

Designing higher Education  
Curricula for Agility, Resilience  
& Transformation

[www.decartproject.eu](http://www.decartproject.eu)



## Daftar Isi

- Pertemuan DECART PM6 di Vilnius University
- WP1 – Desain Kurikulum
- WP2 – Resiliensi Kurikulum
- WP3 – Transformasi Kurikulum
- IPHE3 di Vilnius University
- Workshop di Šiauliai: Permainan Serius SUCRE untuk Resiliensi Kurikulum
- Perkenalan DECART Cup
- Perayaan #ErasmusDays 2025 di Dunia oleh tim DECART
- *In Memoriam*: Dr. Ir. Ingriani Liem
- Publikasi

## Tentang DECART

Proyek penelitian dan inovasi DECART adalah sebuah inisiatif kerjasama internasional yang didanai oleh Uni Eropa melalui program ERASMUS+ (2022-1-FR01-KA220-HED-000087657). Proyek ini melibatkan institusi perguruan tinggi dari Prancis, Islandia, Indonesia, Lithuania, dan Afrika Selatan. Tujuan utama proyek ini adalah memberikan panduan untuk merancang kurikulum inovatif yang memanfaatkan kemampuan transformatif dari sistem pendidikan abad ke-21 dalam bidang engineering dan bisnis. DECART juga mengembangkan berbagai model kepemimpinan yang mendukung pemangku kepentingan pendidikan dalam menghadapi perubahan ekonomi sosial yang semakin dinamis.

## Pertemuan DECART (PM6) di Vilnius University



Tim DECART di Vilnius University. Foto oleh: Valentina Dagienė, CC BY-NC-SA licence

Pertemuan konsorsium DECART terakhir (PM6) diselenggarakan secara *hybrid* pada tanggal **7–8 Juli 2025 di Vilnius University**. Dalam pertemuan ini, tim DECART memfinalisasi luaran proyek, memvalidasi *Key Performance Indicator* (KPI), dan merefleksikan hasil yang telah diperoleh. Fokus utama pertemuan ini adalah memastikan keberlangsungan dan penerapan instrumen, permainan, dan metode yang telah dikembangkan melalui ketiga program kerja (WP) DECART. Tim DECART juga merevisi brosur untuk publikasi yang akan menjadi panduan bagi institusi yang mengadopsi instrumen kurikulum adaptif dan transformatif hasil proyek DECART. Pertemuan ini menandai berakhirnya proyek DECART dan menjadi transisi menuju dampak yang lebih luas di masa mendatang.



PM6 di VU. Foto oleh: Arlinta Barus & Eglė Jasutė, CC BY-NC-SA licence

Pada pertemuan DECART terakhir ini, tim juga menggabungkan semua luaran dari WP1-WP3 menjadi suatu sistem instrumen yang terintegrasi untuk dapat diterapkan untuk mendukung transformasi kurikulum. Pada PM6 ini, tim DECART yang berasal dari berbagai sistem pendidikan tinggi saling bertukar ide dan pengalaman sehingga tercapai kesepakatan bersama mengenai penerapan prinsip fleksibilitas, resiliensi, dan transformasi dalam konteks perguruan tinggi. Dalam pertemuan ini, tim juga merancang langkah penerapan dan diseminasi berkelanjutan atas berbagai luaran DECART di masa mendatang.

Selain menghadiri PM6, tim DECART juga menikmati tur kampus Vilnius University. Vilnius University dibangun pada tahun 1579 dan dikenal sebagai salah satu kampus tertua di Eropa Timur. Tim DECART mengunjungi perpustakaan, *Grand Courtyard*, observatorium astronomi Vilnius University yang memberikan pengalaman yang sarat akan budaya. Hal ini juga menunjukkan keterkaitan yang sangat erat antara resiliensi tradisi akademis Eropa dan tujuan proyek DECART.

## WP1 – Desain Kurikulum

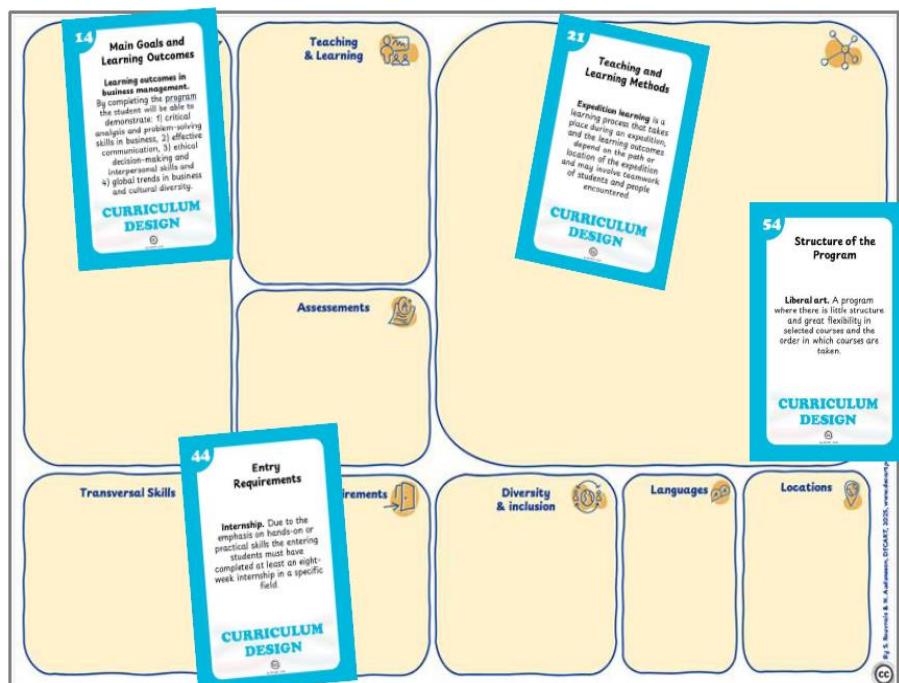
**WP1**, yang dikoordinasikan oleh **Reykjavik University**, berfokus pada pengembangan kurikulum yang fleksibel, inovatif, dan antisipatif terhadap situasi VUCA. WP1 dimulai dengan mengeksplorasi berbagai model kurikulum dari institusi-institusi mitra DECART. Dari proses itu, tim mengidentifikasi sejumlah tantangan pada model-model tersebut dan merumuskan strategi untuk merancang kurikulum yang inovatif. Temuan ini kemudian menjadi dasar bagi tim DECART untuk mengembangkan sebuah kerangka kurikulum yang dapat digunakan oleh berbagai institusi pendidikan tinggi.



Tim DECART mengunjungi perpustakaan Vilnius University library. Foto oleh: Valentina Dagienė, CC BY-NC-SA licence

Tim DECART mendesain kanvas kurikulum yang dinamakan **Curriculum Design Canvas**. Kanvas ini dapat digunakan sebagai instrumen visual dalam perencanaan kurikulum. Instrumen ini terdiri dari 9 komponen, yaitu tujuan (*goals*), metode pengajaran (*teaching methods*), penilaian (*assessments*), struktur program (*program structure*), keterampilan transversal (*transversal skills*), persyaratan masuk program (*entry requirements*), keberagaman dan inklusi (*diversity and inclusion*), bahasa (*languages*), dan lokasi belajar (*learning locations*). Instrumen ini memudahkan pengguna dalam merancang atau mendesain ulang sebuah program studi secara kolaboratif.

### Curriculum design game



Stack of 54 cards:  
6 examples for each of  
9 components.



Objective is to support and stimulate the design of a holistic curriculum, including its structure, components and content, and to realize that curricula may be very diverse depending on the context.

Permainan Desain Kurikulum (Canvas). Foto oleh: Haraldur Audunsson, CC BY-NC-SA licence

Untuk melengkapi kanvas kurikulum, WP1 mengembangkan dua jenis *serious game* (SG):

- **Permainan VUCA.** Permainan ini menyajikan berbagai skenario krisis (contohnya, perubahan iklim, disrupti digital, atau situasi politik yang tidak stabil) yang mendorong peserta untuk mengevaluasi seberapa rentan program pendidikan terhadap krisis tersebut.
- **Permainan Desain Kurikulum.** Permainan ini dapat membantu pengajar dan mahasiswa berkolaborasi dalam mengembangkan berbagai model program pembelajaran dengan menggunakan kartu yang sesuai dengan komponen yang tertera pada Curriculum Design Canvas.

Instrumen ini telah banyak digunakan dalam sesi IPHE dan terbukti sangat efektif dalam **meningkatkan peran peserta dalam diskusi tentang kurikulum**. Oleh karena itu, karena efektivitasnya, WP1 kemudian menetapkan landasan konseptual dan metodologi untuk penggunaan instrumen ini beserta prosesnya. Landasan inilah yang selanjutnya dikembangkan lebih lanjut pada WP2 dan WP3.

## WP2 – Resiliensi Kurikulum

WP2 yang dipimpin oleh tim dari **IMT Atlantique** berhasil menjawab permasalahan tentang cara untuk meningkatkan resiliensi kurikulum pada institusi perguruan tinggi. Solusi utama yang ditawarkan adalah dengan **SUCRE (Serious Game for University Curriculum Resilience)** — sebuah permainan simulasi yang dapat membantu berbagai pihak yang terlibat dalam pengambilan keputusan pada institusi perguruan tinggi ketika dihadapkan pada kondisi krisis. SUCRE terdiri dari tiga level progresif:

1. **Kesadaran Situasional (Situational Awareness)** – mengidentifikasi ancaman eksternal dan kerentanan dalam sistem internal;
2. **Pemetaan Kerentanan Utama (Keystone Vulnerability Mapping)** – memanfaatkan profil kelembagaan untuk mengidentifikasi area yang rentan terhadap krisis;
3. **Peningkatan Kapasitas Adaptif (Adaptive Capacity Building)** – menentukan langkah yang tepat untuk meningkatkan resiliensi.

Untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, SUCRE menggunakan kartu-kartu yang mengindikasikan profil kurikulum perguruan tinggi dan berbagai skenario terjadinya krisis. Selain itu, WP2 juga mengembangkan instrumen diagnostik berdasarkan kuesioner yang telah teruji validitasnya. Instrumen ini membantu dalam menilai tingkat resiliensi suatu kurikulum melalui indikator kuantitatif dan refleksi diri. Menariknya lagi, WP2 mengembangkan instrumen ini langsung dari instrumen yang dihasilkan oleh WP1. SUCRE telah diuji dalam lima proyek percontohan. Permainan ini sudah siap untuk pemanfaatan yang lebih luas dalam perencanaan strategi, evaluasi internal dan pelatihan staf di institusi pendidikan tinggi.

## WP3 – Transformasi Kurikulum

WP3 yang dipimpin oleh **University of KwaZulu-Natal (UKZN)** berfokus pada **strategi kepemimpinan dan tata kelola institusi** yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan transformasi kurikulum yang bermakna dalam lingkungan yang kompleks. Fokus WP3 adalah untuk memperkuat kapasitas pimpinan institusi pendidikan dalam mendorong perubahan dengan prinsip kolaboratif, inklusif, dan resilien.

Luaran utama WP3 adalah:

- **Laporan R31** yang mengidentifikasi faktor utama, disrupti dan penghambat transformasi perguruan tinggi;
- **Laporan R32** (akan dirilis) yang menganalisa model dan praktik kepemimpinan yang efektif dalam mendukung tercapainya transformasi;

- Luaran R33 yang memuat informasi tentang workshop interaktif untuk pengembangan kepemimpinan, instrumen keterlibatan pemangku kepentingan, dan kerangka visual kurikulum yang dinamakan ***Curriculum Transformation Web***.

Salah satu tujuan utama WP3 adalah peningkatan kapasitas melalui workshop dan pelatihan yang partisipatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, WP3 melakukan pemetaan pemangku kepentingan, merancang skenario untuk didiskusikan, dan *role play* yang menggambarkan dinamika kepemimpinan. Kegiatan-kegiatan ini dapat mempermudah pimpinan dan pengajar di institusi pendidikan dalam memahami dimensi politik, budaya, dan emosi yang memengaruhi terjadinya perubahan pada institusi tersebut.

Penting untuk diketahui bahwa WP3 mengintegrasikan luaran WP1 (struktur desain kurikulum) dan luaran WP2 (hasil instrumen diagnostik) dalam pengembangan instrumen pelatihan dan perencanaannya. Dengan demikian, WP3 telah mampu mewujudkan aspek implementasi dan kepemimpinan DECART, yaitu mengubah wawasan menjadi tindakan strategis dan menghasilkan transformasi institusi yang nyata.

### **IPHE3 di Vilnius University**

Setelah PM6, tim DECART menyelenggarakan ***Intensive Programme for Higher Education*** ketiga (IPHE3) pada tanggal **9-10 Juli 2025** secara *hybrid* di Fakultas Filsafat, **Vilnius University**. Acara ini mempertemukan pengajar, pimpinan program, dan pengembang program pendidikan yang berasal dari 10 perguruan tinggi di Afrika Selatan, Prancis, Jerman, Indonesia, Lithuania, dan Islandia. Seluruh peserta mengikuti pelatihan partisipatif yang bertemakan transformasi kurikulum, keterlibatan pemangku kepentingan, dan peningkatan kepemimpinan.

IPHE3 menargetkan delapan tujuan pelatihan, termasuk pemahaman mengenai **“Apa, Kenapa, Siapa, Kapan, Dimana, dan Bagaimana”** dari suatu proses transformasi kurikulum, serta pengembangan instrumen untuk mendorong **keterlibatan pemangku kepentingan dan strategi kepemimpinan**. Dalam sesi yang dipandu oleh pembicara, para peserta diajak untuk mempelajari pendekatan teori dan praktik, sehingga mereka mampu menghubungkan konsep dan persoalan nyata di institusi masing-masing.

Kegiatan utama pelatihan ini adalah pemetaan pemangku kepentingan dan perencanaan keterlibatannya, eksplorasi kompleksitas aspek kepemimpinan, dan penyusunan peta jalan transformasi institusi. IPHE3 dilaksanakan dengan menggunakan seluruh luaran proyek DECART, yaitu **kanvas kurikulum dan permainan serius VUCA (WP1), SUCRE** dan **instrumen diagnostik (WP2)**, dan **instrumen pemangku kepentingan dan kepemimpinan (WP3)**.

Salah satu keunggulan program pelatihan ini adalah keterlibatan setiap peserta sehingga menciptakan atmosfer pelatihan yang interaktif dan kolaboratif. Peserta ditugaskan bekerja di dalam tim yang anggotanya berasal dari universitas yang berbeda. Hal ini memberikan peserta pengalaman kolaborasi lintas budaya dan pembelajaran antar sejawat. Peserta juga difasilitasi dengan perlengkapan visual seperti *rich picture*, pemetaan pemangku kepentingan, dan permainan, yang meningkatkan partisipasi peserta dalam diskusi sehingga mereka menggambarkan konsep-konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat dipahami.



Foto oleh: Siegfried Rouvrais-Delahaie & Cecile Gerwel Proches, CC BY-NC-SA licence

Menjelang akhir sesi para peserta menunjukkan **pemahaman yang lebih kuat dan kepercayaan diri yang lebih tinggi**, khususnya dalam situasi yang bergejolak dan penuh ketidakpastian. Banyak peserta yang berencana untuk mengadaptasi dan mengintegrasikan instrumen-instrumen DECART dalam proses tinjauan kurikulum, skema pelatihan internal, dan perencanaan strategis di institusi asal mereka.

**IPHE3** menjadi momentum penting dan menjadi puncak dalam proses pelatihan DECART. IPHE3 juga memperlihatkan bagaimana luaran dari WP1, WP2, dan WP3 dapat diintegrasikan untuk pengembangan kurikulum secara praktis. IPHE3 juga berperan sebagai bentuk validasi atas seluruh luaran proyek DECART serta potensinya untuk diterapkan di berbagai perguruan tinggi di Eropa, Afrika, dan Asia.

### Workshop di Šiauliai: Permainan serius SUCRE Game untuk Resiliensi Kurikulum



Workshop Šiauliai. Foto oleh: Eglė Jasutė, CC BY-NC-SA licence

Tim DECART dari **Vilnius University** menyelenggarakan sebuah workshop di **Šiauliai, Lithuania**, pada tanggal **26 September 2025**. Workshop berdurasi tiga jam ini bertujuan untuk memperkenalkan **SUCRE**, permainan serius yang dikembangkan oleh tim DECART melalui pendanaan Erasmus+, kepada pimpinan program dan staf. Pada sesi ini, peserta mengikuti pemaparan terkait simulasi situasi krisis. Kemudian, peserta meninjau dampaknya pada kurikulum program dan secara kolaboratif menentukan strategi untuk beradaptasi dengan situasi krisis tersebut.

Peserta berdiskusi dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi skenario dalam situasi yang berpotensi menyebabkan krisis. Para peserta mengeksplorasi bagaimana resiliensi dapat diwujudkan dalam tindakan nyata. Mereka juga menguji berbagai solusi yang dapat diterapkan dalam kondisi krisis, serta membahas dampak krisis tersebut pada institusi masing-masing.

Selain menunjukkan inovasi **SUCRE** untuk desain kurikulum, workshop ini juga mencerminkan kesiapan peserta untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan refleksi secara kolaboratif. Melalui permainan tersebut, para peserta tidak hanya berdiskusi secara teoretis, tetapi juga berhasil merumuskan beragam strategi awal untuk transformasi kurikulum. Proyek DECART bertujuan **untuk membekali institusi perguruan tinggi** dengan instrumen-instrumen yang fleksibel dalam upaya menghadapi kondisi yang tidak stabil, tidak pasti, kompleks, dan ambigu. Dengan menerapkan prinsip resiliensi, workshop di Šiauliai menegaskan keberhasilan pencapaian tujuan tersebut—menjadikannya langkah penting dalam mendorong pendidikan yang responsif dan resilien terhadap krisis dan perubahan.

## Perkenalan DECART Cup

Tim DECART dengan bangga memperkenalkan **DECART Cup** – yang menjadi simbol perpaduan cita rasa Eropa yang mencerminkan **resiliensi dan transformasi** pada perguruan tinggi.

DECART Cup memiliki arti “**Berbagai ancaman, ketidakpastian, disrupti, atau bahkan polikrisis mengguncang perguruan tinggi Anda**” Sikapi dengan gaya Prancis FR:

☕ **CAFE** (kopi) – *Creative, Agile & Flexible Education design tool* (Instrumen desain pendidikan yang kreatif dan fleksibel).

🍬 **SUCRE de canne** (gula) – *Serious game for University Curriculum Resilience* (Permainan serius untuk Resiliensi Kurikulum pada Perguruan Tinggi),

🥛 **LAIT entier** (susu krim) – *Leadership, Alignment, Influence & Transformation tool for curriculum innovation* (Instrumen Kepemimpinan, Keselarasan, Pengaruh & Transformasi untuk Inovasi Kurikulum).

Ketiga instrumen tersebut diperkuat dengan sentuhan pendekatan Eropa yang menginspirasi dan mendorong transformasi kurikulum secara nyata. Saat ini, ketiga instrumen strategis DECART sudah dapat diakses secara bebas pada tautan [www.decartproject.eu](http://www.decartproject.eu).



## Perayaan #ErasmusDays 2025 internasional

#**ErasmusDays** yang dirayakan pada tanggal 13-18 Oktober adalah perayaan internasional **Program Erasmus+**. Perayaan ini dihadiri oleh tamu-tamu dari berbagai negara dan menjadi forum diskusi dan berbagi pengalaman tentang bagaimana proyek-proyek Erasmus+ telah meningkatkan kualitas pendidikan, mobilitas, dan inovasi. Tim DECART juga turut merayakan #**ErasmusDays** melalui serangkaian kegiatan yang diadakan. Setiap kegiatan dirancang untuk mempromosikan ketiga instrumen yang menjadi luaran utama proyek DECART, yaitu **CAFE**, **SUCRE**, dan **LAIT**, serta bagaimana ketiga instrumen tersebut dapat membantu pimpinan institusi pendidikan, pengajar, dan pembelajar dalam mewujudkan transformasi.



Erasmus Days 2025 at IMTA Atlantique. Photo:  
Siegfried Rouvrais, CC BY-NC-SA licence

2026. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut kesuksesan perayaan **Erasmus Days 2024** di Nantes yang juga menggunakan instrumen **CAFE** yang difokuskan pada resiliensi energi di Eropa.

**IS** Di Reykjavik University di Islandia, tim mempresentasikan proyek DECART pada perayaan Erasmus Days di RU pada tanggal **16 Oktober 2025**. Kegiatan ini merupakan perayaan pertama Erasmus Days di RU. Hal ini menunjukkan bahwa dampak proyek DECART dapat menjangkau wilayah yang sebelumnya tidak terduga. Untuk menambah keseruan acara, Kantor Urusan Internasional RU menyiapkan sebuah kue besar untuk dibaikan kepada semua peserta.

Pada kegiatan ini, tim DECART mempresentasikan beberapa instrumen diantaranya SG untuk pengembangan kurikulum, desain **CAFÉ**, **SUCRE** untuk resiliensi kurikulum, dan **LAIT** untuk mendukung transformasi kurikulum. Haraldur Audunsson, salah satu tim DECART di RU, turut memberikan penjelasan terkait proyek DECART dan potensi proyek dengan pendanaan program Erasmus bersama para pengajar dan staf di RU.

**FR** Pada perayaan **#ErasmusDays** di **IMT Atlantique di Rennes**, sebanyak 20 mahasiswa tingkat akhir (tahun ke-empat) berdiskusi dalam grup kecil untuk menilai adaptibilitas program studi mereka, yaitu Master of Engineering. Mereka menggunakan kerangka kurikulum **CAFE** dalam mendiskusikan unsur kepemimpinan dalam program studi mereka. Hasil diskusi tersebut diharapkan menjadi masukan untuk reformasi program di tahun



Erasmus Days 2025 di RU. Foto oleh: Haraldur Audunsson, CC BY-NC-SA licence

**FR** Di **IMT Atlantique in Brest**, para direktur pelatihan dari 14 jurusan Teknik di IMT berpartisipasi dalam sesi eksplorasi SG SUCRE. Melalui kegiatan ini, peserta berhasil mengatasi tantangan tentang isu prediksi pengurangan 20% anggaran negara, dan menggunakan instrumen **CAFE** dan **LAIT** untuk mendesain rencana aksi secara kolaboratif sebagai upaya membangun momentum resiliensi dan kesinambungan di seluruh jaringan IMT.

**ID** Di Institut Teknologi Del di Indonesia, tim DECART merayakan Erasmus Days dengan mensosialisasikan proyek DECART kepada lulusan, mahasiswa, dan orangtua mahasiswa bertepatan dengan upacara wisuda **Fakultas Informatika** dan **Teknik Elektro (FITE)** dan **Fakultas Vokasi**. Lebih dari seratus orang peserta mengikuti rangkaian kegiatan seperti permainan interaktif dan kegiatan menarik lainnya. Mereka juga terlihat antusias karena mendapatkan suvenir menarik dari DECART dan **Erasmus Days**.



Erasmus Days 2025 at Institut Teknologi Del. Foto oleh: Sari Silalahi, CC BY-NC-SA licence

**FR** Di Rennes, bertepatan dengan acara *Learning Show 2025*, lebih dari 20 orang tenaga profesional dalam pendidikan berpartisipasi dalam sebuah workshop yang mengaplikasikan permainan serius **SUCRE**, mengatasi permasalahan seputar sebab dan akibat dari skenario yang mengganggu ekosistem pendidikan. Diskusi yang berlangsung secara dinamis ini menghasilkan gagasan-gagasan baru dalam mengadaptasi instrumen DECART di berbagai sektor pendidikan.

**ZA** Di UKZN di Afrika Selatan, pada tanggal **14 October 2025** para akademisi menghadiri workshop yang mendiseminasi tentang proyek DECART dan ketiga paket kerjanya (*Work Package*). Tim DECART memaparkan gambaran umum tentang beragam instrumen yang menjadi luaran proyek DECART, dan menjelaskan bagaimana pengaplikasian instrumen tersebut dapat membantu dalam hal **desain, resiliensi, dan transformasi kurikulum**. Instrumen-instrumen yang dihasilkan oleh WP3 (daftar pemangku kepentingan dan pengaruh serta matriks kepentingannya, komponen transformasi kurikulum, jaringan transformasi kurikulum, rencana keterlibatan pemangku kepentingan) menjadi poin penting dalam paparan WP3 sendiri dipimpin oleh tim UKZN dengan fokus utama pada aspek transformasi kurikulum.



Erasmus Days 2025 di UKZN. Foto oleh:Cecile Gerwel Proches, CC BY-NC-SA licence

Pada akhirnya, melalui rangkaian kegiatan pada perayaan **#ErasmusDays**, instrumen-instrumen yang dikembangkan oleh tim **DECART** yaitu **CAFE**, **SUCRE**, dan **LAIT** telah **menjangkau audiens baru di berbagai belahan dunia**. Setelah melalui penelitian, pengujian, dan penyempurnaan selama beberapa tahun, akhirnya instrumen-instrumen tersebut sudah dapat diakses secara bebas di bawah lisensi **Creative Commons** untuk dapat digunakan oleh pimpinan institusi pendidikan, dosen, pelatih, mahasiswa, tenaga profesional, serta seluruh pihak yang berkomitmen dalam transformasi pendidikan.

Atas nama seluruh **tim DECART**, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Program Erasmus+** atas dukungannya dalam mewujudkan kolaborasi internasional ini!



PM4@ IT Del bersama Dr Liem (duduk di tengah baris depan). Foto oleh:Arlinta Barus, CC BY-NC-SA

### **In Memoriam: Dr. Ir. Inggriani Liem**

(16 Januari 1953 – 28 Agustus 2025)

Komunitas akademik sangat berduka atas kepergian **Dr. Ir. Inggriani Liem**. Beliau adalah seorang pendidik, peneliti, dan penggiat pendidikan komputasi yang berkomitmen tinggi dan sangat dihormati. Dalam proyek DECART, Dr. Ir. Inggriani Liem telah mewakili **Institut Teknologi Del**, dan beliau telah memberikan sumbangsih yang besar dalam proyek ini.

Dr. Ir. Inggriani Liem juga merupakan penerima penghargaan **IOI 2022 Lifetime Achievement Award**, sebagai penghargaan atas kontribusinya

yang luar biasa untuk pengembangan pendidikan informatika di Indonesia dan di dunia. Pengabdiannya yang tanpa henti untuk pengembangan potensi generasi muda berbakat, pengembangan kualitas unggul, dan peningkatan kolaborasi telah menjadi warisan yang berkelanjutan, menginspirasi, dan berdampak. Integritas, kepedulian, dan komitmen Dr. Ir. Inggriani Liem akan selalu dikenang dengan rasa hormat yang mendalam dan penghargaan yang tulus.

## Publikasi

- M. Kanyangale, A. James, C. Gerwel Proches, V. Dagienė, A. Matthiasdottir, I. Liem, E. Jasutė, and H. Audunsson (2026). Facilitating Curriculum Transformation in Higher Education in a Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous World. Article in Acta Paedagogica Vilnensis, Vilnius University Press, 2026.
- E. Stepani Sinambela, A. Barus, S. Rouvrais, A. Sinaga, S. Silalahi, and H. Audunsson (2025). Empowering Curriculum Design Stakeholders with AI in Higher Education. Paper in the 10th International STEM Education Conference (iSTEM-ED): "Education for All". IEEE Education Society. 31-1 August 2025, Chonburi, Thailand.
- C. Gerwel Proches, A. James, M. Kanyangale, H. Audunsson, V. Dagienė, I. Liem, E. Jasutė, R. Waldeck, S. Rouvrais, and Á. Matthiasdottir (2025). Internal Factors Influencing Curriculum Transformation in Higher Engineering Education. Paper in Proceedings of SEFI2025: 53rd annual Conference of the European Society for Engineering Education, "Engineering & Society" theme. Tampere University, Finland. September 15-18
- James, C. Gerwel Proches, M. Kanyangale, V. Dagienė, E. Jasute & R. Waldeck (2025). The Role of Leadership in Curriculum Transformation: Implications for Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics in Higher Education. Paper in 6th International Baltic Symposium on Science and Technology Education, June 1–19, 2025, Siauliai, Republic of Lithuania.
- R. Waldeck, A-K. Winkens, C. Lemke, C. Leicht-Scholten, and H. Audunsson (2025). Identifying Curriculum Disruptions in Engineering Education through Serious Gaming. Workshop with paper in SEFI2025: 53rd annual Conference of the European Society for Engineering Education, "Engineering & Society" theme. Tampere University, Finland. September 15-18.
- S. Rouvrais, G. Jacovetti, H. Auðunsson, and A. Barus (2025). Curriculum Design for an Expedition Learning Semester on Energy Sovereignty Engineering. Workshop in CISPEE2025: 6th International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education. Polytechnic University of Setúbal, Portugal, July 16-18, 2025.



[www.decartproject.eu](http://www.decartproject.eu)



<https://www.facebook.com/decartproject.eu>



<https://www.linkedin.com/in/decartproject/>



<https://www.instagram.com/decartproject/>



Mitra proyek DECART menyampaikan terima kasih atas dukungan pendanaan di bawah Program Erasmus+ (nomor 22022-1-FR01-KA220-HED-000087657)

Dukungan Komisi Eropa terhadap publikasi buletin DECART ini tidak memengaruhi isi konten. Buletin ini sepenuhnya mencerminkan pandangan penulis dan Komisi Eropa tidak bertanggung jawab atas isi maupun penggunaannya.

Semua logo institusi di bawah lisensi CC BY-NC-SA, kecuali logo institusi ©.