

		<b>Universitas Negeri Surabaya</b> <b>Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam</b> <b>Program Studi S1 Sains Data</b>					<b>Kode Dokumen</b>																																				
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>																																											
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																			
Pembelajaran Mesin Lanjut		4920203015		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	21 November 2024																																			
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																				
		.....		.....			Yuliani Puji Astuti, S.Si., M.Si.																																				
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																										
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																										
	Matrik CPL - CPMK																																										
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>									CPMK																																	
	CPMK																																										
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mempelajari metodologi pembelajaran mesin lanjut dengan fokus pendekatan dari model deep learning. Topik-topik yang dibahas antara lain: sejarah dan motivasi pengembangan metode deep learning, gradient descent, artificial neural network, pendekatan modern dari artificial neural network, berbagai macam bentuk arsitektur deep learning, proses training dan teknik-teknik dalam pembelajaran deep learning. Mahasiswa akan dilatih untuk mengimplementasikan berbagai macam model dan arsitektur deep learning menggunakan Python dan berbagai libraries untuk deep learning pada permasalahan computer vision. Selain itu mahasiswa juga akan memperoleh pengalaman dalam merancang penyelesaian masalah dalam dunia nyata menggunakan berbagai model deep learning.																																										
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="width: 20px;">1</td><td style="width: 20px;">2</td><td style="width: 20px;">3</td><td style="width: 20px;">4</td><td style="width: 20px;">5</td><td style="width: 20px;">6</td><td style="width: 20px;">7</td><td style="width: 20px;">8</td><td style="width: 20px;">9</td><td style="width: 20px;">10</td><td style="width: 20px;">11</td><td style="width: 20px;">12</td><td style="width: 20px;">13</td><td style="width: 20px;">14</td><td style="width: 20px;">15</td><td style="width: 20px;">16</td> </tr> </table>									CPMK	Minggu Ke																		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	CPMK	Minggu Ke																																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																										
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																										
	1. 1. Goodfellow, Ian, et al. <i>Deep learning</i> . Vol. 1. Cambridge: MIT press, 2016. 2. Géron, Aurélien. <i>Hands-on machine learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow: Concepts, tools, and techniques to build intelligent systems</i> . OReilly Media, 2019.																																										
<b>Pendukung :</b>																																											
<b>Dosen Pengampu</b>	Riskyana Dewi Intan Puspitasari, M.Kom.																																										
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																				
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																						
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																				

1							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 10. Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.

11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 November 2024 Jam 23:06 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa