sivitas akademika perguruan tinggi se-Indonesia. 3. Melestarikan seni dan budaya Qur'ani, sebagai upaya pengembangan moderasi beragama di kalangan masyarakat Indonesia	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Konsolidasi tim (untuk cabang tim) 3. Muroja`ah/ Coaching/ TC 4. Juara	135 - 225	3 – 6

INTERNASIONAL	1. Meningkatkan pemahaman, penghayatan dan pengamalan isi kandungan Al-Qur'an 2. Meningkatkan Syiar dan Ukhuwwah Islamiyah antar sivitas akademika perguruan tinggi Regional. 3. Melestarikan seni dan budaya Qur'ani, sebagai upaya pengembangan moderasi beragama di kalangan masyarakat Indonesia	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Konsolidasi tim (untuk cabang tim) 3. Muroja`ah/ Coaching/ TC 4. Peserta	225 – 450	6 – 10

18. Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS)

Tabel 18. Rubrik Konversi PEKSIMINAS

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
Peksimida	1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang seni; 2. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam berbagai mata tangkai lomba peksiminas; 3. Meningkatkan pengalaman mahasiswa antar perguruan tinggi satu sama lain; 4. Menjadikan implementasi kebijakan kampus merdeka terutama kepada hak belajar tiga semester di luar program studi, dengan memberikan rekognisi kepada mahasiswa yang berkontribusi dalam peksiminas	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Konsolidasi tim (untuk cabang tim) 3. Coaching/ TC 4. Seleksi tingkat fakultas dan Provinsi 5. Rekomendasi dari BPSMI	45 - 90	1 – 2
NASIONAL	1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang seni; 2. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam berbagai mata tangkai lomba peksiminas; 3. Meningkatkan pengalaman mahasiswa antar perguruan tinggi satu sama lain; 4. Menjadikan implementasi kebijakan kampus merdeka terutama kepada hak belajar tiga semester di luar program studi, dengan memberikan rekognisi kepada mahasiswa yang berkontribusi dalam peksiminas	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Konsolidasi tim (untuk cabang tim) 3. Coaching/ TC 4. Seleksi tingkat fakultas dan Provinsi 5. Rekomendasi dari BPSMI	135 - 225	3 – 5

19. Mahasiswa Berprestasi (MAWAPRES)

Tabel 19. Rubrik Konversi Mawapres

Tahapan	Capaian Pembelajaran	Aktivitas	*Learning Hour*	SKS
UNIVERSITAS	a. Menguatnya kesadaran pengelola kampus untuk memfasilitasi kreativitas mahasiswa melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. b. Meningkatnya kesadaran kampus dalam memberikan penghargaan kepada mahasiswa berprestasi. c. Meningkatnya jumlah gagasan kreatif mahasiswa untuk pembangunan yang berasal dari kampus	1. Disiplin dan manajemen waktu 2. Pendampingan 3. Juara universitas	45 - 90	1 – 2

Seleksi Wilayah/ LLDIKTI	LLDikti diberi kewenangan sepenuhnya untuk menyelenggarakan Seleksi Wilayah dan menentukan sejumlah peserta yang layak diusulkan ke Seleksi Nasional Awal sesuai dengan kuota yang diberikan	Penilaian berkas 1. Nilai CU : 45% 2. Nilai GK : 35% 3. Nilai BI : 20 %	45 - 90	1 – 2
Seleksi Awal Nasional		1. Verifikasi portofolio CU 2. Penilaian naskah GK 3. Video presentasi Bahasa Inggris (BI)	45 - 90	1 – 2
Seleksi Final Nasional	Seleksi Final Nasional merupakan tahap akhir seleksi mapres untuk menentukan Mahasiswa Berprestasi Terbaik di tingkat Nasional. Finalis akan diundang untuk mengikuti serangkaian kegiatan dan asesmen tatap muka dengan juri Pilmapres Tingkat Nasional	1. Poster deskripsi diri dan poster GK 2. Mengikuti progam nasional yang telah ditentukan 3. Penilaian sikap dan prilaku 4. Wawancara portofolio CU & GK 5. Kemampuan bahasa inggris 6. Nilai CU	90 – 135	2 – 3
			Total	5 – 9
Juara 1,2,3			**Bebas Skripsi**	

REKTOR UNIVERSITAS RIAU,

SRI INDARTI
NIP 196406091989032001