

Global Digital Talent Program

By Mahir Academy

Tujuan Program

1. Membangun Global Entrepreneur Talent yang **berwawasan digital** demi menjawab tantangan dunia
1. Menciptakan **ide-ide kreatif** yang komprehensif dengan berlandaskan **metode pembelajaran terkini**
1. Menyiapkan lulusan yang memiliki **mindset dan skillset sebagai Global Entrepreneur**



Inisiatif menciptakan **DIGITAL ENTREPRENEURSHIP TALENTS** bagi **talenta-talenta muda di Indonesia**

UGM sebagai salah satu universitas terbaik di Indonesia yang mendukung digitisasi nasional, serta Alibaba sebagai *perusahaan yang bergerak di dunia e-commerce* global memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat menghasilkan *digital talents* di Indonesia yang dapat siap bersaing di dunia.



Global
Digital Talent

Dengan semangat transformasi digital dan didukung dengan pembelajaran yang komprehensif. Hal tersebut merupakan potensi yang sangat besar untuk dapat mencetak talenta masa depan Indonesia.

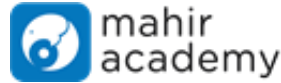
Global Digital Talent merupakan program dari Alibaba yang bertujuan untuk memperkenalkan dunia bisnis digital sesuai dengan *best practice* yang sudah dijalankan Alibaba



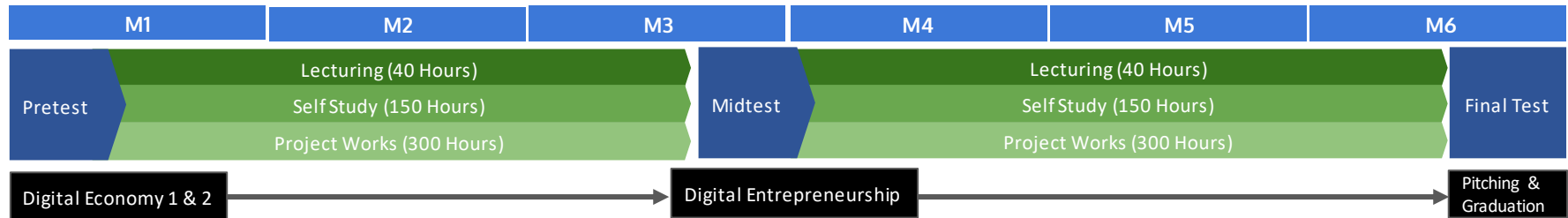
**GLOBAL
DIGITAL
TALENTS**

Global Digital Talents (GDT)

bersama



Complete Global Entrepreneurship Program



Digital Transformation Program
Embrace the Digital Economy
The Features of the Digital Economy
Business Paradigm Shift
Changing Nature of Work
Transformation of an Industry

Digital Entrepreneurship Program
Holistic View of Business
Human-Centric Product & Service Development Process
Mission-Driven Entrepreneurship
Digital Marketing
Pitching and Raising Early Stage Investment for Digital Business

Alibaba sebagai e-commerce global yang memiliki visi dan misi untuk menciptakan talenta digital di dunia

Alibaba merupakan perusahaan e-commerce global yang telah membangun ekosistem e-commerce terbesar di dunia. Pada programnya Alibaba memiliki visi untuk menginspirasi dan **mengembangkan 1.000.000 talenta digital muda di seluruh dunia di 2023.**

Pada misinya sendiri alibaba berharap dapat memberikan dampak positif dengan adanya paradigma bisnis yang baru dengan mendorong perkembangan inklusif dan untuk menginspirasi talenta muda serta para *entrepreneur*.



Keunggulan program Global E-commerce Talent: Pembelajaran implementatif

Program GET memiliki keunggulan yang disingkat dengan REAL, berdasarkan teori terbaru dan implementatif dari pengalaman yang dimiliki oleh Alibaba.



Rigor

Materi disampaikan dengan tujuan menantang peserta dan pengajar memahami kondisi bisnis secara komprehensif.



Encouragement

Metode pembelajaran yang bersifat implementatif dengan didukung teori yang relevan, dengan pendekatan Participant-centered Learning



Authenticity

Materi bersifat nyata, dengan studi kasus dan simulasi *up to date* yang menuntut refleksi dari pembelajaran.



Localization

Seluruh pembelajaran disesuaikan dengan kondisi Indonesia, berdasarkan *best practices* global.

REAL

Rigor

- Materi, metode, konsep, tugas, dan asesmen bersifat menantang dan menuntut baik pelajar maupun pengajar untuk berpikir secara lebih komprehensif
- Menerapkan metode pembelajaran andragogi (fokus pada pembelajaran orang dewasa)
- Pengajar yang profesional dan kompeten

REAL

Encouragement

- Pengajar percaya pada potensi kesuksesan mahasiswa dan mendorong mahasiswa untuk mencapai *goals*
- Pengajar menginspirasi mahasiswa untuk berkomitmen pada proses pembelajaran
- Pengajar terlibat aktif dalam proyek mahasiswa dan menyediakan feedback dan evaluasi konstruktif

REAL

Authenticity

- Membahas materi berdasarkan kondisi dan permasalahan nyata yang terjadi
- Pembelajaran berdasarkan studi kasus, platform simulasi dan materi lainnya yang menuntut refleksi berdasarkan pengalaman sehari-hari
- Pengajar akan terus memperbarui pengetahuan yang berkembang pesat

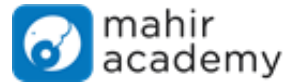
REAL

Localization

- Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lokal
- Pengajar akan berinteraksi dengan lingkungan bisnis lokal
- Pengajar melibatkan praktisi dan profesional di industri untuk berkontribusi pada pendidikan mahasiswa
- Pengajar mendorong *community-minded environment*

Sasaran dan kriteria peserta

1. Mahasiswa aktif yang memiliki passion dalam dunia digital dan entrepreneurship
2. Berkomitmen untuk mengikuti program GDT Alibaba selama 6 bulan (tanda tangan kontrak)
3. Memiliki prestasi di bidang bisnis/ entrepreneurship
4. Berasal dari semua program studi
5. Minimal semester 6
6. IPK minimal 3,00
7. Minimal IELTS 6 atau TOEFL ITP 500 (opsional)
8. Mengambil SKS maksimal 4 selain Program GDT
9. Diusulkan oleh Dekanat masing-masing Fakultas



Global Digital Talent Program

Curriculum Brief

Curriculum Digital Transformation Program

Digital Transformation Program	Lecturing	Self Study	Work Projects	SKS
Embrace the Digital Economy	5	15	30	1
The Features of the Digital Economy	10	30	60	1
Business Paradigm Shift	10	30	60	2
Changing Nature of Work	5	15	30	1
Transformation of an Industry	10	60	120	4
Total	40	150	300	10

Curriculum Digital Entrepreneurship Program

Digital Entrepreneurship Program	Lecturing	Self Study	Work Projects	SKS
Holistic View of Business	5	15	30	1
Human-Centric Product & Service Development Process	5	15	30	1
Mission-Driven Entrepreneurship	5	15	30	1
Digital Marketing	10	30	60	2
Pitching and Raising Early Stage Investment for Digital Business	5	15	30	1
Simulation Platform	10	30	120	4
Total	40	150	300	10

Part 1: Kurikulum Digital Transformation Program

Embrace the Digital Economy

Learning Outcome:

- Peserta memahami Ekonomi Digital di era Disrupsi
- Memahami faktor-faktor utama pengembangan ekonomi digital.
- Peserta memahami *know-how* dalam menghadapi Ekonomi Digital.
- Memahami dampak perkembangan teknologi yang berdampak pada perkembangan bisnis.

Elements:

- Menghadapi Ekonomi Digital
- Perkembangan Ekonomi Digital
- Case Study: Alibaba & Digital China
- Masa Depan Ekonomi Digital Indonesia dan Dunia

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

The Features of the Digital Economy

Learning Outcome:

- Memahami perkembangan ekosistem bisnis.
- Memahami pentingnya data dalam bisnis
- Peserta mendapatkan pemahaman terkait hubungan Ekosistem, Data dan Pengembangan Usaha dalam Ekonomi Digital
- Strategi dalam menghadapi ekosistem.

Elements:

- Bisnis berbasis Platform
- Infrastructure Digital
- Model Ekosistem
- Bisnis berbasis Data

Duration:

- Lecturing : 10 jam
- Self-study : 30 jam
- Work Project : 60 jam

Part 1: Kurikulum Digital Transformation Program

Business Paradigm Shift

Learning Outcome:

- Peserta mengetahui perubahan yang terjadi pada perilaku konsumen di era ekonomi digital.
- Memahami perubahan paradigma bisnis dan pentingnya customer-centricity dalam bisnis.
- Memahami empat pilar pendekatan C2B dalam inovasi.
- Memahami pentingnya consumer persona dalam bisnis dan dapat membuat persona sederhana dari wawancara yang dilakukan.

Elements:

- The New Digital Consumers
- Model B2C dan kekurangannya
- Dari B2C ke C2B
- Consumer Personas

Duration:

- Lecturing : 10 jam
- Self-study : 30 jam
- Work Project : 60 jam

The Changing Nature of Work

Learning Outcome:

- Peserta memahami perubahan kebutuhan skillset dan pola kerja era digital.
- Memahami perubahan struktur, budaya, dan nilai organisasi di era digital.
- Memahami pentingnya beradaptasi di tengah berubahnya lingkungan bisnis.

Elements:

- Merubah Pola Kerja
- Emerging and diminishing jobs.
- Merubah Organisasi dan Budaya Kerja

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

Part 1: Kurikulum Digital Transformation Program

Transformation of a Traditional industry

Learning Outcome:

- Peserta memahami kelemahan industry tradisional di era ekonomi digital
- Memahami bagaimana karakteristik ekonomi digital tercermin dalam bidang-bidang ekonomi
- Memahami prinsip-prinsip new retail
- Memahami bagaimana industri logistik, keuangan, dan manufaktur bertransformasi secara digital.
- Peserta dapat memprediksi tren transformasi digital di berbagai industri.

Elements:

- New Retail
- Smart Logistic
- New Finance
- Smart Manufacturing

Duration:

- Lecturing : 10 jam
- Self-study : 60 jam
- Work Project : 120 jam

Review & Mid Exam / Assignment

Learning Outcome:

- Peserta dapat memahami keseluruhan materi terkait Digital Transformation
- Peserta dapat mengimplementasikan materi ke dalam tugas dan project yang relevan dengan bisnis digital saat ini

Elements:

- Review
- Exam / Assignment

Duration:

- Exam / Assignment : 2-3 jam
- Self-study : -
- Work Project :-

Part 2: Kurikulum Digital Entrepreneurship Program

Holistic View of Business

Learning Outcome:

- Peserta dapat memahami elemen utama dalam bisnis dan bagaimana pengaruhnya satu sama lain.
- Memiliki kemampuan membuat, menganalisis, dan mengembangkan ide bisnis dengan bantuan tools Business Model Canvas.

Elements:

- Holistic View of Business
- Business Model Canvas

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

Human-Centric Product Development Process

Learning Outcome:

- Peserta dapat menggunakan konsep dasar design thinking dalam mengembangkan produk/jasa.
- Memiliki kemampuan untuk membangun resonansi dengan calon konsumen.
- Memiliki kemampuan untuk mengubah data menjadi insight dan ide bisnis.
- Memiliki kemampuan untuk mengembangkan prototype yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen.

Elements:

- Design Thinking
- Riset konsumen

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

Part 2: Kurikulum Digital Entrepreneurship Program

Mission-Driven Entrepreneurship

Learning Outcome:

- Peserta memahami hubungan antara visi, misi, nilai dan bagaimana hal tersebut berpengaruh terhadap strategi bisnis.

Elements:

- Visi
- Misi
- Nilai

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

Digital Marketing

Learning Outcome:

- Peserta dapat menggunakan consumer persona dalam rangka mengidentifikasi target konsumen.
- Dapat mengidentifikasi titik kritis target konsumen dalam rangka membuat consumer journey.
- Memiliki kemampuan membuat konten yang tepat untuk tiap target yang berbeda.
- Dapat memanfaatkan feedback dan data dari konsumen untuk mengembangkan produk dan konten marketing.

Elements:

- Mapping the customer journey
- Analisis digital touchpoints
- Membuat konten marketing
- Iklan dalam platform digital
- Data analysis

Duration:

- Lecturing : 10 jam
- Self-study : 30 jam
- Work Project : 60 jam

Part 2: Kurikulum Digital Entrepreneurship Program

Pitching and Raising Early Stage Investment for Digital Business

Learning Outcome:

- Peserta dapat memahami elemen penting dalam membuat business plan.
- Memahami prinsip dasar investasi.
- Memiliki kemampuan untuk menampilkan pitch yang meyakinkan kepada investor prospektif.

Elements:

- Financing Options
- Strategi Fundraising
- Menemukan Investor yang Prospektif
- Merangkai Pitch Deck
- Ekspektasi Investor
- Closing the Deal

Duration:

- Lecturing : 5 jam
- Self-study : 15 jam
- Work Project : 30 jam

Simulation Platform

Learning Outcome:

- Peserta dapat memahami framework bisnis dan dasar-dasar penggunaan platform simulasi dalam GDT Program.
- Peserta mampu melakukan simulasi dengan round-based experiential learning
- Peserta memahami fundamental process menggunakan platform

Elements:

- Getting on the Platform
- Some steps and rounds to conduct research, procure and sell product

Duration:

- Lecturing : 10 jam
- Self-study : 60 jam
- Work Project : 120 jam

Part 2: Kurikulum Digital Entrepreneurship Program

Review & Final Exam

Learning Outcome:

- Peserta dapat memahami keseluruhan materi terkait Digital Entrepreneurship
- Peserta melaporkan progress rencana bisnis
- Peserta memahami hambatan dan solusi dalam menjalankan bisnis
- Peserta dapat mengimplementasikan materi ke dalam tugas dan project yang relevan dengan kewirausahaan digital saat ini

Elements:

- Review
- Exam / Assignment
- Pitching

Duration:

- Exam : 2-3 jam
- Self-study :-
- Work Project :-

