

No. Peserta

UJI KOMPETENSI KEAHLIAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

LEMBAR PENILAIAN UJIAN PRAKTIK KEJURUAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Kompetensi /Konsentrasi Keahlian : Pengembangan Gim
 Kode : KM3064
 Alokasi Waktu : 20 Jam
 Bentuk Soal : Penugasan Perorangan
 Judul Tugas : Game Programming

Nama Peserta :

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
I	Kriteria Elemen Kompetensi Utama			
	Menentukan bentuk produk game			
	Melakukan kajian konsep game			
	Melakukan presentasi dan pengukuran pelaksanaan			
	Melakukan sinkronisasi desain			
	Meyusun Game Design Document (GDD)			
	Mengidentifikasi adegan/scene yang akan direkam			
	Menyiapkan file dan folder penyimpanan game			
	Mengelola adegan/scene			
	Mengelola game object pada adegan/scene dalam permainan			

[illegible]

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Mengelola component pada game object			
	Menyiapkan file dan folder penyimpanan game asset			
	Melakukan Import objek dinamis			
	Menambahkan behavior dinamis pada game object			
	Mengidentifikasi technical feature yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan game design document (GDD) yang telah dibuat			
	Mengintegrasikan framework dalam game			
	Menggunakan framework			
	Menyimpan hasil kerja			
	Menggunakan game engine yang sesuai untuk mengimplementasikan Technical Design Document (TDD) yang telah dibuat			
	Menyimpan hasil kerja			
	Merancang logika pemrograman berdasarkan informasi yang telah dipilah			
	Melakukan implementasi fitur dari hasil rancangan logika pemrograman di dalam game engine			
	Review dan improvement dari hasil kerja yang dilakukan			

[illegible]

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Melakukan evaluasi kebutuhan dari sebuah game engine			
	Melakukan evaluasi dan improvement dari komponen di game engine yang digunakan berdasarkan Game Design Document (GDD)			
	Memilah informasi parameter yang akan di debu berdasarkan Technical Design Document (TDD)			
	Mengimplementasikan program debugging			
2	Kriteria Elemen Kompetensi Pendukung			
	Mengidentifikasi informasi kunci dari konsep game			
	Mengidentifikasi objek dinamis yang akan dimasukkan			
	Mengidentifikasi tool yang dibutuhkan untuk menjalankan mechanic game berdasarkan Game Design Document (GDD) yang telah dibuat			
	Mengidentifikasi library yang sesuai dengan framework			
	Mengidentifikasi kapabilitas game engine yang sesuai untuk mengimplementasikan Technical Design Document (TDD) yang telah dibuat			

[illegible]

No	ELEMEN KOMPETENSI	Capaian		Catatan
		Kompeten	Belum Kompeten	
1	2	3	4	5
	Memilah informasi dari Game Design Document (GDD) berdasarkan komponen yang ada di Game Design Document (GDD)			
	Kesimpulan Akhir	Belum Kompeten/Cukup Kompeten/Kompeten/Sangat Kompeten*		

Kriteria penentuan kesimpulan akhir dan nilai konversi:

Kesimpulan	Kriteria	Nilai Konversi
Sangat Kompeten	Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan pendukung.	91 - 100
Kompeten	Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan sebagian besar kriteria elemen kompetensi pendukung.	75 - 90
Cukup Kompeten	Apabila memenuhi seluruh kriteria elemen kompetensi utama dan sebagian kecil kriteria elemen kompetensi pendukung.	61 - 74
Belum Kompeten	Apabila belum memenuhi sebagian kriteria elemen kompetensi utama.	<61

Keterangan :

- Capaian kompetensi peserta uji dituliskan dalam bentuk **ceklis** (✓)
- Kesimpulan capaian kompetensi peserta uji, dihasilkan dalam bentuk **pernyataan*** (**pilih salah satu**).
- Jika peserta uji direkomendasikan belum kompeten, maka peserta uji diberi kesempatan untuk mengulang
- Catatan diberikan sebagai keterangan tambahan yang diperlukan untuk memperkuat kesimpulan
- **Catatan positif** diberikan kepada peserta uji yang mampu menunjukkan inovasi, efisiensi kerja, dan pemecahan masalah secara kreatif
- **Catatan negatif** diberikan kepada peserta uji yang mengulangi proses atau elemen kompetensi lainnya yang bertentangan dengan kriteria elemen kompetensi

No. Peserta												
-------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

....., 2023

Penilai 1/ Penilai 2 *)

.....