



more about **IMT** ?



bit.ly/uc-int



www.uc.ac.id
CitraLand CBD Boulevard
Ph. (031) 745 1699 | Fax. (031) 745 1698
pmb@uc.ac.id

Universitas Ciputra @UCPeople
 @UCPeople UCPeople

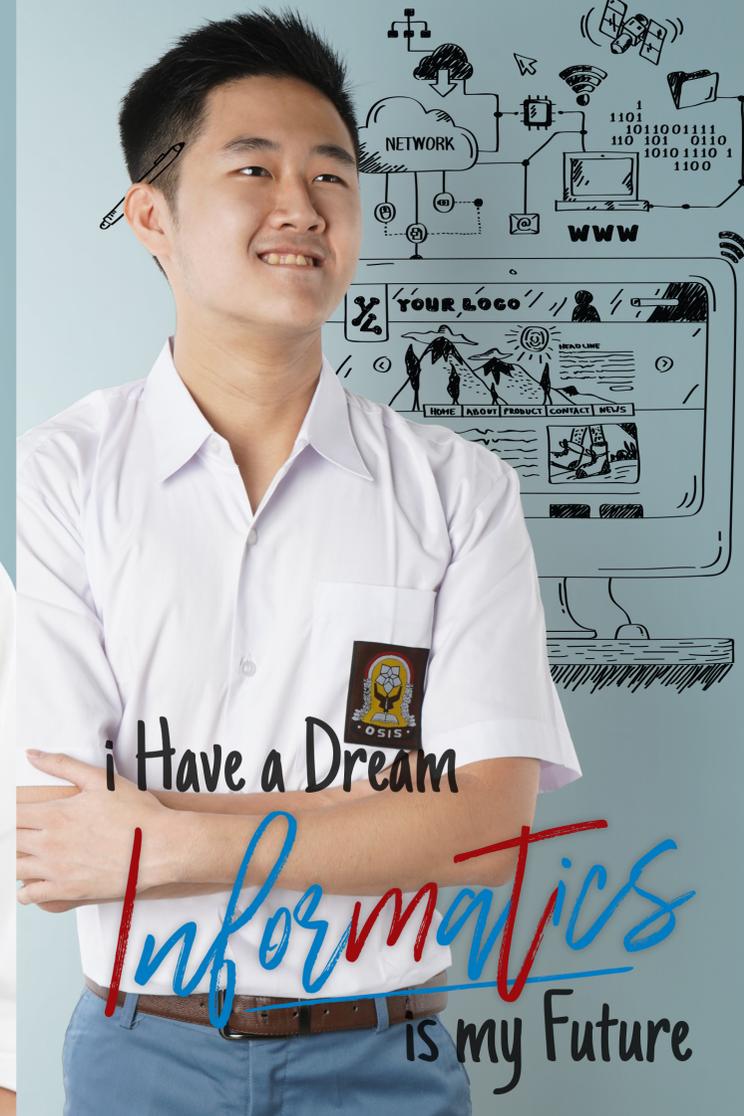


Future Me!

FULL STACK WEB &
MOBILE APPLICATION DEVELOPER
GAME DEVELOPER
INTERNET OF THINGS (IOT) DEVELOPER
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)
DEVELOPER
TECHNOPRENEUR



INFORMATIKA



i Have a Dream

Informatika
is my Future



UNIVERSITAS CIPUTRA
CREATING WORLD CLASS ENTREPRENEURS

TERAKREDITASI A





Tentang Informatika (IMT)

Program Studi Informatika (IMT) Universitas Ciputra memiliki visi menjadi sebuah program studi dengan keunggulan kemampuan di bidang ilmu Informatika berkelas dunia. Profil lulusannya adalah sarjana komputer yang mampu memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang memberi kontribusi positif bagi masyarakat pada era Industri 4.0. Lulusan program studi informatika dapat bekerja sebagai **Profesional** di industri, maupun mendirikan startup sebagai **Technopreneur**.

Prestasi #1 MAHASISWA

- 2019, FIT National Competition 2019: Juara I - Mobile Apps Category, diselenggarakan oleh UKSW Salatiga
- 2017, Indonesia NEXT 2017: Winner/Juara, diselenggarakan Telkomsel, dengan hadiah inkubasi dan mendapatkan kesempatan belajar di Silicon Valley dan Stanford University, Amerika Serikat.
- 2017, BCA Mini Finhacks Yogyakarta: Juara II, diselenggarakan oleh BCA.
- 2017, HackFest National Competition 2017: Juara I, II, dan III, diselenggarakan oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- 2016, Creative Business Cup Indonesia: Juara III, diselenggarakan oleh Kibar, Ciputra Group, Kreavi, Gaharu, Scan Shipping Indonesia, dan Global Entrepreneurship Network Indonesia.
- 2016, Global Mobile Challenge 2016 Indonesia Chapter: Top 10, diselenggarakan Global Mobile Challenge (GMC)
- 2015, Startup Sprint: Top 10, diselenggarakan oleh Start Surabaya, Kibar, dan didukung Pemkot Surabaya

FASILITAS

- IT Research Laboratory
- Software Development Laboratory
- Technology Incubator
- Apple Developer Academy



Keunggulan JURUSAN

- **Real Word project**: Pada beberapa mata kuliah metode pembelajaran yang digunakan adalah **Project Based Learning**, dimana mahasiswa diajarkan untuk menyelesaikan masalah yang berasal dari lingkungan sehari-hari dengan menggunakan teknologi terkini sesuai dengan standar dunia industri seperti **Oracle Java / Android, Unity, Adobe, Cisco Network, Mikrotik**, dan lain sebagainya.
- **Advanced Curriculum** Mahasiswa akan mendapatkan kurikulum dengan 3 pilihan bidang ilmu yang menjadi konsentrasi: **Game Development, Artificial Intelligent, atau Internet of Things (IoT)**.
- **Research Lab** Mahasiswa dapat mengeksplorasi ketertarikannya terhadap teknologi terkini di **Research Lab** dengan didampingi oleh Dosen yang kompeten di bidang nya.
- **Mentoring** Program *mentoring* dan *coaching* bersama dengan dosen pembimbing akademik dan mahasiswa yang lebih senior bertujuan mahasiswa dapat memaksimalkan potensi diri yang dimiliki untuk mencapai prestasi maksimal.
- **Entrepreneurship Learning** Selain kemampuan teknis yang solid, mahasiswa program studi Informatika juga dibekali dengan mindset Entrepreneurial agar mampu menjalankan startup di bidang Informatika (**Technopreneurship**) yang merupakan kekhasan Universitas Ciputra.

KURIKULUM

Mahasiswa program studi Informatika wajib menyelesaikan 144 SKS untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom). Kelompok mata kuliah pada program studi Informatika dapat dibagi menjadi:

- Pemrograman
- Database
- Multimedia
- Jaringan Komputer
- Web Development
- Mobile Development.

Pada semester ke-4 mahasiswa dapat memilih salah satu 3 peminatan, yaitu:

- Game Development
- Internet of Things (IoT)
- Artificial Intelligence (AI).

Untuk mengembangkan wawasan interdisipliner, mahasiswa dapat memilih salah satu dari 6 cluster, yaitu:

- Entrepreneurship
- Corporate Entrepreneurship
- Creative Event Management
- Digital Marketing
- Innovative Multimedia
- Lifestyle, Wellness, and Leisure.



Lembaga & Organisasi KERJASAMA, EKSKURSI & MAGANG

Kerjasama untuk program studi Informatika terdiri dari Summer School dan Semester Abroad. Summer School ditawarkan dengan tujuan memberikan pengalaman internasional kepada mahasiswa Informatika agar memiliki wawasan dan network global yang sangat dibutuhkan dalam era Industri 4.0. Universitas yang bekerjasama untuk summer school ini antara lain Coventry University (UK), Swinburne University (Australia), INHA University (Korea Selatan), Dongseo University (Korea Selatan), Chaoyang University of Technology (Taiwan), dan masih banyak lagi yang akan segera bekerja sama.

Studi Ekskursi (Industri Visit) adalah kunjungan ke industri Informatika yang diadakan setahun sekali dengan tujuan memberikan wawasan kebutuhan industri informatika kepada mahasiswa. Industri yang bekerjasama dengan Universitas Ciputra untuk studi ekskursi ini antara lain Google Singapore, Agate Game Studio, Microsoft, Oracle, Tokopedia, Tiket.com, dll.

Internship (magang) adalah kegiatan mahasiswa pada semester 7 yang dirancang khusus agar mahasiswa informatika mendapatkan pengalaman yang berharga di dunia industri selama minimal 6 bulan. Melalui Internship selama 6 bulan ini mahasiswa memperoleh pengalaman bekerja yang cukup untuk bekal ketika lulus untuk bekerja di industri. Selain itu program studi Informatika bekerja sama dengan Apple Inc. menyelenggarakan Apple Developer Academy yang dapat menjadi tempat magang bagi mahasiswa informatika yang ingin menjadi world-class developer dengan teknologi iOS dari Apple.

TESTIMONIAL



Jefferson Phinardi Kosasih
IMT 2015
"Web Developer at Tiket.com"

Selama Selama berkuliah di Universitas Ciputra, selalu ada ilmu baru yang didapatkan setiap harinya. Tidak hanya materi perkuliahan, tetapi juga softskill yang diperlukan untuk survive di dunia masyarakat, seperti manajemen waktu dan cara belajar yang efektif untuk mengembangkan potensi diri. Dosen dan staff yang ramah dan asyik memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dengan mereka layaknya dengan teman atau keluarga. Begitu pula interaksi antara senior dan junior yang memungkinkan kita bisa saling bereksplorasi dan berkolaborasi. Hasilnya memungkinkan saya untuk diterima di Tiket.com sebagai Front End Engineer hanya dalam waktu 1 minggu setelah saya melaksanakan sidang tugas akhir.

