

## MATA KULIAH

- Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Sistem Operasi
- Pemrograman Web
- Pengembangan Aplikasi *Mobile*
- Database
- Matematika Diskrit
- Desain Game
- Jaringan Komputer
- Pengembangan Aplikasi *Mobile* Tingkat Lanjut
- Kecerdasan Buatan
- *Internet of Things*
- Statistika dan Probabilitas
- Pengembangan Produk *Technology Entrepreneurship* Tingkat Lanjut
- Grafika Komputer
- Kerja Praktek
- Kerja Praktek: Pengembangan Proyek
- Tugas Akhir

## MATA KULIAH UMUM

- Pancasila
- Civics
- English
- Indonesia
- Religions

### \*Elective Interdisciplinary

- Mobile Application Development

### \*Elective Entrepreneurial Cluster

- Startup Venture
- Family Business
- Corporate Entrepreneurship

## ELECTIVE COURSE

Pengembangan Aplikasi *Game*  
Pemodelan dan Animasi 3D  
Pengembangan Aset *Game*

*Machine Learning*  
Pemrosesan Bahasa Natural  
*Deep Learning*

Keamanan Informasi  
*Computer Vision*  
*Internet of Things Standards & Protocols*



Jalan Sunset Boulevard  
CitraLand City Losari Kawasan Centrepont Of Indonesia  
Makassar 90224, Indonesia

☎ 0811 2500 228

☎ (0411) 6000 888

🌐 [www.uc.ac.id/makassar](http://www.uc.ac.id/makassar)

📱 [f](#) [t](#) [i](#) [v](#) [d](#) UC Makassar



 **CIPUTRA SCHOOL OF BUSINESS**  
CREATING WORLD CLASS PROFESSIONALS & ENTREPRENEURS

IMT Spesialisasi

# AD



[www.uc.ac.id/makassar](http://www.uc.ac.id/makassar)



## IMT Spesialisasi

# Mobile Application Development

*Mobile Application Development (AD)* merupakan spesialisasi dari program studi Informatika yang akan mempelajari algoritma dan pemrograman sebagai dasar untuk mengembangkan solusi berbasis *web* maupun *mobile* secara *native* untuk platform Android dan iOS, maupun secara *hybrid*.

Mahasiswa akan memperoleh teori dan konsep dasar seorang *computer scientist*, cara mengimplementasikan *database* seorang SQL dan NoSQL, memanfaatkan Cloud, serta akan dibekali kemampuan teknis dari sisi *back-end* dan *front-end*.

## Contoh Aplikasi

### MOBILE GAMES / ENTERTAINMENT

Mengembangkan sebuah aplikasi berupa elektronik, *mobile games*, atau aplikasi lain yang bersifat hiburan seperti Spotify atau Netflix.

### MULTI-SIDED PLATFORMS

Aplikasi yang menghubungkan berbagai jenis *client* yang berbeda. Contohnya seperti pengembangan *marketplace* seperti Tokopedia yang mempertemukan *seller* dan *buyer*, ataupun Gojek yang mempertemukan penumpang dan pengemudi ojek.

### SOCIAL MEDIA

Aplikasi yang memungkinkan para penggunanya untuk berkomunikasi dan membagikan berbagai informasi pada orang yang terhubung melalui aplikasi tersebut.

### FIN-TECH

Aplikasi yang menjadi solusi dalam melakukan pembayaran, seperti misalnya OVO, GoPay, atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan investasi.

### PRODUCTIVITY

Aplikasi yang akan menunjang produktivitas dari penggunanya, misalnya berupa aplikasi untuk kolaborasi seperti Trello, Notion, atau aplikasi yang memudahkan untuk menghitung belanja bulanan.

## Keunggulan Spesialisasi

- *Real world project*: proyek perkuliahan yang mengarah pada *software/aplikasi* siap pakai untuk direalisasikan di dunia industri.
- *Student centered learning*: strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kurikulum terkini beserta mata kuliah yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa Generasi Z.
- *Mentoring*: program *mentoring* dan *tutorial* secara intensif di setiap semester agar mahasiswa dapat memaksimalkan potensi dalam mencapai prestasi yang maksimal
- *Entrepreneurship learning*: mahasiswa dibekali dengan *mindset entrepreneurship* dalam bidang teknologi (*technopreneurship*). Mahasiswa dituntut dalam setiap mata kuliah untuk menciptakan peluang dan inovasi, termasuk pembuatan tugas akhir berupa praktek membuat bisnis.



### Future Me

- Chief Programmer
- Chief Technology
- Mobile Apps Developer
- Game Developer

### Degree

Sarjana Komputer (S.Kom.)

### Facilities

- Prioritas *Apple Developer Academy Program*
- Laboratorium Pemrograman (Windows)
- Laboratorium Pemrograman (MacOS)
- *Business Incubator*
- *Computer Lab*



# AD