



fakultas
industri
kreatif



7-8 Semester
Gelar: S.Ds.

PROGRAM
STUDI SARJANA

<https://industrikreatif.ubaya.ac.id/>

Fakultas INDUSTRI KREATIF

"Design is a funny word. Some people think design means how it looks. But of course, if you dig deeper, it's really how it works."

-Steve Jobs-

Fakultas Industri Kreatif memberi peluang memanfaatkan kreativitas dan keterampilan individu mengembangkan kemampuan desain melalui 3 program, yaitu Desain & Manajemen Produk, Desain Interaksi, dan Desain Fashion & Produk Lifestyle dengan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Program Studi ini telah memperoleh akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) pada tahun 2019 dan memperoleh sertifikasi internasional *Asean University Network for Quality Assurance (AUN-QA)* pada tahun 2022.



METODE PENGAJARAN

Pengajaran secara umum di Fakultas Industri Kreatif dilaksanakan dengan mengkombinasikan teori dan praktik melalui pembelajaran tatap muka di dalam kelas maupun online, pembelajaran studio yang berbasis proyek, praktikum di laboratorium, dan kuliah lapangan yang memungkinkan mahasiswa menggali informasi di sekitarnya.

Selain itu mahasiswa yang memiliki minat tertentu dimungkinkan untuk memperdalam keterampilan, selain materi yang diberikan di kampus mahasiswa juga dapat belajar di beberapa perusahaan kerjasama untuk mendalami mata kuliah khusus seperti fotografi, desain alat transportasi, desain kemasan, desain tradisional, desain gaya hidup seperti sepatu, tas, perhiasan, dan aksesoris, desain logo dan identitas perusahaan, *visual merchandising*, desain *Aeromodel*, dan Ragam Hias.



DESAIN & MANAJEMEN PRODUK

Program ini fokus pada sinergi antara keilmuan *industrial design* dan manajemen produk. Desain dan Manajemen Produk juga menjawab berbagai fenomena yang berkembang di dalam masyarakat untuk menghasilkan produk siap jual. Produk yang dihasilkan memperhitungkan berbagai aspek dalam perancangan produk seperti rupa, pengguna, *value*, ergonomi, produksi, manajemen yang ditunjang dengan desain komunikasi sebagai kunci keberhasilan pemasaran dari suatu produk.

Program ini mengajak mahasiswa untuk mengintegrasikan berbagai macam aspek desain secara komprehensif baik secara manual maupun terkomputerisasi.

Pembelajaran DMP meliputi *Visual Aesthetics & Ergonomics, Product Technicalities & Basic Physics, Product Semantic, Social & Culture*, dan *Lifestyle & Business* untuk membimbing para pemikir kreatif mengeluarkan potensi dalam dirinya, berkembang dalam dunia profesionalitas, dan berkontribusi pada perkembangan zaman.

Lulusan Program DMP dapat bekerja sebagai *Product Designer, Model Maker, Graphic Designer, Visual Merchandiser, Project Manager, Brand Manager, Market Researcher*, dan *Design Entrepreneur*.

Keyword:
Product, Management, Ergonomics



Product Designer

memahami permasalahan, melihat peluang, menciptakan solusi, mendesain, dan mengevaluasi hasil dari desain yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.



Project & Brand Manager

Memahami brand value dan memimpin design project untuk mencapai goals yang dibangun bersama dalam tim.



Model Maker

Prototype Maker yang ahli dalam merancang dan mengevaluasi hasil prototype dengan menggunakan berbagai macam teknik modeling dan rapid prototyping.



Design Entrepreneur

Membangun bisnis yang berfokus dalam penerapan design thinking dan inovasi untuk bersaing di pasar global.

DESAIN INTERAKSI

Program ini fokus kepada *Basic Design thinking*, yang menekankan hubungan interaksi manusia dengan produk serta antar manusia. Desain Interaksi merespon kebutuhan pasar atau bahkan menciptakan pasar baru untuk mengubah cara hidup manusia di masa depan. Dengan mengutamakan perancangan konsep yang inovatif dan persiapan menuju *Society 5.0*, pencapaian utama dalam program ini adalah *User Experience* dalam penggunaan suatu produk dan meningkatkan *Usability* produk.

Program ini mengajak mahasiswa untuk peka terhadap permasalahan manusia dan membuat solusi desain produk, baik dalam bentuk *tangible* maupun *intangible*, yang dapat membuat hidup manusia menjadi lebih baik. Pembelajaran DI meliputi *Human & Design, Interaction Design, Design for Sustainability & Business* untuk membimbing para pemikir kreatif menuju dunia profesionalitas dan berkontribusi pada perkembangan zaman.

Lulusan Program DI dapat bekerja sebagai *Digital Product Researcher, UI & UX Designer, Usability Analyst, Interaction Designer, Assets Designer, Content Strategist*, dan *digital marketer*

Keyword:
**Human & Design, Basic Interaction Design
dan Sustainability & Business**



Interaction Designer

Mendesain interaksi antara manusia dengan produk yang memperhatikan berbagai macam prinsip dalam meningkatkan user experience.



Digital Product Researcher

Melakukan riset mengenai interaksi manusia dengan produk.



Usability Analyst

Memahami dan menganalisa usability goals dari suatu produk untuk membangun user experience yang baik.



Assets Designer

Mendesain assets untuk menunjang suatu project tertentu dengan mempertimbangkan berbagai aspek dalam desain, interaksi, dan user experience.



DESAIN FASHION & PRODUK LIFESTYLE

Program DFP memiliki fokus pengajaran pada proses kreasi busana serta produk penunjang gaya hidup seperti tas, sepatu, dan perhiasan. Busana dan produk gaya hidup merupakan bagian dari kebutuhan manusia akan sandang. Sebagai kebutuhan pokok, produk busana serta gaya hidup akan selalu memiliki konsumen potensial dan berevolusi menurut perkembangan masyarakat. Proses kreasi produk busana dan gaya hidup melibatkan kreativitas yang diawali dengan pengembangan konsep, pengolahan material, hingga pembuatan produk jadi. Program DFP mengajak mahasiswa untuk berpikir dan berproses secara kreatif dalam menghasilkan produk busana dan gaya hidup yang dibutuhkan oleh masyarakat. Tidak berhenti sampai disana, program ini sekaligus memberikan bekal bagi mahasiswa untuk mengemas produk busana dan gaya hidup supaya memiliki nilai jual. Lulusan dari program DFP dapat berkarir sebagai *fashion designer*, *fashion research & development*, *educationist*, *stylist*, *illustrator*, dan *entrepreneur*.





Fashion Designer

merancang sebuah koleksi busana siap pakai dalam berbagai kategori seperti kasual, informal, dan formal.



Fashion Illustrator

mengilustrasikan sebuah garmen atau tampilan, baik secara manual maupun digital.



Fashion Stylist

pembekalan ilmu fashion dan styling menghasilkan kreasi padu padan busana serta produk aksesoris untuk menciptakan penampilan yang penuh gaya.

be
creative
or
die
trying



INFORMASI

Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya
Raya Kali Rungkut, Surabaya 60293

Telp. : +62 800 11 82292 (bebas pulsa)
+62 31 298 1193
Fax : +62 31 298 1192
Website : <https://industri Kreatif.ubaya.ac.id/>
Email : fk@unit.ubaya.ac.id

