

Peraturan Perkuliahan

Grafik Komputer 2

Dr. I Wayan Simri Wicaksana, S.Si, M.Eng

iwayan@staff.gunadarma.ac.id atau iwayan@u-bourgogne.fr

Februari 2008

1. Kehadiran di kelas harus berpakaian dan etika yang layak sesuai dengan budaya Indonesia.
2. Selama perkuliahan handphone harus diset **silent**, serta selama perkuliahan **dilarang keras** untuk menerima handpone, membaca sms, membalas sms, bermain game.
3. Saya tidak mengizinkan mahasiswa masuk ke dalam kelas saya setelah saya hadir 15 menit.
4. Pengiriman email kepada saya **diharuskan** mengikuti kaidah sebagai berikut :
 - menggunakan alamat email dari student.gunadarma.ac.id
 - menggunakan subject email dengan aturan : matakuliah_kelas_subject, contoh: **grafikkomputer2_3ia01_paper**
 - diakhir email cantumkan nama mahasiswa, NPM, kelas, matakuliah
5. Setiap mahasiswa **diharuskan** membuat website di luar, agar memiliki pengetahuan pemanfaatan website gratis. Adapun syarat konten yang dikandung dalam website adalah :
 - Nama mahasiswa, NPM, jurusan, angkatan, email, logo Gunadarma, link ke www.gunadarma.ac.id, link ke studentsite.
 - Lokasi untuk meletakkan tugas yang saya berikan.
 - Link yang menarik sesuai materi kuliah
6. Bagi mahasiswa yang mengirim paper ke jurnal terakreditasi nasional atau seminar nasional sebelum akhir midtest, akan mendapatkan nilai kompensasi sebesar 90 untuk jurnal dan 80 untuk seminar nasional.
7. Kerena kesibukan saya, kerap ada beberapa kali saya tidak hadir, maka penyesuaian materi akan dibicarakan sebelum mid atau final test pada diskusi kisi-kisi ujian.
8. MAHASISWA WAJIB MEMBACA DAN MEMAHAMI TEXT BOOK YBS, BUKAN 'FOTO COPY-AN'. **JANGAN BELAJAR DARI TRANSPARAN DOSEN, ITU ADALAH MATERI DOSEN UNTUK MENGAJAR, BUKAN MATERI MAHASISWA UNTUK BELAJAR.**
9. MATERI YANG DAPAT DIBERIKAN DOSEN ADALAH MAKSIMAL 30% DARI YANG SEHARUSNYA 100%. KEKURANGAN 70% ADALAH DARI USAHA MAHASISWA SECARA MANDIRI (**BEDAKAN ANTARA SISWA DAN MAHASISWA!!**).