

<b>ISI KANDUNGAN</b>		
<b>No.</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
1	Aluan Dekan	4
2	Latar Belakang UPSI	5
3	Carta Organisasi UPSI	7
4	Pengurusan Tertinggi Universiti	8
5	Latar Belakang Fakulti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visi Fakulti</li> <li>• Objektif Penubuhan Fakulti</li> </ul>	9
6	Pengurusan dan Pentadbiran Fakulti	10
7	Kakitangan Sokongan Fakulti	12
8	Program Pengajian yang Ditawarkan	14
9	Takwim Akademik	15
10	Pengkodan	17
11	Penggunaan Keputusan MUET untuk Tahap Kursus Bahasa Inggeris	19
12	<i>Undergraduate Entry Requirements For Foreign Candidates</i>	20
13	Jabatan Komputeran	29
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kakitangan Akademik</li> </ul>	30
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> </ul>	37
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	37
17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	40
18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	42
19	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	45
20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)</li> </ul>	47
21	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)</li> </ul>	49
22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	49
23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	51
24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46) –BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	53
25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	55
26	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)</li> </ul>	57
27	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer)</li> </ul>	59

<b>ISI KANDUNGAN</b>		
<b>No.</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
	Dengan Kepujian (AT47)	
28	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	59
29	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	62
30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	64
21	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	67
22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)</li> </ul>	69
23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> </ul>	70
24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	70
25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	73
26	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	75
27	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	77
28	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)Dengan Kepujian (AC10)</li> </ul>	79
29	Jabatan Multimedia Kreatif	83
30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kakitangan Akademik</li> </ul>	84
31	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)</li> </ul>	87
32	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	87
33	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)</li> <li>• WARGANEGARA</li> </ul>	89
34	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	92
35	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)</li> </ul>	94

<b>ISI KANDUNGAN</b>		
<b>No.</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
	• BUKAN WARGANEGARA	
36	• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)	96
37	• Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)	99
38	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) • WARGANEGARA	99
39	• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) • WARGANEGARA	101
40	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) • BUKAN WARGANEGARA	103
41	• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) • BUKAN WARGANEGARA	105
42	• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)	107
43	• Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) • WARGANEGARA	110
44	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) • WARGANEGARA	110
45	• Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) • BUKAN WARGANEGARA	111
46	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) • BUKAN WARGANEGARA	114
47	• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33)	116
48	• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33)	118
49	Jabatan Seni dan Reka Bentuk	121
50	• Kakitangan Akademik	122
51	• Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)	126
52	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) • WARGANEGARA	126
53	• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) • WARGANEGARA	129
54	• Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) • BUKAN WARGANEGARA	131

<b>ISI KANDUNGAN</b>		
<b>No.</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKA SURAT</b>
55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadangan Struktur Pengajian Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	134
56	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis Kursus Major Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)</li> <li>• BUKAN WARGANEGARA</li> </ul>	136
57	Sinopsis Kursus Universiti, Kursus Profesional Pendidikan dan Pengayaan Diri	141
58	Kemudahan Fizikal Fakulti	150
59	Sahsiah Diri Pelajar	151
60	Bagaimana Menghubungi Kami / Waktu Berurusan	151
61	Penutup	151

**ALUAN DEKAN**



Assalamualaikum dan Salam Sejahtera.

Syukur ke hadrat Allah SWT atas limpah rahmatNya pihak fakulti berjaya menghasilkan Buku Panduan Akademik Program Ijazah Sarjana Muda Sesi 2017/2018. Buku Panduan ini dihasilkan bertujuan untuk dijadikan sumber rujukan utama bagi pelajar ambilan Sesi 2017/2018 di FSKIK. Buku Panduan ini mesti dirujuk pelajar dalam memahami dan mengenali fakulti, jabatan-jabatan program pengajian yang diikuti. Tahun 2017 merupakan tahun ke-7 kewujudan FSKIK di UPSI yang menghubungjalinkan keunikan bidang seni, multimediasi dan sains komputer.

Sesuai dengan slogan UPSI “Komited Membawa Perubahan Dalam Pendidikan”, FSKIK berusaha menawarkan program pengajian yang bersesuaian dengan keperluan pasaran serta memenuhi kebolehpasaran graduan. Penawaran program pengajian yang ditawarkan turut membenarkan graduan untuk “membuka perniagaan dan mencipta laluan kerjaya”.

Peranan pelajar dan penasihat akademik amat penting bagi memastikan kelancaran pengajian pelajar di UPSI. Penasihat Akademik berperanan menasihat pelajar dalam hal ehwal akademik. Pelajar hendaklah menggunakan peluang yang ada untuk mendapatkan khidmat nasihat akademik. Pelajar bertanggungjawab menjaga etika serta adab berguru agar budaya akademia mampu diperkasakan. Sehubungan dengan itu, Buku Panduan ini boleh dijadikan mukadimah tepat dalam menyokong pelajar dan penasihat akademik untuk proses urus tadbir pengajian di UPSI.

Semoga usaha dan ikhtiar yang dilakukan seterusnya memberi manfaat kepada agama, bangsa dan negara. Akhir kata, diharapkan Buku Panduan Akademik Program Ijazah Sarjana Muda Sesi 2016/2017 dapat digunakan sepenuhnya dalam merealisasikan impian dan hasrat semua pihak.

“KOMITED MEMBAWA PERUBAHAN DALAM PENDIDIKAN”

Sekian, terima kasih.

**Prof. Madya Dr. -Ing. Maizatul Hayati Mohamad Yatim**

Dekan,  
Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif.

## LATAR BELAKANG UPSI

### Terbilang di Hamparan Warisan Tiga Generasi

Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) merupakan sebuah institusi pengajian tinggi awam yang penting dalam sejarah pendidikan negara. Institusi ini berkembang secara bertahap dari sebuah Maktab Perguruan hingga menjadi sebuah Universiti Pendidikan. Perkembangan UPSI melalui tiga era, iaitu era Sultan Idris Training College (SITC), 29 November 1922 - 1957, era Maktab Perguruan Sultan Idris (MPSI), 1957 - 1987 dan era Institut Perguruan Sultan Idris (IPSI), 21 Februari 1987 - April 1997. Tiga era ini juga memperlihatkan wadah generasi pendidik yang dilahirkan oleh institusi ini dalam tempoh 75 tahun. Tanggal 1 Mei 1997 bermulalah lembaran barunya sebagai sebuah universiti, apabila universiti ini diperbadankan di bawah Perintah Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perbadanan) 1997 dan Perintah Universiti Pendidikan Sultan Idris (Kampus) 1997 menerusi Warta Kerajaan P.U (A) 132 & 133 yang bertarikh 24 Februari 1997.

Pada awal penubuhannya, terdapat hanya empat buah fakulti yang menawarkan sepuluh program pengajian. Fakulti-fakulti tersebut adalah Fakulti Bahasa, Fakulti Sains Sosial dan Kesenian, Fakulti Sains dan Teknologi, dan Fakulti Sains Kognitif dan Pembangunan Manusia. Jumlah program pengajian bertambah dari tahun ke tahun. Pada tahun 2002, dua buah fakulti baharu ditubuhkan, iaitu Fakulti Perniagaan dan Ekonomi dan Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi, menjadikan jumlah fakulti sehingga itu enam buah dengan jumlah 19 kursus pengajian di peringkat ijazah sarjana muda. Peningkatan ini menggambarkan perubahan besar yang dilakukan bagi menampung keperluan akademik dan jumlah pelajar yang kian bertambah. Fakulti Sains Sosial dan Kesenian ditukar namanya kepada Fakulti Seni dan Muzik manakala Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan dan Fakulti Sains Sukan ditubuhkan sebagai Fakulti baharu. Pada ketika itu, UPSI mempunyai lapan buah fakulti dengan 32 program pengajian.

Penstrukturkan semula fakulti-fakulti UPSI telah dilaksanakan pada 1 Jun 2010 untuk meningkatkan daya saing universiti pada masa kini bagi merealisasikan visi dan misi untuk menjadi peneraju inovasi dan kreativiti, penyelidikan, pengkomersilan, reka cipta kreatif dan berimpak tinggi serta melahirkan tenaga manusia kreatif yang akan memajukan ekonomi negara. Berikut adalah senarai fakulti terkini di UPSI :

1. Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK);
2. Fakulti Sains dan Matematik (FSMT);
3. Fakulti Bahasa dan Komunikasi (FBK);
4. Fakulti Sains Sukan dan Kejurulatihan (FSSK);
5. Fakulti Sains Kemanusiaan (FSK);
6. Fakulti Muzik dan Seni Persembahan (FMSP);
7. Fakulti Pembangunan Manusia (FPM);
8. Fakulti Pengurusan dan Ekonomi (FPE); dan
9. Fakulti Teknikal dan Vokasional (FTV).

## VISI UPSI

Menjadi Universiti yang bitara, cemerlang dalam kepimpinan pendidikan berlandaskan kegemilangan sejarah serta menerajui perubahan global.

## MISI UPSI

Menjana dan menatar ilmu menerajui pengajaran, penyelidikan, penerbitan, perundingan dan khidmat masyarakat, dalam konteks pembangunan insan untuk mencapai wawasan negara.

## **MOTO UPSI**

"Komited Membawa Perubahan Dalam Pendidikan".

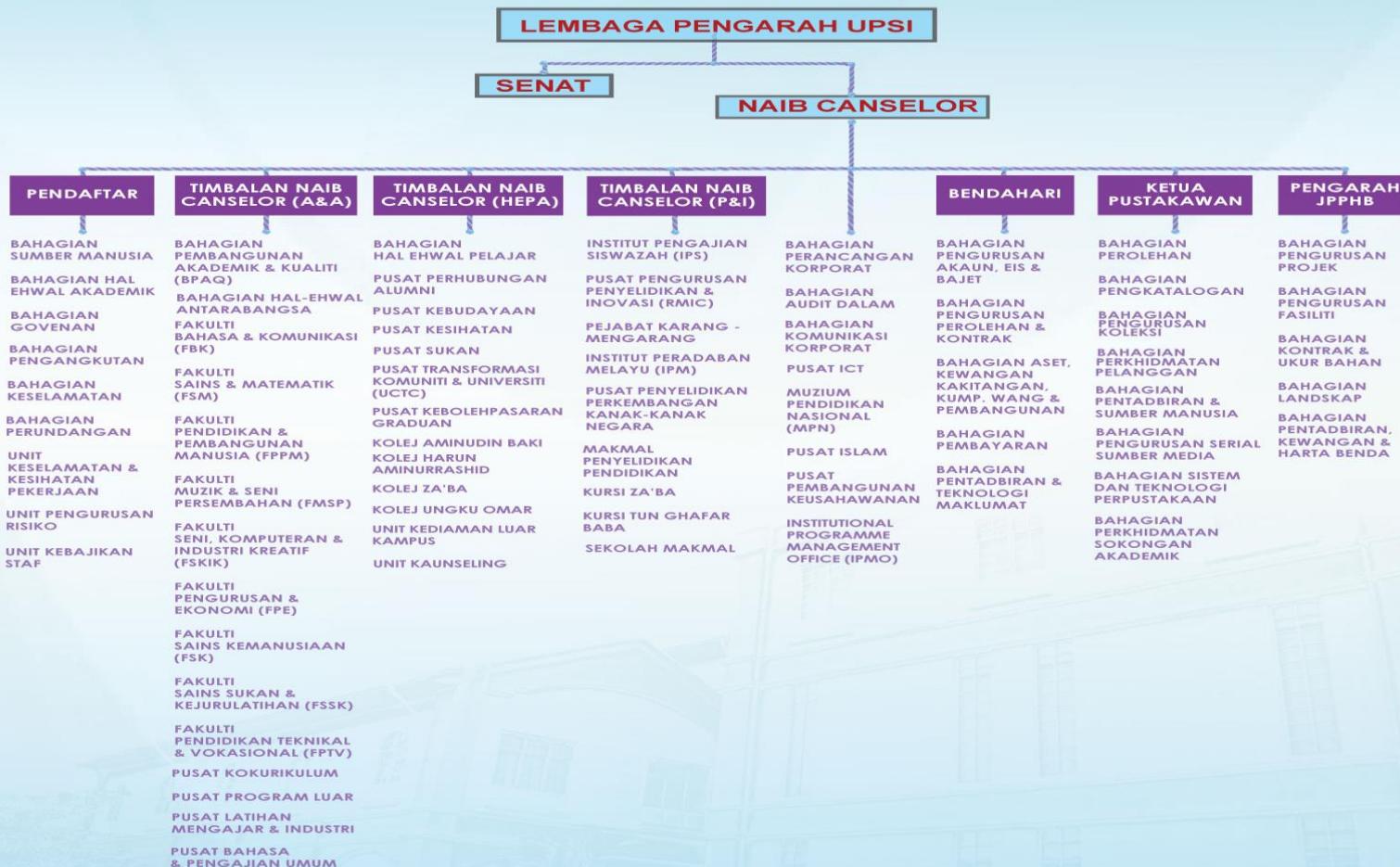
## **MATLAMAT UPSI**

Untuk mencapai misi di atas, Universiti berazam dan beritlizam :

- Mengutamakan keikhlasan intelek dan kejujuran sikap dalam aktiviti meneroka sambil menyoal kembali kebenaran yang telah diterima selama ini bagi menjana, mengembang dan memperdalam ilmu;
- Mewujudkan kesinambungan sumbangan yang berterusan bagi membangun dan memperkaya ilmu terutamanya menerusi bahasa Melayu dalam pelbagai bidang;
- Menatar dan berkongsi ilmu melalui aktiviti-aktiviti kesarjanaan, termasuk perangkaian maklumat, pendidikan, penerbitan dan perundingan dalam dan luar negara;
- Membina potensi individu bagi menjadikannya berilmu, berketerampilan, bernakat tinggi, berakhhlak mulia dan bersemangat patriotis;
- Menggerakkan komunitinya supaya lebih prihatin betapa perlunya mereka menyumbang khidmat kepada masyarakat dan negara, terutama ke arah pemupukan semangat patriotis dan nasionalistik untuk membina sebuah bangsa Malaysia dan menyumbang kepada kesejahteraan sejagat.



# CARTA ORGANISASI



PENGURUSAN TERTINGGI UNIVERSITI



**Naib Canselor**  
**Yg. Bhg. Profesor Dato' Dr. Mohammad Shatar bin Sabran**  
☎ +605-4506777  
✉ ncupsi@upsi.edu.my



**Timbalan Naib Canselor (Akademik & Antarabangsa)**  
**Profesor Dr. Mohd Sahandri Gani bin Hamzah**  
☎ 05-4506555  
✉ tncaa@upsi.edu.my



**Timbalan Naib Canselor (Penyelidikan dan Inovasi)**  
**Yg. Bhg. Profesor Dato' Dr. Noraini binti Idris**  
☎ +605-4506666  
✉ tncpi@upsi.edu.my



**Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)**  
**Yg. Bhg. Prof. Madya Dr. Md. Amin bin Md Taff**  
☎ +605-450 6165  
✉ tnchep@upsi.edu.my



**Pendaftar**  
**En. Mohd Faizi bin Othman**  
☎ +605-4506444  
✉ faizi@upsi.edu.my



**Bendahari**  
**Pn. Khadijah binti Hamdan**  
☎ +605-4506359  
✉ khadijah@upsi.edu.my



**Pustakawan**  
**Pn. Rusliza binti Yaacob**  
☎ +605-4506799/05-4581211  
✉ rusliza@upsi.edu.my



**Pengarah Jabatan Pengurusan Pembangunan dan Harta Benda**  
**En. Ajhar bin Eini**  
☎ 01548117222  
✉ ajhar@jpphb.upsi.edu.my

Mesyuarat Senat Kali Ke-72 Bil.5/2009 pada 15 September 2009 meluluskan cadangan penstrukturkan semula fakulti di UPSI yang antara tujuannya adalah untuk menyesuaikan fakulti dengan program/bidang pengajian yang ditawarkan, dan menggabungkan fakulti/jabatan kepada satu fakulti baharu selaras dengan perkembangan terkini dan keperluan negara. Fakulti dan jabatan yang digabungkan adalah Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Jabatan Seni daripada Fakulti Seni dan Muzik menjadi Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif.

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif ditubuhkan pada 1 Jun 2010. Fakulti ini mempunyai 3 jabatan iaitu Jabatan Seni dan Reka Bentuk, Jabatan Multimedia Kreatif dan Jabatan Komputeran.

#### **VISI FAKULTI**

Manifesting Collaborative Creativity

#### **OBJEKTIF PENUBUHAN FAKULTI**

- Memberi penekanan dalam mereka bentuk, membangun, melaksana serta mempromosi output daripada kreativiti seni dan reka bentuk hingga kepada program komputer.
- Meningkatkan dan memudahkan perkongsian kepakaran dalam pengendalian program akademik, pengajaran dan pembelajaran, penyelidikan serta penerbitan.
- Mewujudkan program pengajian baharu yang sesuai dengan perkembangan masa kini dan akan datang terutamanya dalam seni kreatif dan teknologi digital.

#### **PENGURUSAN DAN PENTADBIRAN FAKULTI**

DEKAN



Dekan

Prof. Madya Dr. -Ing. Maizatul Hayati binti  
Mohamad Yatim  
[maizatul@fskik.ups.edu.my](mailto:maizatul@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505882

TIMBALAN – TIMBALAN DEKAN



Timbalan Dekan  
(Akademik dan Antarabangsa)  
Prof. Madya Dr. Ramlah binti Mailok  
[mramlah@fskik.ups.edu.my](mailto:mramlah@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505963



Timbalan Dekan  
(Penyelidikan dan Inovasi)  
Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli  
[harozila@fskik.ups.edu.my](mailto:harozila@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505836



Timbalan Dekan  
(Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)  
Dr. Azniah binti Ismail  
[azniah@fskik.ups.edu.my](mailto:azniah@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505898

KETUA – KETUA JABATAN



Ketua Jabatan  
Seni dan Reka Bentuk  
Dr. Ridzuan bin Hussin  
[ridzuan@fskik.ups.edu.my](mailto:ridzuan@fskik.ups.edu.my)  
+605-4506696



Ketua Jabatan Komputeran  
Prof. Madya Dr. Muhammad Modi  
bin Lakulu  
[modi@fskik.ups.edu.my](mailto:modi@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505094



Ketua Jabatan  
Multimedia Kreatif  
Dr. Ahmad Nizam bin Othman  
[ahmad.nizam@fskik.ups.edu.my](mailto:ahmad.nizam@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505190

PENTADBIRAN

 <p><b>Penolong Pendaftar Kanan</b>          Pn. Nurul Ashikin binti Ahmad  <a href="mailto:nurulashikin@upsi.edu.my">nurulashikin@upsi.edu.my</a>          +605-4505841</p>	 <p><b>Penolong Pendaftar</b>          Pn. Amirah binti Aziz  <a href="mailto:amirah.aziz@upsi.edu.my">amirah.aziz@upsi.edu.my</a>          +605-4505885</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**PENYELARAS**

 <p><b>Penyelaras (AT20)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian</b>          Dr. Ummu Husna binti Azizan  <a href="mailto:ummuhusna@fskik.upsi.edu.my">ummuhusna@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505412</p>	 <p><b>Penyelaras (AT46)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian</b>          Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim  <a href="mailto:laili@fskik.upsi.edu.my">laili@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505164</p>
 <p><b>Penyelaras (AT47)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer Dengan Kepujian</b>          En. Mohd. Fadhil Harfiez bin AbdulMuttalib  <a href="mailto:fadhil@fskik.upsi.edu.my">fadhil@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4506017</p>	 <p><b>Penyelaras (AC10)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian</b>          En Ahmad Nurzid bin Rosli  <a href="mailto:nurzid@fskik.upsi.edu.my">nurzid@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505054</p>
 <p><b>Penyelaras (AT23)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian</b>          En. Abu Bakar bin Sabran  <a href="mailto:abu.bakar@fskik.upsi.edu.my">abu.bakar@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505377</p>	 <p><b>Penyelaras (AH16)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian</b>          Dr. Nur Safinas Binti Albakry  <a href="mailto:nursafinas@fskik.upsi.edu.my">nursafinas@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505416</p>
 <p><b>Penyelaras (AH17)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian</b>          En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim  <a href="mailto:ekram@fskik.upsi.edu.my">ekram@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4506000</p>	 <p><b>Penyelaras (AC33)</b>  <b>Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian</b>          Pn. Erni Marlina binti Saari  <a href="mailto:marlina@fskik.upsi.edu.my">marlina@fskik.upsi.edu.my</a>          +605-4505025</p>

**KAKITANGAN SOKONGAN**

Bil	Nama	No. Telefon / E-mel
1	<b>Penolong Pegawai Tadbir</b> Pn. Ruzaimah bt. Rahaman	<a href="mailto:ruzaimah@upsi.edu.my">ruzaimah@upsi.edu.my</a> +605-4505970
2	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> Pn. Maryati bt. Md. Saad	<a href="mailto:maryati@upsi.edu.my">maryati@upsi.edu.my</a> +605-4506205
3	<b>Setiausaha Pejabat</b> Pn. Siti Fazilaton Akmar bt. Syed Omar	<a href="mailto:akmar_sfaso@upsi.edu.my">akmar_sfaso@upsi.edu.my</a> +605-4505882
4	<b>Penolong Akauntan</b> Pn. Normazni bt. Baharum	<a href="mailto:normazni@upsi.edu.my">normazni@upsi.edu.my</a> +605-4505896
5	<b>Ketua Pereka Seni</b> En. Azhar bin Ahmad	<a href="mailto:azharmad@upsi.edu.my">azharmad@upsi.edu.my</a> +605-4505309
6	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> Pn. Nurul Amalni bt. Abdul Wahab	<a href="mailto:amalni@upsi.edu.my">amalni@upsi.edu.my</a> +605-4506205
7	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> En. Norajaziri bin Mohd. Nor	<a href="mailto:norajaziri@ict.upsi.edu.my">norajaziri@ict.upsi.edu.my</a> +605-4506206
8	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> Pn. Nor Amalia Aini bt. Mohd. Sapawi	<a href="mailto:nor_amalia@ict.edu.my">nor_amalia@ict.edu.my</a> +605-4506205
9	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> En. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	<a href="mailto:hafirdause@upsi.edu.my">hafirdause@upsi.edu.my</a> +605-4506205
10	<b>Penolong Pegawai Teknologi Maklumat</b> Pn. Zaihasra bt. Che Ros	<a href="mailto:zaihasra@upsi.edu.my">zaihasra@upsi.edu.my</a> +605-4506205
11	<b>Pembantu Tadbir Kanan</b> En. Shahril Redha bin Zabri	<a href="mailto:shahrilrz@upsi.edu.my">shahrilrz@upsi.edu.my</a> +605-4505849
12	<b>Pereka Seni Kanan</b> En. Azman bin Abdul Majid	<a href="mailto:azman_majid@upsi.edu.my">azman_majid@upsi.edu.my</a> +605-4506515
13	<b>Penolong Jurutera (Mekanikal)</b> En. Mohd Shaharuddin bin Ahmad	<a href="mailto:shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my">shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my</a> +605-4506523
14	<b>Penolong Jurutera (Mekanikal)</b> En. Amirul Asraf bin Ismail	<a href="mailto:amirulasraf@upsi.edu.my">amirulasraf@upsi.edu.my</a> +605-4506523
15	<b>Penolong Juruteknik Elektronik</b> En. Mazlan bin Ismail	<a href="mailto:mazlan@upsi.edu.my">mazlan@upsi.edu.my</a> +605-4506687
16	<b>Juruteknik Elektronik Kanan</b> En. Ismail bin Md. Isa	<a href="mailto:ismailza@upsi.edu.my">ismailza@upsi.edu.my</a> +605-4506206
17	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Rosnah bt. Mhd Sapiee	<a href="mailto:rosnah@upsi.edu.my">rosnah@upsi.edu.my</a> +605-4505921
18	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Nur Ashikin bt. Mohd Sis	<a href="mailto:ashikinsis@upsi.edu.my">ashikinsis@upsi.edu.my</a> +605-4505923
19	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Norazwani Nordin	<a href="mailto:norazwani@upsi.edu.my">norazwani@upsi.edu.my</a> +605-4505923
20	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Nurul Akmar binti Abdul Razak	<a href="mailto:nurulakmar@upsi.edu.my">nurulakmar@upsi.edu.my</a> +605-4505970
21	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Rasidah bt. Yazid	<a href="mailto:rasidah@upsi.edu.my">rasidah@upsi.edu.my</a> +605-4505921
22	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Mawar bt. Abu Hassan	<a href="mailto:mawar@upsi.edu.my">mawar@upsi.edu.my</a> +605-4505921

<b>KAKITANGAN SOKONGAN</b>		
<b>Bil</b>	<b>Nama</b>	<b>No. Telefon / E-mel</b>
23	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Pn. Nur Shahidah binti Abdullah	<a href="mailto:nurshahidah@upsi.edu.my">nurshahidah@upsi.edu.my</a> +605-4505921
24	<b>Pembantu Tadbir (P/O)</b> Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim	<a href="mailto:najihah@upsi.edu.my">najihah@upsi.edu.my</a> +605-4505921
25	<b>Juruteknik Komputer</b> En. Rahaizal bin Hassan	<a href="mailto:rahaizal@upsi.edu.my">rahaizal@upsi.edu.my</a> +605-4506854
26	<b>Juruteknik Komputer</b> En. Mohd. Shukri bin Mohd Shafie	<a href="mailto:shukri@upsi.edu.my">shukri@upsi.edu.my</a> +605-4506855
27	<b>Juruteknik Komputer</b> Pn. Dalilah bt Mohd. Hassan	<a href="mailto:dalilah@upsi.edu.my">dalilah@upsi.edu.my</a> +605-4506939
28	<b>Juruteknik Komputer</b> En. Fahemi bin Ahmad Nordin	<a href="mailto:fahemi@upsi.edu.my">fahemi@upsi.edu.my</a> +605-4506849
29	<b>Juruteknik Komputer</b> Pn. Siti Nooraishah bt. Mansor	<a href="mailto:nooraishah@ict.upsi.edu.my">nooraishah@ict.upsi.edu.my</a> +605-4506000
30	<b>Pereka Seni</b> En. Hasrizal bin Haron	<a href="mailto:hasrizal@upsi.edu.my">hasrizal@upsi.edu.my</a> +605-4506511
31	<b>Pereka Seni</b> En. Mohamed Khalied bin Abd Wahab	<a href="mailto:khalied@upsi.edu.my">khalied@upsi.edu.my</a> +605-4506511
32	<b>Pereka Seni</b> Cik Siti Normawati bt. Idris	<a href="mailto:sitinormawati@upsi.edu.my">sitinormawati@upsi.edu.my</a> +605-4506511
33	<b>Pereka Seni</b> Pn. Habibah bt. Elias	<a href="mailto:habibah.elias@upsi.edu.my">habibah.elias@upsi.edu.my</a> +605-4506511
34	<b>Pereka Seni</b> Pn. Nor Adilah bt. Ghazali	<a href="mailto:adilah@upsi.edu.my">adilah@upsi.edu.my</a> +605-4506510
35	<b>Pereka Seni</b> Pn. Rosyada bt. Elias	<a href="mailto:rosyada@upsi.edu.my">rosyada@upsi.edu.my</a> +605-4506510
36	<b>Pembantu Am Pejabat</b> En. Shaiful Azeli bin Wi	<a href="mailto:azeli@upsi.edu.my">azeli@upsi.edu.my</a> +605-4505923

**PROGRAM PENGAJIAN YANG DITAWARKAN**

**Jabatan Komputeran**

- Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian
- Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian
- Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian
- Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian

**Jabatan Multimedia Kreatif**

- Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian
- Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian
- Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian

**Jabatan Seni dan Reka Bentuk**

- Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian

**TAKWIM AKADEMIK SESI 2017/2018****Semester 1 Sesi 2017/2018**

<b>Semester 1</b>		
<b>Aktiviti</b>	<b>Tempoh</b>	<b>Tarikh</b>
Pendaftaran Pelajar Baru/Suaikenal	1 Minggu	04.09.2017 – 10.09.2017
Kuliah	5 Minggu	11.09.2017 – 15.10.2017
Cuti Pertengahan Semester	1 Minggu	16.10.2017 – 22.10.2017
Kuliah	9 Minggu	23.10.2017 – 24.12.2017
Cuti Ulang Kaji / Cuti Khas	1 Minggu	25.12.2017 – 31.12.2017
Peperiksaan	3 Minggu	02.01.2018 – 21.01.2018
Cuti Semester	4 Minggu	22.01.2018 – 18.02.2018

**Semester 2 Sesi 2017/2018**

<b>Semester 2</b>		
<b>Aktiviti</b>	<b>Tempoh</b>	<b>Tarikh</b>
Pendaftaran Pelajar Baru/Suaikenal	1 Minggu	11.02.2018 – 18.02.2018
Kuliah	7 Minggu	19.02.2018 – 08.04.2018
Cuti Pertengahan Semester	1 Minggu	09.04.2018 – 15.04.2018
Kuliah	7 Minggu	16.04.2018 – 03.06.2018
Peperiksaan	4 Minggu	04.06.2018 – 01.07.2018
Cuti Semester	10 Minggu	02.07.2018 – 09.09.2018

**Semester 3 Sesi 2017/2018**

<b>Semester 3</b>		
<b>Aktiviti</b>	<b>Tempoh</b>	<b>Tarikh</b>
Kuliah	7 Minggu	02.07.2018 – 19.08.2018
Peperiksaan	1 Minggu	20.08.2018 – 26.08.2018
Cuti Semester	2 Minggu	27.08.2018 – 09.09.2018

<b>PENGKODAN</b>			
------------------	--	--	--

Bidang	:	S	- Seni
		M	- Multimedia
		R	- Reka Bentuk
		I	- Pengiklanan
		T	- Teknologi Maklumat
		C	- Reka Bentuk Berkomputer
		E	- Kejuruteraan Perisian
Sub Bidang	:	C	- Reka Bentuk Berkomputer
		G	- Grafik
		K	- Matematik
		N	- Rangkaian
		D	- Pangkalan Data
		P	- Pendidikan
		R	- Penyelidikan
		U	- Automasi
		S	- Perisian
		A	- Animasi
		V	- Audio dan Video
		B	- Perniagaan
		H	- Penerbitan
		I	- Pengiklanan
		L	- Interaktif
		M	- Permainan Interaktif

Contoh : **Program Pendidikan Seni**  
MSP3013- Pengajaran Kraf

M - Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
 S - Seni  
 P - Pendidikan  
 3 - Sarjana Muda  
 01 - Bilangan Siri  
 3 - Jam Kredit

Contoh : **Program Pendidikan Multimedia**  
MMG3013 -Ilustrasi Digital

M - Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
 M - Multimedia  
 G - Grafik  
 3 - Sarjana Muda  
 01 - Bilangan Siri  
 3 - Jam Kredit

- Contoh: **Program Reka Bentuk (Animasi)**  
MMA3032 - Teknik Animasi Tradisional  
M      -      Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
M      -      Multimedia  
A      -      Animasi  
3      -      Sarjana Muda  
03     -      Bilangan Siri  
2      -      Jam Kredit
- Contoh: **Program Reka Bentuk (Pengiklanan)**  
MRG3013 - Tipografi Kreatif  
M      -      Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
R      -      Rekabentuk  
G      -      Grafik  
3      -      Sarjana Muda  
02     -      Bilangan Siri  
6      -      Jam Kredit
- Contoh : **Program Pendidikan Teknologi Maklumat**  
MTK3013 - Struktur Diskrit  
M      -      Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
T      -      Teknologi Maklumat  
K      -      Matematik  
3      -      Sarjana Muda  
01     -      Bilangan Siri  
3      -      Jam Kredit
- Contoh : **Program Pendidikan Teknologi Reka Bentuk Berkomputer**  
MCU3023 - Teknologi Automasi  
M      -      Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
C      -      Reka Bentuk Berkomputer  
U      -      Automasi  
3      -      Sarjana Muda  
02     -      Bilangan Siri  
3      -      Jam Kredit
- Contoh: **Program Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)**  
MES3013 Prinsip Kejuruteraan Perisian  
M      -      Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
E      -      Kejuruteraan Perisian  
S      -      Perisian  
3      -      Sarjana Muda  
01     -      Bilangan Siri  
3      -      Jam Kredit

**PENGGUNAAN KEPUTUSAN ‘MUET’ UNTUK TAHAP KURSUS BAHASA INGGERIS  
BAGI PELAJAR PROGRAM IJAZAH SARJANA MUDA**

**PELAKSANAAN**

Keputusan ujian ‘Malaysian University English Test (MUET)’ akan digunakan untuk menentukan tahap pertama kursus Bahasa Inggeris yang perlu diambil pelajar seperti yang dinyatakan dalam jadual berikut:

**Keputusan ‘MUET’**

Keputusan	Tahap
BAND 1 & BAND 2	BIU2012 – Kemahiran Bahasa Inggeris 1
BAND 3	BIU2022 – Kemahiran Bahasa Inggeris 2
BAND 4	BIU2032 – Kemahiran Bahasa Inggeris 3
BAND 5 & BAND 6  ( Pelajar yang mendapat Band 5 dan Band 6 dikecualikan dari mengambil kursus BIU2032 – Bahasa Inggeris 3)	BIU2042 – Kemahiran Bahasa Inggeris 4
<i># Pelajar perlu lulus semua kursus di atas dengan mendapat sekurang-kurangnya Gred ‘C’.</i>	

**SYARAT BERGRADUAT**

Pelajar yang mendapat MUET **BAND 1 dan BAND 2** perlu juga mengambil kursus BIU2053 – General English dengan mendapat **sekurang-kurangnya gred “C”**.

## SYARAT KEMASUKAN

BIL	i) PROGRAM PENGAJIAN ii) KOD	KELAYAKAN MINIMUM STPM	KELAYAKAN MINIMUM MATRIKULASI/ASASI	KELAYAKAN MINIMUM LEPASAN STAM	KELAYAKAN LEPASAN DIPLOMA/SETARAF	
		<b>SYARAT AM UNIVERSITI</b>				
		<p>Lulus Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Setaraf) dengan mendapat sekurang-kurangnya 6C/Gred C dalam mata pelajaran Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia atau 6C/Gred C Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia Kertas Julai;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00 dan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gred C (NGMP 2.00) dalam mata pelajaran Pengajian Am; dan</li> <li>• Gred C (NGMP 2.00) dalam dua (2) mata pelajaran lain;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p> <p>Lulus Matrikulasi/Asasi dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00;</p> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p> <p>Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) dengan mendapat sekurang-kurangnya pangkat Jayyid;</p> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p> <p>Memiliki Diploma dalam bidang pengkhususan yang relevan dengan program yang dipohon dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Memiliki Sijil Malaysian University English Test (MUET) dengan mendapat sekurang-kurangnya Tahap Satu (1)/Band Satu (1).</p> <p><b>Maklumat Tambahan bagi Program Pendidikan</b></p> <p>Calon yang memohon hendaklah sihat tubuh badan, tidak menghidap apa-apa penyakit mental atau fizikal dan berupaya mengikuti program-program yang dirangka untuk program pengajian ini.</p>				
1.	IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN AT20	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p>	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p>		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sains Komputer</li> <li>• Teknologi Maklumat</li> <li>• Kejuruteraan Elektrik/Elektronik</li> <li>• mana-mana program Diploma yang setara</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan           <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics               <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p> </p></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan           <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics               <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p> </p></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p> <p>Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan           <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics               <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);                   <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p> </p></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.	<p><b>IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN AT46</b></p> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Melepas tahn minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);</p>	<p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Melepas tahn minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);</p>		<p><b>DAN</b></p> <p>Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sains Komputer</li> <li>• Teknologi Maklumat</li> <li>• Produksi Multimedia</li> <li>• Animasi/Grafik/Produksi Video</li> <li>• Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan</li> <li>• mana-mana program Diploma yang setara</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan</li> </ul> <p><b>DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p>
----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p><b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</p>	<p><b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris <b>DAN</b> Melepas tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); <b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</li> </ul> </li> </ul>
3.	<b>IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN AT47</b>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya</li> </ul>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> <li>• Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya</li> </ul>		<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sains Komputer</li> <li>• Teknologi Maklumat</li> <li>• Kejuruteraan Elektrik/Elektronik <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM:</li> <li>• Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; <b>ATAU</b></li> </ul>

		<p>kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris <b>DAN</b> Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); <b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</li> </ul>	<p>kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris <b>DAN</b> Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); <b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</li> </ul>		<p>Salah satu (1) subjek kejuruteraan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengajian Kejuruteraan Mekanikal</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Awam</li> <li>• Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik</li> <li>• Teknologi Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggeris <b>DAN</b> Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); <b>DAN</b> Lulus temu duga yang ditetapkan.</li> </ul>
4.	<b>IJAZAH SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN AC10</b>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas</li> </ul>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas</li> </ul>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas</li> </ul>	<p>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI <b>DAN</b> Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.70 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat</li> </ul>

		<p><b>Julai</b></p> <p><b>DAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi /Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<p><b>Julai</b></p> <p><b>DAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi /Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<p><b>Julai</b></p> <p><b>DAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi /Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sains Komputer</li> <li>• Atau Diploma yang setara <b>DAN</b></li> <li>• Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas Julai <b>DAN</b></li> <li>• Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi/Pri nsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan <b>DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:</li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul> </li> </ul>
5.	<b>IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN AH16</b>	<p><b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<p><b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<p><b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<p><b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b></p> <p>Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul> <p><b>ATAU</b></p> <p>Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya <b>PNGK 2.75</b> dalam <b>mana-mana satu (1)</b> bidang berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seni Lukis</li> <li>• Seni Halus</li> <li>• Seni Reka</li> <li>• Seni Reka Tekstil</li> <li>• Grafik</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Fotografi</li> </ul>
6.	<b>IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN</b>  <b>AH17</b>	<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b>  Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b>  Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b>  Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>	<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b>  Mendapat sekurang-kurangnya <b>Kepujian 6C/Gred C</b> pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lukisan</li> <li>• Pendidikan Seni</li> <li>• Lukisan Kejuruteraan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi Visual</li> </ul> <p><b>ATAU</b></p> <p>Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya <b>PNGK 2.75</b> dalam <b>mana-mana satu (1)</b> bidang berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seni Reka Grafik</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Teknologi Maklumat</li> <li>• ICT</li> <li>• Animasi</li> </ul>
7.	<b>IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN</b>  <b>AT23</b>	Program ini terbuka kepada calon yang mengikuti aliran Sains dan Sastera pada peringkat STPM, Matrikulasi/Asasi dan Diploma/Setaraf.			
		<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat STPM dalam matapelajaran Seni	<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat STPM dalam matapelajaran Seni		<b>MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN</b> Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat STPM dalam matapelajaran Seni

	<p>Visual;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus Ujian Khas yang ditetapkan;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepas tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p>	<p>Visual;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus Ujian Khas yang ditetapkan;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepas tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p>		<p>Visual;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus Ujian Khas yang ditetapkan;</p> <p style="text-align: center;"><b>ATAU</b></p> <p>Memiliki Diploma dalam bidang Seni atau bidang pengkhususan yang relevan dengan program yang dipohon dari institusi pendidikan yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50;</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Melepas tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);</p> <p style="text-align: center;"><b>DAN</b></p> <p>Lulus temu duga yang ditetapkan.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

JABATAN  
KOMPUTERAN  
*COMPUTING  
DEPARTMENT*

- i. Menghasilkan guna tenaga negara yang cemerlang dan berkualiti tinggi;
- ii. Membangun sahsiah pelajar yang menyeluruh dan seimbang;
- iii. Menjadi pusat kesarjanaan ICT;
- iv. Meningkatkan aktiviti khidmat masyarakat untuk penambahbaikan pendidikan dan kesejahteraan insan;
- v. Membina kecemerlangan dalam bidang penyelidikan, perundingan dan penerbitan terutamanya dalam bidang pendidikan;
- vi. Menawarkan program pengajian berkualiti.

KAKITANGAN AKADEMIK



**Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu**  
**Ketua Jabatan**  
[modi@fskik.upsi.edu.my](mailto:modi@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505094



**Profesor Dr. Mohammad bin Ibrahim, AMZ**  
[mohamad@fskik.upsi.edu.my](mailto:mohamad@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505812



**Prof. Madya Dr. Nor Hasbiah bt. Ubaidullah**  
[hasbiah@fskik.upsi.edu.my](mailto:hasbiah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506496



**Prof. Madya Dr. Ramlah bt. Mailok**  
[mramlah@fskik.upsi.edu.my](mailto:mramlah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505074



**Prof. Madya Dr. Bahbibи bt. Rahmatullah**  
[bahbibи@fskik.upsi.edu.my](mailto:bahbibи@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505527



**Prof. Madya Dr. Amri bin Yusoff**  
[amri@fskik.upsi.edu.my](mailto:amri@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505072

	<p><b>Prof. Madya Dr.- Ing. Maizatul Hayati bt. Mohamad Yatim</b> <a href="mailto:maizatul@fskik.upsi.edu.my">maizatul@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505882</p>		<p><b>Prof. Madya Dr. Che Zalina bt Zulkifli</b> <a href="mailto:chezalina@fskik.upsi.edu.my">chezalina@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505520</p>
	<p><b>Dr. Che Soh bin Said</b> <a href="mailto:chesoh@fskik.upsi.edu.my">chesoh@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505010</p>		<p><b>Dr. Sulaiman bin Sarkawi</b> <a href="mailto:sulaiman@fskik.upsi.edu.my">sulaiman@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505242</p>
	<p><b>Dr. Aslina bt. Saad</b> <a href="mailto:aslina@fskik.upsi.edu.my">aslina@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505030</p>		<p><b>Dr. Azniah binti Ismail</b> <a href="mailto:azniah@fskik.upsi.edu.my">azniah@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505898</p>
	<p><b>Dr. Ashardi bin Abas</b> <a href="mailto:ashardi@fskik.upsi.edu.my">ashardi@fskik.upsi.edu.my</a> 015-48797218</p>		<p><b>Dr. Norhisham bin Mohamad Nordin</b> <a href="mailto:norhisham@fskik.upsi.edu.my">norhisham@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505963</p>
	<p><b>Dr. Suzani binti Mohd. Samuri</b> <a href="mailto:suzani@fskik.upsi.edu.my">suzani@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505025</p>		<p><b>Dr. Mashitoh bt. Hashim</b> <a href="mailto:mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my">mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505084</p>

	<p><b>Dr. Suliana bt. Sulaiman</b> <a href="mailto:suliana@fskik.upsi.edu.my">suliana@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505055</p>		<p><b>Dr. Wang Shir Li</b> <a href="mailto:shirli@fskik.upsi.edu.my">shirli@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505185</p>
	<p><b>Dr. Aos A. Z. Ansaef Al-Juboori</b> <a href="mailto:aws.alaa@fskik.upsi.edu.my">aws.alaa@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505052</p>		<p><b>Dr. Shamsul Arrieya bin Ariffin</b> <a href="mailto:shamsul@fskik.upsi.edu.my">shamsul@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505535</p>
	<p><b>Dr. Abu Bakar bin Ibrahim</b> <a href="mailto:bakar@fskik.upsi.edu.my">bakar@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506000</p>		<p><b>Dr. Tan Kian Lam</b> <a href="mailto:KianLam@fskik.upsi.edu.my">KianLam@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505029</p>
	<p><b>Dr. Lim Chen Kim</b> <a href="mailto:kim@fskik.upsi.edu.my">kim@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505035</p>		<p><b>Dr. Siti Aisyah bt. Salim</b> <a href="mailto:aisyah@fskik.upsi.edu.my">aisyah@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506000</p>
	<p><b>Dr. Ummu Husna Bt. Azizan</b> <a href="mailto:ummuhusna@fskik.upsi.edu.my">ummuhusna@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505412</p>		<p><b>Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim</b> <a href="mailto:laili@fskik.upsi.edu.my">laili@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505164</p>

	<b>Dr. Hjh. Jamilah binti Hamid</b> <u><a href="mailto:hjamilah@fskik.upsi.edu.my">hjamilah@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505028		<b>Dr. Nor Shahida bt. Mohd Jamail</b> <u><a href="mailto:shahida@fskik.upsi.edu.my">shahida@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4506000
	<b>Dr. Bilal Bahaa Zaidan</b> <u><a href="mailto:bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my">bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505184		<b>Dr. Ismail @ Ismail Yusuf Panessai</b> <u><a href="mailto:ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my">ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505026
	<b>Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman</b> <u><a href="mailto:mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my">mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505094		<b>Dr. Noor Anida Zaria binti Mohd Noor</b> <u><a href="mailto:anidazaria@fskik.upsi.edu.my">anidazaria@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505149
	<b>Dr. Muhammad Fadhil Wong bin Abdullah</b> <u><a href="mailto:fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my">fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4505174		<b>Dr. Hafizul Fahri bin Hanafi</b> <u><a href="mailto:hafizul@fskik.upsi.edu.my">hafizul@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505065
	<b>Tn. Hj. Md. Zahar bin Othman</b> <u><a href="mailto:zahar@fskik.upsi.edu.my">zahar@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505006		<b>Pn. Noriza bt. Nayan</b> <u><a href="mailto:noriza@fskik.upsi.edu.my">noriza@fskik.upsi.edu.my</a></u> 05-4505023

 <p><b>En. Mohamad bin Hassan</b>  <u><a href="mailto:mohas@fskik.upsi.edu.my">mohas@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505012</p>	 <p><b>En. Rasyidi bin Johan</b>  <u><a href="mailto:rasyidi@fskik.upsi.edu.my">rasyidi@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505052</p>
 <p><b>En. Nazre bin Abdul Rashid</b>  <u><a href="mailto:nazre@fskik.upsi.edu.my">nazre@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505067</p>	 <p><b>Pn. Nur Saadah binti Fathil*</b>  <u><a href="mailto:nursaadah@fskik.upsi.edu.my">nursaadah@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505164</p>
 <p><b>Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid</b>  <u><a href="mailto:rohaizah@fskik.upsi.edu.my">rohaizah@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505032</p>	 <p><b>Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan</b>  <u><a href="mailto:nazuha@fskik.upsi.edu.my">nazuha@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505414</p>
 <p><b>Pn. Asma Hanee bt. Ariffin</b>  <u><a href="mailto:asma@fskik.upsi.edu.my">asma@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505418</p>	 <p><b>Pn. Hjh. Marzita binti Mansor</b>  <u><a href="mailto:marzita@fskik.upsi.edu.my">marzita@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4506000</p>
 <p><b>En. Salman Firdaus bin Sidek</b>  <u><a href="mailto:salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my">salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505068</p>	 <p><b>Cik Amily Shafila binti Shariff</b>  <u><a href="mailto:amily@fskik.upsi.edu.my">amily@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505011</p>
 <p><b>Pn. Asmara bt. Alias</b>  <u><a href="mailto:asmara@fskik.upsi.edu.my">asmara@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4506000</p>	 <p><b>Pn. Saira Banu binti Omar Khan*</b>  <u><a href="mailto:sairabunu@fskik.upsi.edu.my">sairabunu@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505024</p>

	<p><b>Pn. Roznim bt. Mohamad Rasli</b> <a href="mailto:roznim@fskik.upsi.edu.my">roznim@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505066</p>		<p><b>Pn. Nadia Akma binti Ahmad Zaki</b> <a href="mailto:nadiaakma@fskik.upsi.edu.my">nadiaakma@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506912</p>
	<p><b>Pn. Nor Zuhaidah Binti Mohamed Zain</b> <a href="mailto:norzu@fskik.upsi.edu.my">norzu@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505073</p>		<p><b>Pn. Harnani bt. Mat Zin</b> <a href="mailto:harnani@fskik.upsi.edu.my">harnani@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505081</p>
	<p><b>En. Ahmad Nurzid bin Rosli</b> <a href="mailto:nurzid@fskik.upsi.edu.my">nurzid@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505054</p>		<p><b>En. Suhazlan bin Suhaimi</b> <a href="mailto:suhazlan@fskik.upsi.edu.my">suhazlan@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4505422</p>
	<p><b>Pn. Nurul Akhmal bt. Mohd Zulkefli</b> <a href="mailto:nurul@fskik.upsi.edu.my">nurul@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506000</p>		<p><b>Pn. Juwita bt Mad Juhani</b> <a href="mailto:juwita@fskik.upsi.edu.my">juwita@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506000</p>
	<p><b>Cik Haslinda bt. Hashim</b> <a href="mailto:haslinda@fskik.upsi.edu.my">haslinda@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506000</p>		

**TUTOR**



**En. Mohd. Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib**

[fadhil@fskik.upsi.edu.my](mailto:fadhil@fskik.upsi.edu.my)

05-4506017

\* Cuti Belajar

\*\* Cuti Sabatikal / Post Doctoral

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN (AT20)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	52
KURSUS MINOR	24
LATIHAN MENGAJAR	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>139</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>21</b>

**\* KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
*MTS3023	STRUKTUR DATA	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAH OBJEK	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
*MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER	3
MTN3033	PENTADBIRAN SISTEM	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER	3
MMP3013	MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN	3
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPADU	2
MCU3033	TEKNOLOGI ROBOTIK	3
MCC3073	REKA BENTUK BERKOMPUTER	3
MTS3072	PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH	2
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>52</b>

\* Kursus Teras Major. Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MINOR**

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Maklumat)

NO.	BIDANG
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	SAINS
4	EKONOMI
5	PERAKAUNAN
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
8	PENDIDIKAN MUZIK
9	TEATER
10	SENI TARI
11	SENI
12	SAINS SUKAN
13	BAHASA ARAB
14	BAHASA CINA
15	SEJARAH
16	ELEKTRONIK
17	MULTIMEDIA

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>

**WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar	2
HNS2012	Hubungan Etnik	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MMP3013	Multimedia Dalam Pendidikan	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>19</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
HNH2012	TITAS	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTS3023	Struktur Data	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>21</b>

<b>*PPG 1 (2 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency3	2
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	3
*****	Minor 1	3
*****	Minor 2	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>20</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem	3
MTN3023	Rangkaian Komputer	3
*****	Minor 3	3
*****	Minor 4	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>
	<b>*PPG 2 (4 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpandukan Pangkalan Data	3
MCU3033	Teknologi Robotik	3
MCC3073	Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Minor 5	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih	2
MTR3996	Projek Tahun Akhir	6
*****	Minor 6	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>
	<b>**LM 1 (8 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MTN3033	Pentadbiran Sistem	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
MLI3014	Latihan Industri	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 139</b>		

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN (AT20)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	22
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	52
KURSUS MINOR	24
LATIHAN MENGAJAR	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>140</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
AMC3012	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>22</b>

**\* KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
*MTS3023	STRUKTUR DATA	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAH OBJEK	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
*MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER	3
MTN3033	PENTADBIRAN SISTEM	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER	3
MMP3013	MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN	3
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPADU	2
MCU3033	TEKNOLOGI ROBOTIK	3
MCC3073	REKA BENTUK BERKOMPUTER	3
MTS3072	PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH	2
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>52</b>

\* Kursus Teras Major. Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MINOR**

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Maklumat)

NO.	BIDANG
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	SAINS
4	EKONOMI
5	PERAKAUNAN
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
8	PENDIDIKAN MUZIK
9	TEATER
10	SENI TARI
11	SENI
12	SAINS SUKAN
13	BAHASA ARAB
14	BAHASA CINA
15	SEJARAH
16	ELEKTRONIK
17	MULTIMEDIA

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MMP3013	Multimedia Dalam Pendidikan	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
AMC3012	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTS3023	Struktur Data	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

<b>PPG 1 (2MIGGU)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	3
*****	Minor 1	3
*****	Minor 2	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem	3
MTN3023	Rangkaian Komputer	3
*****	Minor 3	3
*****	Minor 4	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
	<b>PPG 2 (4 MINGGU)</b>	<b>19</b>
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpandukan Pangkalan Data	3
MCU3033	Teknologi Robotik	3
MCC3073	Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Minor 5	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
	<b>LM 1 (8 MINGGU)</b>	<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih	2
MTR3996	Projek Tahun Akhir	6
*****	Minor 6	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
	<b>SEMESTER VIII</b>	<b>17</b>
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MTN3033	Pentadbiran Sistem	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
	<b>SEMESTER VII</b>	<b>13</b>
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
MLI3014	Latihan Industri	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
	<b>JUMLAH JAM KREDIT = 140</b>	<b>12</b>

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<b>MTK3013 STRUKTUR DISKRIT</b> Kursus ini membincangkan teori set dan operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi logik pengetahuan semasa pembelajaran aturcara computer.
<b>MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN</b> Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan yang bersesuaian. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah pengenalan kepada penyelesaian masalah, konsep dan teknik dalam penyelesaian masalah, sistem input dan output, pembolehubah dan jenis data, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatasusunan dan fail. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data.
<b>MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER</b> Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer, arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Meliputi juga pemasangan PC, konfigurasi dan penyelenggaraan.
<b>MTS3023 STRUKTUR DATA</b> Kursus ini membincangkan teori, konsep dan prinsip dalam pengaturcaraan berstruktur. Pelajar akan menggunakan teknik berstruktur dalam menyelesaikan masalah yang berkait dengan elemen asas data struktur, senarai berpaut, tindanan, baris gilir, pepohon binari, isihan dan graf.Pra Syarat -MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan.
<b>MTS3033 PENGATURCARAAN BERORIENTASIKN OBJEK</b> Kursus ini membincangkan konsep pengaturcaraan berorientasikan objek (OOP) dan penyelesaian masalah menggunakan teknik OOP. Pelajar akan mempelajari konsep berorientasikan objek, kelebihan pengaturcaraan berorientasikan objek, rekabentuk dan pembangunan berorientasikan objek, objek, kelas, pewarisan dan polimorfisme. Keutamaan diberikan kepada pengaturcaraan berorientasikan objek terutama yang menyokong program berorientasikan objek.(Pra Syarat -MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan)
<b>MTD3033 SISTEM PANGKALAN DATA</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan dalam pembinaan sesuatu pengkalan data. Para pelajar akan mempelajari konsep-konsep asas pengkalan data, model perhubungan entity, model relasional, bahasa 'query' berstruktur dan 'normalization'. Kepentingan proses dalam projek pembangunan perisian juga diberikan penekanan yang sewajarnya.
<b>MTD3043 ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM</b> Kursus ini memperkenalkan teori dan konsep yang diperlukan untuk membuat analisis dan merekabentuk suatu sistem maklumat. Tajuk-tajuk meliputi konsep asas pembangunan sistem, rekabentuk logikal dan rekabentuk fizikal, pelaksanaan dan penyenggaraan sistem. Tumpuan utama adalah kepada analisa dan rekabentuk bagi pembangunan sistem menggunakan metodologi yang bersesuaian.
<b>MTN3033 PENTADBIRAN SISTEM</b> Kursus ini menekankan teori, konsep dan struktur pentadbiran sistem dan keselamatan rangkaian dalam standalone dan persekitaran client/server. Aspek etika dalam data dan pengurusan keselamatan rangkaian juga ditekankan. Prasyarat: MTN3013 Organisasi Dan Senibina.
<b>MTN3023 RANGKAIAN KOMPUTER</b> Kursus ini menekankan konsep-konsep dan teori-teori dalam rangkaian komputer yang merangkumi LAN, WAN, protokol dan model OSI. Para pelajar akan mempelajari topologi rangkaian, media transmisi, keselamatan dan penyelenggaraan. Perbincangan terhadap kepentingan protokol TCP/IP dalam persekitaran internet juga diberikan penekanan.
<b>MMP3013 MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN</b> Kursus ini menekankan tentang penggunaan ICT dalam membangunkan produk perisian pendidikan. Pelajar akan didedahkan dengan teori dan kemahiran multimedia serta pelbagai aplikasi multimedia yang boleh digunakan dalam membangunkan perisian kursus (koswer). Pelajar akan memperolehi pengetahuan dan kemahiran berhubung dengan konsep multimedia dan web, kegunaan aplikasi multimedia, perkakasan dan perisian multimedia, elemen-elemen multimedia, pembangunan produk, rekabentuk instruksi, teori-teori pembelajaran dan penghasilan produk multimedia; dan kemahiran untuk mengintegrasikan aplikasi komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
<b>MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER</b> Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolehgunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan.
<b>MCC3073 REKA BENTUK BERKOMPUTER</b> Kursus ini membincangkan teori-teori dan konsep reka bentuk berbantu komputer. Pelajar juga didedahkan kepada proses mereka bentuk sesuatu produk dengan mengambil kira aspek teknologi, manusia, ekonomi dan sosial. Reka bentuk berbantu komputer (CAD) mendedahkan pelajar tentang peranan sistem komputer dalam proses mereka bentuk yang merangkumi teknik drafting dan permodelan. Peranan piawai dalam sistem CAD untuk aplikasi komunikasi dan pemindahan data reka bentuk turut diperkenalkan di dalam kursus ini.
<b>MCU3033 TEKNOLOGI ROBOTIK</b> Kursus ini merangkumi aspek-aspek teori dalam sistem robotic dan pengalaman praktikal dalam pengendalian sistem dan aplikasi melalui pengintegrasian ilmu sains, matematik, kejuruteraan dan teknologi komputer. Sesi amali terdiri daripada latihan-latihan penyelesaian masalah dalam pengaturcaraan dan rekabentuk robot, dan pengantaramukaan sistem robotik dengan proses-proses industri dan peralatan-peralatan mesin.Pra Syarat MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan dan MTN3013 Organisasi Dan Senibina Komputer
<b>MTS3072 PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH</b> Kursus ini memperkenalkan pembangunan aplikasi mobile dengan menggunakan perisian yang bersesuaian. Perisian ini merupakan alat perkakasan yang termasuk sistem operasi, perisian pertengahan dan aplikasi kunci. Kemahiran mereka cipta dan membangunkan aplikasi mobile termasuk reka bentuk, proses, kebolehgunaan dan penempatan. Pra –Syarat MTS3033 Pengaturcaraan Berorientasikan Objek dan MTS3043 Analisis Dan Reka Bentuk Sistem
<b>MTD3063 PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran aturcara web (client & server-side programming). Selain itu, kemahiran tentang bahasa aturcara web dan SQL ditekankan untuk proses manipulasi pangkalan data dalam penghasilan sistem maklumat yang dinamik. Pra Syarat- MTD3033 Sistem Pangkalan Data
<b>MME3022 KEUSAHAWAN BERSEPADU</b> Kursus ini memperkenalkan integrasi pengetahuan yang berkaitan dengan keusahawanan dan usahawan teknologi dalam era digital. Dua pandangan berbeza pada perniagaan tradisional dan perniagaan online di dedah kepada pelajar untuk lebih memahami isu-isu dan menghadapi cabaran oleh usahawan zaman baru untuk berjaya dalam perniagaan. Pada akhir kursus ini pelajar dijangka untuk menghasilkan satu pelan perniagaan yang berdaya maju dan juga web dan e-dagang aplikasi yang bersepadu dengan model perniagaan tradisional.
<b>MTR3996 PROJEK TAHUN AKHIR</b> Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah penulisan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.Pra Syarat MTD3033 Sistem Pangkalan Data.
<b>MLI3014 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.
<b>KPR3028 LATIHAN MENGAJAR</b> Kursus ini menyediakan peluang kepada para pelajar untuk mengaplikasikan ilmu dalam konteks pengajaran sebenar di sekolah selama 16 minggu. Mereka akan diselia oleh seorang pensyarah dan guru pembimbing yang dilantik. Mereka perlu melaksanakan pengajaran dalam kelas, terlibat dalam aktiviti ko-kurikulum dan segala aktiviti yang dianjurkan oleh pihak sekolah.

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN (AT46)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	50
KURSUS MINOR	24
LATIHAN MENGAJAR	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>137</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>21</b>

**\*KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MMG3033	INTERAKSI-MANUSIA KOMPUTER	3
*MMG3013	ILLUSTRASI DIGITAL	3
MMG3023	GRAFIK BERKOMPUTER	3
MMP3023	PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO	3
MMA3013	ANIMASI KOMPUTER	3
MMM3033	STUDIO MULTIMEDIA INTERAKTIF	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3
MMD3023	PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
MME3022	INTEGRASI KEUSAHAWANAN	2
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>

\* Kursus Teras Major. Semua kursus wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MINOR**  
**(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Multimedia)**

NO.	BIDANG
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	SAINS
4	EKONOMI
5	PERAKAUNAN
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
8	PENDIDIKAN MUZIK
9	TEATER
10	SENI TARI
11	SENI
12	SAINS SUKAN
13	BAHASA ARAB
14	BAHASA CINA
15	SEJARAH

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**WARGANEGARA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER  
Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)****SEMESTER I**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNS2012	Hubungan Etnik	2
PPI3012	Budaya Keusahawan	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MMG3013	Ilustrasi Digital	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
*****	Ko-Kurikulum 1	1
HNH2012	TITAS	2
MMG3023	Grafik Berkomputer	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

**PPG 1 (2 MINGGU)****SEMESTER III**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
HPN2012	Pengajian Kenegaraan	2
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTS3023	Struktur Data	3
*****	Minor 1	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>20</b>

**SEMESTER IV**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MMA3013	Animasi Berkomputer	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpandukan Pangkalan Data	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>PPG 2 ( 4 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016 MMP3023 ***** ***** *****	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 Pembangunan Perisian Pendidikan Minor 4 Minor 5 Minor 6	6 3 3 3 3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026 MMM3033 MTR3996	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2 Studio Multimedia Interaktif Projek Tahun Akhir	6 3 6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>
<b>LM 1 ( 8 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012 MMD3023 MME3022 ***** *****	Seminar Refleksi Latihan Mengajar Pengurusan Projek Multimedia Keusahawanan Bersepadu Minor 7 Minor 8	2 3 2 3 3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028 MLI3014	Latihan Mengajar Latihan Industri	8 4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 137</b>		

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN (AT46)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	22
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	50
KURSUS MINOR	24
LATIHAN MENGAJAR	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>138</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
AMC3012	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>22</b>

**\*KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR /	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
	<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MMG3033	INTERAKSI-MANUSIA KOMPUTER	3
*MMG3013	ILLUSTRASI DIGITAL	3
MMG3023	GRAFIK BERKOMPUTER	3
MMP3023	PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO	3
MMA3013	ANIMASI KOMPUTER	3
MMM3033	STUDIO MULTIMEDIA INTERAKTIF	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3
MMD3023	PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
MME3022	INTEGRASI KEUSAHAWANAN	2
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>

\* Kursus Teras Major. Semua kursus wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MINOR**  
**(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Multimedia)**

NO.	BIDANG
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	SAINS
4	EKONOMI
5	PERAKAUNAN
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
8	PENDIDIKAN MUZIK
9	TEATER
10	SENI TARI
11	SENI
12	SAINS SUKAN
13	BAHASA ARAB
14	BAHASA CINA
15	SEJARAH

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD/CODE	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER  
Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)****SEMESTER I**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan Dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MMG3013	Ilustrasi Digital	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
AMC3012	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
MMG3023	Grafik Berkomputer	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

**PPG 1 (2 MINGGU)****SEMESTER III**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
HNI2013	Introduction To Malaysia	3
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTS3023	Struktur Data	3
*****	Minor 1	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

**SEMESTER IV**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MMA3013	Animasi Berkomputer	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpandukan Pangkalan Data	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b><u>PPG 2 ( 4 MINGGU)</u></b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016 MMP3023 ***** ***** *****	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 Pembangunan Perisian Pendidikan Minor 4 Minor 5 Minor 6	6 3 3 3 3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026 MMM3033 MTR3996	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2 Studio Multimedia Interaktif Projek Tahun Akhir	6 3 6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>
<b><u>LM 1 ( 8 MINGGU)</u></b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012 MMD3023 MME3022 ***** *****	Seminar Refleksi Latihan Mengajar Pengurusan Projek Multimedia KeusahawananBersepadu Minor 7 Minor 8	2 3 2 3 3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028 MLI3014	Latihan Mengajar Latihan Industri	8 4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 138</b>		

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<b>MTK3013 STRUKTUR DISKRIT</b> Kursus ini membincangkan teori set dan operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi logik pengetahuan semasa pembelajaran aturcara komputer.
<b>MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN</b> Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan yang bersesuaian. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah pengenalan kepada penyelesaian masalah, konsep dan teknik dalam penyelesaian masalah, sistem input dan output, pembolehubah dan jenis data, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatasusunan dan fail. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data.
<b>MTS3023 STRUKTUR DATA</b> Kursus ini membincangkan kepada teori, konsep dan prinsip dalam pengaturcaraan berstruktur. Pelajar akan menggunakan teknik berstruktur dalam menyelesaikan masalah yang berkait dengan elemen asas data struktur, senarai berpaut, tindanan, baris gilir, pepohon binari, isihan dan graf.
<b>MMG3013 ILUSTRASI DIGITAL</b> Kursus ini menekankan pelajar tentang asas seni dan rekabentuk seperti garisan, warna, ruang, tekstur, bentuk, rupa dan ton warna. Bidang kerja pelajar memfokuskan kepada lakaran dan lukisan dengan tujuan untuk meningkatkan kemahiran, dan memupuk kreativiti, imaginasi dan pemikiran kritis. Pelajar juga akan mempelajari penggunaan perisian aplikasi grafik untuk menghasilkan kerja seni dan rekabentuk grafik.
<b>MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER</b> Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer, arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Para pelajar juga akan mempelajari pemasangan, konfigurasi dan penyelenggaraan PC.
<b>MTD3033 SISTEM PANGKALAN DATA</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan dalam pembinaan sesuatu pengkalan data. Para pelajar akan mempelajari konsep-konsep asas pengkalan data, model perhubungan entiti, model relasional, bahasa 'query' berstruktur dan 'normalization'. Kepentingan proses dalam projek pembangunan perisian juga diberikan penekanan yang sewajarnya.
<b>MMG3023 GRAFIK BERKOMPUTER</b> Matlamat kursus ini adalah untuk menerangkan keseluruhan teknologi pengimejan digital, dengan mengutamakan grafik komputer. Kursus ini memperkenalkan prinsip asas computer grafik dalam 2D dan 3D yang meliputi teori primitif fluaran, transformasi dan 2D 'clipping', teknik persembahan, algoritma matematik dalam transformasi grafik, pencerahan, mod warna, animasi dan bentuk. Kandungan bagi kursus ini juga fokus kepada grafik 3D termasuk teknik render, persamaan, penduan, teknik Monte Carlo dan pengambaran. Aplikasi Monte Carlo termasuk pendedahan kepada 'path tracking' dan teknik pencahayaan dan algoritma hibrid. Kursus ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan kepada pelajar sebagai rekabentuk grafik dan artis media digital dalam menghasilkan media cetak, media web, multimedia dan animasi yang berkualiti.
<b>MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER</b> Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolehgunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan.
<b>MTD3063 PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran aturcara web ( <i>client &amp; server-side programming</i> ). Selain itu, kemahiran tentang bahasa aturcara web dan SQL ditekankan untuk proses manipulasi pangkalan data dalam penghasilan sistem maklumat yang dinamik.
<b>MMP3023 PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN</b> Kursus ini memberi pendedahan tentang sumbangan teori pembelajaran untuk rekabentuk dan pembinaan pangkalan Web, CD dan lain-lain produk multimedia. Pelajar akan didedahkan dengan elemen multimedia, jenis koswer, metodologi pembelajaran, perancangan, rekabentuk, pembangunan papan cerita, pembangunan koswer, pengujian dan dipakejkan ke dalam pelbagai platform. Hasil daripada kemahiran pembangunan yang digabungkan dengan isu multimedia dapat

<p>menggalakkan pembangunan inovasi dan operasi kreatif dengan menggunakan alat pengarangan. Pelajar juga didedahkan dan dapat mengaplikasikan konsep multimedia interaktif yang meliputi interaksi, pengetahuan, pengguna dan antaramuka pengguna dalam proses penghasilan produk pendidikan multimedia.</p>
<p><b>MMV3013 PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO</b> Kursus ini menyediakan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio dan penyuntingan audio dan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio video web.</p>
<p><b>MMM3033 STUDIO MULTIMEDIA INTERAKTIF</b> Kursus ini memfokuskan kepada pengalaman praktikal di dalam pembangunan, servis dan sistem bagi produk multimedia. Prinsip yang difokuskan di dalam kursus ini merupakan penggunaan sepenuhnya alat pengarangan untuk pemanduan pengguna, komponen interaktif yang digunakan di dalam pendidikan, permainan komputer, profil korporat, penggunaan multimedia secara online dan produksi CD-ROM. Ia turut melibatkan penghasilan dan penggunaan bunyi dalam sistem multimedia kompleks, penghasilan animasi dan pengintegrasian kesemua elemen multimedia.</p>
<p><b>MMD3023 PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA</b> Kursus ini menekankan persempahan, pengurusan dan penganjuran pameran berdasarkan produk yang telah dihasilkan dalam kursus-kursus lain. Pelajar akan didedahkan kepada proses pendokumentasian, pembungkusan dan pengedaran produk. Selain itu, pelajar akan menilai dan memilih kosher yang bersesuaian dengan institusi. Pelajar juga akan membuat demonstrasi produk multimedia di sekolah-sekolah ataupun syarikat-syarikat sebagai langkah mempromosi dan memasarkan produk tersebut. Akhirnya, pelajar dapat mengaplikasikan konsep penghasilan produk, pemasaran produk, pengurusan pameran dan persempahan.</p>
<p><b>MTR3996 PROJEK TAHUN AKHIR(MTR3996 FINAL YEAR PROJECT)</b> Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah penulisan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.</p>
<p><b>MLI3014 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.</p>
<p><b>KPR3028 LATIHAN MENGAJAR</b> Kursus ini menyediakan peluang kepada para pelajar untuk mengaplikasikan ilmu dalam konteks pengajaran sebenar di sekolah selama 16 minggu. Mereka akan diselia oleh seorang pensyarah dan guru pembimbing yang dilantik. Mereka perlu melaksanakan pengajaran dalam kelas, terlibat dalam aktiviti ko-kurikulum dan segala aktiviti yang dianjurkan oleh pihak sekolah.</p>
<p><b>MMA3013 ANIMASI BERKOMPUTER</b> Kursus ini menekankan konsep dan prinsip-prinsip yang terlibat dalam menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar juga akan mempelajari tentang tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif, pandangan mata, proses rekabentuk, pembangunan integrasi dan produk animasi.</p>
<p><b>MME3022 KEUSAHAWANAN BERSEPADU</b> Kursus ini memperkenalkan integrasi pengetahuan yang berkaitan dengan keusahawanan dan usahawan teknologi dalam era digital. Dua pandangan berbeza pada perniagaan tradisional dan perniagaan online di dedah kepada pelajar untuk lebih memahami isu-isu dan menghadapi cabaran oleh usahawan zaman baru untuk berjaya dalam perniagaan. Pada akhir kursus ini pelajar dijangka untuk menghasilkan satu pelan perniagaan yang berdaya maju dan juga web dan e-dagang aplikasi yang bersepadu dengan model perniagaan tradisional.</p>

**WARGANEGARA**
**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN(AT47)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	50
KURSUS MINOR	24
LATIHAN MENGAJAR	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>137</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>21</b>

**\*KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
*MCU3023	TEKNOLOGI AUTOMASI	3
*MCU3033	TEKNOLOGI ROBOTIK	3
*MCT3013	TEKNOLOGI KEJURUTERAAN	3
*MCC3013	KOMUNIKASI REKA BENTUK	3
MCC3023	PROSES REKA BENTUK	3
*MCC3033	REKA BENTUK BERKOMPUTER I	3
MCC3043	REKA BENTUK BERKOMPUTER II	3
MCD3013	PENGURUSAN DATA PRODUK	3
*MCC3053	PEMBUATAN BERKOMPUTER	3
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPADU	2
*MCT3033	TEKNOLOGI PEMBUATAN	3
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>
<i>*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah</i>		

**KURSUS MINOR**

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Reka Bentuk Berkomputer)

NO.	BIDANG/FIELDS
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	EKONOMI
4	PERAKAUNAN
5	PENGURUSAN PERNIAGAAN
6	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
7	PENDIDIKAN MUZIK
8	TEATER
9	SENI TARI
10	SENI
11	SAINS SUKAN
12	BAHASA ARAB
13	BAHASA CINA
14	SEJARAH
15	KEMAHIRAN HIDUP
16	ELEKTRONIK
17	KOMUNIKASI VISUAL

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>

**WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)**
**SEMESTER I**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
PPI3012	Budaya Keusahawan	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
HNS2012	Hubungan Etnik	2
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Senibina dan Organisasi Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
*****	Ko-Kurikulum 1	1
HNH2012	TITAS	2
MCC3023	Proses Reka Bentuk	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan	3
MTS3023	Struktur Data	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

**PPG 1 (2 MINGGU)****SEMESTER III**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1	3
MCU3023	Teknologi Automasi	3
*****	Minor 1	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>20</b>

**SEMESTER IV**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II	3
MCU3033	Teknologi Robotik	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>PPG 2 (4 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MCD3013	Pengurusan Data Produk	3
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
*****	Minor 4	3
*****	Minor 5	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MTR3996	Projek Tahun Akhir	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>
<b>LM 1 (8 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MCC3053	Pembuatan berkomputer	3
*****	Minor 6	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
MLI3014	Latihan Industri	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 137</b>		

**BUKAN WARGANEGARA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN(AT47)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	22
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
KURSUS MAJOR	50
KURSUS MINOR	24
LATIHAN Mengajar	8
LATIHAN INDUSTRI	4
<b>JUMLAH</b>	<b>138</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
AMC3012	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BM	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KO-KURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>22</b>

**\*KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR /	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
	<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

**KURSUS MAJOR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
*MCU3023	TEKNOLOGI AUTOMASI	3
*MCU3033	TEKNOLOGI ROBOTIK	3
*MCT3013	TEKNOLOGI KEJURUTERAAN	3
*MCC3013	KOMUNIKASI REKA BENTUK	3
MCC3023	PROSES REKA BENTUK	3
*MCC3033	REKA BENTUK BERKOMPUTER I	3
MCC3043	REKA BENTUK BERKOMPUTER II	3
MCD3013	PENGURUSAN DATA PRODUK	3
*MCC3053	PEMBUATAN BERKOMPUTER	3
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPADU	2
*MCT3033	TEKNOLOGI PEMBUATAN	3
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>
<i>*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah</i>		

**KURSUS MINOR**

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Reka Bentuk Berkomputer)

NO.	BIDANG/FIELDS
1	PENGATURCARAAN
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN
3	EKONOMI
4	PERAKAUNAN
5	PENGURUSAN PERNIAGAAN
6	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN
7	PENDIDIKAN MUZIK
8	TEATER
9	SENI TARI
10	SENI
11	SAINS SUKAN
12	BAHASA ARAB
13	BAHASA CINA
14	SEJARAH
15	KEMAHIRAN HIDUP
16	ELEKTRONIK
17	KOMUNIKASI VISUAL

**LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)**
**SEMESTER I**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan asar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk	3
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Senibina dan Organisasi Komputer	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
*****	Ko-Kurikulum 1	1
AMC3012	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
MCC3023	Proses Reka Bentuk	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan	3
MTS3023	Struktur Data	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>21</b>

**PPG 1 (2 MINGGU)****SEMESTER III**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
HN12013	Introduction to Malaysia	3
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1	3
MCU3023	Teknologi Automasi	3
*****	Minor 1	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II	3
MCU3033	Teknologi Robotik	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>
<b>PPG 2 ( 4 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MCD3013	Pengurusan Data Produk	3
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
*****	Minor 4	3
*****	Minor 5	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MTR3996	Projek Tahun Akhir	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>
<b>LM 1 ( 8 MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MCC3053	Pembuatan berkomputer	3
*****	Minor 6	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
MLI3014	Latihan Industri	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 138</b>		

**SINOPSIS KURSUS MAJOR****MTK3013 STRUKTUR DISKRIT**

Kursus ini membincangkan teori set dan operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi logik pengetahuan semasa pembelajaran aturcara computer.

**MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER**

Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer, arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Meliputi juga pemasangan PC, konfigurasi dan penyelenggaraan.

**MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN**

Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan yang bersesuaian. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah pengenalan kepada penyelesaian masalah, konsep dan teknik dalam penyelesaian masalah, pembolehubah dan jenis data, sistem input dan output, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatususunan dan fail. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data.

**MTS3023 STRUKTUR DATA**

Kursus ini membincangkan kepada teori, konsep dan prinsip dalam pengaturcaraan berstruktur. Pelajar akan menggunakan teknik berstruktur dalam menyelesaikan masalah yang berkait dengan elemen asas data struktur, senarai berpaut, tindanan, baris gilir, pepohon binari, isihan dan graf. Prasyarat - MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan

**MCC3013 KOMUNIKASI REKA BENTUK**

Kursus ini memberi fokus terhadap teori dan peraturan mengikut konvensi industri antarabangsa dalam menyampaikan maklumat kejuruteraan dan komunikasi dalam bahasa grafik untuk mewakili sesuatu barang atau produk kejuruteraan. Pemikiran visual dan ekspressi grafik bagi idea-idea reka bentuk dimantapkan melalui latihan dalam lakaran bebas dan teknik-teknik lukisan berdasarkan alatan lukis. Latihan untuk menghasilkan lukisan kerja bagi sesuatu produk juga diberikan penekanan dalam kursus ini.

**MCT3013 TEKNOLOGI KEJURUTERAAN**

Kursus ini bertujuan mengukuhkan kefahaman dan kemahiran pelajar dalam teknologi kejuruteraan merangkumi empat disiplin iaitu kejuruteraan elektrikal, elektronik, awam dan mekanikal. Setiap bidang ini akan dibincangkan melalui penekanan terhadap aspek-aspek teori dan konsep seperti prinsip-prinsip kejuruteraan, teknologi komputer, proses-proses pembuatan dan teknologi pembuatan dan kesan teknologi terhadap persekitaran.

**MCC3033 REKA BENTUK BERKOMPUTER I**

Kursus ini bertujuan melatih pelajar dengan ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam aplikasi lukisan dan rekabentuk 2D dalam penghasilan lukisan-lukisan 2D melibatkan peralatan dan perisian drafting. Teknik-teknik untuk penakrifan garisan, pendimensian, annotasi, suntingan dan cetakan didedahkan. Penggunaan perpustakaan, atribut, hadterima dan suntingan maju serta pemantapan produktiviti diberikan penekanan. Prasyarat -MCT3013 Teknologi Kejuruteraan

**MCC3043 REKA BENTUK BERKOMPUTER II**

Kursus ini memberi penekanan terhadap ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam bentuk-bentuk 3D, pemodelan padu: rangka dawai, permukaan dan pepejal; pemodelan berasaskan kekangan: pemodelan parametrik dan pemodelan variasi; pemodelan manifold dan non-manifold, dan pemodelan pemasangan. Pendekatan Constructive Solid Geometry (CSG) dan Boundary Representation (B-Rep), suntingan geometri 3D, dan analisis model 3D turut dibincangkan. Prasyarat -MCC3033 Reka bentuk berkomputer I.

**MCC3053 PEMBUATAN BERKOMPUTER**

Kursus ini memberi penekanan terhadap pengintegrasian CAD dan CAM, prinsip-prinsip dan mod-mod operasi kawalan berangka, prosedur-prosedur dalam pemilihan dan aplikasi alatan-alatan CNC dan sistem-sistem kawalan. Kursus ini juga memberi penekanan terhadap penyediaan untuk mesin-mesin CNC dan organisasi maklumat mengenai keperluan-keperluan pembuatan. Para pelajar juga akan menjalankan projek CAM dalam kumpulan. Prasyarat -MCC3043 Reka bentuk berkomputer II)

**MCC3023 PROSES REKA BENTUK**

Kursus ini memberi penekanan terhadap bidang reka bentuk yang melibatkan proses mereka bentuk dan penyelesaian permasalahan. Penyelesaian permasalahan untuk reka bentuk merangkumi prinsip-prinsip dan proses-proses reka bentuk, isu-isu social dan budaya, impak persekitaran, ergonomiks, keselamatan, teknikal dan pembuatan. Lukisan, artifik fizikal, model komputer dan prototaip akan digunakan dalam pembinaan dan komunikasi idea. Kursus diakhiri dengan projek pelajar yang melibatkan kajian penyelidikan, reka bentuk, produksi dan perancangan perniagaan bagi sesuatu produk. Prasyarat - MCC3013 Komunikasi Reka Bentuk

<b>MCT3033 TEKNOLOGI PEMBUATAN</b> Kursus ini memberikan ilmu pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan proses-proses dan peralatan-peralatan bagi acuan logam, pembentukan, pemesinan dan penyambungan. Metrologi kejuruteraan, penjaminan kualiti, pengujian dan pemeriksaan serta proses-proses pembuatan berautomasi juga akan dibincangkan.
<b>MCD3013 PENGURUSAN DATA PRODUK</b> Kursus ini memberi penekanan terhadap konsep-konsep PDM sebagai salah satu disiplin termasuk juga sebagai satu justifikasi untuk pelaksanaan PDM dan aspek-aspek berkaitan dengan ROI. Para pelajar akan mempelajari proses-proses yang kritikal terutama perkaitan dengan BOM, 'routing' dan penjadualan, serta proses pembuatan. Metriks, BOM, perubahan dalam pengurusan, serta cadangan-cadangan bagi sesuatu organisasi dalam penyediaan infrastruktur teknikal terhadap sokongan PDM juga dibincangkan dengan penekanan terhadap perancangan projek dan 'roadmap' PDM.
<b>MCU3023 TEKNOLOGI AUTOMASI</b> Kursus ini merangkumi aspek-aspek teori dalam sistem automasi dan pengalaman praktikal dalam pengendalian sistem dan aplikasi melalui pengintegrasian ilmu sains, matematik, kejuruteraan dan teknologi komputer. Sesi amali terdiri daripada latihan-latihan penyelesaian masalah dalam pengaturcaraan dan rekabentuk automasi, dan pengantaramukaan sistem automatasi dengan proses-proses industri dan peralatan-peralatan mesin. Prasyarat –MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan / MTN3013 Senibina Dan Organisasi Komputer.
<b>MCU3033 TEKNOLOGI ROBOTIK</b> Kursus ini merangkumi aspek-aspek teori dalam sistem robotik dan pengalaman praktikal dalam pengendalian sistem dan aplikasi melalui pengintegrasian ilmu sains, matematik, kejuruteraan dan teknologi komputer. Sesi amali terdiri daripada latihan-latihan penyelesaian masalah dalam pengaturcaraan dan rekabentuk robot, dan pengantaramukaan sistem robotik dengan proses-proses industri dan peralatan-peralatan mesin. Prasyarat –MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan / MTN3013 Senibina Dan Organisasi Komputer).
<b>MME3022 KEUSAHAWANAN BERSEPADU</b> Kursus ini memperkenalkan integrasi pengetahuan yang berkaitan dengan keusahawanan dan usahawan teknologi dalam era digital. Dua pandangan berbeza pada perniagaan tradisional dan perniagaan online di dedah kepada pelajar untuk lebih memahami isu-isu dan menghadapi cabaran oleh usahawan zaman baru untuk berjaya dalam perniagaan. Pada akhir kursus ini pelajar dijangka untuk menghasilkan satu pelan perniagaan yang berdaya maju dan juga web dan e-dagang aplikasi yang bersepadu dengan model perniagaan tradisional.
<b>MTR3996 PROJEK TAHUN AKHIR</b> Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah penulisan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.
<b>MLI3014 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas-tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.
<b>KPR3028 LATIHAN MENGAJAR</b> Kursus ini menyediakan peluang kepada para pelajar untuk mengaplikasikan ilmu dalam konteks pengajaran sebenar di sekolah selama 16 minggu. Mereka akan diselia oleh seorang pensyarah dan guru pembimbing yang dilantik. Mereka perlu melaksanakan pengajaran dalam kelas, terlibat dalam aktiviti ko-kurikulum dan segala aktiviti yang dianjurkan oleh pihak sekolah.

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN (AC10)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	17
KURSUS TERAS	78
KURSUS ELEKTIF	18
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>125</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNH2012	TITAS	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
	KO-KURIKULUM	3
		<b>JUMLAH</b>
		<b>17</b>

**KURSUS TERAS**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTS3013	PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAH OBJEK	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*SMU3013	MATEMATIK	3
SMN3013	KALKULUS PERMULAAN	3
SMA3013	ALJABAR LINEAR	3
MES3013	PRINSIP DALAM KEJURUTERAAN PERISIAN	3
*MES3023	KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN	3
MES3033	METOD FORMAL	3
*MES3043	REKA BENTUK PERISIAN	3
*MES3053	PENGUJIAN DAN KUALITI PERISIAN	3
*MES3063	PENGURUSAN PROJEK PERISIAN	3
MES3073	PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN	3
MEP3013	TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS	3
MEE3023	KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS	3
MTN3013	SENIBINA DAN ORGANISASI KOMPUTER	3
MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER	3

MTN3043	SISTEM OPERASI	3
MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
MSR3982	PROJEK TAHUN AKHIR I	2
MSR3994	PROJEK TAHUN AKHIR II	4
	JUMLAH	<b>78</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS ELEKTIF**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MES3083	PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN	3
*MES3093	PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN	3
*MES3103	PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN	3
MMS3013	PENGATURCARAAN WEB	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM	3
MMG3023	GRAFIK KOMPUTER	3
MMA3013	ANIMASI BERKOMPUTER	3
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
Pilih kursus-kursus yang merangkumi jumlah 18 jam kredit. Pelajar disarankan untuk memilih *MES3083, MES3093, *MES3103 dan diikuti dengan 3 kursus pilihan.		
	JUMLAH	<b>39</b>

**LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI	12
	JUMLAH	<b>12</b>

**WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Senibina dan Organisasi Komputer	3
MTS3013	Pengaturcaraan Berstruktur	3
SMU3013	Matematik	3
HNS2012	Hubungan Etnik	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3013	Prinsip dalam Kejuruteraan Perisian	3
MTS3023	Struktur Data	3
SMN3013	Kalkulus Permulaan	3
HNH2012	TITAS	2
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
*****	Ko-Kurikulum 2	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3023	Keperluan dan Spesifikasi Perisian	3
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	3
SMA3013	Linear Algebra	3
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
*****	Elektif I	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3033	Formal Method	3
MES3043	Reka Bentuk Perisian	3
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTN3043	Sistem Operasi	3
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan Dasar	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
*****	Elektif II	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MEE3023	Kejuruteraan Perisian Kursus	3
MES3053	Pengujian dan Kualiti Perisian	3
KPD3016	Pengajaran Teknologi dan Penaksiran 1	6
MEP3013	Teknologi Instruksi dan Reka Bentuk Dalam Pembangunan Koswer Kursus	3
*****	Elektif III	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3063	Pengurusan Projek Perisian	3
MTN3023	Rangkaian Komputer	3
MSR3982	Projek Tahun Akhir 1	2
*****	Elektif IV	3
*****	Elektif V	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3073	Projek Kejuruteraan Perisian	3
MSR3994	Projek Tahun Akhir II	4
*****	Elektif VI	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>10</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI30112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 125**

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN (AC10)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	18
KURSUS TERAS	78
KURSUS ELEKTIF	18
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>126</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
	PENGECUALIAN KREDIT *TITAS *HUBUNGAN ETNIK	4
	KO-KURIKULUM	3
		<b>JUMLAH</b>
		<b>18</b>

**KURSUS TERAS**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MTS3013	PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK	3
MTS3023	STRUKTUR DATA	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT	3
*SMU3013	MATEMATIK	3
SMN3013	KALKULUS PERMULAAN	3
SMA3013	ALJABAR LINEAR	3
MES3013	PRINSIP DALAM KEJURUTERAAN PERISIAN	3
*MES3023	KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN	3
MES3033	METOD FORMAL	3
*MES3043	REKA BENTUK PERISIAN	3
*MES3053	PENGUJIAN DAN KUALITI PERISIAN	3
*MES3063	PENGURUSAN PROJEK PERISIAN	3
MES3073	PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN	3
MEP3013	TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS	3
MEE3023	KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS	3
MTN3013	SENIBINA DAN ORGANISASI KOMPUTER	3
MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER	3
MTN3043	SISTEM OPERASI	3
MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA	3

KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
MSR3982	PROJEK TAHUN AKHIR I	2
MSR3994	PROJEK TAHUN AKHIR II	4
	<b>JUMLAH</b>	<b>78</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

### KURSUS ELEKTIF

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
*MES3083	PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN	3
*MES3093	PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN	3
*MES3103	PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN	3
MMS3013	PENGATURCARAAN WEB	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM	3
MMG3043	GRAFIK KOMPUTER	3
MMA3013	ANIMASI BERKOMPUTER	3
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
Pilih kursus-kursus yang merangkumi jumlah 18 jam kredit. Pelajar disarankan untuk memilih *MES3083, MES3093, *MES3103 dan diikuti dengan 3 kursus pilihan.		
	<b>JUMLAH</b>	<b>39</b>

### LATIHAN INDUSTRI

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI	12
	<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MTK3013	Struktur Diskrit	3
MTN3013	Senibina dan Organisasi Komputer	3
MTS3013	Pengaturcaraan Berstruktur	3
SMU3013	Matematik	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3013	Prinsip dalam Kejuruteraan Perisian	3
MTS3023	Struktur Data	3
SMN3013	Kalkulus Permulaan	3
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
*****	Ko-Kurikulum 2	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3023	Keperluan dan Spesifikasi Perisian	3
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	3
SMA3013	Linear Algebra	3
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
*****	Elektif I	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3033	Formal Method	3
MES3043	Reka Bentuk Perisian	3
MTD3033	Sistem Pangkalan Data	3
MTN3043	Sistem Operasi	3
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan Dasar	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
*****	Elektif II	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MEE3023	Kejuruteraan Perisian Kursus	3
MES3053	Pengujian dan Kualiti Perisian	3
KPD3016	Pengajaran Teknologi dan Penaksiran 1	6
MEP3013	Teknologi Instruksi dan Reka Bentuk Dalam Pembangunan Koswer Kursus	3
*****	Elektif III	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3063	Pengurusan Projek Perisian	3
MTN3023	Rangkaian Komputer	3
MSR3982	Projek Tahun Akhir 1	2
*****	Elektif IV	3
*****	Elektif V	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MES3073	Projek Kejuruteraan Perisian	3
MSR3994	Projek Tahun Akhir II	4
*****	Elektif VI	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>10</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI30112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 126**

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<b>KPF3012 PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR</b> Kursus ini membincangkan secara kritis tentang falsafah dan dasar perundungan pendidikan dengan menganalisisnya dalam konteks perkembangan pendidikan di Malaysia. Kursus ini juga meneroka dan membincangkan perkembangan pendidikan negara sebagai satu kesinambungan amalan yang sepatutnya berlaku secara berterusan dalam proses pembangunan negara. Falsafah, dasar-dasar, kurikulum dan peraturan dalam pendidikan juga diberi penekanan bagi membolehkan para pelajar memperoleh pengetahuan dan kemahiran serta pemupukan sikap dalam melaksanakan tanggungjawab secara berkesan dalam batasan profesion perguruan.
<b>KPP3014 PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR</b> Kursus ini membincang aspek pembelajaran dan perkembangan remaja berlatar belakang pendidikan yang meliputi diri pelajar, proses pembelajaran dan kepelbagaian pelajar. Selain itu, aspek pengalaman pembelajaran yang berasaskan minda, budaya, bahasa, keupayaan diri, personaliti, sosial, persekitaran, emosi dan fizikal juga diketengahkan.
<b>KPD3016 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1</b> Kursus ini membincang dan membimbing pelajar membina kemahiran merancang pengajaran dalam lima aspek utama: (a) pernyataan objektif pengajaran pembelajaran, (b) memilih dan menyusun kandungan serta bahan pengajaran; (c) memilih dan menggunakan pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) membina, memilih dan menggunakan alat yang sesuai termasuk alat multi-media dalam proses pengajaran pembelajaran; (e) membina, memilih dan menggunakan alat serta kaedah penilaian yang sesuai untuk mengukur dan mentaksir hasil pembelajaran. Pelajar akan memperkembangkan kemahiran menyedia satu set rancangan pelajaran dalam sesuatu topik dalam mata pelajaran mereka, berdasarkan komponen di atas.
<b>MTS3013 PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR</b> Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan berstruktur. Tajuk-tajuk pendekatan berstruktur yang diliputi ialah pengenalan kepada pengaturcaraan, asas pengaturcaraan, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatasusunan, fail dan struktur. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data.
<b>MTS3023 STRUKTUR DATA</b> Kursus ini membincangkan teori, konsep dan prinsip dalam pengaturcaraan berstruktur. Pelajar akan menggunakan teknik berstruktur dalam menyelesaikan masalah yang berkait dengan elemen asas data struktur, senarai berpaut, tindanan, baris gilir, pepohon binari, isihan dan graf. Prasyarat MTS3013 Pengaturcaraan Berstruktur.
<b>MTK3013 STRUKTUR DISKRIT</b> Kursus ini membincangkan teori set dan operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi logik pengetahuan semasa pembelajaran aturcara computer.
<b>MTS3033 PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAH OBJEK</b> Kursus ini membincangkan konsep pengaturcaraan berorientasikan objek (OOP) dan penyelesaian masalah menggunakan teknik OOP. Dalam kursus ini, pelajar akan mempelajari konsep berorientasikan objek, kelebihan pengaturcaraan berorientasikan objek, rekabentuk dan pembangunan berorientasikan objek, objek, kelas, pewarisan dan polimorfisme. Keutamaan diberikan kepada pengaturcaraan berorientasikan objek terutama yang menyokong program berorientasikan objek. Prasyarat: MTS3013 Pengaturcaraan Berstruktur.
<b>SMU3013 MATEMATIK</b> Kursus ini merupakan tumpuan kepada pengukuhan pengetahuan dan kepakaran pelajar dalam asas matematik sebagai persediaan bagi mengikuti kursus matematik peringkat tinggi di masa hadapan. Tajuk-tajuk yang diberi penekanan termasuklah set, sistem nombor nyata, eksponen dan radikal, nombor kompleks, persamaan dan ketaksamaan, graf dan fungsi, polinomial, trigonometri analitik, dan vektor.
<b>SMN3013 KALKULUS PERMULAAN</b> Kursus ini dimulakandengan perbincangan secara ringkas tentang sejarah kalkulus. Seterusnya kursus ini memperkenalkan konsep-konsep had, keselarangan, pembezaan dan kamiran dengan fungsi satu pembolehubah; polinomial, nisbah, eksponen, logaritma, trigonometri dan cebis demi cebis. Pelajar didedahkan kepada teknik-teknik pembezaan dan kamiran. Aplikasi pembezaan dan kamiran di dalam menyelesaikan masalah sebenar juga dibincangkan.
<b>SMA3013 ALJABAR LINEAR</b> Kursus ini membincangkan sistem persamaan linear, set rentangan, merdeka linear, matriks, penentu, asas, dimensi, pangkat,

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
pengunjuran, keortongan, ruang vector dan subruang, transformasi linear, "kernel" dan julat, hasil darab terkedalam, norma, nilai eigen dan vector eigen. Prasyarat: SMU3013 Matematik.
<b>MES3013 PRINSIP KEJURUTERAAN PERISIAN</b> Kursus ini menyediakan pengetahuan penting kejuruteraan perisian berhubung dengan teori-teori, metodologi dan alatan untuk pembangunan perisian yang profesional. Siri proses model dalam pembangunan perisian dikaji dalam model pilihan yang dipilih oleh pelajar melalui projek yang telah disediakan. Proses model ini merangkumi semua aktiviti struktur untuk penghasilan perisian dari keperluan sistem melalui rekabentuk dan pembangunan. Pelajar juga akan belajar konsep pengurusan perisian untuk merangka pembangunan perisian dan juga menyediakan dokumen-dokumen bertulis.
<b>MES3023 KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan konsep dan kaedah dalam proses keperluan yang diperlukan dalam pembangunan sistem. Kursus ini merangkumi pelbagai aspek berkaitan proses keperluan termasuk pengumpulan dan analisa keperluan, perundingan dan spesifikasi keperluan, pengesahan dan juga pengurusan keperluan. Kaedah, teknik dan alatan yang digunakan untuk mendefinaskan, mendokumentkan, dan juga dalam memastikan kepuasan pelanggan juga akan diterokai. Prasyarat: MES3013 Prinsip Kejuruteraan Perisian.
<b>MES3033 METOD FORMAL</b> Kursus ini membincangkan teknik dan alat berasaskan permodelan matematik, logik dan inferens untuk spesifikasi dan penentusahan keperluan dan rekabentuk sistem komputer dan perisian. Tinjauan aplikasi kaedah formal dan peranannya dalam rekabentuk perisian; kaedah abstrak, teori pembuktian; bahasa berasaskan model seperti VDM, Z; domain diskrit dan selanjar, kaedah analisis otomatik, pembuktian berbantuan komputer dan beberapa contoh penerapan kaedah formal dalam proses pembangunan perisian dibincangkan.
<b>MES3043 REKA BENTUK PERISIAN</b> Kursus ini bertujuan menyediakan ilmu pengetahuan dan kemahiran khusus mengenai prinsip-prinsip asas rekabentuk yang diperlukan dalam pembangunan sesebuah sistem. Para pelajar akan mempelajari konsep asas rekabentuk, kaedah dan notasi rekabentuk, rekabentuk modular, rekabentuk berdasarkan objek, corak rekabentuk dan senibinanya dan pengurusan rekabentuk strategik. Prasyarat: MES3023 Keperluan dan Spesifikasi Perisian.
<b>MES3063 PENGURUSAN PROJEK PERISIAN</b> Kursus ini merangkumi asas pengurusan projek perisian dan teknik-teknik untuk mengurus projek perisian. Selepas pengenalan kepada pengurusan projek perisian, pelajar akan didedahkan kepada 10 Langkah Murni dalam perancangan projek bermula dari pemilihan projek sehingga kepada penyediaan Rancangan Pembangunan Perisian (SDP). Untuk mengaplikasi kemahiran pengurusan projek para pelajar, mereka perlu mengenalpasti dan melaksanakan projek kosver pendidikan masa-nyata berskala kecil dan seterusnya menghasilkan SDP selari dengan matlamat program. Prasyarat: MES3053 Pengujian dan Kualiti Perisian.
<b>MES3053 PENGAJIAN DAN KUALITI PERISIAN</b> Kursus ini memberi penekanan terhadap bidang pengajian perisian dan kualiti. Konsep-konsep dan teknik-teknik pengujian perisian akan diteliti dan isu-isu mengenai kualiti perisian turut dibincangkan. Prasyarat: MES3033 Metod Formal
<b>MES3073 PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN (<i>MES3073 SOFTWARE ENGINEERING PROJECT</i>)</b> Kursus ini menyediakan pengalaman praktikal kepada pelajar untuk membangunkan satu projek kejuruteraan perisian dengan mematuhi prinsip-prinsip kejuruteraan perisian. Semua aspek dalam proses kejuruteraan perisian akan mencakupi analisa keperluan, rekabentuk spesifikasi, pengkodan, pengujian dan penyelenggaraan. Prasyarat: MES3053 Pengujian dan Kualiti Perisian
<b>MEP3013 TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS</b> Kursus ini menekankan konsep dan teori teknologi instruksi dan rekabentuk dalam pendidikan teknologi. Beberapa strategi intruksi dan metodologi untuk persekitaran pembelajaran berasaskan produk komputer akan di pelajari. Pelajar juga akan belajar dan membandingkan beberapa model rekabentuk intruksi dengan membincangkan semua fasa yang terlibat dan perkaitan setiap model dengan teori pembelajaran. Kursus ini juga akan merangkumi topik untuk penilaian koswer dan sistem rekabentuk intruksi masa hadapan.
<b>MEE3023 KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS</b> Kursus ini menekankan tentang proses pembangunan perisian kursus menerusi pengintegrasian metodologi Reka Bentuk Berarah dan metodologi Kejuruteraan Perisian. Model-model yang terdapat dalam metodologi Reka Bentuk Berarah dan Kejuruteraan Perisian akan dibandingkan dan diintegrasikan untuk membangunkan perisian kursus. Pelajar akan menggunakan beberapa alat pembangunan seperti alat perisian dan multimedia dalam proses pembangunan perisian kursus.

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<b>MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER</b> Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer, arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Para pelajar juga akan mempelajari pemasangan, konfigurasi dan penyelenggaraan PC.
<b>MTN3023 RANGKAIAN KOMPUTER</b> Kursus ini menekankan konsep-konsep dan teori-teori dalam rangkaian komputer yang merangkumi LAN, WAN, protokol dan model OSI. Para pelajar akan mempelajari topologi rangkaian, media transmisi, keselamatan dan penyelenggaraan. Perbincangan terhadap kepentingan protokol TCP/IP dalam persekitaran internet juga diberikan penekanan. Prasyarat: MTN3013 Organisasi dan Senibina Komputer.
<b>MTN3043 SISTEM OPERASI</b> Kursus ini membincangkan konsep asas berkenaan sistem operasi termasuk reka bentuk, implementasi dan penggunaan. Ia meliputi pengurusan proses, sumber pengurusan ingatan utama, ingatan maya, I/O, peranti perkakasan, sistem fail, pengurusan penyimpan storan kedua dan pengenalan terhadap bahagian kritikal dan kekunci mati. Prasyarat: MTN3013 Organisasi dan Senibina Komputer.
<b>MTD3033 SISTEM PANGKALAN DATA</b> Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan dalam pembinaan sesuatu pengkalan data. Para pelajar akan mempelajari konsep-konsep asas pengkalan data, model perhubungan entity, model relasional, bahasa 'query' berstruktur dan 'normalization'. Kepentingan proses dalam projek pembangunan perisian juga diberikan penekanan yang sewajarnya.
<b>MLI30112 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.
<b>MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER</b> Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolehgunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan.
<b>MMS3013 PENGATURCARAAN WEB</b> Kursus ini menekankan pengetahuan dan kemahiran dalam merekabentuk dan membangunkan aplikasi Web dan multimedia. Bahasa pengaturcaraan dan 'scripting' juga diberikan penekanan seperti Java, JavaScript, Java Applet, Active Server Page, HTML, XML, SGML dan lain-lain. Kursus ini akan menekankan penggunaan teknologi dan pangkalan data Web di mana pelajar akan menghasilkan aplikasi multimedia yang berdasarkan web dan integrasinya dengan sistem pangkalan data.
<b>MMV3013 PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO</b> Kursus ini menyediakan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio dan penyuntingan audio dan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio video web.
<b>MMA3013 ANIMASI BERKOMPUTER</b> Kursus ini menekankan konsep dan prinsip-prinsip yang terlibat dalam menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar juga akan mempelajari tentang tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif, pandangan mata, proses rekabentuk, pembangunan integrasi dan produk animasi.
<b>MMB3013 KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG</b> Kursus ini menyediakan konsep usahawan dan keusahawanan. Penumpuan diberikan kepada kepentingan aktiviti keusahawanan, ciri-ciri atau tabii keusahawanan, keperluan untuk menjadi seorang usahawan dan cabaran yang dihadapi masa kini. Kursus ini juga menerangkan asas e-dagang, strategi perlaksanaan dan pembangunan laman web e-dagang termasuk isu-isu seperti keselamatan, perkhidmatan pelanggan, sistem pembayaran elektronik dan juga pemasaran. Kursus ini juga akan mengkaji konsep dan aplikasi Web, model perniagaan baru berdasarkan web dalam menghasilkan strategi seperti perniagaan-ke-perniagaan, perniagaan-ke-

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<p>pelanggan dan pelbagai strategi lain.</p>
<p><b>MES3083 PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN</b>            Kursus ini menerapkan ilmu pengetahuan dan kemahiran yang memfokuskan kepada penggunaan model-model proses kitar hayat perisian dan isi kandungannya mengikut piawaian institusi dalam mengendalikan sesebuah projek perisian. Topik-topik adalah seperti definisi, implementasi, penilaian, pengukuran, pengurusan, perubahan dan peningkatan terhadap proses kejuruteraan perisian.            Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.</p>
<p><b>MES3093 PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN</b>            Kursus ini menerapkan ilmu pengetahuan berkenaan pelbagai metodologi dalam proses pengurusan konfigurasi perisian. Topik-topik akan merangkumi pengenalan kepada pengurusan konfigurasi perisian, proses konfigurasi dan pengenalpastian, pengiraan status, audit dan aplikasinya. Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.</p>
<p><b>MES3103 PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN</b>            Kursus ini menyediakan pengetahuan dan pendedahan kepada teknik-teknik dalam pengesahan perisian dalam memastikan penghasilan produk perisian memenuhi spesifikasi yang telah didokumenkan dan memenuhi keperluan pengguna. Bidang utama bagi kursus ini meliputi konsep V&amp;V perisian, pengurusan V&amp;V perisian, semaksemula perisian, pengujian perisian, pengujian persemuakaan computer-manusia bagi perisian, analisa masalah perisian dan tatacara laporan. Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.</p>
<p><b>MTD3043 ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM</b>            Kursus ini membincangkan teori dan konsep yang diperlukan untuk membuat analisis dan merakabentuk sistem. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah konsep asas pembangunan sistem, rekabentuk logikal dan rekabentuk fizikal, pelaksanaan dan penyenggaraan sistem. Tumpuan utama adalah kepada analisa, rekabentuk dan pembangunan sistem. Prasyarat: MTS3033 Pengaturcaraan Berorientasikan Objek.</p>
<p><b>KPD3026 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAJSIRAN II</b>            Kursus ini ialah sambungan kursus KPD3016 yang lalu. Ia akan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan dan pengajaran mikro, merangkumi aspek-aspek utama berikut: (a) pernyataan objektif, (b) perancangan kurikulum: penyusunan kandungan dan bahan pengajaran; (c) pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) penggunaan media dan teknologi dalam proses pengajaran pembelajaran; (e) membina, memilih, menggunakan alat dan kaedah penilaian yang sesuai untuk mengukur serta mentaksir hasil pembelajaran. Pelajar akan dibimbing berkaitan prosedur dan kaedah dalam penyelidikan tindakan yang akan membolehkan mereka mengaplikasikannya semasa menjalani latihan mengajar dalam semester 7. Prasyarat: KPD3016 Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran I.</p>
<p><b>MSR3982 PROJEK TAHUN AKHIR I</b>            Kursus ini menyediakan platform kepada para pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang perisian pembelajaran dan juga kejuruteraan perisian. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pecahan pernyataan masalah yang telah dianalisa, pendekatan pembangunan projek yang bersesuaian, pemilihan peralatan dan instrumen penyelidikan, pernyataan rekabentuk awalan dan laporan cadangan penyelidikan mengikut format yang betul. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir II.</p>
<p><b>MSR3994 PROJEK TAHUN AKHIR II</b>            Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pengintegrasian disiplin Kejuruteraan Perisian dan produk perisian pendidikan, penulisan cadangan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul. (Prasyarat: MSR3982 Projek Tahun Akhir I)</p>

JABATAN  
MULTIMEDIA  
KREATIF

*DEPARTMENT  
OF CREATIVE  
MULTIMEDIA*

**OBJEKTIF JABATAN**

- i. Menghasilkan guna tenaga negara yang cemerlang dan berkualiti tinggi.
- ii. Membangun sahsiah pelajar yang menyeluruh dan seimbang.
- iii. Menjadi pusat kesarjanaan innovasi rekabentuk dan multimedia kreatif.
- iv. Meningkatkan aktiviti khidmat masyarakat untuk penambahbaikan pendidikan dan kesejahteraan insan.
- v. Membina kecemerlangan dalam bidang penyelidikan, perundingan dan penerbitan.
- vi. Menawarkan program-program pengajian berkualiti selaras dengan kehendak industri.

**KAKITANGAN AKADEMIK**



**Dr. Ahmad Nizam bin Othman**  
**Ketua Jabatan Multimedia Kreatif**  
[ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my](mailto:ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505017



**Prof. Madya Dr. Ahmad Zamzuri bin  
Mohamad Ali**  
[zamzuri@fskik.upsi.edu.my](mailto:zamzuri@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505833



**Prof. Madya Dr. Hjh. Nor Azah binti Abdul Aziz**  
[azah@fskik.upsi.edu.my](mailto:azah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505178



**Prof Madya Dr. Tan Wee Hoe**  
[whtan@fskik.upsi.edu.my](mailto:whtan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506257



**Prof. Madya Dr. Balamuralithara a/l Balakrishnan**  
[balab@fskik.upsi.edu.my](mailto:balab@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505078



**Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris**  
[zaffwan@fskik.upsi.edu.my](mailto:zaffwan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505190

 <p><b>Dr. Syed Osman bin Syed Yusoff</b>  <b>Penyelaras Projek Tahun Akhir</b>  <u><a href="mailto:syedo@fskik.upsi.edu.my">syedo@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506759</p>	 <p><b>Dr. Nur Safinas binti Albakry</b>  <b>Penyelaras AH16</b>  <u><a href="mailto:nursafinas@fskik.upsi.edu.my">nursafinas@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Nur Azlan bin Hj. Zainuddin</b>  <u><a href="mailto:nurazlan@fskik.upsi.edu.my">nurazlan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506735</p>	 <p><b>Pn. Fadhlina binti Mohd Razali</b>  <u><a href="mailto:fadhlina@fskik.upsi.edu.my">fadhlina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505034</p>
 <p><b>Cik Nor Hazlen binti Kamaruddin*</b>  <u><a href="mailto:Hazlen@fskik.upsi.edu.my">Hazlen@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505413</p>	 <p><b>En. Ramlan bin Jantan*</b>  <u><a href="mailto:ramlan@fskik.upsi.edu.my">ramlan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506789</p>
 <p><b>Cik Nur Syuhada binti Mat Sin *</b>  <u><a href="mailto:syuhada@fskik.upsi.edu.my">syuhada@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Pn. Noor Hidayah binti Azmi</b>  <b>Penyelaras Latihan Industri AH17</b>  <u><a href="mailto:hidayah@fskik.upsi.edu.my">hidayah@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Mohd Hafiz bin Che Othman</b>  <b>Penyelaras Latihan Industri AH16</b>  <u><a href="mailto:hafiz.othman@fskik.upsi.edu.my">hafiz.othman@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505017</p>	 <p><b>Cik Bakhareza binti A. Talip</b>  <u><a href="mailto:bakhareza@fskik.upsi.edu.my">bakhareza@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505167</p>

	<p><b>Encik Khairulwafi bin Mamat *</b> <u><a href="mailto:khairulwafi@fskik.upsi.edu.my">khairulwafi@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>		<p><b>Pn. Catherina Anak Ugap *</b> <u><a href="mailto:catherina@fskik.upsi.edu.my">catherina@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>
	<p><b>Pn. Norshahila binti Ibrahim</b> <u><a href="mailto:shahila@fskik.upsi.edu.my">shahila@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>		<p><b>Pn. Erni Marlina binti Saari</b> <b>Penyelaras AC33</b> <u><a href="mailto:marlina@fskik.upsi.edu.my">marlina@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>
	<p><b>Pn. Nor Nazrina binti Mohamad Nazry *</b> <u><a href="mailto:nazrina@fskik.upsi.edu">nazrina@fskik.upsi.edu</a></u>. +605-4506000</p>		<p><b>Cik Naimah Binti Musa @ Zakaria</b> <u><a href="mailto:naimah.m@fskik.upsi.edu.my">naimah.m@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-45060000</p>
	<p><b>En. Nurazry Bin Basiron</b> <u><a href="mailto:nurazry@fskik.upsi.edu.my">nurazry@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-45060000</p>		<p><b>Penyelaras (AH17)</b> <b>En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim</b> <u><a href="mailto:ekram@fskik.upsi.edu.my">ekram@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>
	<p><b>En. Mohd Farizal bin Puadi</b> <b>Penyelaras Foundation</b> <u><a href="mailto:mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my">mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my</a></u> +605-4506000</p>		

\* Cuti Belajar / Study Leave

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN (AH16)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)	63
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>125</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
	KO-KURIKULUM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>17</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK	4
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF	3
<b>JUMLAH</b>		<b>33</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MRI3012	PENGURUSAN REKA BENTUK PENGIKLANAN	2
MRI3023	EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN	3
MRI3033	PENJENAMAAN KREATIF 1	3

MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF	3
MRI3054	PENJENAMAAN KREATIF 2	4
MRI3064	PENGIKLANAN MEDIA CETAK	4
MRI3074	PENGIKLANAN MEDIA BARU	4
MRI3084	PENGIKLANAN MEDIA LUAR	4
MRE3003	PENGURUSAN INOVASI PENGIKLANAN	3
MRI3095	PENJENAMAAN KREATIF 3	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN	5
MRB3014	KEUSAHAWANAN MEDIA	4
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK	5
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>

**LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**WARGANEGERA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) dengan Kepujian (AH16)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3093	Reka Bentuk Grafik	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka	4
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
HNS2012	Hubungan Etnik	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRE3014	Estetika Reka Bentuk	4
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
MRG3013	Tipografi Kreatif	3
MRI3012	Pengurusan Reka Bentuk Pengiklanan	2
HNH2012	T/TAS	2
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif	3
MRI3033	Penjenamaan Kreatif 1	3
MRI3043	Penyuntingan Kreatif	3
MRI3064	Pengiklanan Media Cetak	4
HPN2012	Pengajian Kenegaraan	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRB3014	Keusahawanan Media	4
MRI3023	Evolusi Teknologi Pengiklanan	3
MRI3054	Penjenamaan Kreatif 2	4
MRR3014	Penyelidikan dlm Reka Bentuk	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRI3074	Pengiklanan Media Baru	4
MRI3084	Pengiklanan Media Luar	4
MRI3095	Penjenamaan Kreatif 3	5
MRM3015	Produksi Pengiklanan	5
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRE3003	Pengurusan Inovasi Pengiklanan	3
MRE3005	Kreativiti: Strategi dan Teknik	5
MRI3105	Pengarahan Kreatif	5
MRP3012	Pengurusan Latihan dlm Industri Kreatif	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRR3023	Portfolio Profesional	3
MRA3996	Projek Akhir Tahun	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>9</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN=125**

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN (AH16)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)	63
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>126</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
	PENGECUALIAN KREDIT *TITAS *HUBUNGAN ETNIK	4
	KO-KURIKULUM	3
		<b>JUMLAH</b>
		<b>18</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK	4
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF	3
		<b>JUMLAH</b>
		<b>33</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MRI3012	PENGURUSAN REKA BENTUK PENGIKLANAN	2
MRI3023	EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN	3
MRI3033	PENJENAMAAN KREATIF 1	3

MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF	3
MRI3054	PENJENAMAAN KREATIF 2	4
MRI3064	PENGIKLANAN MEDIA CETAK	4
MRI3074	PENGIKLANAN MEDIA BARU	4
MRI3084	PENGIKLANAN MEDIA LUAR	4
MRE3003	PENGURUSAN INOVASI PENGIKLANAN	3
MRI3095	PENJENAMAAN KREATIF 3	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN	5
MRB3014	KEUSAHAWANAN MEDIA	4
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK	5
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>

**LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER  
Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) dengan Kepujian (AH16)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3093	Reka Bentuk Grafik	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka	4
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 1	1
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRE3014	Estetika Reka Bentuk	4
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
MRG3013	Tipografi Kreatif	3
MRI3012	Pengurusan Reka Bentuk Pengiklanan	2
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Ko-Kurikulum 2	1
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>17</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif	3
MRI3033	Penjenamaan Kreatif 1	3
MRI3043	Penyuntingan Kreatif	3
MRI3064	Pengiklanan Media Cetak	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>16</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRB3014	Keusahawanan Media	4
MRI3023	Evolusi Teknologi Pengiklanan	3
MRI3054	Penjenamaan Kreatif 2	4
MRR3014	Penyelidikan dlm Reka Bentuk	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>18</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRI3074	Pengiklanan Media Baru	4
MRI3084	Pengiklanan Media Luar	4
MRI3095	Penjenamaan Kreatif 3	5
MRM3015	Produksi Pengiklanan	5
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRE3003	Pengurusan Inovasi Pengiklanan	3
MRE3005	Kreativiti: Strategi dan Teknik	5
MRI3105	Pengarahan Kreatif	5
MRP3012	Pengurusan Latihan dlm Industri Kreatif	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRR3023	Portfolio Profesional	3
MRA3996	Projek Akhir Tahun	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>9</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN=126**

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
<b>MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA</b> Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaiannya. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.
<b>MRG3083 LUKISAN KREATIF</b> Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pelbagai teknik dan medium dalam memahami ruang dan permasalahan komposisi dalam lakaran ilustrasi. Penekanan diberi kepada lakaran figura manusia supaya para pelajar dapat memahami dan mahir visualisasi sesebuah konsep idea yang akan diterjemahkan dalam karya.
<b>MRG3093 REKA BENTUK GRAFIK</b> Kursus ini mendedahkan pelajar secara teori dan praktikal dalam reka bentuk grafik statik dan dinamik, melalui penggunaan aplikasi komputer dalam komunikasi visual. Pelajar juga akan mempelajari teknik-teknik menghasilkan grafik 2D dan 3D, serta multimedia linear dan interaktif.
<b>MRG3014 FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN</b> Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman tentang teori dan konsep media digital merangkumi peralatan dan perisian media serta teknik dengan penekanan kepada penggunaan alat-alat pembinaan grafik raster dan vektor.
<b>MRE3014 ESTETIKA REKA BENTUK</b> Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persembahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagaiannya budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, keselesaan dan kesejahteraan hidup individu, masyarakat dan bangsa yang diolah di dalam karya-karya kreatif.
<b>MRR3014 PENYELIDIKAN REKA BENTUK</b> Kursus ini menerokai pelbagai bahan, ruang lingkup dan strategi untuk mengumpul dan menganalisis data atau bukti penyelidikan reka bentuk, merangkumi definisi konseptual dan operasional.
<b>MSR3033 SEJARAH REKA BENTUK</b> Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominent di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impressionism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisis dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat.
<b>MRR3023 PORTFOLIO PROFESSIONAL</b> Kursus ini menekankan perancangan sesebuah pembentangan, penyediaan alat bantuan visual, persembahan dan penyampaian sesebuah teks ucapan.
<b>MRA3996 PROJEK AKHIR TAHUN</b> Kursus ini memberi kefahaman secara menyeluruh mengenai pengiklanan dari pelbagai sudut disiplin dan media serta menekankan pembelajaran secara lebih komprehensif.
<b>MLI40112 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas-tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.
<b>MRI3012 PENGURUSAN REKA BENTUK PENGIKLANAN</b> Kursus ini terdiri daripada pengenalan kepada reka bentuk pengiklanan. Ia turut dirangka untuk melengkapkan pelajar dengan pengetahuan fundamental pengiklanan serta kebolehan dalam melahirkan sebuah iklan bercetak.
<b>MRG3013 TIPOGRAFI KREATIF</b> Kursus ini menekankan kepentingan tipografi dalam rekabentuk, membina kefahaman mengenai ciri-ciri dan kemahiran dalam manipulasi taipan. Kursus ini juga menekankan penciptaan taipan baru dan penggunaannya dalam aplikasi praktikal.
<b>MRI3033 PENJENAMAAN KREATIF 1</b> Subjek ini memberi pendedahan kepada penggunaan taip dan symbols kepada pembangunan didalam pengenalpastian jangka

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
panjang pelbagai pengguna (produk, perkhidmatan dan syarikat). Membangunkan identiti korporat daripada konsep ke pakej percetakan di dalam setiap tugas yang diberikan. Mencipta identiti korporat dan penjenamaan dan mereka harus mengaplikasinya kepada produk perkhidmatan, alam sekitar dan komunikasi.
<b>MRI3054 PENJENAMAAN KREATIF 2</b> Kursus ini akan mengklarifikasi proses pembangunan grafik dan visual artikulasi di dalam pembungkusan dan persembahan rekabentuk. Struktur projek akan dieksplorasi didalam konteks pemasaran kini – daripada alam sekitar kepada tahap kesedaran yg kompetitif.
<b>MRI3095 PENJENAMAAN KREATIF 3</b> Penjenamaan direkabentuk untuk menunjukkan kemahiran dan pemahaman pelajar mengenai spesifikasi topik pemasaran, serta ‘gambaran’ isu pelbagai aspek pemasaran “mengikut kesesuaian” daripada persektif ekuiti penjenamaan.
<b>MRI3023 EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN</b> Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominent di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impresism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisa dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat.
<b>MRI3043 PENYUNTINGAN KREATIF</b> Subjek ini memberi pendedahan kepada penggunaan taip dan symbols kepada pembangunan didalam pengenalpastian jangka panjang pelbagai pengguna (produk, perkhidmatan dan syarikat). Membangunkan identiti korporat daripada konsep ke pakej percetakan di dalam setiap tugas yang diberikan. Mencipta identiti korporat dan penjenamaan dan mereka harus mengaplikasinya kepada produk perkhidmatan, alam sekitar dan komunikasi.
<b>MRG3023 ILUSTRASI DIGITAL KREATIF</b> Daripada konsepsualisasi dan perkembangan ide untuk menyelesaikan dan mengeluarkan kerja cetak atau media interaktif para pelajar digalakkan untuk belajar menyelesaikan rekabentuk kreatif melalui ilustrasi. Kejayaan rekabantuk bermula dengan konsep yang akan digunakan melalui lakaran kecil dan komposisi rekaletak untuk sesuatu perkembangan kepada aplikasi yg teknikal.
<b>MRI3064 PENGIKLANAN MEDIA CETAK</b> Kursus ini dirangka dengan pemahaman lebih mendalam di dalam aspek pengiklanan bercetak, proses-proses kreatif dan arahan pengiklanan serta bidang pengiklanan interaktif.
<b>MRI3074 PENGIKLANAN MEDIA BAHRU</b> Kursus ini akan lebih menekankan kepada proses teknikal dan kreatif di dalam menghasilkan sebuah pengiklanan yang berkesan dan efektif berdasarkan kepada keperluan dan kehendak pasaran semasa.
<b>MRI3084 PENGIKLANAN MEDIA LUAR</b> Kursus ini menerokai penyelidikan terutamanya dari segi aspek psikologi dalam media pengiklanan luar yang meliputi isu-isu dan cabaran yang terdapat di dalam bidang korporat dan juga perkhidmatan awam.
<b>MRI3105 PENGARAHAN KREATIF</b> Modul ini menekankan konsep dan aspek pengimejan dalam pengiklanan. Pelajar didedahkan kepada seni pengimejan, persiapan untuk praproduksi, produksi dan pascaproduksi, dan kefahaman tentang teknik visual dalam motion dan produksi percetakan, operasi kamera, teknik suntingan video dan audio.
<b>MRE3005 KREATIVITI: STRATEGI DAN TEKNIK</b> Modul ini memfokuskan ke arah penyelidikan melalui produk pengguna atau perkhidmatan dan menekankan posisi pemasaran, sasaran demografik dan pemilihan media yg bersesuaian. Menyediakan penyata strategi serta ringkasan kreatif. Melalui proses ini, para pelajar akan mempelajari asas-asas memujuk, merayu dan menarik perhatian, keberkesan serta efektif sesuatu kempen pengiklanan yang menggunakan sepenuhnya media pengiklanan tradisional ataupun tidak.
<b>MRE3003 PENGURUSAN INOVATIF PENGIKLANAN</b> Pelajar didedahkan kepada komunikasi pemasaran intergrasi, place-based media, telemarketing, komunikasi silang budaya. Mereka akan mempelajari pengaruh budaya politik dan ekonomi kepada pengiklanan.
<b>MRB3014 KEUSAHAWANAN MEDIA</b> Pelajar diajar bagaimana untuk menilai keperluan komunikasi pemasaran, memperoleh ide-ide baru dan mencipta mesej untuk pelanggan tertentu. Mereka juga dapat menyediakan cadangan perniagaan media yang berkesan dan berupaya berkomunikasi melalui penulisan dan perundingan.

**SINOPSIS KURSUS TERAS****MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF**

Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang teori-teori pedagogi dan pembelajaran yang berkaitan dengan kursus-kursus reka bentuk. Isu isu sosial dan motivasi yang relevan dengan latihan reka bentuk juga turut dibincangkan. Pelajar akan mendapat pengalaman untuk membuat analysis keperluan latihan, serta mereka bentuk dan membangunkan suatu kursus reka bentuk jangka pendek yang sesuai bagi organisasi dalam industri kreatif. Pelajar juga akan menimba ilmu dan kemahiran dalam perancangan dan pengaturan kursus reka bentuk untuk klien di industri kreatif.

**MRM3015 PRODUKSI PENGIKLANAN**

Pengenalan kursus ini akan menekan elemen-elemen saluran komunikasi produksi yang terdapat ‘atas garisan’ pengiklanan dengan fokus kearah penerbitan iklan komersil dan iklan bercetak, serta produksi untuk ‘bawah garis’ pengiklanan. Mengikut pemahaman yang mendalam tentang penerbitan dan proses, para pelajar akan membentuk satu tapak pemahaman teori yang akan menyumbang kearah pembangunan kemahiran produksi, pemikiran kritikal dan analisis gambaran produksi.

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN (AH17)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)	63
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>125</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
	KO-KURIKULUM I, II DAN III	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>17</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF	3
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MRR3014	PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>33</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS TERAS BIDANG**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MMA3032	TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL	2
MMG3094	REKA BENTUK KAREKTOR	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP	4
MMA3044	ANIMASI 2D	4
MMG3083	PEMODELAN	3
MMA3054	ANIMASI 3D	4
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN	3
MMV3023	PRODUKSI AUDIO	3
MMV3033	PRODUKSI VIDEO	3
MMA3063	REALITI MAYA	3
MMV3043	KESAN KHAS	3
MMX3093	GLOKLISASI KANDUNGAN	3
MMS3023	PENSKRIPAN ANIMASI	3
MMX3023	ASAS PENGATURCARAAN	3
MMG3043	GRAFIK DIGITAL	3
MMG3063	PEMPROSESAN IMEJ DIGITAL	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG	3
MMS3033	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB	3
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>

**LATIHAN INDUSTRI**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**WARGANEGERA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER  
Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) dengan Kepujian (AH17)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3093	Reka Bentuk Grafik	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka	4
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
HNS2012	Hubungan Etnik	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum I	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRG3013	Tipografi Kreatif	3
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
HNP2012	TITAS	2
*****	Ko-Kurikulum II	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMX3013	Naratif dan Penceritaan	3
MMG3094	Reka Bentuk Karektor	4
MMV3023	Produksi Audio	3
MRE3014	Estetika Reka Bentuk	4
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum III	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional	2
MMG3043	Grafik Digital	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip	4
MMV3033	Produksi Video	3
MRR3014	Penyelidikan dlm Reka Bentuk	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMA3044	Animasi 2D	4
MMG3083	Permodelan	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan	3
MMG3063	Pemprosesan Imej Digital	3
MMX3023	Asas Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMA3054	Animasi 3D	4
MMA3063	Realiti Maya	3
MMV3043	Kesan Khas	3
MMS3023	Penskriptan Animasi	3
MRP3012	Pengurusan Latihan Dalam Industri Kreatif	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRA3996	Projek Tahun Akhir	6
MRR3023	Portfolio Profesional	3
MMB3013	Keusahawanan Tekno dan E-Dagang	3
MMS3033	Pembangunan Blog dan Laman Web	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 125

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN (AH17)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	18
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)	63
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>126</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
	PENGECUALIAN KREDIT *TITAS *HUBUNGAN ETNIK	4
	KO-KURIKULUM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>18</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF	3
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MRR3014	PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
<b>JUMLAH</b>		<b>33</b>

\*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

**KURSUS TERAS BIDANG**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MMA3032	TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL	2
MMG3094	REKA BENTUK KAREKTOR	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP	4
MMA3044	ANIMASI 2D	4
MMG3083	PEMODELAN	3
MMA3054	ANIMASI 3D	4
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN	3
MMV3023	PRODUKSI AUDIO	3
MMV3033	PRODUKSI VIDEO	3
MMA3063	REALITI MAYA	3
MMV3043	KESAN KHAS	3
MMX3093	GLOKLISASI KANDUNGAN	3
MMS3023	PENSKRIPAN ANIMASI	3
MMX3023	ASAS PENGATURCARAAN	3
MMG3043	GRAFIK DIGITAL	3
MMG3063	PEMPROSESAN IMEJ DIGITAL	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG	3
MMS3033	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB	3
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>

**LATIHAN INDUSTRI**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA****CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER  
Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) dengan Kepujian (AH17)****SEMESTER I**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MRG3093	Reka Bentuk Grafik	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka	4
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
*****	Ko-Kurikulum I	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

**SEMESTER II**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MRG3013	Tipografi Kreatif	3
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Ko-Kurikulum II	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>

**SEMESTER III**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MMX3013	Naratif dan Penceritaan	3
MMG3094	Reka Bentuk Karektor	4
MMV3023	Produksi Audio	3
MRE3014	Estetika Reka Bentuk	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum III	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

**SEMESTER IV**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional	2
MMG3043	Grafik Digital	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip	4
MMV3033	Produksi Video	3
MRR3014	Penyelidikan dlm Reka Bentuk	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMA3044	Animasi 2D	4
MMG3083	Permodelan	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan	3
MMG3063	Pemprosesan Imej Digital	3
MMX3023	Asas Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMA3054	Animasi 3D	4
MMA3063	Realiti Maya	3
MMV3043	Kesan Khas	3
MMS3023	Penskriptan Animasi	3
MRP3012	Pengurusan Latihan Dalam Industri Kreatif	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MRA3996	Projek Tahun Akhir	6
MRR3023	Portfolio Profesional	3
MMB3013	Keusahawanan Tekno dan E-Dagang	3
MMS3033	Pembangunan Blog dan Laman Web	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>15</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 126**

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
<b>MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA</b> Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaiannya. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.
<b>MRG3083 LUKISAN KREATIF</b> Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pelbagai teknik dan medium dalam memahami ruang dan permasalahan komposisi dalam lakaran ilustrasi. Penekanan diberi kepada lakaran figura manusia supaya para pelajar dapat memahami dan mahir visualisasi sesebuah konsep idea yang akan diterjemahkan dalam karya.
<b>MRG3093 REKA BENTUK GRAFIK</b> Kursus ini mendedahkan pelajar secara teori dan praktikal dalam reka bentuk grafik statik dan dinamik, melalui penggunaan aplikasi komputer dalam komunikasi visual. Pelajar juga akan mempelajari teknik-teknik menghasilkan grafik 2D dan 3D, serta multimedia linear dan interaktif.
<b>MRG3014 FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN</b> Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman tentang teori dan konsep media digital merangkumi peralatan dan perisian media serta teknik dengan penekanan kepada penggunaan alat-alat pembinaan grafik raster dan vektor.
<b>MSR3033 SEJARAH REKA BENTUK</b> Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominent di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impressionism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisis dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat.
<b>MRG3013 TIPOGRAFI KREATIF</b> Kursus ini menekankan kepentingan tipografi dalam rekabentuk, membina kefahaman mengenai ciri-ciri dan kemahiran dalam manipulasi taipan. Kursus ini juga menekankan penciptaan taipan baharu dan penggunaannya dalam aplikasi praktikal.
<b>MRR3014 PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK</b> Kursus ini menerokai pelbagai bahan, ruang lingkup dan strategi untuk mengumpul dan menganalisis data atau bukti penyelidikan reka bentuk, merangkumi definisi konseptual dan operasional.
<b>MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF</b> Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang teori-teori pedagogi dan pembelajaran yang berkaitan dengan kursus-kursus reka bentuk. Isu-isu sosial dan motivasi yang relevan dengan latihan reka bentuk juga turut dibincangkan. Pelajar akan mendapat pengalaman untuk membuat analisis keperluan latihan, serta mereka bentuk dan membangunkan suatu kursus reka bentuk jangka pendek yang sesuai bagi organisasi dalam industri kreatif. Pelajar juga akan menimba ilmu dan kemahiran dalam perancangan dan pengaturcaraan kursus reka bentuk untuk klien di industri kreatif.
<b>MRR3023 PORTFOLIO PROFESSIONAL</b> Kursus ini menekankan perancangan sesebuah pembentangan, penyediaan alat bantuan visual, persempahan dan penyampaian sesebuah teks ucapan.
<b>MLI4012 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.
<b>MMA3032 TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL</b> Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang animasi tradisional atau juga dikenali sebagai animasi sel. Animasi sel adalah merupakan teknik animasi yang terawal diperkenalkan. Walaupun kini telah wujud metodologi baharu untuk menghasilkan animasi, pengetahuan tentang teknik animasi tradisional adalah merupakan asas kepada pereka animasi untuk menerokai metod yang lebih terkini. Sehubungan itu, kursus ini direka bentuk untuk memperkenalkan kepada pelajar mengenai sejarah, konsep, peralatan dan teknik penghasilan animasi tradisional. Untuk seiring dengan perkembangan semasa, kursus ini juga akan memperkenalkan kepada pelajar kaedah menerapkan reka bentuk dan kemahiran tradisional ke media digital.
<b>MMG3074 PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP</b> Papan cerita merupakan gambaran awal rupa sesuatu animasi manakala skrip adalah pembinaan cerita dan menyampaikannya

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
dalam bentuk dramatik di dalam animasi yang dibina. Papan cerita dan skrip adalah sangat penting memandangkan ianya menerangkan asas kerja yang perlu dilaksanakan dalam mereka bentuk animasi. Kursus ini akan memperkenalkan kepada pelajar bagaimana membina papan cerita sebagai panduan mereka bentuk produk animasi. Pelajar akan membina visualisasi dan lakaran berdasarkan cerita yang dibina dalam bentuk rangka ilustrasi yang menerangkan secara terperinci aksi setiap babak, sudut kamera dan pencahayaan. Kursus ini juga akan menerangkan aspek pembinaan cerita dan teknik penulisan skrip untuk animasi.
<b>MMA3044 ANIMASI 2D</b> Kursus ini menekankan asas algoritma dan teknik yang digunakan dalam animasi 2D dan kesan khas. Teknik-teknik yang dipelajari ialah kawalan pergerakan objek dalam sela masa tertentu. Topik yang akan dipelajari akan merangkumi teknik animasi konvensional secara berkomputer seperti tweening, morphing, onion skinning, blurring, cell animation, path animation dan interpolated rotoscoping.
<b>MMG3083 PEMODELAN</b> Kursus ini menekankan konsep asas dan teknik lanjutan pemodelan dalam model 3D yang merangkumi objek, set dan peralatan, dan mekanisma pergerakan model. Kursus ini juga menumpukan kepada aspek rendering, tekstur model, kedudukan kamera dan papan cerita untuk menentukan ciri-ciri sesuai, diakhiri dengan pembinaan model 3D.
<b>MMA3054 ANIMASI 3D</b> Kursus ini menekankan asas algoritma dan teknik yang digunakan dalam animasi 3D dan kesan khas. Teknik-teknik yang dipelajari ialah kawalan pergerakan objek dalam sela masa tertentu. Topik yang akan dipelajari ialah skema interpolasi, sistem partikel, simulasi berdasarkan fizikal dan kinematik.
<b>MMX3013 NARATIF DAN PENCERITAAN</b> Kursus ini menggabungkan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap naratif dan penceritaan, khususnya amalan semasa dalam penjanaan ide naratif. Ketika mengimbangi penceritaan linear dan interaktif, kursus ini memberi peluang kepada pelajar untuk membelajari fungsi-fungsi dan nilai-nilai dalam pelbagai jenis naratif, pembangunan ide berpusatkan karektor, dunia naratif Barat dan Timur, pelbagai strategi naratif dan penceritaan, serta perangkap-perangkap biasa dalam proses penceritaan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional ide naratif untuk pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan didekahkan kepada isu kerjaya dan profesionalisme di dalam industri kreatif.
<b>MMV3033 PRODUKSI VIDEO</b> Kursus ini akan menumpukan kepada pemahaman pelajar kepada elemen utama yang berkaitan dengan teknologi digital video. Pelajar akan diperkenalkan dengan aplikasi video dalam pelbagai bidang, konsep asas video digital, proses dan panduan menerbitkan video yang berkualiti, panduan memilih dan menggunakan video digital dan teknik merakam video yang menarik. Pelajar akan didekahkan kepada teknik pencahayaan dalam penggambaran, elemen-elemen dalam penghasilan video, menyediakan skrip untuk penerbitan video, serta perisian dan peralatan dalam penerbitan video. Penekanan juga akan diberikan kepada proses penyuntingan video secara linear dan tidak linear, kualiti video digital, format video digital, teknologi dan media penyebaran video digital serta teknologi video menerusi web.
<b>MMA3063 REALITI MAYA</b> Kursus ini bertujuan memperkenalkan Realiti Maya (VR), integrasi grafik 3D, audio, interaktiviti dan suasana nyata untuk melahirkan suasana realiti maya. Pelajar akan mempelajari pengertian realiti maya, konsep interaktiviti dalam realiti maya, perisian realiti maya, sensor, senibina dalam VR. Pelajar juga akan didekahkan mengenai perkakasan dalam VR seperti 'head mount display', Cermin mata LCD, 'tracking device', 'spaceball', 'haptic coupled device', pengecam suara, sarung tangan, 3D dalam internet, permodelan, Virtual Reality Modeling Language (VRML), aplikasi dalam VR, faktor manusia dan juga isu aplikasi masa depan. Di akhir kursus pelajar akan membangunkan persekitaran maya dengan menggunakan VRML.
<b>MMV3043 KESAN KHAS</b> Kursus ini bertujuan untuk membina pengetahuan dan kemahiran pelajar berkenaan teknik, kaedah dan teknologi penghasilan kesan khas menggunakan animasi berkomputer. Kajian kes terhadap penggunaan kesan khas daripada animasi dua dan tiga dimensi akan dilaksanakan. Pelajar dikehendaki menghasilkan satu projek kesan khas menggunakan perisian animasi tiga dimensi.
<b>MMX3093 GLOKLISASI KANDUNGAN</b> Kursus ini menyasarkan pelajar bagi memenuhi keperluan profesional dalam industri dengan gabungan globalisasi dan lokalisasi. Kursus ini direka untuk menyediakan pelajar gambaran gloklisasi, dalam konteks komputeran dan penggunaan teknologi media dalam konteks penghasilan kreatif. Kursus ini memberi pelajar peluang untuk meneroka kepelbagaiannya kaedah lokalisasi dan globalisasi, di samping mempelajari tata cara dan bentuk kandungan yang boleh di globalisasi dan di lokalisasi. Kursus ini membenarkan pelajar untuk menjana idea gloklisasi, meliputi pemilihan jenis bahasa, keperluan terjemahan, pertimbangan silang budaya, piawaian dan penyesuaian.
<b>MMS3023 PENSKRIPAN ANIMASI</b>

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
<p>Kursus ini menekankan konsep dalam penskriptan animasi yang membawa kepada analisis struktur, sintaksis dan protokol bagi penskriptan, menggunakan penskriptan untuk memanipulasi objek, menggunakan penskriptan untuk mengintegrasikan elemen-elemen media, menggunakan ciri-ciri debug untuk mengenalpasti dan membentulkan kesilapan penskriptan. Kursus ini diakhiri dengan projek skrip animasi menggunakan pakej berdasarkan masa.</p>
<p><b>MMX3023 ASAS PENGATURCARAAN</b> Kursus ini bertujuan untuk memberi pendedahan kepada pelajar terhadap asas pengaturcaraan yang merangkumi pengetahuan dan pemahaman terhadap evolusi pengaturcaraan, jenis-jenis pengaturcaraan, konsep pengaturcaraan dan kemahiran menyelesaikan masalah.</p>
<p><b>MMG3043 GRAFIK DIGITAL</b> Kursus ini menekankan tentang konsep grafik komputer dengan memfokus kepada asas reka bentuk seperti garisan, warna, ruang, tekstur, bentuk, rupa dan ton warna. Kursus ini juga menekankan prinsip asas grafik komputer dalam 2D dan 3D. Teori primitif, transformasi dan 2D ‘clipping’, teknik persempahan, algoritma matematik dalam transformasi grafik, pencerahan, mod warna, bentuk dan animasi dibincangkan dalam grafik 2D. Kandungan grafik 3D melibatkan juga teknik render, persamaan, dualisasi dan penggunaan perisian aplikasi grafik untuk menghasilkan reka bentuk grafik.</p>
<p><b>MMG3063 PEMPROSESAN IMEJ DIGITAL</b> Kursus ini menekankan prinsip asas pemprosesan imej untuk pengubahsuaian, pemulihan, analisis, pemampatan, algoritma/ reka bentuk sistem, peralatan analitik, dan pelaksanaan pelbagai aplikasi imej digital. Kandungan bagi kursus ini juga melibatkan warna dan morfologi bagi pemprosesan imej, segmentasi imej dan pengecaman objek.</p>
<p><b>MMB3013 KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG</b> Kursus ini memfokuskan terhadap konsep-konsep usahawan teknologi dan keusahawanan yang merangkumi aktiviti keusahawanan, kriteria keusahawanan, keperluan menjadi seorang usahawan dan cabaran yang dihadapi masa kini. Asas e-dagang, strategi pelaksanaan dan pembangunan laman web e-dagang, termasuk isu-isu seperti keselamatan, perkhidmatan pelanggan, sistem pembayaran elektronik dan pemasaran juga dibincangkan. Aplikasi e-dagang akan diuruskan secara tersendiri sebagai satu projek individu (stand-alone) atau melalui e-dagang dalam sebahagian model perniagaan tradisional.</p>
<p><b>MMS3033 PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB</b> Kursus ini membincangkan konsep asas, isu dan teknik pembangunan dan pembahagian laman web dan blog. Penekanan diberikan kepada merekabentuk laman Web dan blog menggunakan perisian pengarangan multimedia, bahasa pengaturcaraan asas dan memuat naik hasil laman Web dan blog.</p>
<p><b>MRA3996 PROJEK AKHIR TAHUN</b> Kursus ini memberi kefahaman secara menyeluruh mengenai pengiklanan dari pelbagai sudut disiplin dan media serta menekankan pembelajaran secara lebih komprehensif.</p>
<p><b>MMG3094 REKA BENTUK KAREKTOR</b> Kursus ini menekankan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan metodologi pembangunan karektor 2D and 3D. Kemahiran menukar konsep reka bentuk karektor kepada representasi fizikal yang melibatkan pemodelan arca dan tekstur secara digital adalah dipupuk. Ia juga memfokuskan kepada teknik-teknik berkesan untuk menghasilkan karektor yang bersifat realistik dan ekspresif.</p>
<p><b>MMV3023 PRODUKSI AUDIO</b> Kursus ini menekankan pemahaman konsep, teori dan praktikal dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio web.</p>
<p><b>MRE3014 ESTETIKA REKA BENTUK</b> Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persempahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagai budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, keselesaan dan kesejahteraan hidup individu, masyarakat dan bangsa yang diolah di dalam karya-karya kreatif.</p>

**WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN (AC33)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	20
KURSUS TERAS	30
KURSUS PENGKHUSUSAN	59
KURSUS ELEKTIF	12
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>133</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
MTE3012	KOMPETENSI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI / PENGAYAAN DIRI	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
	<b>KO-KURIKULUM I DAN II</b>	<b>2</b>
	<b>JUMLAH</b>	<b>20</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MSR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK	4
MSR3024	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MSR3053	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>

**KURSUS TERAS BIDANG – PENGKHUSUSAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN	3
MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN	3
MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN	3
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP	4
MMX3153	PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT	3
MMX3083	ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN	3
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN	3
MMX3113	UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN	3
MMX3014	PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS	4
MMX3024	PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN	4
MMX3034	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I	4
MMX3044	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II	4
<b>JUMLAH</b>		<b>59</b>

**KURSUS ELEKTIF**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMA3044	ANIMASI 2D	4
MMA3054	ANIMASI 3D	4
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRI3043	PENYUTINGAN KREATIF	3
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

\* Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 12 jam kredit.

**LATIHAN INDUSTRI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) dengan Kepujian (AC33)**
**SEMESTER I**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MTE3012	Kompletensi Teknologi Maklumat & Komunikasi	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
HNS2012	Hubungan Etnik	2
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan	4
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
*****	Ko-Kurikulum 1	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

**SEMESTER II**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
HNP2012	TITAS	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan	3
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

**SEMESTER III**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah Ilmu	2
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
MMX3013	Naratif dan Penceritaan	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter	3
MMX3063	Produksi Audio Video untuk Permainan	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

**SEMESTER IV**

<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
BIU2042	English Proficiency 4	2
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip	4
MSR3024	Estetika Reka Bentuk	4
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif	2
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan Elektif I	3
*****		4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MSR3014	Penyelidikan Rekan Bentuk	4
MMX3093	Glokalisasi Kandungan	3
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan	3
MMX3024	Produksi Permainan dan Pengurusan	4
*****	Elektif II	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MSR3053	Portfolio Profesional	3
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan	3
MMX3153	Penskriptan Permainan Atas Talian dan Blimbit	3
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I	4
*****	Elektif II	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMX3113	Ujimain dan Kritik Permainan	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan	3
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II	4
MMX3014	Pengajian Permainan Serius	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 133**

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN (AC33)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS TERAS	30
KURSUS PENGKHUSUSAN	59
KURSUS ELEKTIF	12
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>134</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
MTE3012	KOMPETENSI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI / PENGAYAAN DIRI	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
	PENGECUALIAN KREDIT *TITAS *HUBUNGAN ETNIK	4
	KO-KURIKULUM I DAN II	2
<b>JUMLAH</b>		<b>21</b>

**KURSUS TERAS UMUM**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN	4
MSR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK	4
MSR3024	ESTETIKA REKA BENTUK	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK	3
MSR3053	PORTFOLIO PROFESIONAL	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>

**KURSUS TERAS BIDANG – PENGKHUSUSAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN	3
MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN	3
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN	3
MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN	3
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP	4
MMX3153	PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT	3
MMX3083	ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN	3
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN	3
MMX3113	UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN	3
MMX3014	PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS	4
MMX3024	PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN	4
MMX3034	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I	4
MMX3044	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II	4
<b>JUMLAH</b>		<b>59</b>

#### KURSUS ELEKTIF

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMA3044	ANIMASI 2D	4
MMA3054	ANIMASI 3D	4
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRI3043	PENYUTINGAN KREATIF	3
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

\* Pilih mana – mana kursus elektif yang ditawarkan oleh FSKIK atau mana – mana fakulti yang membawa jumlah keseluruhan sebanyak 12 jam kredit.

#### LATIHAN INDUSTRI

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>		<b>12</b>

**BUKAN WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) dengan Kepujian (AC33)**
**SEMESTER I**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MTE3012	Kompletensi Teknologi Maklumat & Komunikasi	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan	4
MRG3083	Lukisan Kreatif	3
*****	Ko-Kurikulum I	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

**SEMESTER II**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Ko-Kurikulum II	1
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan	4
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan	<b>3</b>
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan	<b>3</b>
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

**SEMESTER III**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNF3012	Falsafah Ilmu	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
MMX3013	Naratif dan Penceritaan	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter	3
MMX3063	Produksi Audio Video untuk Permainan	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan	3
*****	Ko-Kurikulum III	1
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

**SEMESTER IV**

<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
BIU2042	English Proficiency 4	2
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip	4
MSR3024	Estetika Reka Bentuk	4
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif	2
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan	3
*****	Elektif I	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MSR3014	Penyelidikan Rekan Bentuk	4
MMX3093	Glokalisasi Kandungan	3
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan	3
MMX3024	Produksi Permainan dan Pengurusan	4
*****	Elektif II	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MSR3053	Portfolio Profesional	3
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan	3
MMX3153	Penskriptan Permainan Atas Talian dan Blimbit	3
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I	4
*****	Elektif II	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MMX3113	Ujimain dan Kritik Permainan	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan	3
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II	4
MMX3014	Pengajian Permainan Serius	4
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
MLI40112	Latihan Industri	12
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>12</b>

**JUMLAH KREDIT KESELURUHAN = 134**

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
<b>MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA</b> Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaiannya. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.
<b>MMX3033 PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN</b> Kursus ini menekankan proses asas rekabentuk permainan termasuklah proses produksi yang terlibat dari awal sehingga akhir. Topik merangkumi prinsip asas permainan, jenis dan gaya permainan, idea-idea di sebalik pembangunan permainan, permulaan konsep untuk karakter permainan, persekitaran, struktur dan mekanik permainan dan kemahiran yang betul dalam penghasilan permainan
<b>MMX3013 NARATIF DAN PENCERITAAN</b> Kursus ini menggabungkan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap naratif dan penceritaan, khususnya amalan semasa dalam penjanjanaan ide naratif. Ketika mengimbangi penceritaan linear dan interaktif, kursus ini memberi peluang kepada pelajar untuk membelajari fungsi-fungsi dan nilai-nilai dalam pelbagai jenis naratif, pembangunan ide berpusatkan karektor, dunia naratif Barat dan Timur, pelbagai strategi naratif dan penceritaan, serta perangkap-perangkap biasa dalam proses penceritaan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional ide naratif untuk pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan dide dahukan kepada isu kerjaya dan profesionalisme di dalam industri kreatif
<b>MMX3023 PRINSIP PENGATURCARAAN</b> Kursus ini bertujuan untuk memberi pendedahan kepada pelajar terhadap asas pengaturcaraan yang merangkumi pengetahuan dan pemahaman terhadap evolusi pengaturcaraan, jenis-jenis pengaturcaraan, konsep pengaturcaraan dan kemahiran menyelesaikan masalah
<b>MMX3043 ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN</b> Kursus ini menekankan teori dan kemahiran dalam reka bentuk antara muka dan interaksi yang diperlukan untuk diperaktikkan dalam mana-mana pembangunan perisian. Antara topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, komputer (teknologi) dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna dan kebolehgunaan permainan.
<b>MMX3053 SENI REKA BENTUK KARAKTER</b> Kursus ini menekankan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan metodologi reka bentuk dan pembangunan karektor. Kemahiran menukar konsep reka bentuk karektor kepada representasi fizikal yang melibatkan pemodelan arca dan tekstur secara digital adalah dipupuk. Ia memfokuskan kepada teknik-teknik berkesan untuk menghasilkan karektor yang bersifat realistik dan ekspresif.
<b>MMX3063 PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN</b> Kursus ini memberi gambaran pembangunan bunyi permainan dan pemahaman asas berkenaan kesan bunyi, teknik membuat animasi bunyi yang bersesuaian, dan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, dan penyuntingan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Kursus ini merangkumi kesan bunyi tipikal, manipulasi bunyian, dan juga memberi penekanan kepada halangan teknikal yang bakal dihadapi oleh para pelajar, merekodkan kesan khas, integrasi audio yang bersesuaian dan teknik penggabungan audio video bagi industri permainan.
<b>MIMG3074: PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP</b> Kursus ini akan memperkenalkan kepada pelajar bagaimana membina papan cerita sebagai panduan mereka bentuk produk animasi. Pelajar akan membina visualisasi dan lakaran berdasarkan cerita yang dibina dalam bentuk rangka ilustrasi yang menerangkan secara terperinci aksi setiap babak, sudut kamera dan pencahayaan. Kursus ini juga akan menerangkan aspek pembinaan cerita dan teknik penulisan skrip untuk permainan.
<b>MMX3153 PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT</b> Kursus ini merangkumi pelbagai topik berkaitan teori dan praktis dalam membentuk atitud sebagai pembangun permainan berasaskan atas talian dan mudah alih. Topik-topik yang berkaitan direkabentuk berasaskan tiga modul pembelajaran utama iaitu (1) Merekabentuk permainan atas talian dengan menggunakan piawaian web (2) Merekabentuk dan menguji permainan berasaskan platform mudah alih dengan menggunakan emulator dan kerangka pembangunan yang bersesuaian dan (3) Strategi dalam menggalakkan pengguna untuk bermain dengan aplikasi permainan yang telah dibangunkan dan merekabentuk instruksi untuk permainan berasaskan atas talian dan platform mudah alih. Selain itu, isu-isu termasuk penglabelan versi, pelesehan, penilaian harga, pemasaran dan pengagihan, dokumentasi untuk permainan berasaskan atas talian dan platform mudah alih,

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
strategi dalam menangani kekangan teknikal dalam persekitaran permainan atas talian dan mudah alih serta budaya permainan dalam persekitaran tersebut turut dibincangkan secara terperinci melalui kursus ini.
<b>MMX3083: ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN</b> Kursus ini memperkenalkan konsep dan prinsip-prinsip animasi dan simulasi bagi reka bentuk permainan yang terlibat dalam menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar akan didedahkan kepada tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif dan pandangan mata.
<b>MMX3093: GLOKLISASI KANDUNGAN</b> Kursus ini menyasarkan pelajar bagi memenuhi keperluan profesional dalam industri dengan gabungan globalisasi dan lokalisasi. Kursus ini direka untuk menyediakan pelajar gambaran gloklisasi, dalam konteks komputeran dan penggunaan teknologi media dalam konteks penghasilan kreatif. Kursus ini memberi pelajar peluang untuk meneroka kepelbagaiannya kaedah lokalisasi dan globalisasi, di samping mempelajari tata cara dan bentuk kandungan yang boleh di globalisasi dan di lokalisasi. Kursus ini membenarkan pelajar untuk menjana idea gloklisasi, meliputi pemilihan jenis bahasa, keperluan terjemahan, pertimbangan silang budaya, piawaian dan penyesuaianya.
<b>MMX3103REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN</b> Seseorang profesional yang berkerja di dalam industri permainan digital memerlukan pengetahuan dan kemahiran dalam mereka bentuk aras. Objektif kursus ini melengkapkan pelajar ke arah kerjaya profesional di dalam industri menerusi gabungan pengetahuan dan kemahiran mereka bentuk aras bagi pelbagai genre permainan digital. Kursus ini member peluang kepada pelajar untuk mereka, membina dan meyunting elemen-elemen 3D bagi aras reka bentuk permainan digital dengan menggunakan pelbagai metod termasuk pemodelan, pejalinan dan membawa masuk model pihak ketiga bagi latar permainan digital. Menjurus kepada prinsip rekaan, kursus ini menawarkan panduan kepada pelajar untuk mengimbangi pelbagai aras permainan digital di dalam genre yang berbeza di mana memupuk pelajar dalam penstruktur pembangunan dan cabaran di dalam dunia reka bentuk permainan digital.
<b>MMX3113 UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN</b> Kerjaya profesional di dalam industri permainan digital memerlukan pengetahuan dan kemahiran ketika bermain, membaca dan menulis kritikan berdasas mengenai permainan digital. Kursus ini melengkapkan pelajar bagi kerjaya profesional di dalam industri yang menggabungkan pengetahuan aras tertinggi dan kemahiran menerusi percubaan permainan dan kritikan permainan digital mengikut piawaian industri. Kursus ini direka bagi memperkenalkan pengetahuan percubaan permainan dan kritikan permainan digital. Kursus ini member pelajar peluang merancang dan menguruskan sesi percubaan permainan dengan menggunakan pelbagai pendekatan, termasuk percubaan empat mata, percubaan dan diskusi berkumpulan, wawancara dan borang maklum balas. Khusus kritikan permainan digital, kursus ini memberi panduan kepada pelajar ke arah mempelajari pengulasan mengenai topik pengkomersilan dan pendidikan permainan digital di mana ia melatih pelajar ke arah profesionalisme di dalam industri permainan digital.
<b>MMX3123 REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN</b> Objektif kursus ini adalah melengkapkan pelajar dengan kerjaya profesional di dalam industri menerusi gabungan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap separateks di mana direka khas bagi komuniti pemain permainan digital. Kursus ini menawarkan pelajar mengenai pengetahuan reka bentuk separateks, khususnya teknologi maklumat dan komunikasi semasa bagi menghasilkan separateks. Bagi pengumpulan hasil ciptaan web yang berdedikasi, kursus ini memberi peluang kepada pelajar mempelajari pelbagai jenis separateks yang boleh direka bentuk, membina dan menjana laman sesawang, termasuk blog, kelengkapan laman social, panduan strategi maya bagi permainan digital, pemilihan video, dan pengiklanan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional bagi separateks dalam pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan didedahkan kepada isu kerjaya dan profesionalisme di dalam industri permainan digital.
<b>MMX3133 KEUSAHAWANAN PERMAINAN</b> Kursus ini menekankan aspek keusahawanan, perdagangan dan perniagaan dalam permainan, kesan terhadap minat dalam penggunaan permainan bagi latihan dalam perniagaan dan mencapai objektif pemasaran. Kursus ini menerangkan fenomena dalam permainan berasaskan pemasaran dan latihan seperti dalam aspek kepakaran dan perincian objektif termasuklah pelaburan dalam pembangunan permainan secara atas talian.
<b>MMX3014 PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS</b> Kursus ini bermatlamat untuk membina pemahaman bagaimana permainan memberi dan membina kesan secara individu dan berkumpulan. Kandungan kursus ini meliputi kelebihan permainan secara psikologikal termasuklah kajian kesan-kesan media dan perbincangan berterusan terhadap kesan permainan itu sendiri. Kursus ini menekankan kreativiti, reka bentuk, komputer dan kemahiran menyelesaikan masalah sebagai kunci terhadap kejayaan bidang yang menarik ini. Ia juga menumpukan terhadap operasi permainan dalam penyelidikan academia, media interaktif atau permainan. Kursus ini juga menerokai cara bagaimana permainan dapat digunakan sebagai arahan dan maklumat yang juga memberikan keseronokan.

<b>SINOPSIS KURSUS TERAS</b>
<b>MMX3024 PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN</b> Kursus ini memberi focus kepada sejarah, prinsip asas pengurusan projek, teknik dan peralatan, dokumen permainan dan rekabentuk teknikal, rekabentuk seni dan audio, perancangan produksi dan pipeline, isu-isu berkaitan produksi dan pengurusan projek permainan termasuklah masa hadapan pengurusan projek permainan.
<b>MMX3034 STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I</b> Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses rekabentuk dan pembangunan permainan untuk permainan komputer atau permainan atas talian. Ini termasuklah peralatan permainan (perkakasan dan perisian), papan cerita dan alat pengarangan untuk menghasilkan dan mengedit permainan interaktif. Prinsip dan pemahaman unsur realiti maya, penggunaan Internet, audio dan teknologi di dalam permainan juga akan turut diterapkan. Kursus ini juga akan memfokuskan kepada penggunaan alat pengarangan web, grafik lanjutan, animasi dan teknik pengaturcaraan untuk menghasilkan permainan interaktif. Kursus ini merupakan bahagian pertama yang memperkenalkan produksi awalan bagi reka bentuk dan pembangunan permainan.
<b>MMX3044 STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II</b> Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses rekabentuk dan pembangunan permainan untuk permainan komputer atau permainan atas talian. Ini termasuklah uji-main, uji permainan, kebolehgunaan permainan, penilaian dan mengedit permainan interaktif. Prinsip dan pemahaman unsur realiti maya, penggunaan Internet, audio dan teknologi di dalam permainan juga akan turut diterapkan. Kursus ini merupakan bahagian kedua yang memperkenalkan pasca produksi bagi reka bentuk dan pembangunan permainan.)
<b>MLI3012 LATIHAN INDUSTRI</b> Pelajar akan menyediakan dua laporan iaitu laporan catatan mingguan dan laporan akhir; serta satu tugas khusus.

JABATAN SENI  
DAN REKA  
BENTUK

*DEPARTMENT  
OF ART AND  
DESIGN*

<b>OBJEKTIF JABATAN</b>
-------------------------

- i. Melahirkan graduan yang berkebolehan menguasai ilmu dan berketerampilan dalam bidang Pendidikan Seni Visual.
- ii. Membolehkan graduan mengaplikasikan kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.
- iii. Menyediakan graduan yang boleh mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan berkesan di sekolah.
- iv. Melahirkan graduan yang kreatif dan inovatif dalam penjanaan idea yang kritis bagi menangani isu-isu Pendidikan Seni Visual.
- v. Menghasilkan graduan yang berkebolehan menguasai kemahiran ICT dan kemahiran-kemahiran teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran.
- vi. Melahirkan graduan yang boleh berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam pasukan dan peka terhadap isu dan perkembangan terkini dalam bidang Pendidikan Seni Visual.
- vii. Melahirkan graduan yang boleh melibatkan diri dalam bidang penyelidikan dan penulisan dalam Pendidikan Seni Visual.
- viii. Untuk membolehkan graduan mengaplikasikan bidang komunikasi visual dan mampu untuk memperkembangkan ilmu kepada pelajar-pelajar.
- ix. Untuk menghasilkan graduan yang bukan sahaja berkemampuan dalam ICT, malah dapat manfaatkan penggunaannya secara kreatif dan inovatif.
- x. Untuk menghasilkan graduan yang berkeyakinan diri, boleh berkomunikasi dengan berkesan serta mampu bekerjasama dalam pasukan

<b>KAKITANGAN AKADEMIK</b>
----------------------------



**Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk**  
**Dr. Ridzuan bin Hussin**  
[ridzuan@fskik.upsi.edu.my](mailto:ridzuan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505560/5308



**Prof. Zulkifli Yusoff**  
[zulkifly@fskik.upsi.edu.my](mailto:zulkifly@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506000



**Prof. Madya Dr. Hj. Mohd Zaihidee  
bin Arshad**  
[zaihidee@fskik.upsi.edu.my](mailto:zaihidee@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506696



**Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Husain**  
[halimusain@fskik.upsi.edu.my](mailto:halimusain@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505813

 <p><b>Prof. Madya Dr. Md. Nasir bin Ibrahim*</b>  <u><a href="mailto:mdnasir@fskik.upsi.edu.my">mdnasir@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505844</p>	 <p><b>Prof. Madya Dr. Tajul Shuhaiman bin Said</b>  <u><a href="mailto:tajul@fskik.upsi.edu.my">tajul@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505512/6472</p>
 <p><b>Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli</b>  <u><a href="mailto:harozila@fskik.upsi.edu.my">harozila@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505836/5374</p>	 <p><b>Prof. Madya Dr. Mohd Fauzi bin Sedon @ M. Dom</b>  <u><a href="mailto:mohd.fauzi@fskik.upsi.edu">mohd.fauzi@fskik.upsi.edu</a></u>  +605-4505339/6467</p>
 <p><b>Prof. Madya Dr. Mohammad Rusdi bin Mohd Nasir*</b>  <u><a href="mailto:rusdi@fskik.upsi.edu.my">rusdi@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505813/5561</p>	 <p><b>Dr. Abdul Aziz bin Zalay @ Zali</b>  <u><a href="mailto:a.aziz@fskik.upsi.edu.my">a.aziz@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505401</p>
 <p><b>Dr. Mohd Zahuri bin Khairani</b>  <u><a href="mailto:zahuri@fskik.upsi.edu.my">zahuri@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505557</p>	 <p><b>Dr. Azlin Iryani binti Hj. Mohd. Noor</b>  <u><a href="mailto:azlin@fskik.upsi.edu.my">azlin@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505423</p>
 <p><b>Dr. Harleny binti Abd Arif</b>  <u><a href="mailto:harleny@fskik.upsi.edu.my">harleny@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Dr. Muhammad Firdaus bin Ramli</b>  <u><a href="mailto:firdaus.ramli@fskik.upsi.edu.my">firdaus.ramli@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505423</p>
 <p><b>Dr. Nor Syazwani binti Mat Salleh</b>  <u><a href="mailto:syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my">syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505447</p>	 <p><b>En. Hassan bin Mohd Ghazali</b>  <u><a href="mailto:hassan@fskik.upsi.edu.my">hassan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505559</p>

 <p><b>En. Abu Bakar bin Sabran</b>  <u><a href="mailto:arebu@fskik.upsi.edu.my">arebu@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505377</p>	 <p><b>En. Abdul Razak bin Hj. Abdul Jabbar</b>  <u><a href="mailto:abdul razak@fskik.upsi.edu.my">abdul razak@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505340</p>
 <p><b>En. Mohd Noor bin Mustaffa</b>  <u><a href="mailto:mdnoor@fskik.upsi.edu.my">mdnoor@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505398</p>	 <p><b>Pn. Jamilah binti Omar</b>  <u><a href="mailto:jamilah@fskik.upsi.edu.my">jamilah@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +6054505396</p>
 <p><b>Pn. Siti Salwa binti Jamaldin</b>  <u><a href="mailto:salwajamaldin@fskik.upsi.edu.my">salwajamaldin@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506121</p>	 <p><b>En. Izani bin Mat II M. Hum</b>  <u><a href="mailto:izani@fskik.upsi.edu.my">izani@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505395</p>
 <p><b>En. Zainuddin bin Abindinhazir</b>  <u><a href="mailto:zainuddina@fskik.upsi.edu.my">zainuddina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505394</p>	 <p><b>En. Amir bin Hashim</b>  <u><a href="mailto:amir@fskik.upsi.edu.my">amir@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>Cik Muriza binti Mustafa</b>  <u><a href="mailto:muriza@fskik.upsi.edu.my">muriza@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505393</p>	 <p><b>Pn. Intan Khasumarlina binti Mohd. Khalid*</b>  <u><a href="mailto:intann@fskik.upsi.edu.my">intann@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505392</p>



**Pn. Norakmal binti Abdullah**  
[norakmal@fskik.upsi.edu.my](mailto:norakmal@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506786



**Cik Elis Syuhaila binti Mokhtar\***  
[elis.mokhtar@upsi.edu.my](mailto:elis.mokhtar@upsi.edu.my)  
05-4505415

**GURU SENI**



**En.Ibrahim Bakri bin Musa**  
[bakri.musa@fskik.upsi.edu.my](mailto:bakri.musa@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505411

\* Cuti Belajar / Study Leave

**WARGANEGARA**

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN (AT23)  
WARGANEGARA**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
MAJOR	53
KURSUS TUMPUAN	21
LATIHAN MENGAJAR	8
<b>JUMLAH</b>	<b>133</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
HNP2012	PENGAJIAN KENEGARAAN	2
HNS2012	HUBUNGAN ETNIK	2
HNH2012	TITAS	2
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KOKURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
<b>JUMLAH</b>		<b>21</b>

**\* KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

<b>KURSUS MAJOR</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MSP3293	KREATIF & INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL	3
MSP3106	PENYELIDIKAN PENDIDIKAN SENI VISUAL	6
MSP3012	PROFESIONAL PRAKTIS	2
MSP3022	PENDIDIKAN SENI DAN TEKNOLOGI	2
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPAD/ <i>INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</i>	2
MSP3203	PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL	3
MSL3023	APRESIASI DAN KRITIKAN SENI	3
MSL3043	SEJARAH SENI DUNIA	3
*MSP3063	KURIKULUM PENDIDIKAN SENI VISUAL	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI	3
MSR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA	2
MSP3033	KRAF TRADISIONAL RUPA & IDENTITI	3
MSL3052	KREATIVITI DALAM SENI VISUAL	2
MSH3012	LAKARAN ASAS	2
*MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN	4
MSL3032	ESTETIK	2
<b>JUMLAH</b>		<b>53</b>
<i>*Kursus wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah</i>		

<b>KURSUS TUMPUAN</b>
-----------------------

**KURSUS TUMPUAN (21 Kredit)**

KOD	NAMA KURSUS	KREDIT	CATATAN	
<b>TUMPUAN BIDANG: REKA BENTUK</b>				
MSG3012	REKA BENTUK LANSKAP	2	Pilih 2 kursus dari setiap Tumpuan Bidang yang menjadikannya 12 jam kredit	
MSD3022	REKA BENTUK DALAMAN	2		
MSD3032	REKA BENTUK INDUSTRI	2		
MSG3042	REKA BENTUK GRAFIK	2		
<b>TUMPUAN BIDANG: KRAF</b>				
MSK3012	TENUNAN	2		
MSK3022	ANYAMAN	2		
MSK3032	BATIK	2		
MSK3042	TEMBIKAR	2		
MSK3052	KAYU HALUS	2		
MSK3062	KRAF LOGAM	2		
<b>TUMPUAN BIDANG: SENI HALUS</b>				
MSH3032	CATAN	2	Pilih 3 kursus dari setiap Tumpuan Studio yang menjadikannya 9 jam kredit	
MSH3042	CETAKAN	2		
MSH3052	ARCA	2		
<b>TUMPUAN STUDIO: REKA BENTUK</b>				
MSD3043	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK LANDSKAP	3		
MSD3053	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK DALAMAN	3		
MSD3063	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI	3		
MSD3073	STUDIO GRAFIK KOMPUTER	3		
<b>TUMPUAN STUDIO: KRAF</b>				
MSK3073	STUDIO LANJUTAN TENUNAN	3		
MSK3083	STUDIO LANJUTAN ANYAMAN	3		
MSK3093	STUDIO LANJUTAN BATIK	3		
MSK3103	STUDIO SERAMIK	3		
MSK3113	STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU	3		
MSK3123	STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM	3		
<b>TUMPUAN STUDIO: SENI HALUS</b>				
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN	3		
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN	3		
MSH3973	STUDIO LANJUTAN CETAKAN	3		
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA	3		

<b>LATIHAN MENGAJAR</b>
-------------------------

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
	<b>JUMLAH</b>	<b>8</b>

**WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNS2012	Hubungan Etnik	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MSH3012	Lakaran asas	2
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan	4
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
*****	Ko-Kurikulum 1	1
HNH2012	TITAS	2
*****	Tumpuan Bidang 1	2
*****	Tumpuan Bidang 2	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia	3
MSL3032	Estetik	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

<b>PPG 1 (2MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual	3
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni	3
*****	Tumpuan Bidang 3	2
*****	Tumpuan Bidang 4	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MSP3022	Pendidikan Seni dan Teknologi	2
MSL3072	Seni Islam Perbandingan	2
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti	3
*****	Tumpuan Bidang 5	2
*****	Tumpuan Bidang 6	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>18</b>
	<b>PPG 2 (4 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual	2
MSP3016	Penyelidikan Pendidikan Seni Visual	6
*****	Tumpuan Studio 1	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual	3
*****	Tumpuan Studio 2	3
*****	Tumpuan Studio 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>
	<b>LM 1 (8 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MSP3073	Pengurusan Seni	3
MSP3012	Profesional Praktis	2
MSR3996	Projek Tahun Akhir	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>8</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 133</b>		

**BUKAN WARGANEGARA****STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM  
IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN (AT23)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	22
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN	30
MAJOR	53
KURSUS TUMPUAN	21
LATIHAN Mengajar	8
<b>JUMLAH</b>	<b>134</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMW3032	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
AMC3012	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWANAN	2
HNS2032	KESUKARELAWANAN	2
	KOKURIKULUM *SUKAN *KELAB/PERSATUAN *UNIT BERUNIFORM	3
	<b>JUMLAH</b>	<b>22</b>

**\* KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1	6
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF	2
KKD2063	PEMBANGUNAN SAHSIAH	3
CMP2011	PENGURUSAN KOKURIKULUM	1
	<b>JUMLAH</b>	<b>30</b>

\*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah.

<b>KURSUS MAJOR</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>JAM KREDIT</b>
MSP3293	KREATIF & INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL	3
MSP3106	PENYELIDIKAN PENDIDIKAN SENI VISUAL	6
MSP3012	PROFESIONAL PRAKTIS	2
MSP3022	PENDIDIKAN SENI DAN TEKNOLOGI	2
MME3022	KEUSAHAWANAN BERSEPAD/ <i>INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</i>	2
MSP3203	PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL	3
MSL3023	APRESIASI DAN KRITIKAN SENI	3
MSL3043	SEJARAH SENI DUNIA	3
*MSP3063	KURIKULUM PENDIDIKAN SENI VISUAL	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI	3
MSR3996	PROJEK TAHUN AKHIR	6
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA	2
MSP3033	KRAF TRADISIONAL RUPA & IDENTITI	3
MSL3052	KREATIVITI DALAM SENI VISUAL	2
MSH3012	LAKARANASAS	2
*MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN	4
MSL3032	ESTETIK	2
<b>JUMLAH</b>		<b>53</b>
<i>*Kursus wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah</i>		

**KURSUS TUMPUAN****KURSUS TUMPUAN (21 Kredit)**

KOD	NAMA KURSUS	KREDIT	CATATAN	
<b>TUMPUAN BIDANG: REKA BENTUK</b>				
MSG3012	REKA BENTUK LANSKAP	2	Pilih 2 kursus dari setiap Tumpuan Bidang yang menjadikannya 12 jam kredit	
MSD3022	REKA BENTUK DALAMAN	2		
MSD3032	REKA BENTUK INDUSTRI	2		
MSG3042	REKA BENTUK GRAFIK	2		
<b>TUMPUAN BIDANG: KRAF</b>				
MSK3012	TENUNAN	2		
MSK3022	ANYAMAN	2		
MSK3032	BATIK	2		
MSK3042	TEMBIKAR	2		
MSK3052	KAYU HALUS	2		
MSK3062	KRAF LOGAM	2		
<b>TUMPUAN BIDANG: SENI HALUS</b>				
MSH3032	CATAN	2	Pilih 3 kursus dari setiap Tumpuan Studio yang menjadikannya 9 jam kredit	
MSH3042	CETAKAN	2		
MSH3052	ARCA	2		
<b>TUMPUAN STUDIO: REKA BENTUK</b>				
MSD3043	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK LANDSKAP	3		
MSD3053	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK DALAMAN	3		
MSD3063	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI	3		
MSD3073	STUDIO GRAFIK KOMPUTER	3		
<b>TUMPUAN STUDIO: KRAF</b>				
MSK3073	STUDIO LANJUTAN TENUNAN	3		
MSK3083	STUDIO LANJUTAN ANYAMAN	3		
MSK3093	STUDIO LANJUTAN BATIK	3		
MSK3103	STUDIO SERAMIK	3		
MSK3113	STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU	3		
MSK3123	STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM	3		
<b>TUMPUAN STUDIO: SENI HALUS</b>				
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN	3		
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN	3		
MSH3973	STUDIO LANJUTAN CETAKAN	3		
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA	3		

**LATIHAN MENGAJAR**

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
KPR3028	LATIHAN MENGAJAR	8
	JUMLAH	8

**BUKAN WARGANEGARA**
**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER**  
**Ijazah Sarjana MUda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Budaya Keusahawanan	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar	2
CMP2011	Pengurusan Kokurikulum	1
MSH3012	Lakaran Asas	2
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan	4
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia	2
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KKD2063	Pembangunan Sahsiah	3
BMW3032	Wacana Akademik Bahasa Melayu	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran	4
*****	Ko-Kurikulum 1	1
AMC3012	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
*****	Tumpuan Bidang 1	2
*****	Tumpuan Bidang 2	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia	3
MSL3032	Estetik	2
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>21</b>

<b>PPG 1 (2MINGGU)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
HNF3012	Falsafah ilmu	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Ko-Kurikulum 2	1
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual	3
MSP3062	Pendidikan Seni dan Teknologi	2
*****	Tumpuan Bidang 3	2
*****	Tumpuan Bidang 4	2
<b>JUMLAH KREDIT</b>		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPK3012	Pendidikan Inklusif	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Kesukarelawanan	2
*****	Ko-Kurikulum 3	1
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni	3
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti	3
MSL3072	Seni Islam Perbandingan	2
*****	Tumpuan Bidang 5	2
*****	Tumpuan Bidang 6	2
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>19</b>
	<b>PPG 2 (4 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER V</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1	6
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual	2
MSP3106	Penyelidikan Pendidikan Seni Visual	6
*****	Tumpuan Studio 1	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPD3026	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 2	6
MME3022	Keusahawanan Bersepadu	2
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual	3
*****	Tumpuan Studio 2	3
*****	Tumpuan Studio 3	3
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>17</b>
	<b>LM 1 (8 MINGGU)</b>	
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar	2
MSP3073	Pengurusan Seni	3
MSP3012	Profesional Praktis	2
MSR3996	Projek Tahun Akhir	6
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>KOD</b>	<b>NAMA KURSUS</b>	<b>KREDIT</b>
KPR3028	Latihan Mengajar	8
		<b>JUMLAH KREDIT</b>
		<b>8</b>
<b>JUMLAH JAM KREDIT = 134</b>		

<b>SINOPSIS KURSUS MAJOR</b>
<b>MSP3063 KURIKULUM PENDIDIKAN SENI VISUAL</b> Kursus ini bertujuan untuk membolehkan pelajar memahami dan menganalisis kandungan kurikulum, mensintesis kurikulum Pendidikan Seni di semua peringkat persekolahan. Pelajar juga dikehendaki membuat perbandingan mengenai pandangan ahli akademik tentang pembentukan kurikulum Pendidikan Seni. Kursus ini juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pelajar dalam menyediakan bahan dan peralatan, sumber rujukan pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dalam pelaksanaan kurikulum Pendidikan Seni.
<b>MSP3073 PENGURUSAN SENI</b> Kursus ini memberi tumpuan kepada pengurusan organisasi Pendidikan Seni Visual. Pembelajaran meliputi pendekatan secara profesional dan strategik untuk pengurusan pengajaran dan pembelajaran, pengurusan kewangan, pengurusan stok dan inventori, pengurusan perubahan, pengurusan konflik, pengurusan tingkah laku, pengurusan studio seni visual, pengurusan teknologi dan media dan keusahawanan dalam seni.
<b>MSR 3996 PROJEK TAHUN AKHIR</b> Kursus ini berfokus kepada pengetahuan penyelidikan studio ke dalam proses penghasilan penyelidikan. Menterjemah aspek-aspek pengetahuan dan pengumpulan maklumat menerusi konsep pembelajaran sepanjang hayat dengan menjelaskan perkembangan kreativiti dalam kajian berdasarkan portfolio. Penglibatan diri dalam pameran akhir secara bekerjasama adalah untuk menunjukkan nilai-nilai keperibadian intelektual dan kreativiti.
<b>MSL3072 SENI ISLAM PERBANDINGAN</b> Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar mengenai pelbagai jenis karya Seni Islam serta membolehkan para pelajar mengkaji dan membandingkan dari berbagai-bagai aspek khas yang terdapat pada kesenian Islam dengan kesenian lain mengikuti zaman dan geografi pelbagai rantau dunia Islam. Kajian dan pembelajaran tertumpu kepada latar belakang sejarah, prinsip dan dasar penciptaan, fungsi, nilai falsafah dan estetika, serta kepelbagaian pengaruh timur dan barat. Kajian perbandingan akan melengkapi pengetahuan konsep seni Islam dan hubungannya dengan pengaruh budaya semasa.
<b>MSL3023 APRESIASI SENI</b> Kursus ini bertujuan membolehkan pelajar memiliki pengetahuan asas tentang teori apresiasi dan kritikan seni. Pelajar perlu menguasai beberapa kaedah dalam bidang apresiasi dan kritikan seni. Ini bertujuan untuk membolehkan pelajar menganalisis dan menilai karya seni secara konseptual dan kritis. Pelajar juga dikehendaki membuat apresiasi karya seni visual dalam bentuk diskusi seni, wacana, pembentangan atau penulisan. Pelajar juga digalakkan menulis artikel untuk tujuan penerbitan seperti di majalah, jurnal, akhbar dan sebagainya.
<b>MSL3062 SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA</b> Kursus ini memberi pendedahan kepada mahasiswa mengenai sejarah perkembangan Seni Tampak Malaysia bermula daripada lukisan gua, seni kraf Melayu, karya-karya ilustrasi, karya-karya pelukis pelawat zaman kolonial sehingga kemunculan karya-karya kontemporari. Selain daripada itu, beberapa orang tokoh seniman penting Malaysia juga akan dibincangkan. Mahasiswa juga diberi tugas menganalisis isu-isu dan persoalan seperti identiti, pelukis awal, institusi, dan pertubuhan
<b>MSL3043 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN SENI DUNIA</b> Kursus ini memberi tumpuan terhadap beberapa tempoh yang dipilih dalam perkembangan sejarah seni, bermula dengan zaman klasik Greece pada abad ke-5 SM sehingga bermulanya abad ke-20-an. Pelajar mengkaji pelbagai tumpuan senarai seni yang menyumbang kepada perubahan gaya dan ikonografi yang timbul oleh norma dan agama dalam situasi politik pelbagai kebudayaan. Kursus juga memberi tumpuan kepada seni moden di Malaysia, selain dari sejarah seni Eropah, China, India, dan Timur Tengah. Kursus ini juga meneroka isu dan juga makna yang tersirat dalam kerja-kerja seni yang ditafsirkan mengikut cita rasa setiap tradisi seni. Kajian lapangan ke muzium dan galeri di lokasi terpilih juga akan dijalankan.
<b>MSP3033 KRAF TRADISIONAL RUPA &amp; IDENTITI</b> Kursus ini memberi penekanan kepada aspek makna yang terdapat dalam kesenian tradisional yang menjadi simbol rupa dan identiti masyarakat multi budaya di Malaysia. Penekanan diberikan dalam pendekatan antropologi budaya. Kursus ini dibuat dalam bentuk tuturial dan latihan kajian lapangan dimana, 60% dalam bentuk tutorial dan 40 % dalam bentuk latihan kajian lapangan. Pelajar menjalankan kajian secara berkumpulan kecil.
<b>MSL3052 KREATIVITI DALAM SENI VISUAL</b> Kursus ini memberi pengetahuan kepada aspek kreativiti dalam Seni Visual. Selain daripada memahami definisi dan persoalan kreativiti, kursus ini juga memberi kesedaran akan kepentingan pemikiran kreatif, kritis dan efektif. Pengolahan idea, proses pengkaryaan dan penciptaan bentuk yang kreatif dan inovatif juga turut dibincangkan. Kursus turut melibatkan kefahaman mengenai teori dan model proses kreatif serta aplikasinya dalam bidang Seni Halus, Reka bentuk, Kraf dan Komunikasi Visual.

<b>MSL3032 ESTETIK</b>
Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persembahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagaiannya budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, individu, masyarakat dan bangsa.
<b>MSP3012 PROFESIONAL PRAKTIS</b>
Kursus ini memberi pendedahan teori dan amali dalam amalan profesionalisme yang diceburi secara berkesan dalam bidang seni, kraf dan reka bentuk. Penekanan ini membolehkan pelajar menguasai bidang berkaitan secara mendalam berhubungan dengan aspek perundangan, keselamatan, kesihatan dan etika di tempat kerja. Kebolehan berkomunikasi secara profesional menjadi praktis utama dalam pembentukan amalan standard profesionalisme.
<b>MSP3022 PENDIDIKAN SENI VISUAL DAN TEKNOLOGI</b>
Kursus ini memberi penekanan kepada aplikasi kefahaman konsep asas bidang seni dan reka bentuk berdasarkan kepada prinsip dalam proses penghasilan karya rekabentuk digital. Turut dipelajari aspek kreatif dan inovatif dalam menghasilkan reka bentuk yang berkualiti dan berfungsi untuk tujuan penghasilan produk. Kajian visual berdasarkan pemikiran kreatif and imaginatif turut dipelajari berdasarkan penerokaan persekitaran dan kesesuaianya yang mana perlu diberi perhatian dan tumpuan oleh para pelajar sebelum menceburi industri berkaitan.
<b>MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN</b>
Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasi bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaiannya. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.
<b>MSP3203 PENGENALAN KEPADA PENDIDIKAN SENI VISUAL</b>
Kursus ini akan berfokus kepada pengenalan dan penerokaan mengenai latar belakang, sejarah, kandungan dan matlamat Pendidikan Seni Visual. Pelajar juga akan menganalisis kepentingan, sejarah serta peranan seni kepada manusia. Pembelajaran turut melibatkan peranan makna seni serta kepentingan pendidikan Seni dari perspektif kanak-kanak, remaja dan masyarakat. Pelajar turut menganalisis Teori Perkembangan Skemata Tampak, konsep seni dan pendidikan dan proses perkembangan penghasilan seni dalam konteks pembelajaran pendidikan seni visual berdasarkan keperluan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah dan sekolah menengah.
<b>MSP3093 KREATIF DAN INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL</b>
Kursus ini memberi pendedahan dan penekanan kepada pengguna kaedah pengajaran yang berdasarkan kreativiti dan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran seni. Ini meliputi pendedahan pelbagai strategi, teknik dan pedagogi dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni. Pembelajaran melibatkan penerokaan, pengwujudan dan perkembangan idea, penggunaan teknologi, alat dan bahan yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan semasa.
<b>MSH3012 LAKARAN ASAS</b>
Kursus ini menfokuskan kepada peranan garisan dalam menghasilkan lakaran. Kepelbagaiannya garisan yang dapat menghasilkan bentuk, ruang, jalinan dan tekstur. Kursus ini juga menekankan tentang penguasaan bahan dan bahantara dalam setiap penghasilan karya lakaran. Mahasiswa di beri pendedahan tentang tatacara dan disiplin melukis lukisan secara "life" di studio. Pengamatan secara terperinci dalam melukis "subjek matter" juga menjadi asas dalam pembelajaran studio ini. Karya akhir mahasiswa akan dinilai menerusi penghasilan lakaran secara "mix media".
<b>MME3022 KEUSAHAWAN BERSEPADU</b>
Kursus ini memperkenalkan integrasi pengetahuan yang berkaitan dengan keusahawanan dan usahawan teknologi dalam era digital. Dua pandangan berbeza pada perniagaan tradisional dan perniagaan online di dedah kepada pelajar untuk lebih memahami isu-isu dan menghadapi cabaran oleh usahawan zaman baru untuk berjaya dalam perniagaan. Pada akhir kursus ini pelajar dijangka untuk menghasilkan satu pelan perniagaan yang berdaya maju dan juga web dan e-dagang aplikasi yang bersepadu dengan model perniagaan tradisional.
<b>KPR3028 LATIHAN MENGAJAR</b>
Kursus ini menyediakan peluang kepada para pelajar untuk mengaplikasikan ilmu dalam konteks pengajaran sebenar di sekolah selama 16 minggu. Mereka akan diselia oleh seorang pensyarah dan guru pembimbing yang dilantik. Mereka perlu melaksanakan pengajaran dalam kelas, terlibat dalam aktiviti ko-kurikulum dan segala aktiviti yang dianjurkan oleh pihak sekolah.

<b>KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES</b>
<b>MSK3012 TENUNAN</b> Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tenunan tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepada dengan teori dan amali.
<b>MSK3022 ANYAMAN</b> Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan anyaman Melayu tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepada dengan teori dan amali.
<b>MSK3032 BATIK</b> Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan batik tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepada dengan teori dan amali.
<b>MSK3042 TEMBIKAR</b> Kursus ini memberi pengetahuan kepada pelajar tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tembikar tradisional dan kontemporari yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio ditekankan dalam kursus ini secara bersepada dengan teori dan amali.
<b>MSK3052 KAYU HALUS</b> Studio ukiran kayu halus adalah asas kepada pengetahuan ukiran kayu tradisional nusantara dan ukiran kayu moden. Dalam kursus ini mahasiswa dilatih dari aspek pengetahuan asas tentang ukiran tradisional mencakupi pengetahuan bahan, jenis-jenis motif (tradisional dan moden), jenis-jenis alat dan cara penggunaanya, teknik mengukir dan teknik kemasan dalam ukiran kayu. Kursus ini dijalankan dalam bentuk tutorial dan latihan amali.
<b>MSD3012 REKA BENTUK LANSKAP</b> Kursus ini menyediakan pelajar dengan pengetahuan asas dan kemahiran mengenai rekabentuk lanskap, merangkumi pengamatan dan eksplorasi terhadap persekitaran dan alam semula jadi. Pelajar didehdahkan kepada aspek teknikal rekabentuk, kefahaman terhadap konsep, elemen dan prinsip, aplikasi alat dan bahan serta proses artistik dalam penghasilan siri karya rekabentuk lanskap. Pelajar juga akan didehdahkan kepada etika, penulisan teknikal dan profesionalisma dalam bidang senibina lanskap.
<b>MSD3022 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN</b> Kursus ini menekankan aplikasi pengetahuan tentang teori dan prinsip di dalam mereka bentuk sesuatu ruang berdasarkan kajian dan penerokaan ruang dalaman serta unsur-unsur yang berkaitan seperti perabot, peralatan, ragam hias, pencahayaan, pengudaraan, warna, penyelenggaraan, keselamatan dan penggunaan. Pelajar juga dilatih untuk melukis pelan serta mereka bentuk model 3D ruang dalaman mengikut skala yang betul.
<b>MSD3032 REKA BENTUK INDUSTRI</b> Kursus ini memberi pengetahuan secara teori dan praktikal tentang disiplin mereka cipta atau mereka bentuk berdasarkan kaedah yang betul melalui penerokaan kajian visual dan kajian teks. Pelajar juga mempelajari tentang proses pembuatan dan aplikasi bahan dalam menghasilkan produk atau rekaan yang kreatif dan inovatif.
<b>MSG3042 REKA BENTUK GRAFIK</b> Kursus ini menekankan kepada teori dan amali tentang pengenalan awal grafik, asas seni reka dan elemen grafik, peranan dan fungsi reka bentuk grafik dan aspek yang berkaitan bidang komunikasi visual. Pelajar diterapkan secara spontan dengan kepelbagaiannya aspek latihan visualisasi untuk kefahaman dalam kreativiti serta kebolehan untuk memaparkan karya visual transformasi dari idea. Penekanan terhadap aspek teori dan amali asas reka bentuk bertujuan untuk mendalami kefahaman hubungan reka bentuk dan konsep di sebalik mesej yang disampaikan pada sesuatu hasil reka bentuk grafik. Pelajar didehdahkan secara asas kepada aplikasi komputer grafik dalam sesebuah persembahan visual.
<b>MSH3032 CATAN</b> Kursus berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan catan yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai media dan teknik yang merangkumi cat akrilik, cat poster, cat minyak dan cat air. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya catan juga diberi keutamaan.
<b>MSH3042 CETAKAN</b> Kursus berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan cetakan yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai teknik, proses dan

<b>KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES</b>
bahan yang cetakan sutera saring, cetakan timbulan dan cetakan benam dan cetakan stensil. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya cetakan juga diberi keutamaan.
<b>MSH3052 ARCA</b> Kursus ini berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan arca yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai media dan teknik yang menekankan kepada proses artistik dalam menyelesaikan dan memperjelaskan permasalahan bentuk dan ruang.
<b>MSH3063 LANJUTAN CATAN</b> Kursus ini menyediakan pendedahan terhadap kepentingan media dan teknik-teknik baru dalam penghasilan karya. Kepentingan media baru akan menawarkan kekuatan dari sudut pemahaman konsepsual terhadap perkembangan seni tempatan. Pengwujudan idea untuk mengkonstruk karya seni adalah berdasarkan sejarah seni kebangsaan dan perkembangan seni kontemporari di Malaysia dan rantau Asia Tenggara. Penyelidikan terhadap sejarah seni diberikan penekanan utama untuk membina kefahaman terhadap proses 'reconceptualise' dan 'recontextualise' karya seni.
<b>MSH3073 STUDIO LANJUTAN CETAKAN</b> Kursus ini menekankan kepada pengurusan alat, bahan dan teknik serta prinsip-prinsip lanjutan dalam membuat cetakan. Pelajar diperkaya kepada prose's artistic yang perlu dilalui dalam menguasai dan menghasilkan sesuatu karya cetakan. Fokus pengajaran tertumpu kepada kefahaman dan penguasaan terhadap pembentukan 'bentuk' dalam prose's pengkaryaan. Selain itu, keupayaan pelajar dalam memperjelaskan secara lisan tentang 'bentuk dan makna' adalah menjadi keutamaan.
<b>MSH3083 STUDIO LANJUTAN ARCA</b> Kursus ini menekankan pengurusan alat, bahan dan teknik, serta prinsip-prinsip utama dalam membuat arca. Pelajar diperkayakan kepada proses artistik yang perlu dilalui dalam menguasai dan menghasilkan sesuatu karya arca. Fokus pengajaran tertumpu kepada kefahaman terhadap pembentukan 'bentuk' dalam proses pengkaryaan. Selain itu, keupayaan pelajar dalam memperjelaskan secara lisan tentang 'bentuk dan makna' adalah menjadi keutamaan. Penekanan juga terhadap kefahaman konsep, penerokaan dan eksplorasi serta proses kematangan penggunaan bahan dan teknik dalam permasalahan visual yang lebih kompleks.
<b>MSH3023 LUKISAN /MSH3053 STUDIO LUKISAN</b> Kursus ini berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan lukisan iaitu aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Kemahiran pengamatan (observasi) yang melibatkan proses penganalisaan terhadap elemen kadar banding, perspektif, ruang bentuk warna dan pengcahayaan. Selain itu, penekanan kepada kefahaman bahan dan teknik serta proses artistic dalam penghasilan sesebuah karya lukisan juga diberi keutamaan.
<b>MSD3043 STUDIO LANJUTAN REKABENTUK LANSKAP</b> Kursus ini bertujuan memberi pendedahan kepada pelajar tentang teori dan prinsip yang berkaitan dengan Senibina Lanskap. Reka bentuk landskap ialah penyusunan elemen-elemen yang perlu ada dalam sesuatu kawasan menurut prinsip-prinsip reka bentuk. Perancangan reka bentuk ruang landskap ditekankan supaya pembangunan sesuatu kawasan dapat memberikan keselesaan dan memenuhi keperluan pengguna. Beberapa kajian dan penerokaan ruang landskap, struktur muka bumi dan buatan manusia perlu dipertimbangkan dalam menghasilkan sesebuah reka bentuk landskap. Kerja-kerja dimulakan dengan membuat kajian tapak, membentuk program penyelesaian, membuat lakaran idea dan konsep, pelan induk serta penghasilan model 3D.
<b>MSD3053 STUDIO REKA BENTUK HIASAN DALAMAN</b> Kursus ini menekankan konsep rekaan serta komponen-komponen teknologi dengan lebih mendalam. Selain itu, kursus ini juga memberi peluang untuk merekabentuk satu ruang dalaman yang lebih luas dengan menyiapkan satu set lukisan persembahan yang lengkap beserta model. Kursus ini juga memberi peluang meluahkan idea secara 'bebas' di dalam rekaan dengan menitik beratkan kemahiran merekabentuk serta mempraktikkan kesemua pengalaman dalam Rekabentuk Dalaman.
<b>MSD3063 STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI</b> Kursus ini memberi pengetahuan secara teori dan praktikal tentang disiplin mereka cipta atau mereka bentuk berdasarkan kaedah yang betul melalui penerokaan kajian visual dan kajian teks. Pelajar juga mempelajari tentang proses pembuatan dan aplikasi bahan dalam menghasilkan produk atau rekaan yang kreatif dan inovatif.
<b>MSG3023 STUDIO GRAFIK KOMPUTER</b> Kemahiran yang diperolehi secara (hibrid) konvensional dan digital berbantuan komputer menjadi satu kemestian dalam mempertingkatkan pengetahuan dalam bidang Reka Bentuk Grafik. Di samping itu, kemahiran dan kreativiti dalam KBKK (Kemahiran Berfikir Kreatif dan Kritis) ada diterapkan di dalam kursus ini. Pelajar akan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran (secara hands-on).

<b>KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES</b>
<b>MSK3073 STUDIO LANJUTAN TENUNAN</b> Kursus ini memberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk tenunan. Aplikasi ICT dan juga ditekankan dalam kursus ini yang dijalankan secara bersepada dengan teori dan amali di studio.
<b>MSK3083 STUDIO LANJUTAN ANYAMAN</b> Dalam kursus ini pelajar diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada pelajar untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk anyaman secara bersepada dengan teori dan amali di studio.
<b>MSK3093 STUDIO LANJUTAN BATIK</b> Studio Lanjutan Batik adalah kesinambungan dari Studio Batik. Dalam kursus ini mahasiswa diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk batik.
<b>MSK3103 STUDIO SERAMIK</b> Dalam kursus ini mahasiswa diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk seramik. Aplikasi ICT dan penghasilan modul pengajaran juga akan ditekankan dalam kursus ini yang dijalankan secara bersepada dengan teori dan amali di studio.
<b>MSK3113 STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU</b> Studio Kraft Kayu lanjutan adalah kesinambungan dari Studio Kraft Kayu Halus. Dalam kursus ini mahasiswa dilatih sebagai pencipta. Dengan mengadakan kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosial budaya masyarakat di Malaysia mahasiswa dilatih untuk mengungkapkan keperibadian dengan menggunakan bahasa visual melalui penciptaan motif ukiran tradisional. Penciptaan motif ukiran tradisional haruslah tidak boleh lepas dari prinsip falsafah ukiran tradisional yang terdapat di Malaysia.
<b>MSK3123 STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM</b> Kursus ini memberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Aspek yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kajian. Kajian perkembangan rekabentuk dan motif diaplikasikan secara kreatif.

**SINOPSIS KURSUS  
UNIVERSITI, KURSUS  
PROFESIONAL  
PENDIDIKAN DAN  
PENGAYAAN DIRI**

**UNIVERSITY COURSE  
SYNOPSIS,  
EDUCATIONAL  
PROFESSIONAL COURSE  
& SELF-ENRICHMENT**

<b>SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI</b>
<b>BMW3032 WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU</b> Kursus ini bertujuan meningkatkan kemahiran komunikasi wacana akademik pelajar mengikut disiplin masing-masing. Penekanan diberikan pada kedua-dua kemahiran bahasa, iaitu kemahiran reseptif dan kemahiran produktif. Pelajar didedahkan dengan teori dan ciri wacana akademik serta dilatih mengaplikasikan kemahiran komunikasi secara berkesan.
<b>BIU2032 ENGLISH PROFICIENCY 3</b> Inimerupakan kursus peringkat pertengahan atas yangmeningkatkankeupayaanpelajaruntuk membinastrukturayat majmukdengan menggunakanfrasa danklausanya yang berkaitan. Pelajar dapat menyatakan persetujuandan bantahandenganjustifikasiyang baik dalam aktiviti mendengardanbertutur.Pelajarboleh membuat inferens, membuat kesimpulan danmeramalkan hasildari bahan bacaan.Tatabahasa berfokusmembantupelajar dalammenulis laporan, esei naratif dansebab dan akibat.
<b>BIU2042 ENGLISH PROFICIENCY 4</b> Ini adalahkursus bahasa Inggerisperingkat tinggiuntuk pelajaryang sudah biasadengan kebanyakancorak strukturbahasa Inggeris danboleh menggunakaninya dalamkedua-dua situasiakademikdan tempat kerja.la meningkatkankeupayaanpelajaruntuk membinastruktur kompleks, menyampai dan menilaihujah-hujahsecara sistematikdalam aktiviti mendengar, bertutur dan menulis.Pelajar menguasaikehahiran membacakritikaldengan menilaimaklumat daripadabahan bacaandan menulis eseis proses, membandingkan dan membezakan, danperbahasan.
<b>HNF3012 FALSAFAH ILMU</b> Kursus ini membincangkan konsep ilmu dan falsafah, sumber dan klasifikasi ilmu, manusia dan akal, dan kepentingan ilmu dalam mengangkat martabat manusia. Aspek perbandingan antara falsafah ilmu Islam dan Barat turut di bincang dari aspek aksiologi, ontologi dan epistemologi bagi mendedahkan pelajar akan persamaan dan perbezaan yang disumbangkan oleh kedua-dua pemikiran ini dalam tamadun manusia.
<b>HNP2012 PENGAJIAN KENEGARAAN</b> Kursus ini memberi penekanan kepada aspek-aspek negara Malaysiameliputi sejarah negara, Sistem Pentadbiran Negara, Perlembagaan Persekutuan dan dasar - dasar kerajaan.
<b>HNS2012 HUBUNGAN ETNIK</b> Kursus ini memfokuskan perbincangan tentang konsep-konsep berkaitan hubungan etnik. Pelajar akan meneliti kewujudan masyarakat majmuk dan perkembangan hubungan etnik di Malaysia. Kursus ini juga membincangkan usaha-usaha kerajaan menyatupadukan rakyat menurut acuan Malaysia dengan mengambil kira pengaruh dan perkembangan yang berkaitan di wilayah serantau. Selain itu, kursus ini membincangkan cabaran global dalam hubungan etnik di peringkat Malaysia.
<b>HNH2012 TAMADUN ISLAM DAN TAMADUN ASIA (TITAS)</b> Kursus ini menumpukan perbincangan mengenai ilmu ketamadunan, Tamadun Islam, peranan Islam dalam Tamadun Melayu serta peranannya dalam pembentukan Tamadun Malaysia. Selain itu, kursus ini juga menumpukan perbincangan mengenai Tamadun India dan Tamadun Cina. Cabaran kontemporari yang dihadapi Tamadun Islam dan Tamadun Asia turut difokuskan bagi mendedahkan pelajar terhadap perkembangan isu-isu semasa
<b>PPI3012 BUDAYA KEUSAHAWANAN</b> Kursus ini memberi fokus kepada pengajian keusahawanan dan kemahiran perniagaan dengan penekanan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara interaktif. Para pelajar akan didedahkan dengan teori, konsep serta amalan keusahawanan yang berkesan.
<b>HNS2032 KESUKARELAWANAN</b> Kursusinimengelaskankepadapelajarberkaitanfalsafah, konsep,teori dan kepentingankeskukarelawan kepadaindividudanmasyarakat.Kursusinimenelekkankepadakecenderunganmengamalk antindakansecarasukareladanmembinahubunganbaiksesamasendirisertaperancangan yang sistematis dalam program kesukarelawan.

<b>SINOPSIS KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN</b>
<b>KPF3012 PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR</b> Kursus ini membincangkan secara kritis tentang falsafah dan dasar perundungan pendidikan dengan menganalisisnya dalam konteks perkembangan pendidikan di Malaysia. Kursus ini juga meneroka dan membincangkan perkembangan pendidikan negara sebagai satu kesinambungan amalan yang sepatutnya berlaku secara berterusan dalam proses pembangunan negara. Falsafah, dasar-dasar, kurikulum dan peraturan dalam pendidikan juga diberi penekanan bagi membolehkan para pelajar memperoleh pengetahuan dan kemahiran serta pemupukan sikap dalam melaksana tanggungjawab secara berkesan dalam profesion keguruan.
<b>KPP3014 PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR</b> Kursus ini membincang aspek pembelajaran dan perkembangan remaja berlatar belakang pendidikan yang meliputi diri pelajar, proses pembelajaran dan kepelbagaian pelajar. Selain itu, aspek pengalaman pembelajaran yang berasaskan minda, budaya, bahasa, keupayaan diri, personaliti, sosial, persekitaran, emosi dan fizikal juga diketengahkan.
<b>KPS3014 PENGURUSAN PEMBELAJARAN</b> Kursus ini membincangkan peranan guru sebagai pengurus pembelajaran dalam konteks pelbagai persekitaran pembelajaran. Pelajar akan diperkenalkan kepada pelbagai aspek pengurusan pembelajaran termasuk organisasi, kepimpinan, tingkah laku, sumber, teknologi, budaya dan keupayaan. Kursus ini akan menyediakan pelajar kepada pengalaman sebenar di sekolah yang akhirnya membolehkan mereka beraksi dalam pelbagai situasi pembelajaran.
<b>KPD3016 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1</b> Kursus ini membincang dan membimbing pelajar membina kemahiran merancang pengajaran dalam lima aspek utama berikut: (a) menyatakan objektif pengajaran dan pembelajaran, (b) memilih dan menyusun kandungan dan bahan pengajaran (c) memilih pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyedia alat dan teknologi yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran, (e) menyedia, memilih dan mengguna alat dan kaedah penilaian yang sesuai untuk menaksir dan menilai hasil pembelajaran. Pelajar akan mendapat kemahiran menyedia set rancangan pelajaran dalam sesuatu topik dalam mata pelajaran pengkhususan mereka.
<b>KPD3026 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2</b> Kursus ini merupakan lanjutan kursus KPD3016. Ia bertujuan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan mikro dan makro pengajaran dalam aspek utama pengajaran berikut: (a) menyatakan hasil pembelajaran, (b) memilih dan merancang bahan dan urutan pengajaran, (c) memilih dan melaksana kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyedia dan mengguna media dan teknologi pengajaran yang sesuai, dan (e) menyedia, memilih dan mengguna alat dan kaedah penaksiran yang sesuai untuk menilai hasil pembelajaran dalam mata pelajaran pengkhususan mereka. Pelajar juga akan dide dahukan kepada prosedur dan kaedah Kajian Tindakan serta penulisan proposal.
<b>KPR3012 SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR</b> Kursus ini membimbing pelajar membuat refleksi latihan mengajar berdasarkan penilaian secara kritis, membuat keputusan, dan membentangkan laporan kajian tindakan.
<b>KPK3012 PENDIDIKAN INKLUSIF</b> Kursus ini memberi fokus kepada dasar dan falsafah pendidikan khas seterusnya menjurus kepada pendidikan inklusif. Ia juga membincangkan tentang isu-isu semasa, ciri-ciri murid berkeperluan khas dan pendidikan khas serta membincangkan strategi dan teknik pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan inklusif. Ia juga membincangkan kolaborasi antara pihak yang berkepentingan dalam menjayakan pendidikan inklusif.
<b>KKD2063 PEMBANGUNAN SAHSIAH</b> Kursus ini membincangkan falsafah; konsep sahsiah pendidik; teori-teori berkaitan pembangunan sahsiah; meningkatkan kemahiran insaniah, kemahiran menolong, dan nilai murni pelajar; serta menjustifikasi isu sahsiah guru berlandaskan moral dan etika profesion keguruan.

**SENARAI KURSUS PENGAYAAN DIRI / SELF ENRICHMENT COURSES**

NO.	KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	KREDIT/CREDIT	FAKULTI/FACULTY
1	PPP3052	PEMIMPIN DAN KEPIMPINAN / LEADERS AND LEADERSHIP	2	FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI / FACULTY OF MANAGEMENT AND ECONOMICS
2	PPB3132	PEMIKIRAN STRATEGIK DAN INOVATIF / STRATEGIC THINKING AND INNOVATIVE	2	
3	PPI3012	BUDAYA KEUSAHAWAN / ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2	
4	PPB3142	PENGURUSAN ACARA / EVENT MANAGEMENT	2	
5	PFM3022	PENGURUSAN KEWANGAN PERIBADI / PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT	2	
6	KKP3032	KAUNSELING DALAM ISLAM / ISLAMIC COUNSELING	2	FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA / FACULTY OF EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT
7	KKP3042	KEMAHIRAN BELAJAR / STUDY SKILLS	2	
8	KKP3022	PENGURUSAN STRESS / STRESS MANAGEMENT	2	
9	KKP3012	BIMBINGAN DAN PENASIHATAN / GUIDANCE AND ADVISING	2	
10	KBK3092	KESIHATAN SEKSUAL DAN REPRODUKTIF MURID BERKEPERLUAN KHAS / SEXUAL HEALTH AND REPRODUCTIVITY OF STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS	2	
11	AMS3132	APLIKASI GITAR / GUITAR APPLICATION	2	FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN / FACULTY OF MUSIC AND PERFORMANCE ARTS
12	AMM3082	MUZIK TRADISIONAL MALAYSIA / MALAYSIAN TRADITIONAL MUSIC	2	
13	AMM3012	APRESIASI MUZIK / MUSIC APPRECIATION	2	
14	AMM3122	MUZIK POPULAR / POPULAR MUSIC	2	
15	HIS3012	MUAMALAT ISLAM / ISLAMIC TRANSACTIONS	2	FAKULTI SAINS KEMANUSIAAN
16	HGF3012	KONSERVASI AIR / WATER CONSERVATION	2	
17	MMA3022	ANIMASI / ANIMATION	2	FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF / FACULTY OF ART, COMPUTING AND CREATIVE INDUSTRY
18	MTP3022	INTEGRASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DALAM PENDIDIKAN / INTERGRATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN EDUCATION	2	
19	MMP3032	PENGARANGAN KOSWER MULTIMEDIA / MULTIMEDIA COURSEWARE AUTHORING	2	
20	MTS3042	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB / BLOG AND WEB DEVELOPMENT	2	
21	MTD3062	APLIKASI PERKHIDMATAN INTERNET / INTERNET APPLICATION SERVICES	2	
22	MSP3092	SENI DAN PENDIDIKAN / ART AND EDUCATION	2	
23	MSL3082	ESTETIKA SENI VISUAL / AESTHETIC IN VISUAL ART	2	
24	MVD3102	STUDIO REKA BENTUK GRAFIK / GRAPHIC DESIGN STUDIO	2	
25	MVD3112	ILUSTRASI / ILLUSTRATION	2	
26	MVD3122	FOTOGRAFI / PHOTOGRAPHY	2	
27	QUI3012	KEMAHIRAN REKREASI DARAT / LAND BASE RECREATION SKILL	2	FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN / FACULTY OF SPORT
28	QUI3022	KEMAHIRAN REKREASI AIR / WATER BASE RECREATION SKILL	2	

NO.	KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	KREDIT/ CREDIT	FAKULTI/FACULTY
				SCIENCE AND COACHING
29	BMK3052	ASAS KEWARTAWANAN / BASIC JOURNALISM	2	FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI / FACULTY OF LANGUAGES AND COMMUNICATION
30	BSK3082	PENULISAN PUSSI UNTUK PENERBITAN / POETRY WRITING FOR PUBLICATION	2	
31	BIK3052	PEMIKIRAN KRITIS / CRITICAL THINKING	2	
32	FCK3012	BAHASA MANDARIN KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE MANDARIN I	2	
33	FJK3012	BAHASA JERMAN KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE GERMAN I	2	
34	FNK3012	BAHASA JEPUN KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE JAPANESE I	2	
35	FFK3012	BAHASA PERANCIS KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE FRENCH I	2	
36	FPK3012	BAHASA SEPANYOL KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE SPANISH I	2	
37	FAK3012	BAHASA ARAB KOMUNIKASI I / COMMUNICATIVE ARABIC I	2	
38	BNK3042	BAHASA IBAN KOMUNIKASI / COMMUNICATION IN IBAN	2	
39	BNK3052	BAHASA IBAN KONTEKSTUAL / IBAN LANGUAGE CONTEXTUAL	2	FAKULTI SAINS DAN MATEMATIK / FACULTY OF SCIENCE AND MATHEMATICS
40	SSF1012/ SSF3012	PENGENALAN KEPADA ASTRONOMI / INTRODUCTION TO ASTRONOMY	2	
41	SSF1022/ SSF3022	PEMIKIRAN SEORANG SAINTIS / THINKING OF SCIENTIST	2	

<b>SINOPSIS KURSUS PENGAYAAN DIRI / SELF ENRICHMENT COURSES SYNOPSIS</b>
<b>PPP3052 PEMIMPIN DAN KEPIMPINAN</b> Kursus ini membincangkan konsep asas kepimpinan, perbezaan antara pemimpin dan pengurus, serta kemahiran-kemahiran kepimpinan dalam era pengetahuan. Kursus ini turut memberi fokus kepada perspektif-perspektif peribadi pemimpin yang beretika; pemimpin sebagai pemangkin hubungan manusia; dan pemimpin sebagai seorang perancang strategi yang menetapkan hala tuju; mencari keseimbangan antara organisasi dan pengikut; dan menghasilkan perubahan bermakna. Pelajar juga akan didedahkan dengan kemahiran komunikasi, dan strategi membuat keputusan. Turut dibincangkan isu dan cabaran kepimpinan.
<b>PPB3132 PEMIKIRAN STRATEGIK DAN INOVATIF</b> Kursus ini membincangkan dan menganalisis beberapa teori dan model pemikiran strategik dan inovatif dalam pendidikan. Pelajar didedahkan dengan aspek-aspek falsafah, teori dan model dari sumber-sumber Islam, nilai-nilai universal, teori-teori barat dan kebudayaan masyarakat majmuk Malaysia. Kursus ini juga membincangkan dan menganalisis implikasi dan aplikasi kemahiran setiap teori dan model dalam pemikiran strategik dan inovatif.
<b>PPI3012 BUDAYA KEUSAHAWANAN</b> Kursus ini memberi fokus kepada pengajian keusahawanan dan kemahiran perniagaan dengan penekanan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara interaktif. Para pelajar akan didedahkan dengan teori, konsep serta amalan keusahawanan yang berkesan.
<b>PPB3142 PENGURUSAN ACARA</b> Kursus ini memberi pendedahan kepada para pelajar tentang proses berkaitan perancangan dan pengurusan dan operasi sesuatu acara. Kursus ini adalah menyeluruh dan melibatkan pelbagai peringkat bermula daripada penyediaan kertas cadangan dan belanjawan diikuti dengan perancangan dan penjadualan acara, pembentukan jawatankuasa, pengurusan logistik, pemasaran, siaraya dan keperluan lain dalam menjayakan sesuatu acara.
<b>PFM3022 PENGURUSAN KEWANGAN PERIBADI</b> Kursus ini membincangkan aspek-aspek utama dalam perancangan kewangan keluarga seperti tabungan, perlindungan insurans, perancangan pendidikan anak-anak serta strategi pelaburan bagi meningkatkan taraf ekonomi keluarga. Penekanan diberikan ke atas analisis perbelanjaan keluarga, pengurusan cukai individu, pengurusan kewangan sebelum persaraan serta kepentingan nilai masa wang.
<b>KKP3032 KAUNSELING DALAM ISLAM</b> Kursus ini membincangkan konsep dan keperluan kaunseling mengikut pandangan Islam. Kursus ini memfokuskan kepada kemahiran, teknik dan pendekatan kaunseling yang berpandukan amalan Islam. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran dalam meneroka perbezaan dan persamaan pandangan antara kaunseling Barat dan Islam. Perbincangan tentang pembangunan ciri-ciri dan sikap kaunselor muslim juga menjadi fokus kursus ini.
<b>KKP3042 KEMAHIRAN BELAJAR</b> Kursus ini membincangkan konsep kemahiran belajar serta teknik-teknik yang boleh dipelajari dari berbagai sumber. Kursus ini memfokus kepada kesesuaian kemahiran belajar mengikut personaliti diri individu yang terlibat dan bagaimana hendak mengadaptasikan kemahiran belajar dengan kesan yang optimum. Perbincangan tentang bagaimana menggunakan kemahiran belajar dengan teknik dan strategi yang betul dapat menjimatkan banyak masa untuk belajar. Beberapa model kemahiran belajar juga menjadi tumpuan dalam kursus ini.
<b>KKP3022 PENGURUSAN STRES</b> Kursus ini membincangkan tentang stres, ciri-ciri stres, implikasi stres, faktor-faktor stres, kaedah menangani stres berdasarkan kepada perubahan cara hidup, kaunseling dan psikoterapi dan rawatan fizikal, mencegah stres daripada kehidupan.
<b>KKP3012 BIMBINGAN DAN PENASIHATAN</b> Kursus ini membincangkan konsep pelaksanaan bimbingan dan penasihat di sekolah. Kursus ini memberi kefahaman mengenai budaya sekolah, gejala sosial dan isu-isu semasa dengan keperluan dan kepentingan aspek bimbingan dan penasihat. Kemahiran asas, pendekatan, strategi dan teknik dalam bimbingan dan penasihat juga menjadi tumpuan dalam kursus ini.
<b>KBK3092 KESIHATAN SEKSUAL DAN REPRODUKTIF MURID BERKEPERLUAN KHAS</b> Kursus ini membincangkan tentang isu-isu kesihatan seksual dan reproduktif semasa murid-murid berkeperluan khas. Ia menerangkan tentang pendekatan yang boleh diaplikasikan untuk mengajar murid-murid berkenaan tentang kesihatan seksual dan reproduktif. Ia juga menghuraikan tentang kepentingan berkomunikasi dengan ibu bapa dalam menangani masalah kesihatan seksual murid berkeperluan khas. Keselamatan diri serta pencegahan dari gejala gangguan dan penderaan seksual juga akan dibincangkan.

<b>AMS3132 APLIKASI GITAR</b>
Kursus ini memberi fokus kepada teknik permainan gitar serta persembahan secara solo dan berkumpulan. Kuliah dijalankan secara hands-on di mana pelajar akan diperkenalkan kepada teknik-teknik permainan tangan kanan dan kiri, bacaan semerta, mengiringi nyanyian serta mencipta lagu melalui gitar.
<b>AMM3082 MUZIK TRADISIONAL MALAYSIA</b>
Kursus ini memberi pendedahan kepada beberapa muzik klasik, rakyat, sinkretik di Malaysia. Pelajar berpeluang mengenali dan mengkaji sejarah, pengaruh, fungsi dan elemen-elemen muzik sesebuah masyarakat atau kaum di Malaysia. Pelajar juga berpeluang mendapat pendedahan secara amali beberapa muzik tradisional yang terpilih.
<b>AMM3012 APRESIASI MUZIK</b>
Kursus ini membentuk pelajar menjadi pendengar yang aktif dan boleh menilai muzik berdasarkan pemahaman tentang konsep serta elemen muzik. Pelajar berpeluang mendengar pelbagai jenis genre muzik, alat muzik dan akan memahami bagaimana aktiviti muzik berlaku dan berkembang dalam berbagai budaya.
<b>AMM3122 MUZIK POPULAR</b>
Kursus ini akan membincangkan tentang perkembangan Muzik Popular Dunia dan pengaruhnya terhadap budaya Muzik Popular tempatan. Pelajar akan meneroka dan mengkaji perkaitan elemen muzik, sosial, ekonomi dan perkembangan teknologi dan bagaimana ianya dapat menterjemahkan nilai budaya setempat. Melalui amali pelajar juga berpeluang mempersembahkan genre-genre Muzik Popular yang terpilih.
<b>HIS3012 MUAMALAT ISLAM</b>
Kursus ini membincangkan konsep harta, aqad, transaksi serta instrumen-instrumen yang diiktiraf dalam Islam beraskan fiqh klasik serta penggunaannya dalam muamalat semasa.
<b>HGF3012 KONSERVASI AIR</b>
Kursus ini membincangkan sumber dan bekalan air, dan mengenal pasti kepentingan sumber air yang bersih dalam kehidupan. Ia juga mengenal pasti kegiatan manusia yang memberi ancaman kepada kualiti dan kuantiti air dan pelaksanaan amalan-amalan terbaik bagi memelihara keberterusan sumber air yang bersih dalam ekosistem.
<b>MMA3022 ANIMASI</b>
Kursus ini menekankan konsep dan prinsip yang terlibat dalam penghasilan animasi 2D. Ia menerangkan tentang sejarah dan perkembangan animasi 2D, papan cerita dan proses pembangunan animasi 2D. Ianya juga akan meningkatkan kemahiran dalam teknik animasi yang terkini bagi menambah nilai kualiti profesional kepada animasi.
<b>MTP3022 INTEGRASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DALAM PENDIDIKAN</b>
Kursus ini membincangkan konsep, teori, amalan dan perkembangan teknologi dalam pendidikan. Penekanan adalah terhadap perisian komputer, pemilihan dan penilaian bahan teknologi yang bersesuaian untuk pengajaran dan pembelajaran dan pengaplikasian bahan yang telah dipilih untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Isu-isu berkaitan etika dan hak cipta juga dibincangkan.
<b>MMP3032 PENGARANGAN KOSWER MULTIMEDIA</b>
Kursus ini menekankan kepada pelbagai hasil pengarangan koswer multimedia dalam pendidikan. Tumpuan diberikan kepada pengetahuan elemen multimedia, jenis koswer, metodologi pembangunan, perancangan, pengujian dan perlaksanaan koswer multimedia. Aplikasi model pembangunan disepadukan bersama pengetahuan berkaitan isu-isu multimedia, antaramuka pengguna dan harta intelek dalam menghasilkan koswer multimedia yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan perisian pengarangan.
<b>MTS3042 PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB</b>
Kursus ini membincangkan konsep asas, isu dan teknik pembangunan dan pembahagian laman web dan blog. Penekanan diberikan kepada merekabentuk laman Web dan blog menggunakan perisian pengarangan multimedia, bahasa pengaturcaraan asas dan memuat naik hasil laman Web dan blog.
<b>MTD3062 APLIKASI PERKHIDMATAN INTERNET</b>
Kursus ini membincangkan kemahiran asas komputer dan rangkaian teknologi internet. Penekanan adalah terhadap konteks pembelajaran dunia nyata bagi melengkapkan diri dengan kemahiran teknikal, komunikasi, penyelesaian masalah dan semangat kerja berpasukan, isu semasa dan pembangunan baru di dalam pengimplementasian teknologi internet dalam dunia nyata.
<b>MSP3092 SENI DAN PENDIDIKAN</b>
Kursus ini membincangkan peranan seni dalam kehidupan manusia. Kursus ini juga menjelaskan kepentingan aktiviti seni yang

<p>melibatkan imaginasi, kreativiti, inkuari dan kritis secara menyeluruh dalam pendidikan.</p>
<p><b>MSL3082 ESTETIKA SENI VISUAL</b> Kursus ini memberi pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan menghargai aspek-aspek keindahan dalam seni visual. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda pelajar untuk memahami kepelbagaiannya budaya. Prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, keselesaan dan kesejahteraan hidup individu, masyarakat dan bangsa yang diolah di dalam karya-karya kreatif, turut dibincangkan.</p>
<p><b>MVD3112 ILUSTRASI</b> Kursus ini akan memberikan pendedahan kepada pelajar tentang prinsip-prinsip asas dan teknik dalam menguasai kemahiran melukis. Pelajar akan mempelajari tentang disiplin melukis berdasarkan kaedah yang betul, aplikasi komputer yang boleh membantu pelajar menguasai kemahiran menggambar serta membuat <i>papan cerita</i> bagi menyampaikan idea dan konsep.</p>
<p><b>MVD3122 FOTOGRAFI</b> Kursus ini memfokus kepada pengenalan bidang fotografi. Panduan pembelajaran fotografi membantu para pelajar menguasai aspek teknikal, kreativiti dan tahap artistik dalam proses merakam visual. Melalui fotografi pelajar didekahkan konsep dan asas dalam seni komunikasi visual. Pengalaman melalui pengamatan terhadap alam, flora dan fauna dijadikan tugas untuk kursus ini. Kursus ini akan mempamerkan karya fotografi secara disiplin galeri pameran sebagai penilaian akhir.</p>
<p><b>QUI3012 KEMAHIRAN REKREASI DARAT</b> Kursus ini memfokuskan kepada pengurusan dan latihan kemahiran asas dalam aktiviti rekreasi darat. Mengaplikasikan kaedah sains sukan khusus untuk membina kecergasan dan kemahiran dalam setiap aktiviti. Aspek pengetahuan asas dalam aktiviti rekreasi darat juga turut dibincangkan.</p>
<p><b>QUI3022 KEMAHIRAN REKREASI AIR</b> Kursus ini membincangkan aspek-aspek pengetahuan asas, peralatan, teknik dan pengurusan sistematis dalam aktiviti rekreasi air. Penumpuan khusus ditekankan terhadap kemahiran, keyakinan diri, kecergasan fizikal dan mental dengan mengaplikasikan kaedah-kaedah sains sukan.</p>
<p><b>BMK3052 ASAS KEWARTAWANAN</b> Kursus ini membincangkan konsep dan teori kewartawanan dalam media cetak. Antara aspek yang dibincangkan ialah teknik penulisan berita dan rencana, fungsi editorial, kewartawanan foto, etika, agenda media, sumber berita, penyuntingan, reka bentuk dan reka letak, akta media cetak serta cabaran dalam bidang kewartawanan.</p>
<p><b>BSK3082 PENULISAN PUSSI UNTUK PENERBITAN</b> Kursus ini bertujuan memberi pendedahan kemahiran penciptaan puisi Melayu, khususnya puisi Melayu moden bagi tujuan penerbitan. Aspek teknikal penulisan dan proses penerbitan diberi tumpuan dalam kursus ini. Selain itu, pelajar juga diberi panduan memahami proses kreatif sebagai pengetahuan asas dalam penciptaan karya puisi.</p>
<p><b>BIK3052 PEMIKIRAN KRITIS</b> Kursus ini membincangkan elemen-elemen dalam pemikiran kritis dan teori-teori kognitif yang berkaitan dengan pemikiran kritis. Kursus ini menumpukan pada proses kognitif yang berlaku ketika murid melaksanakan sesuatu tugas. Pelajar dikehendaki menggunakan pelbagai kemahiran berfikir bagi membincangkan isu-isu terkini.</p>
<p><b>FCK3012 BAHASA MANDARIN KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan asas bahasa Cina. Fokus diberi kepada aspek pembentukan suku kata dalam bahasa Cina, perubahan suku kata dalam percakapan dan simbol fonetik Cina berdasarkan Hanyu Pinyin. Pelajar juga diajar cara menulis strok-strok asas tulisan Cina dan kemahiran asas komunikasi bahasa Cina seperti kemahiran mendengar, bercakap, membaca dan menulis.</p>
<p><b>FJK3012 BAHASA JERMAN KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan asas bahasa Jerman. Penekanan diberi kepada menguasai kemahiran bertutur dan menulis, mengenali huruf-huruf "Umlaut" dan nombor dalam penulisan bahasa Jerman. Fokus juga diberi kepada mempelajari tatabahasa asas, istilah jantina, kata kerja dan konjugasi. Pelajar juga diajar mengenai budaya dan masyarakat Jerman menerusi puisi, lagu-lagu dan bahan-bahan cetakan dari internet.</p>
<p><b>FNK3012 BAHASA JEPUN KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan kemahiran asas bahasa Jepun. Pelajar diajar sistem fonetik, huruf dan frasa kata bahasa Jepun. Ini termasuk cara sebutan huruf, frasa kata dan tulisan Jepun seperti romanji, hiragana, katakana. Fokus juga diberi kepada menguasai kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Jepun seperti mendengar, bertutur, membaca dan menulis.</p>

<b>FFK3012 BAHASA PERANCIS KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan kemahiran asas bahasa Perancis. Pelajar diajar sistem fonetik, huruf, frasa kata dan asas tulisan bahasa Perancis. Fokus juga diberi terhadap menguasai kemahiran asas berkomunikasi dalam bahasa Perancis seperti mendengar, bertutur, membaca dan menulis.
<b>FPK3012 BAHASA SEPANYOL KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan kemahiran asas komunikasi dalam bahasa Sepanyol seperti mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Perbincangan juga diadakan mengenai amalan penduduk di negara yang menuturkan bahasa Sepanyol.
<b>FAK3012 BAHASA ARAB KOMUNIKASI I</b> Kursus ini menekankan penguasaan asas bahasa Arab. Penekanan diberikan kepada pengenalan huruf-huruf Arab, cara sebutan dan bacaannya. Pelajar juga diajar kemahiran asas komunikasi di dalam bahasa Arab seperti kemahiran mendengar, bercakap, menulis dan membaca.
<b>BNK3043 BAHASA IBAN KOMUNIKASI</b> Kursus ini memberi tumpuan terhadap kemahiran komunikasi yang berkesan dalam pelbagai konteks dan aktiviti sehari-hari. Penekanan kursus ini meliputi pengenalan kepada sistem asas bahasa Iban untuk mengembangkan kemahiran mendengar, penghasilan pertuturan, pengurusan percakapan dan penulisan pesanan ringkas.
<b>BNK3053 BAHASA IBAN KONTEKSTUAL</b> Kursus ini memberi tumpuan terhadap kemahiran-kemahiran komunikasi kontekstual secara lisan dan bertulis dalam bahasa Iban. Fokus kursus ini meliputi konsep komunikasi kontekstual dan pengukuhan dinamika komunikasi dalam konteks-konteks tertentu. Tujuan kursus ini ialah untuk melatih kemahiran-kemahiran yang boleh mengembangkan kemahiran interpersonal dalam dinamika komunikasi dengan menggunakan bahasa Iban.
<b>SSF1012/SSF3012 PENGENALAN KEPADA ASTRONOMI</b> Kursus ini membincangkan sistem suria dan kandungannya seperti Bumi, Bulan, Matahari dan planet-planet. Ia juga membincangkan mikrograviti, penjelajahan angkasa dan roket air.
<b>SSF1022/SSF3022 PEMIKIRAN SEORANG SAINTIS</b> Kursus ini membincangkan definisi sains dan penyelidikan, sejarah dan perkembangan ketamadunan, termasuk ketamadunan Islam. Kursus ini juga merangkumi sejarah sains dan penerimaan anugerah 'Nobel Laureate', sejarah penemuan bidang dan budaya penyelidikan sains, serta keazaman dan keupayaan berfikir para saintis dalam mencetuskan penemuan-penemuan baru. Kursus ini menggalakkan pelajar untuk berbincang, menganalisis, menilai dan mengadili pendapat mereka terhadap isu ini.

<b>KEMUDAHAN FIZIKAL FAKULTI</b>
----------------------------------

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif mempunyai beberapa buah makmal dan studio di beberapa bangunan sekitar UPSI. Pusat pengurusan pentadbiran makmal-makmal dan studio beroperasi di Bangunan Teknologi Maklumat. Senarai bangunan yang menempatkan makmal-makmal dan studio milik fakulti adalah seperti berikut:

BIL	NAMA BANGUNAN	BILANGAN MAKMAL/STUDIO
1	Bangunan Teknologi Maklumat	14
2	Makmal Pengetahuan Bersepadu	8
3	Bangunan IPSI	4
4	Bangunan Makmal IT, FSKIK	4
5	Bangunan Rahman Talib	1
6	Bengkel Seni A	1
7	Bangunan Seni B	1

Setiap makmal dilengkapi dengan pelbagai perisian dan kelengkapan peralatan terkini yang menyokong pengajaran dan pembelajaran. Selain daripada pengajaran dan pembelajaran, makmal-makmal ini juga dibuka kepada semua pelajar fakulti untuk mendapatkan maklumat dan bahan-bahan melalui capaian internet bagi membuat tugas, projek serta penyelidikan.

Perincian makmal-makmal Teknologi Maklumat adalah seperti berikut:

BIL.	MAKMAL	BILANGAN
1	Makmal Komputer Pengajaran dan Pembelajaran (UMUM)	12
2	Makmal Multimedia	4
3	Makmal Animasi	1
4	Makmal Pengajaran Mikro	1
5	Makmal Rangkaian ( <i>Linux</i> )	1
6	Makmal <i>Thin-Client</i>	1
7	Makmal Teknologi Kejuruteraan	1
8	Makmal Komputer Pasca Siswazah	2
9	Makmal Macintosh	1
10	Makmal Penyelenggaraan Komputer	1
10	Makmal Robotik	1
11	Makmal Elektronik	1
13	Studio Animasi (Bilik rakaman suara, video editing room, greenscreen room)	1
14	Studio Grafik ( <i>Traditional Drawing</i> )	2
JUMLAH		<b>30</b>

### SAHSIAH DIRI PELAJAR

#### Pakaian Pelajar Lelaki

- a. Setiap pelajar hendaklah berpakaian yang sesuai sebagai seorang mahasiswa universiti iaitu kemas, berseluar panjang dengan berbaju kemeja lengan panjang, bertali leher, pakaian kebangsaan atau etnik yang sesuai. Bahagian bawah baju hendaklah dimasukkan ke dalam bahagian seluar pada paras pinggang.
- b. Berambut pendek, kemas dan tidak mencecah kolar baju. Fesyen rambut tidak keterlaluan dan perlu bersesuaian dan kemas.
- c. Memakai seluar panjang yang bersih, kemas dan sopan. Pakaian jeans tidak dibenarkan sama sekali.
- d. Memakai pakaian sukan yang sesuai semasa bersukan atau berekreasi.
- e. Memakai kasut kulit hitam dan berstokin.

#### Pakaian Pelajar Perempuan

- a. Setiap pelajar hendaklah berpakaian yang sesuai sebagai seorang mahasiswa universiti, berbaju kurung, kebaya labuh, kebarung atau pakaian etnik masing-masing yang sesuai, kemas dan tidak menjolok mata. Baju mestilah berlengan dan tidak sendat serta tidak menunjukkan bentuk tubuh badan.
- b. Pelajar Islam digalakkan bertudung tetapi tidak menutup sebahagian atau seluruh daripada muka (berpurdah).
- c. Memakai kain atau skirt, labuhnya hendaklah di bawah paras lutut.
- d. Memakai seluar yang bersesuaian, bersih dan sopan. Pakaian jeans tidak dibenarkan.
- e. Memakai alat solek, aksesori dan pewangi secara sederhana.
- f. Memakai kasut yang menutupi jari kaki, lereng kaki dan tumit.

### BAGAIMANA MENGHUBUNGI KAMI?

Kami boleh dihubungi seperti butiran berikut:

Alamat : Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif  
Aras 3, Bangunan E-Learning  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, MALAYSIA  
No.Tel : 05-4505921/5923/5970  
No. Faks: 05-4582615

Email: admin@fskik.upsi.edu.my

Laman Web: <http://fskik.upsi.edu.my>

### WAKTU BERURUSAN

Isnin – Khamis	:	8.00 pagi – 1.00 petang
		2.00 petang – 5.00 petang
Jumaat	:	8.00 pagi – 12.15 tengahari
		2.45 petang – 5.00 petang

### PENUTUP

Buku panduan ini telah dikemaskini sehingga ianya dicetak. Perubahan maklumat tertakluk kepada pindaan dari semasa ke semasa mengikut maklumat terkini.

**SENARAI NAMA EDITOR BUKU PANDUAN ISMP SESI 2017/2018**

1. Prof. Madya Dr. –Ing. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim  
Dekan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif
2. Prof. Madya Dr. Ramlah binti Mailok  
Timbalan Dekan (Akademik dan Antarabangsa)
3. Dr. Ridzuan bin Hussin  
Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk
4. Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu  
Ketua Jabatan Komputeran
5. Dr. Ahmad Nizam bin Othman  
Ketua Jabatan Multimedia Kreatif
6. Dr. Ummu Husna binti Azizan
7. Dr. Laili Farhana binti Ibharim
8. En. Mohd Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
9. En. Ahmad Nurzid bin Rosli
10. Dr. Nur Safinas binti Albakry
11. En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim
12. En. Abu Bakar bin Sabran
13. Pn. Amirah binti Aziz
14. Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim

**TABLE OF CONTENT**

<b>No.</b>	<b>CONTENT</b>	<b>PAGE</b>
1	Dean's Message	4
2	University Background	5
3	University Organisation Chart	7
4	Executive Management of UPSI	8
5	Background of Faculty <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vision</li> <li>• Objective of Establishment</li> </ul>	9
6	Faculty Management and Administration	10
7	Faculty Support Staff	12
8	Courses Offered	14
9	Academic Calendar	15
10	Coding	17
11	Using MUET Result for English Course Level	19
12	Undergraduate Entry Requirements For Foreign Candidates	20
13	Computing Department	28
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Academic Staff</li> </ul>	29
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> </ul>	36
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> <li>• CITIZEN</li> </ul>	36
17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> <li>• CITIZEN</li> </ul>	39
18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> <li>• NON CITIZEN</li> </ul>	41
19	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> <li>• NON CITIZEN</li> </ul>	44
20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program Synopsis Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)</li> </ul>	46
21	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> </ul>	48
22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> <li>• CITIZEN</li> </ul>	48
23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> <li>• CITIZEN</li> </ul>	50
24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> <li>• NON CITIZEN</li> </ul>	52
25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> <li>• NON CITIZEN</li> </ul>	54
26	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Major Course Synopsis Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</li> </ul>	56

**TABLE OF CONTENT**

<b>No.</b>	<b>CONTENT</b>	<b>PAGE</b>
27	• Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)	58
28	• Program Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) • CITIZEN	58
29	• Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) • CITIZEN	61
30	• Program Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) • NON CITIZEN	63
31	• Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) • NON CITIZEN	66
32	• Major Course Synopsis Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)	68
33	• Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)	70
34	• Program Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) • CITIZEN	70
35	• Proposed Stucture Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) • CITIZEN	72
36	• Program Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) • NON CITIZEN	74
37	• Proposed Stucture Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) • NON CITIZEN	76
38	• Major Course Synopsis Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)	78
39	Creative Multimedia Department	80
40	• Academic Staff	82
41	• Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16)	86
42	• Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) • CITIZEN	86
43	• Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) • CITIZEN	88
44	• Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) • NON CITIZEN	91
45	• Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16)	93

**TABLE OF CONTENT**

<b>No.</b>	<b>CONTENT</b>	<b>PAGE</b>
	• NON CITIZEN	
46	• Major Course Synopsis Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16)	95
47	• Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17)	98
48	• Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) • CITIZEN	98
49	• Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) • CITIZEN	100
50	• Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) • NON CITIZEN	101
51	• Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) • NON CITIZEN	104
52	• Major Course Synopsis Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17)	106
53	• Bachelor of Design (Digital Games ) with Honours (AC33)	109
54	• Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) • CITIZEN	109
55	• Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) • CITIZEN	111
56	• Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) • NON CITIZEN	113
57	• Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) • NON CITIZEN	115
58	• Major Course Synopsis Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)	117
59	Art and Design Department	120
60	• Academic Staff	121
61	• Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23)	125
62	• Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) • CITIZEN	125
63	• Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) • CITIZEN	128
64	• Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) • NON CITIZEN	130
65	• Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) • NON CITIZEN	133
66	• Major Course Synopsis Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23)	135
67	Synopsis of Course, Professional Education and Self-Enrichment Courses	140

**TABLE OF CONTENT**

No.	CONTENT	PAGE
68	Facilities	150
69	Student Personality	151
70	Contact Us/Operation Hour	151
71	Conclusion	151

**DEAN'S MESSAGE**



Assalamu'alaikum

Thank to the God, the faculty managed to produce Guidebook of Academic Degree Program 2016/2017. This Guidebook is produced to be the main reference for students in the 2016/2017 session at FACCI. The Guidebook should be referred by the students to understand and know about the faculty, department and study program. 2016 is the sixth year of FACCI establishment in connecting the uniqueness in art, multimedia and computer science.

Relevant to UPSI slogan "Committed to making a difference in education", FACCI strives to offer suitable programs to meet the needs of the market and the employability of graduates. Courses offered also allow graduates to "start a business and create career path".

The role of student and academic advisor is crucial to ensure continuity in learning at UPSI. Academic advisor role is to advise students in academic affairs. Students should use the opportunity to get academic advice. They are also responsible for maintaining the ethics and manners learned so that the culture of academia can be empowered. This Guidebook can be used as a preamble in supporting student and academic advisor for the process of governance studies at UPSI.

May the efforts and endeavors undertaken bring benefit to the religion, race and nation. Finally, it is expected that this Guidebook of Bachelor Academic Program 2016/2017 session can be fully utilized in realizing the dreams and aspirations of all parties.

"COMMITTED TO MAKING A DIFFERENCE IN EDUCATION "

Thank you.

**Prof. Madya Dr. -Ing. Maizatul Hayati Mohamad Yatim**

Dean,  
Faculty of Art, Computing and Creative Industry.

## **BACKGROUND OF UPSI**

### **Outstanding in Legacy of Three Generations**

Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) is a public higher education institution that is important in the history of education in the country. This institution is gradually emerging from a Teachers' College until becoming a University Education. The development is through three eras, the era of Sultan Idris Training College (SITC) from 29th November 1922 to 1957, the era of Sultan Idris Training College (SITC) from 1957 to 1987 and the era of Sultan Idris Teachers Institute (IPSI) from 21st February 1987 to April 1997. These three eras also witness the generation born by this educator's institution within 75 years. On May 1, 1997 began a new chapter as a university when the university was incorporated under the Order of Universiti Pendidikan Sultan Idris (Incorporation) 1997 and the Order of the Universiti Pendidikan Sultan Idris (Campus) in 1997 through the Government Gazette P.U (A) 132 & 133 dated 24th February 1997.

Initially, there were only four faculties offering 10 programs. The faculties are the Faculty of Language, Faculty of Social Science and Art, Faculty of Science and Technology, and the Faculty of Cognitive Science and Human Development. The number of programs has increased over the years. In 2002, two new faculties were established, namely the Faculty of Business and Economics and the Faculty of Information Technology and Communication, bringing the total up to six faculties with a total of 19 courses at degree level. This increase reflects the substantial changes made to accommodate the academic needs and the growing number of students. Faculty of Social Science and Art was renamed as the Faculty of Art and Music and the Faculty of Social Science and Humanity and the Faculty of Sports Science was established as a new faculty. At that time, UPSI has eight faculties with 32 study programs.

The restructuring of the faculties in UPSI was implemented on 1st June 2010 to enhance the competitiveness of universities at present to realize the vision and mission to be the leader of innovation and creativity, research, commercialization, creative design and high-impact and produce creative human that will advance the economy. Here is a list of current faculty in UPSI:

1. Faculty of Art, Computing and Creative Industry;
2. Faculty of Science and Mathematics ;
3. Faculty of Language and Communication ;
4. Faculty of Sports Science and Coaching ;
5. Faculty of Humanity Science;
6. Faculty of Music and Performing Art;
7. Faculty of Human Development;
8. Faculty of Management and Economy ; and
9. Faculty of Technical and Vocational.

## **VISION**

Become an excellent university in educational leadership based on the glory of the history and leading the global changes.

## **MISSION**

Generate and foster knowledge in leading teaching, research, publication, consultation and community service in the context of human development to achieve the country's vision.

## **UNIVERSITY MOTTO**

"Committed to making a difference in education"

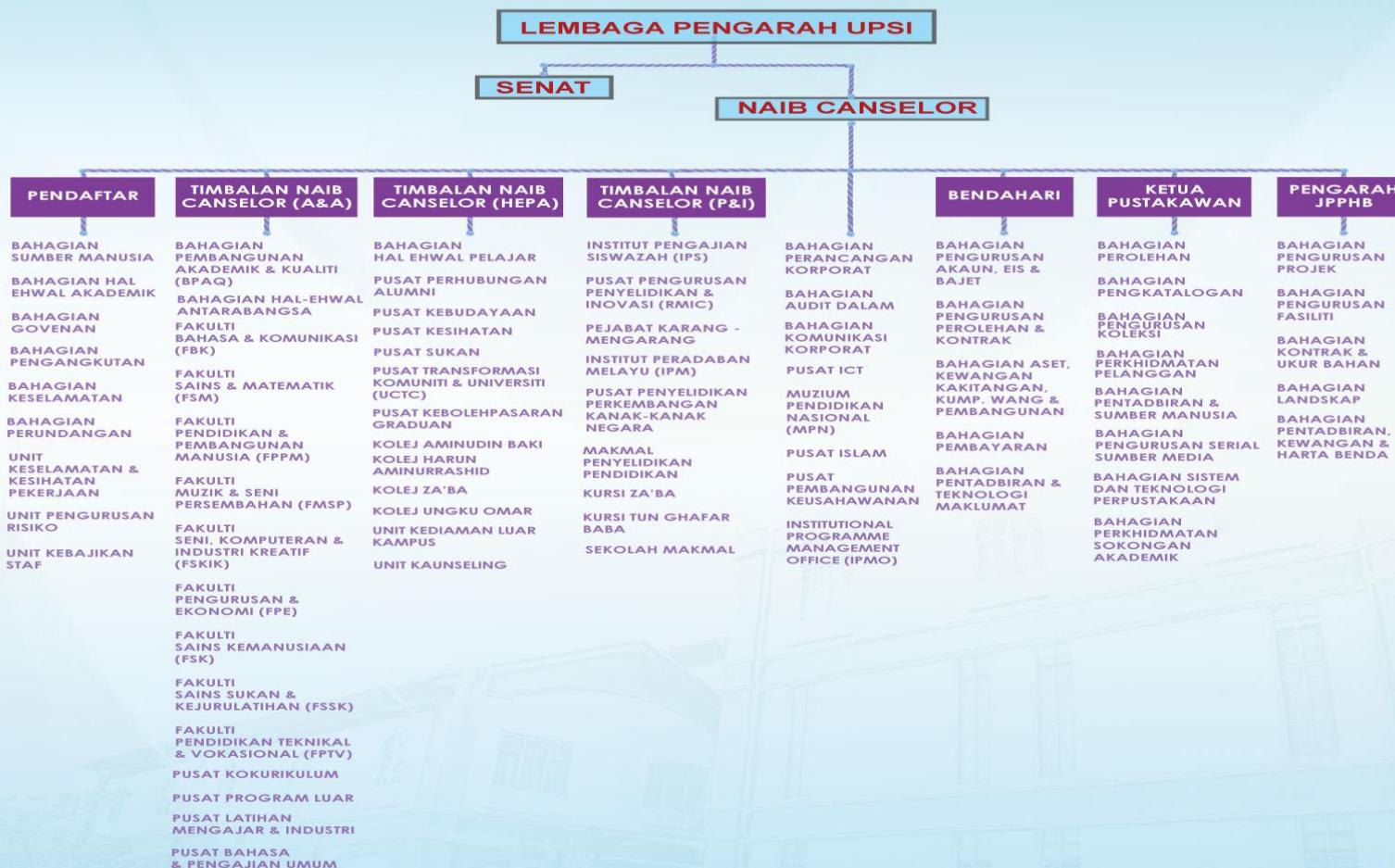
## **OBJECTIVES**

To achieve the above mission, UPSI determined and committed :

- Promoting the intellectual sincerity and honesty in exploring activities while questioning the truth that has been received until now to generate, expand and deepen knowledge;
- Establishing an ongoing contribution to sustainable development and enrich the knowledge especially through Malay language in various fields;
- Upgrading and sharing knowledge through scholarly activities, including networking of information, education, publishing and consultation within and outside the country;
- Developing the potential of individuals to be knowledgeable, competent, determination, noble and patriotic spirit;
- Mobilizing the community to be more aware of the need for them to contribute service to the community and the country, especially towards fostering patriotic and nationalistic spirit to build a nation and contribute to global prosperity.



# CARTA ORGANISASI



THE TOP LEVEL MANAGEMENT OF THE UNIVERSITY



**Vice Chancellor**  
**Yg. Bhg. Profesor Dato' Dr. Mohammad Shatar bin Sabran**  
☎ +605-4506777  
✉ ncupsi@upsi.edu.my



**Deputy Vice-Chancellor (Academic and International)**  
**Profesor Dr. Mohd Sahandri Gani bin Hamzah**  
☎ 05-4506555  
✉ tncaa@upsi.edu.my



**Deputy Vice-Chancellor (Research and Innovation)**  
**Yg. Bhg. Profesor Dato' Dr. Noraini binti Idris**  
☎ +605-4506666  
✉ tncpi@upsi.edu.my



**Deputy Vice – Chancellor (Student Affairs and Alumni)**  
**Yg. Bhg. Prof. Madya Dr. Md. Amin bin Md Taff**  
☎ +605-450 6165  
✉ tnchep@upsi.edu.my



**Registrar**  
**En. Mohd Faizi bin Othman**  
☎ +605-4506444  
✉ faizi@upsi.edu.my



**Treasurer**  
**Pn. Khadijah binti Hamdan**  
☎ +605-4506359  
✉ khadijah@upsi.edu.my



**Librarian**  
**Pn. Rusliza binti Yaacob**  
☎ +605-4506799/05-4581211  
✉ rusliza@upsi.edu.my



**Director of Development and Property Management**  
**En. Ajhar bin Eini**  
☎ 01548117222  
✉ ajhar@jpphb.upsi.edu.my

## **FACULTY BACKGROUND**

72<sup>nd</sup> Senate Meeting No.5/2009 on 15 September 2009 has approved the proposal of restructuring the faculty at UPSI that aim is to adjust the faculty with program/field of study offered, and combines faculty / department to a new faculty in line with the latest development and the need of the country. The combined faculties and departments are Faculty of Information Technology and Communication and the Art Department from Faculty of Art and Music become the Faculty of Art, Computing and Creative Industry.

Faculty of Art, Computing and Creative Industry was established on 1<sup>st</sup> June 2010. The faculty has three departments namely the Department of Art and Design, Department of Creative Multimedia and Computing Department.

## **VISION**

Manifesting Collaborative Creativity

## **OBJECTIVE**

- To emphasize in designing, develop, implement and promote the output of artistic creativity, design and the computer program.
- Enhance and facilitate the sharing of expertise in the operation of academic program, teaching and learning, research and publications.
- Creating a new study program in accordance with the development of the present and the future, particularly in the creative art and digital technology.

FACULTY MANAGEMENT AND ADMINISTRATION

DEAN



Dean

Prof. Madya Dr. –Ing. Maizatul Hayati binti  
Mohamad Yatim  
[maizatul@fskik.upsi.edu.my](mailto:maizatul@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505882

DEPUTY DEAN



**Deputy Dean  
(Academic and International)**  
Prof. Madya Dr. Ramlah binti Mailok  
[mramlah@fskik.upsi.edu.my](mailto:mramlah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505963



**Deputy Dean  
(Research and Innovation)**  
Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli  
[harozila@fskik.upsi.edu.my](mailto:harozila@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505836



**Deputy Dean  
(Student Affairs and Alumni)**  
Dr. Azniah binti Ismail  
[azniah@fskik.upsi.edu.my](mailto:azniah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505898

HEAD OF DEPARTMENT



**Head Of Department  
Art and Design**  
Dr. Ridzuan bin Hussin  
[ridzuan@fskik.upsi.edu.my](mailto:ridzuan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506696



**Head of Department Computing**  
Prof. Madya Dr. Muhammad Modi  
bin Lakulu  
[modi@fskik.upsi.edu.my](mailto:modi@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505094



**Head of Department  
Creative Multimedia**  
Dr. Ahmad Nizam bin Othman  
[ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my](mailto:ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505190

**ADMINISTRATION**

 <p><b>Senior Asisstant Registrar</b> Pn. Nurul Ashikin binti Ahmad <a href="mailto:nurulashikin@upsi.edu.my">nurulashikin@upsi.edu.my</a> +605-4505841</p>	 <p><b>Asisstant Registrar</b> Pn. Amirah binti Aziz <a href="mailto:amirah.aziz@upsi.edu.my">amirah.aziz@upsi.edu.my</a> +605-4505885</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**COORDINATOR**

 <p><b>Coordinator (AT20)</b> <b>Bachelor of Education (Information Technology) with Honours</b> Dr. Ummu Husna binti Azizan <a href="mailto:ummuhusna@fskik.upsi.edu.my">ummuhusna@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505412</p>	 <p><b>Coordinator (AT46)</b> <b>Bachelor of Education (multimedia) with Honours</b> Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim <a href="mailto:laili@fskik.upsi.edu.my">laili@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505164</p>
 <p><b>Coordinator (AT47)</b> <b>Bachelor of Educatin (Computer-Aided Design Technology) with Honours</b> En. Mohd. Fadhil Harfiez bin AbdulMuttalib <a href="mailto:fadhil@fskik.upsi.edu.my">fadhil@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4506017</p>	 <p><b>Coordinator (AC10)</b> <b>Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours</b> En. Ahmad Nurzid bin Rosli <a href="mailto:nurzid@fskik.upsi.edu.my">nurzid@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505054</p>
 <p><b>Coordinator (AT23)</b> <b>Bechelor of Education (Art) with Honours</b> En. Abu Bakar bin Sabran <a href="mailto:abu.bakar@fskik.upsi.edu.my">abu.bakar@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505377</p>	 <p><b>Coordinator (AH16)</b> <b>Bachelor of Design (Advertising) with Honours</b> Dr. Nur Safinas Binti Albakry <a href="mailto:nursafinas@fskik.upsi.edu.my">nursafinas@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505416</p>
 <p><b>Coordinator (AH17)</b> <b>Bachelor of Design (Animation) with Honours</b> En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim <a href="mailto:ekram@fskik.upsi.edu.my">ekram@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4506000</p>	 <p><b>Coordinator (AC33)</b> <b>Bachelor of Design (Digital Games) with Honours</b> Pn. Erni Marlina binti Saari <a href="mailto:marlina@fskik.upsi.edu.my">marlina@fskik.upsi.edu.my</a> +605-4505025</p>

<b>SUPPORTING STAFF</b>		
No	Name	Telephone No. / E-mail
1	<b>Assistant Administration Officer</b> Mrs. Ruzaimah Rahaman	<a href="mailto:ruzaimah@upsi.edu.my">ruzaimah@upsi.edu.my</a> 05-4505970
2	<b>Secretary</b> Mrs. Siti Fazilaton Akmar bt. Syed Omar	<a href="mailto:akmar_sfaso@upsi.edu.my">akmar_sfaso@upsi.edu.my</a> 05-4505882
3	<b>Assistant Accountant</b> Mrs. Normazni bt. Baharum	<a href="mailto:normazni@upsi.edu.my">normazni@upsi.edu.my</a> 05-4505896
4	<b>Principal Art Designer</b> Mr. Azhar bin Ahmad	<a href="mailto:azharmad@upsi.edu.my">azharmad@upsi.edu.my</a> 05-4506510
5	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mrs. Maryati bt. Md. Saad	<a href="mailto:maryati@upsi.edu.my">maryati@upsi.edu.my</a> 05-4506202
6	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mrs. Nurul Amalni bt. Abdul Wahab	<a href="mailto:amalni@upsi.edu.my">amalni@upsi.edu.my</a> 05-4506205
7	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mr. Norajaziri bin Mohd. Nor*	<a href="mailto:norajaziri@upsi.edu.my">norajaziri@upsi.edu.my</a> 05-4506205
8	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mrs. Nor Amalia Aini bt. Mohd. Sapawi	<a href="mailto:nor_amalia@ict.edu.my">nor_amalia@ict.edu.my</a> 05-4506205
9	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mr. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	<a href="mailto:hafirdause@upsi.edu.my">hafirdause@upsi.edu.my</a> 05-4506205
10	<b>Assistant Information Technology Officer</b> Mrs. Zaihasra bt. Che Ros	<a href="mailto:zaihasra@upsi.edu.my">zaihasra@upsi.edu.my</a> 05-4506205
11	<b>Assistant Electronic Engineer</b> Mr. Mazlan bin Ismail	<a href="mailto:mazlan@upsi.edu.my">mazlan@upsi.edu.my</a> 05-4506687
12	<b>Assistant Mechanical Engineer</b> Mr. Mohd Shaharuddin bin Ahmad	<a href="mailto:shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my">shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my</a> 05-4506527
13	<b>Assistant Mechanical Engineer</b> Mr. Amirul Asraf bin Ismail	<a href="mailto:amirulasraf@upsi.edu.my">amirulasraf@upsi.edu.my</a> 05-4506511
14	<b>Artor Art Designer</b> Mr. Azman bin Abdul Majid	<a href="mailto:azman_majid@upsi.edu.my">azman_majid@upsi.edu.my</a> 05-4506510
15	<b>Electronic Technician</b> Mr. Ismail bin Md. Isa	<a href="mailto:ismailza@upsi.edu.my">ismailza@upsi.edu.my</a> 05-4506206
16	<b>ComputerTechnician</b> Mr. Rahaizal bin Hassan	<a href="mailto:rahaizal@upsi.edu.my">rahaizal@upsi.edu.my</a> 05-4506854
17	<b>Computer Technician</b> Mr. Mohd. Shukri bin Mohd Shafie	<a href="mailto:shukri@upsi.edu.my">shukri@upsi.edu.my</a> 05-4506855
18	<b>Computer Technician</b> Mrs. Dalilah bt Mohd. Hassan	<a href="mailto:dalilah@upsi.edu.my">dalilah@upsi.edu.my</a> 05-4506205
19	<b>Computer Technician</b> Mr. Mohd Fahemi bin Ahmad Nordin	<a href="mailto:fahemi@fskik.upsi.edu.my">fahemi@fskik.upsi.edu.my</a> 05-4506849
20	<b>Computer Technician</b> Mrs. Siti Nooraishah Binti Mansor	<a href="mailto:nooraishah@ict.upsi.edu.my">nooraishah@ict.upsi.edu.my</a> 05-4506205
21	<b>Artor Administration Assistant</b> Mr. Shahril Redha b Zabri	<a href="mailto:shahril.rz@upsi.edu.my">shahril.rz@upsi.edu.my</a> 05-4505849
22	<b>Artor Administration Assistant</b> Mrs. Noranjane bt. Mohd Abd Rahman	<a href="mailto:jane@upsi.edu.my">jane@upsi.edu.my</a> 05-4505921

<b>SUPPORTING STAFF</b>		
No	Name	Telephone No. / E-mail
23	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Rosnah bt. Mhd Sapiee	<a href="mailto:rosnah@upsi.edu.my">rosnah@upsi.edu.my</a> 05-4505921
24	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Nur Ashikin bt. Mohd Sis	<a href="mailto:fitri@upsi.edu.my">fitri@upsi.edu.my</a> 05-4505921
25	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Norazwani bt. Nordin	<a href="mailto:norazwani@upsi.edu.my">norazwani@upsi.edu.my</a> 05-4505970
26	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Rasidah bt. Yazid	<a href="mailto:rasidah@upsi.edu.my">rasidah@upsi.edu.my</a> 05-4505896
27	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Mawar bt. Abu Hasan	<a href="mailto:mawar@upsi.edu.my">mawar@upsi.edu.my</a> 05-4505970
28	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Mrs. Nur Shahidah bt Abdullah	<a href="mailto:nurshahidah@upsi.edu.my">nurshahidah@upsi.edu.my</a> 05-4505921
29	<b>Administration Assistant (P/O)</b> Miss Nurul Najiha bt Abdul Rahim	<a href="mailto:najiha@upsi.edu.my">najiha@upsi.edu.my</a> 05-4595921
30	<b>Art Designer</b> Mr. Hasrizal bin Haron	<a href="mailto:hasrizal@upsi.edu.my">hasrizal@upsi.edu.my</a> 05-4506511
31	<b>Art Designer</b> Mr. Mohamed Khalied bin Abd Wahab	<a href="mailto:khalied@upsi.edu.my">khalied@upsi.edu.my</a> 05-4506511
32	<b>Art Designer</b> Miss Siti Normawati bt. Idris	<a href="mailto:sitinormawati@upsi.edu.my">sitinormawati@upsi.edu.my</a> 05-4506511
33	<b>Art Designer</b> Mrs. Habibah bt. Elias	<a href="mailto:habibah.elias@upsi.edu.my">habibah.elias@upsi.edu.my</a> 05-4506511
34	<b>Art Designer</b> Mrs. Nor Adilah bt. Ghazali	<a href="mailto:adilah@upsi.edu.my">adilah@upsi.edu.my</a> 05-4506510
35	<b>Art Designer</b> Mrs. Rosyada bt. Elias	<a href="mailto:rosyada@upsi.edu.my">rosyada@upsi.edu.my</a> 05-4506510
36	<b>General Office Assistant</b> Mr. Shaiful Azeli bin Wi	<a href="mailto:azeli@upsi.edu.my">azeli@upsi.edu.my</a> 05-4505041

**OFFERED PROGRAMMES**

**Computing Department**

- Bachelor of Education (Information Technology) with Honours
- Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours
- Bachelor of Education (Multimedia) with Honours
- Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours

**Multimedia Creative Department**

- Bachelor of Design (Animation) with Honours
- Bachelor of Design (Advertising) with Honours
- Bachelor of Design (Digital Games) with Honours

**Art and Design Department**

- Bachelor of Education (Arts) with Honours

**ACADEMIC CALENDAR SESSION 2017/2018****Semester 1 Session 2017/2018**

<b>Semester 1</b>		
<b>Activities</b>	<b>Duration</b>	<b>Date</b>
New Student Registration/Orientation	1 Week	04.09.2017 – 10.09.2017
Lectures	5 Week	11.09.2017 – 15.10.2017
Mid-Semester Breaks	1 Week	16.10.2017 – 22.10.2017
Lectures	9 Week	23.10.2017 – 24.12.2017
Revision Week	1 Week	25.12.2017 – 31.12.2017
Examinations	3 Week	02.01.2018 – 21.01.2018
Semester Break	4 Week	22.01.2018 – 18.02.2018

**Semester 2 Session 2017/2018**

<b>Semester 2</b>		
<b>Activities</b>	<b>Duration</b>	<b>Date</b>
New Student Registration	1 Week	11.02.2018 – 18.02.2018
Lectures	7 Week	19.02.2018 – 08.04.2018
Mid-Semester Breaks	1 Week	09.04.2018 – 15.04.2018
Lectures	7 Week	16.04.2018 – 03.06.2018
Examinations	4 Week	04.06.2018 – 01.07.2018
Semester Break	10 Week	02.07.2018 – 09.09.2018

**Semester 3 Session 2017/2018**

<b>Semester 3</b>		
<b>Activities</b>	<b>Duration</b>	<b>Date</b>
Lectures	7 Week	02.07.2018 – 19.08.2018
Examinations	1 Week	20.08.2018 – 26.08.2018
Final Semester Special Break	2 Week	27.08.2018 – 09.09.2018

<b>COURSE CODE</b>			
<i>Field</i>	:	S	- <i>Art</i>
		M	- <i>Multimedia</i>
		R	- <i>Design</i>
		I	- <i>Advertising</i>
		T	- <i>Information Technology</i>
		C	- <i>Computer-Aided Design</i>
		E	- <i>Software Engineering</i>
<i>Sub - Field</i>	:	C	- <i>Computer-Aided Design</i>
		G	- <i>Graphic</i>
		K	- <i>Mathematics</i>
		N	- <i>Networking</i>
		D	- <i>Database</i>
		P	- <i>Education</i>
		R	- <i>Research</i>
		U	- <i>Automation</i>
		S	- <i>Software</i>
		A	- <i>Animation</i>
		V	- <i>Audio and Video</i>
		B	- <i>Business</i>
		H	- <i>Publication</i>
		I	- <i>Advertising</i>
		L	- <i>Interactive</i>
		M	- <i>Interactive Games</i>
<i>Example :</i>	<b><u>Arts Programme</u></b>		
	<i>MSP3013-Teaching of Art</i>		
	M	-	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
	S	-	<i>Art</i>
	P	-	<i>Education</i>
	3	-	<i>Undergraduate</i>
	01	-	<i>Serial Number</i>
	3	-	<i>Credit Hours</i>
<i>Example :</i>	<b><u>Multimedia Programme</u></b>		
	<i>MMG3013 -Digital Illustration</i>		
	M	-	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
	M	-	<i>Multimedia</i>
	G	-	<i>Graphic</i>
	3	-	<i>Undergraduate</i>
	01	-	<i>Serial Number</i>
	3	-	<i>Credit Hours</i>

*Example:*

**Animation Design Programme**

MMA3032 -	<i>Traditional Animation Technique</i>
M -	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
M -	<i>Multimedia</i>
A -	<i>Animation</i>
3 -	<i>Undergraduate</i>
03 -	<i>Serial Number</i>
2 -	<i>Credit Hours</i>

*Example:*

**Advertising Design Programme**

MRG3013 -	<i>Creative Tipography</i>
M -	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
R -	<i>Design</i>
G -	<i>Graphic</i>
3 -	<i>Undergraduate</i>
02 -	<i>Serial Number</i>
6 -	<i>Credit Hours</i>

*Example :*

**Information Technology Programme**

MTK3013 -	<i>Discrete Structures</i>
M -	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
T -	<i>Information Technology</i>
K -	<i>Mathematics</i>
3 -	<i>Undergraduate</i>
01 -	<i>Serial Number</i>
3 -	<i>Credit Hours</i>

*Example :*

**Computer-Aided Design Technology Programme**

MCU3023 -	<i>Automation Technology</i>
M -	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
C -	<i>Computer-Aided Design</i>
U -	<i>Automation</i>
3 -	<i>Undergraduate</i>
02 -	<i>Serial Number</i>
3 -	<i>Credit Hours</i>

*Example:*

**Software Engineering Programme**

MES3013	<i>Principles of Software Engineering</i>
M -	<i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
E -	<i>Software Engineering</i>
S -	<i>Software</i>
3 -	<i>Undergraduate</i>
01 -	<i>Serial Number</i>
3 -	<i>Credit Hours</i>

**THE MUET RESULT AS DETERMINANT FOR ENGLISH COURSE ENROLLED  
BY UNDERGRADUATE DEGREE STUDENTS**

**1.0      IMPLEMENTATION**

The Malaysian University English Test (MUET) will be used to determine the level of English courses undergraduate students must take. The guideline is as follows:

**MUET Results**

Result	Level
BAND 1 & BAND 2	BIU2012 – English Proficiency 1
BAND 3	BIU2022 – English Proficiency 2
BAND 4	BIU2032 – English Proficiency 3
BAND 5 & BAND 6  <b>(Students who achieved Band 5 and 6 are exempted from taking BIU2032- English Language 3)</b>	BIU2042 – English Proficiency 4
<i># Students must pass all of the above courses with at least a grade of 'C'.</i>	

**GRADUATION REQUIREMENT**

Students who scored MUET **BAND 1 and BAND 2** must take BIU2053 – General English course and achieve **at least a grade of "C"**.

- \* All newly enrolled UPSI students are required to sit for the English Placement Test. Their score of the Placement Test will determine the level of English Course students have to start with as indicated by **Table 1** below.

**UNDERGRADUATE ENTRY REQUIREMENTS  
FOR FOREIGN CANDIDATES**

Academic qualifications as being equivalent to  
the Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (***Higher School Leaving Certificate – HSC***)  
or Diploma recognized by the Malaysian Government

Table 1

<b>EQUIVALENT QUALIFICATIONS</b>
<p><b><u>Equivalent Qualifications</u></b></p> <p>A pass in the '<b>A' Level</b>' examination with a minimum of <b>Grade C</b> in any <b>three (3)</b> subjects ;</p> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>A pass in the Secondary High School Certificate/Senior High School Diploma (<i>at least 12 years duration of school (6+3+3)</i>)</p> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>A Diploma or other qualification with a minimum of <b>2.50</b> Cumulative Grade Point Average (<b>CGPA</b>) deemed to be of equivalent standing from the Malaysian Government and approved by the UPSI Senate.</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Fulfils specific programme requirement by obtaining a Diploma in the appropriate field or other qualification approved by the UPSI Senate.</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>A pass in the "<b>University Entrance Exam</b>" (<i>for countries where candidates must pass the "Entrance Exam" before being accepted into a university</i>) ;</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>A good pass in the '<b>O' Level</b>' examination or its equivalent ;</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Have sat for <b>TOEFL</b> with a minimum score of <b>550</b> ; <b>IELTS</b> with a minimum score of <b>six (6)</b>;</p> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>A Pass in the <b>English Language Proficiency (ELP)</b> at UPSI.</p>

## ADMISSION REQUIREMENTS

BIL.	i) PROGRAM ii) CODE	MINIMUM REQUIREMENTS FOR SPM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR MATRICULATION/FOUNDATION	MINIMUM REQUIREMENTS FOR STAM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR DIPLOMA	
		<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</b></p> <p>Pass Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Equivalent) with at least a 6C/Grade C in Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia or 6C/Grade C Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia for July Paper;  <b>AND</b>          Pass Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) with at least a CGPA 2.00 and:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grade C (GPA 2.00) in General Studies subject; and</li> <li>• Grade C (GPA 2.00) in two (2) other subjects;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>Pass Matriculation /Asasi with at least a CGPA 2.00;  <b>OR</b>          Pass Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) with at least Jayyid;  <b>OR</b>          Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50;  <b>AND</b>          Malaysian University English Test (MUET) with at least Band 1.</p> <p><u><b>Additional Information for Education Program</b></u>          Candidate must be healthy, not suffering from any mental or physical disease and able to pursue program designed for this study.</p>				
1.	<b>BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS</b>  <b>AT20</b>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b></li> </ul> One (1) of the engineering subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering Studies</li> <li>• Civil Engineering Studies Electric and Electronic Engineering Studies Engineering Technology</li> </ul> <b>AND</b>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b></li> </ul> One (1) of the engineering subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering Studies</li> <li>• Civil Engineering Studies Electric and Electronic Engineering Studies Engineering Technology</li> </ul> <b>AND</b>		FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer Science</li> <li>• Information Technology</li> <li>• Electric/Electronic Engineering</li> <li>• Equivalent Diploma program</li> </ul> <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b></li> </ul> One (1) of the engineering subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering</li> </ul>	

		<p>SPM with a credit 6C/Grade in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b></li> </ul> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>	<p>SPM with a credit 6C/Grade in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b></li> </ul> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>	<p>Studies</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Civil Engineering Studies</li> <li>• Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>• Engineering Technology <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a credit 6C/Grade in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b></li> </ul> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>
2.	<b>BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS AT46</b>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b></li> </ul> <p>One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering Studies</li> <li>• Civil Engineering Studies</li> <li>• Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>• Engineering Technology <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a credit 6C/Grade in these</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b></li> </ul> <p>One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering Studies</li> <li>• Civil Engineering Studies</li> <li>• Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>• Engineering Technology <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a credit 6C/Grade in these</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b></p> <p>Diploma from the recognised institution by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.75 in one (1) of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer Science</li> <li>• Information Technology</li> <li>• Multimedia Production</li> <li>• Animation/Graphic/Video Production</li> <li>• Design and Game Development</li> <li>• Equivalent Diploma program <b>AND</b></li> </ul> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia</li> </ul>

	<p>subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b> SPM with a pass/Grade E in these subjects:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b> Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b> Pass the interview.</li> </ul> </li> </ul>	<p>subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b> SPM with a pass/Grade E in these subjects:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b> Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b> Pass the interview.</li> </ul> </li> </ul>		<p>Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; <b>OR</b> One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mechanical Engineering Studies</li> <li>• Civil Engineering Studies</li> <li>• Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>• Engineering Technology <b>AND</b> SPM with minimum a credit 6C/Grade in this subject:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics <b>AND</b> SPM with a pass/Grade E in this subject:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language <b>AND</b> Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; <b>AND</b> Pass the interview.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
3.	<p><b>BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER TECHNOLOGY DESIGN) WITH HONOURS</b> <b>AT47</b></p> <p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Ph</li> </ul>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Phys</li> </ul>		<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> Diploma from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.75 in one (1) of the subjects; Computer Science</p>

	<p>ysics;</p> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mechanical Engineering Studies</li> <li>- Civil Engineering Studies</li> <li>- Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>- Engineering Technology</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test;</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>	<p>ics;</p> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mechanical Engineering Studies</li> <li>- Civil Engineering Studies</li> <li>- Electric and Electronic Engineering Studies</li> <li>- Engineering Technology</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English Language</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test;</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>		<p>Information Technology</p> <p>Electric and Electronic Engineering Studies</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>OR</b></p> <p>One (1) of the engineering subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mechanical Engineering Studies</li> <li>- Civil Engineering Studies</li> <li>- Electric and Electronic Engineering . Studies</li> <li>- Engineering Technology</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with minimum a credit 6C/Grade in this subject:</p> <p>Mathematics/Additional Mathematics</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a pass/Grade E in this subject:</p> <p>English Language</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test;</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Pass the interview.</p>	
4.	<p><b>BACHELOR OF EDUCATION (EDUCATION SOFTWARE) WITH HONOURS</b></p> <p><b>AC10</b></p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS</p> <p style="text-align: center;"><b>AND</b></p> <p>Diploma from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.70 in one (1) of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing <b>AND</b></li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing <b>AND</b></li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing <b>AND</b></li> <li>• Bahasa Inggeris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer Science</li> <li>• Diploma and its equivalent <b>AND</b> InformationTechnology/Chemistry/Physics/Biology <b>AND</b> SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper <b>AND</b></li> <li>• Information Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing <b>AND</b> SPM with at least a pass/Grade E in this subject: Bahasa Inggeris</li> </ul> </li> </ul>
5.	<b>BACHELOR OF DESIGN (ADVERTISING) WITH HONOURS AH16</b>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Communication</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a <b>CGPA 2.75</b> in <b>one (1)</b> of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing Art</li> <li>• Fine Art</li> <li>• Design Art</li> <li>• Textile Design</li> <li>• Graphic</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Photography</li> </ul>
6.	<b>BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS</b>  <b>AH17</b>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> <li>• Visual Communication</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> <li>• Visual Communication</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> <li>• Visual Communication</li> </ul>	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <b>AND</b> SPM with a <b>credit 6C/Grade C</b> in one of the subjects: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drawing</li> <li>• Art Education</li> <li>• Engineering Drawing</li> <li>• Visual Communication</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <p>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least <b>CGPA 2.75</b> in <b>one (1)</b> of the subjects;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Graphic Design</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Information Technology</li> </ul>

- ICT
- Animation

7.	<b>BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS</b> <b>AT23</b>	<p>This program is offered to candidates in Science and Art stream, Matriculation/Asasi and Diploma/Equivalent. Candidates who are applying the Bachelor of Education (Art) with Honours are subjected to the University General Requirements and Specific Requirements of the Program.</p> <p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b>            SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art;  <b>AND</b>            Pass Special Test  <b>AND</b>            Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEDSI) test;  <b>AND</b>            Pass the interview.</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b>            SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art;  <b>AND</b>            Pass Special Test  <b>AND</b>            Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEDSI) test;  <b>AND</b>            Pass the interview.</p>	<p>FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS  <b>AND</b>            SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art;  <b>AND</b>            Pass Special Test  <b>OR</b>            Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50;  <b>AND</b>            Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEDSI) test;  <b>AND</b>            Pass the interview.</p>

# *COMPUTING DEPARTMENT*

**DEPARTMENT OBJECTIVE**

- i. Produce excellent and high quality employment of the nation;
- ii. Develop a comprehensive and balanced students' personality;
- iii. Become a center for ICT scholar;
- iv. Enhance community service activity for the improvement of education and human well-being;
- v. Build excellent in research, consultancy and publications, especially in the field of education;
- vi. Offer a quality education program.

**ACADEMIC STAFF**



**Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu**  
**Ketua Jabatan**  
[modi@fskik.upsi.edu.my](mailto:modi@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4505094



**Profesor Dr. Mohammad bin Ibrahim, AMZ**  
[mohamad@fskik.upsi.edu.my](mailto:mohamad@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4505812



**Prof. Madya Dr. Nor Hasbiah bt. Ubaidullah**  
[hasbiah@fskik.upsi.edu.my](mailto:hasbiah@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4506496



**Prof. Madya Dr. Ramlah bt. Mailok**  
[mramlah@fskik.upsi.edu.my](mailto:mramlah@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4505074



**Prof. Madya Dr. Bahbibti bt. Rahmatullah**  
[bahbibti@fskik.upsi.edu.my](mailto:bahbibti@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4505527



**Prof. Madya Dr. Amri bin Yusoff**  
[amri@fskik.upsi.edu.my](mailto:amri@fskik.upsi.edu.my)  
 05-4505072

 <p><b>Prof. Madya Dr.- Ing. Maizatul Hayati bt. Mohamad Yatim</b>  <u><a href="mailto:maizatul@fskik.upsi.edu.my">maizatul@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505882</p>	 <p><b>Prof. Madya Dr. Che Zalina bt Zulkifli</b>  <u><a href="mailto:chezalina@fskik.upsi.edu.my">chezalina@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505520</p>
 <p><b>Dr. Che Soh bin Said</b>  <u><a href="mailto:chesoh@fskik.upsi.edu.my">chesoh@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505010</p>	 <p><b>Dr. Sulaiman bin Sarkawi</b>  <u><a href="mailto:sulaiman@fskik.upsi.edu.my">sulaiman@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505242</p>
 <p><b>Dr. Aslina bt. Saad</b>  <u><a href="mailto:aslina@fskik.upsi.edu.my">aslina@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505030</p>	 <p><b>Dr. Azniah binti Ismail</b>  <u><a href="mailto:azniah@fskik.upsi.edu.my">azniah@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505898</p>
 <p><b>Dr. Ashardi bin Abas</b>  <u><a href="mailto:ashardi@fskik.upsi.edu.my">ashardi@fskik.upsi.edu.my</a></u>          015-48797218</p>	 <p><b>Dr. Norhisham bin Mohamad Nordin</b>  <u><a href="mailto:norhisham@fskik.upsi.edu.my">norhisham@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505963</p>
 <p><b>Dr. Suzani binti Mohd. Samuri</b>  <u><a href="mailto:suzani@fskik.upsi.edu.my">suzani@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505025</p>	 <p><b>Dr. Mashitoh bt. Hashim</b>  <u><a href="mailto:mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my">mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505084</p>



**Dr. Suliana bt. Sulaiman**  
[suliana@fskik.upsi.edu.my](mailto:suliana@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505055



**Dr. Wang Shir Li**  
[shirli@fskik.upsi.edu.my](mailto:shirli@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505185



**Dr. Aos A. Z. Ansaef Al-Juboori**  
[aws.alaa@fskik.upsi.edu.my](mailto:aws.alaa@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505052



**Dr. Shamsul Arrieya bin Ariffin**  
[shamsul@fskik.upsi.edu.my](mailto:shamsul@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505535



**Dr. Abu Bakar bin Ibrahim**  
[bakar@fskik.upsi.edu.my](mailto:bakar@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506000



**Dr. Tan Kian Lam**  
[KianLam@fskik.upsi.edu.my](mailto:KianLam@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505029



**Dr. Lim Chen Kim**  
[kim@fskik.upsi.edu.my](mailto:kim@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505035



**Dr. Siti Aisyah bt. Salim**  
[aisyah@fskik.upsi.edu.my](mailto:aisyah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506000



**Dr. Ummu Husna Bt. Azizan**  
[ummuhusna@fskik.upsi.edu.my](mailto:ummuhusna@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505412



**Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim**  
[laili@fskik.upsi.edu.my](mailto:laili@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505164

 <p><b>Dr. Hjh. Jamilah binti Hamid</b>  <u><a href="mailto:hjamilah@fskik.upsi.edu.my">hjamilah@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505028</p>	 <p><b>Dr. Nor Shahida bt. Mohd Jamail</b>  <u><a href="mailto:shahida@fskik.upsi.edu.my">shahida@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4506000</p>
 <p><b>Dr. Bilal Bahaa Zaidan</b>  <u><a href="mailto:bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my">bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505184</p>	 <p><b>Dr. Ismail @ Ismail Yusuf Panessai</b>  <u><a href="mailto:ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my">ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505026</p>
 <p><b>Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman</b>  <u><a href="mailto:mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my">mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505094</p>	 <p><b>Dr. Noor Anida Zaria binti Mohd Noor</b>  <u><a href="mailto:anidazaria@fskik.upsi.edu.my">anidazaria@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505149</p>
 <p><b>Dr. Muhammad Fadhil Wong bin Abdullah</b>  <u><a href="mailto:fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my">fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my</a></u>          +605-4505174</p>	 <p><b>Dr. Hafizul Fahri bin Hanafi</b>  <u><a href="mailto:hafizul@fskik.upsi.edu.my">hafizul@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505065</p>
 <p><b>Tn. Hj. Md. Zahar bin Othman</b>  <u><a href="mailto:zahar@fskik.upsi.edu.my">zahar@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505006</p>	 <p><b>Pn. Noriza bt. Nayan</b>  <u><a href="mailto:noriza@fskik.upsi.edu.my">noriza@fskik.upsi.edu.my</a></u>          05-4505023</p>

 <p><b>En. Mohamad bin Hassan</b>  <u><a href="mailto:mohas@fskik.upsi.edu.my">mohas@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505012</p>	 <p><b>En. Rasyidi bin Johan</b>  <u><a href="mailto:rasyidi@fskik.upsi.edu.my">rasyidi@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505052</p>
 <p><b>En. Nazre bin Abdul Rashid</b>  <u><a href="mailto:nazre@fskik.upsi.edu.my">nazre@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505067</p>	 <p><b>Pn. Nur Saadah binti Fathil*</b>  <u><a href="mailto:nursaadah@fskik.upsi.edu.my">nursaadah@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505164</p>
 <p><b>Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid</b>  <u><a href="mailto:rohaizah@fskik.upsi.edu.my">rohaizah@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505032</p>	 <p><b>Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan</b>  <u><a href="mailto:nazuha@fskik.upsi.edu.my">nazuha@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505414</p>
 <p><b>Pn. Asma Hanee bt. Ariffin</b>  <u><a href="mailto:asma@fskik.upsi.edu.my">asma@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505418</p>	 <p><b>Pn. Hjh. Marzita binti Mansor</b>  <u><a href="mailto:marzita@fskik.upsi.edu.my">marzita@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4506000</p>
 <p><b>En. Salman Firdaus bin Sidek</b>  <u><a href="mailto:salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my">salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505068</p>	 <p><b>Cik Amily Shafila binti Shariff</b>  <u><a href="mailto:amily@fskik.upsi.edu.my">amily@fskik.upsi.edu.my</a></u>      05-4505011</p>

 <p><b>Pn. Asmara bt. Alias</b>  <u>asmara@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4506000</p>	 <p><b>Pn. Saira Banu binti Omar Khan*</b>  <u>sairabalu@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505024</p>
 <p><b>Pn. Roznim bt. Mohamad Rasli</b>  <u>roznim@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505066</p>	 <p><b>Pn. Nadia Akma binti Ahmad Zaki</b>  <u>nadiaakma@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4506912</p>
 <p><b>Pn. Nor Zuhaidah Binti Mohamed Zain</b>  <u>norzu@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505073</p>	 <p><b>Pn. Harnani bt. Mat Zin</b>  <u>harnani@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505081</p>
 <p><b>En. Ahmad Nurzid bin Rosli</b>  <u>nurzid@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505054</p>	 <p><b>En. Suhaazlan bin Suhaimi</b>  <u>suhaazlan@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4505422</p>
 <p><b>Pn. Nurul Akhmal bt. Mohd Zulkefli</b>  <u>nurul@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4506000</p>	 <p><b>Pn. Juwita bt Mad Juhani</b>  <u>juwita@fskik.upsi.edu.my</u>      05-4506000</p>



**Cik Haslinda bt. Hashim**  
[haslinda@fskik.upsi.edu.my](mailto:haslinda@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506000

**TUTOR**



**En. Mohd. Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib**  
[fadhil@fskik.upsi.edu.my](mailto:fadhil@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506017

\* Cuti Belajar

\*\* Cuti Sabatikal / Post Doctoral

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT20)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	21
EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR COURSE	52
MINOR COURSE	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>139</b>

**UNIVERSITY COURSE**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	TITAS (ISLAMIC CIVILISATION & ASIAN CIVILISATION)	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
	<b>TOTAL</b>	<b>21</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
	<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

**MAJOR COURSE**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
*MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTS3023	DATA STRUCTURES	3
MTS3033	OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING	3
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTN3023	COMPUTER NETWORKS	3
MTN3033	SYSTEM ADMINISTRATION	3
*MTD3033	DATABASE SYSTEM	3
MTD3043	SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MTD3063	DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
MMP3013	MULTIMEDIA IN EDUCATION	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MCU3033	ROBOTIC TECHNOLOGY	3
MCC3073	COMPUTER AIDED DESIGN	3
MTS3072	DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION	2
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>52</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained

**MINOR COURSE**  
**(For Information Technology Major Students)**

<b>NO.</b>	<b>FIELDS</b>
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	SCIENCE
4	ECONOMIC
5	ACCOUNTING
6	BUSINESS MANAGEMENT
7	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
8	MUSIC EDUCATION
9	THEATER
10	DANCE
11	ART
12	SPORTS SCIENCE
13	ARABIC LANGUAGE
14	CHINESE LANGUAGE
15	HISTORY
16	ELECTRONIC
17	MULTIMEDIA

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
HNS2012	Ethic Relations	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MMP3013	Multimedia in Education	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MTS3063	Principles of Programming	3.
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
HNH2012	TITAS	2
*****	Co-Curriculum 1	1
MTD3033	Database System	3
MTS3023	Data Structures	3
MMG3033	Human-Computer Interaction	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>PPG 1 ( 2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
HNP2012	Nationhood Studies	2
*****	Co-Curriculum 2	1
MTS3033	Object Oriented Programming	3
*****	Minor 1	3
*****	Minor 2	3
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MTD3043	System Analysis and Design	3
MTN3023	Computer Networks	3
*****	Minor 3	3
*****	Minor 4	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>
<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016	Instruction, Technology And Assessment 1	6
MTD3063	Database Driven Web Programming	3
MCU3033	Robotic Technology	3
MCC3073	Computer Aided Design	3
*****	Minor 5	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MTS3072	Development of Mobile Application	2
MTR3996	Final Year Project	6
*****	Minor 6	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>
<b>LM 1 (8 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MME3022	IntegratedEntrepreneurship	2
MTN3033	System Administration	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028	Teaching Practice	8
MLI3014	Industrial Training	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 139</b>		

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT20)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	22
EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR COURSE	52
MINOR COURSE	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>

**UNIVERSITY COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
AMC3012	MALAYSIAN ARTS AND CULTURE HERITAGE	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

<b>MAJOR COURSE</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
*MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTS3023	DATA STRUCTURES	3
MTS3033	OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING	3
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTN3023	COMPUTER NETWORKS	3
MTN3033	SYSTEM ADMINISTRATION	3
*MTD3033	DATABASE SYSTEM	3
MTD3043	SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MTD3063	DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
MMP3013	MULTIMEDIA IN EDUCATION	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MCU3033	ROBOTIC TECHNOLOGY	3
MCC3073	COMPUTER AIDED DESIGN	3
MTS3072	DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION	2
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>52</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained

<b>MINOR COURSE</b> <b>(For Information Technology Major Students)</b>
---------------------------------------------------------------------------

<b>NO.</b>	<b>FIELDS</b>
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	SCIENCE
4	ECONOMIC
5	ACCOUNTING
6	BUSINESS MANAGEMENT
7	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
8	MUSIC EDUCATION
9	THEATER
10	DANCE
11	ART
12	SPORTS SCIENCE
13	ARABIC LANGUAGE
14	CHINESE LANGUAGE
15	HISTORY
16	ELECTRONIC
17	MULTIMEDIA

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MMP3013	Multimedia in Education	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MTS3063	Principles of Programming	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
AMC3012	Malaysian Art and Culture Heritage	2
*****	Co-Curriculum 1	1
MTD3033	Database System	3
MTS3023	Data Structures	3
MMG3033	Human-Computer Interaction	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>PPG 1 ( 2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency3	2
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Co-Curriculum 2	1
MTS3033	Object Oriented Programming	3
*****	Minor 1	3
*****	Minor 2	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MTD3043	System Analysis and Design	3
MTN3023	Computer Networks	3
*****	Minor 3	3
*****	Minor 4	3
		<b>TOTAL</b>
	<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>	<b>19</b>
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016	Instruction, Technology And Assessment 1	6
MTD3063	Database Driven Web Programming	3
MCU3033	Robotic Technology	3
MCC3073	Computer Aided Design	3
*****	Minor 5	3
		<b>TOTAL</b>
	<b>18</b>	
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MTS3072	Development of Mobile Application	2
MTR3996	Final Year Project	6
*****	Minor 6	3
		<b>TOTAL</b>
	<b>17</b>	
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MME3022	Integrated Entrepreneurship	2
MTN3033	System Administration	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>TOTAL</b>
	<b>13</b>	
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028	Teaching Practice	8
MLI3014	Industrial Training	4
		<b>TOTAL</b>
	<b>12</b>	
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 140</b>		

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<b>MTK3013 DISCRETE STRUCTURES</b> The course discusses the set theory and operation, logic, mathematical order, permutation, combination, probability, relation and digraph, function, tree and machine. These learning contents are essential to equip students with the logical reasoning required in the learning of computer programming.
<b>MTS3063 PRINCIPLES OF PROGRAMMING</b> This course instills programming skills using appropriate techniques. Topics to be learnt include introduction in problem solving, concepts and techniques in problem solving, variables and data types, system input and output, selection and loop statements, functions or methods, arrays, pointers and file. The continuation of this course is dealt with in Data Structure.
<b>MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</b> This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU structure and function; operating systems. PC assembly, configurations, and maintenance also covered.
<b>MTS3023 DATA STRUCTURES</b> This course discusses the theory, concepts and principles for structured programming. Student will use structured technique in solving problems related to basic element of data structure, linked lists, stacks, queues, binary trees, sorting and graph. Pre – Requisite MTS3063 Principles Of Programming.
<b>MTS3033 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING</b> This course discusses programming and problem solving using object oriented programming (OOP) techniques. Students will gain the knowledge concerning the concepts of object oriented programming, advantages of object oriented programming; development and design of object oriented programming: object, class, inheritance and polymorphism. Features of object oriented programming language, especially the ones that support development of object-oriented program are also discussed). Pre –Requisite -MTS3063 Principles Of Programming.
<b>MTD3033 DATABASE SYSTEM</b> This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the theory and concepts needed in the development of a database system. Student will learn the fundamental concepts of database, entity relationship model, relational model, structured query language and normalization. The importance of the process of software development project is given due emphasis.
<b>(MTD3043 SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN</b> This course discusses the theories and concepts to analyze and design an information system. The topics covered are the basic systems development concept, logical design and physical design, implementation and systems maintenance. The focus is to analyze and design in order to develop an information system using appropriate methodology.
<b>MTN3033 SYSTEM ADMINISTRATION</b> This course emphasizes on the theory, concept and structure of system administration and network security is being implemented in standalone or network environment. The ethical aspects in data and network security management will also be emphasized.Pre-requisite:MTN3013 Computer Architecture And Organization.
<b>MTN3023 COMPUTER NETWORKS</b> This course emphasizes on the concepts and theories of a computer network encompassing the LAN, WAN, protocol and OSI model. Students will learn network topology, transmission media, security and maintenance. The importance of TCP/IP protocol in internet environment will be a key topic addressed in this course.
<b>MMP3013 MULTIMEDIA IN EDUCATION</b> This course emphasizes on ICT technology in developing multimedia educational product. Students will be exposed to multimedia theory and skills and variety of multimedia application that can be used in developing courseware. Students will gain knowledge and skills regarding the multimedia and web concept, multimedia application use, multimedia hardware and software, multimedia elements, product development, instructional design, learning theories and multimedia product production; and skills how to integrate the computer application in teaching and learning process.
<b>MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION</b> This course emphasizes on the theories and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, groupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<b>MCC3073 COMPUTER AIDED DESIGN</b> The course discusses the theories and design concept in CAD. Students are also exposed to design process of product considering technology, human, economy and social. The design of CAD exposes students to learn about computer system and modeling process including drafting techniques and modeling. The function of CAD system standard for communication application and data transfer are also introduced in this course.
<b>MCU3033 ROBOTIC TECHNOLOGY</b> This course encompasses the theoretical aspects of robotic systems and practical experience of working with systems and applications through the integration of knowledge in science, mathematics, engineering, and computer technology. Practical sessions consist of problem solving exercises namely robotic programming, design of robots, and interfacing of robotic systems with industrial processes and machine tools. Pre-Requisite MTS3063 Principles Of Programming and MTN3013 Computer Architecture And Organization.
<b>MTS3072 DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION</b> This course introduces development of mobile application using suitable software. This software is equipment with operational system, software middle and application key. Skills in design and develop applications mobile includes designning, processing, applicability and placement). Pre-Requisite MTS3033 Object Oriented Programming and MTS3043 System Analysis and Design.
<b>MTD3063 DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING</b> This course emphasized the knowledge and web programming skill (client & server-side programming). Apart from that, skill on web programming language and SQL are required to manipulate the database to produce a dynamic information system). Pre-Requisite MTD3033 Database System.
<b>MME3022 INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</b> This course introduces the integration of related knowledge on entrepreneurship and technopreneurship in the digital age. Two views points of traditional business and online business are exposed to the students to better understand the issues and challenges face by these new age entrepreneur to be successful in business. At the end of the course students are expected to produce a viable business plan and also web and e-commerce application that is integrated with the traditional business models.
<b>MTR3996 FINAL YEAR PROJECT</b> This course provides training for students to apply the knowledge acquired for conducting research in the relevant field. Emphasis on research writing, preparation of research instruments, administrative of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format is addressed. Pre-requisite MTD3033 Database System.
<b>MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.
<b>KPR3028 TEACHING TRAINING</b> This course provides students the opportunity to apply the knowledge in real teaching context in school for 16 weeks. They will be observed by an appointed lecturer and teacher. They need to delivery classroom teaching, participate in co-curricular activity and all activities organized by the school.

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS (AT46)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	21
EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
MAJOR COURSES	50
MINOR COURSES	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>137</b>

**UNIVERSITY COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	TITAS (ISLAMIC CIVILISATION & ASIAN CIVILISATION)	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**\* EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

**MAJOR COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MMG3033	HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
*MMG3013	DIGITAL ILLUSTRATION	3
MMG3023	COMPUTER GRAPHICS	3
MMP3023	EDUCATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT	3
MTD3063	DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMV3013	AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION	3
MMA3013	COMPUTER ANIMATION	3
MMM3033	INTERACTIVE MULTIMEDIA STUDIO	3
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTD3033	DATABASE SYSTEM	3
MMD3023	MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
*MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>

\* All major courses must be repeated if grade C- and below is attained

**MINOR COURSES**  
**(For Multimedia Major Students)**

NO.	FIELDS
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	SCIENCE
4	ECONOMY
5	ACCOUNTING
6	BUSINESS MANAGEMENT
7	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
8	MUSIC EDUCATION
9	THEATER
10	DANCE
11	ART
12	SPORTS SCIENCE
13	ARABIC LANGUAGE
14	CHINESE LANGUAGE
15	HISTORY

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNS2012	Ethnic Relations	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MMG3013	Digital Illustration	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MMV3013	Audio & Video Digitalization	3
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>
<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
*****	Co-Curriculum 1	1
HNH2012	TITAS	2
MMG3023	Computer Graphics	3
MMG3033	Human-Computer Interaction	3
MTS3063	Principles of Programming	3
	<b>TOTAL</b>	<b>21</b>
<b>PPG 1 (2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 2	1
HNP2012	Nationhood Studies	2
MTD3033	Database System	3
MTS3023	Data Structures	3
*****	Minor 1	3
	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>
<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MMA3013	Computer Animation	3
MTD3063	Database Driven Web Programming	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>

<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016 MMP3023 ***** ***** *****	Instruction, Technology And Assessment 1 Educational Software Development Minor 4 Minor 5 Minor 6	6 3 3 3 3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026 MMM3033 MTR3996	Instruction, Technology And Assessment 2 Interactive Multimedia Studio Final Year Project	6 3 6
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>
<b>LM 1 (8 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNS2012 MMD3023 MME3022 ***** *****	Seminar On Reflection Of Teaching Practice Multimedia Project Management Integrated Entrepreneurship Minor 7 Minor 8	2 3 2 3 3
		<b>TOTAL</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028 MLI4014	Teaching Practice Industrial Training	8 4
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 137</b>		

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS (AT46)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	22
EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
MAJOR COURSES	50
MINOR COURSES	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>138</b>

**UNIVERSITY COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
AMC3012	MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CORRICULUM MANAGMENT	1
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

**MAJOR COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
*MMG3033	HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
*MMG3013	DIGITAL ILLUSTRATION	3
MMG3023	COMPUTER GRAPHICS	3
MMP3023	EDUCATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT	3
MTD3063	DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMV3013	AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION	3
MMA3013	COMPUTER ANIMATION	3
MMM3033	INTERACTIVE MULTIMEDIA STUDIO	3
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTD3033	DATABASE SYSTEM	3
MMD3023	MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
*MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>

\* All major courses must be repeated if grade C- and below is attained

**MINOR COURSES**  
**(For Multimedia Major Students)**

<b>NO.</b>	<b>FIELDS</b>
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	SCIENCE
4	ECONOMY
5	ACCOUNTING
6	BUSINESS MANAGEMENT
7	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
8	MUSIC EDUCATION
9	THEATER
10	DANCE
11	ART
12	SPORTS SCIENCE
13	ARABIC LANGUAGE
14	CHINESE LANGUAGE
15	HISTORY

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MMG3013	Digital Illustration	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MMV3013	Audio & Video Digitalization	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>
<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
AMC3012	Malaysian Arts and Cultural Heritage	2
*****	Co-Curriculum 1	1
MMG3023	Computer Graphics	3
MMG3033	Human-Computer Interaction	3
MTS3063	Principles of Programming	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>
<b>PPG 1 (2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
HNI2013	Introduction To Malaysia	3
*****	Co-Curriculum 2	1
MTD3033	Database System	3
MTS3023	Data Structures	3
*****	Minor 1	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>
<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MMA3013	Computer Animation	3
MTD3063	Database Driven Web Programming	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor 3	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016 MMP3023 ***** ***** *****	Instruction, Technology And Assessment 1 Educational Software Development Minor 4 Minor 5 Minor 6	6 3 3 3 3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026 MMM3033 MTR3996	Instruction, Technology And Assessment 2 Interactive Multimedia Studio Final Year Project	6 3 6
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>
<b>LM 1 (8 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3012 MMD3023 MME3022 ***** *****	Seminar On Reflection Of Teaching Practice Multimedia Project Management Integrated Entrepreneurship Minor 7 Minor 8	2 3 2 3 3
		<b>TOTAL</b>
		<b>13</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028 MLI4014	Teaching Practice Industrial Training	8 4
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 138</b>		

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<b>MTK3013 DISCRETE STRUCTURES</b> The course discusses the set theory and operation, logic, mathematical order, permutation, combination, probability, relation and digraph, function, tree and machine. These learning contents are essential to equip students with the logical reasoning required in the learning of computer programming.
<b>MTS3063 PRINCIPLES OF PROGRAMMING</b> This course instills programming skills using appropriate techniques. Topics to be learnt include introduction in problem solving, concepts and techniques in problem solving, variables and data types, system input and output, selection and loop statements, functions or methods, arrays, pointers and file. The continuation of this course is dealt with in Data Structure.
<b>MTS3023 DATA STRUCTURES</b> This course discusses the theory, concepts and principles for structured programming. Student will use structured technique in solving problems related to basic element of data structure, linked lists, stacks, queues, binary trees, sorting and graph.
<b>MMG3013 DIGITAL ILLUSTRATION</b> This course emphasizes the basics of art and design such as lines, colors, spaces, textures, shapes, forms and tones. Students work focuses on sketching and drawing in order to enhance their skills, and to inculcate creative, imaginative and critical thinking. Students will also learn about the use of graphic application software to produce artworks or graphic designs.
<b>MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</b> This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU structure and function; operating systems. Students will also learn PC assembly, configurations, and maintenance.
<b>MTD3033 DATABASE SYSTEM</b> This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the theory and concepts needed in the development of a database system. Student will learn the fundamental concepts of database, entity relationship model, relational model, structured query language and normalization. The importance of the process of software development project is given due emphasis.
<b>MMG3023 COMPUTER GRAPHICS</b> The aim of this course is to present an overall view of digital imaging technology with special emphasis on computer graphics. This course discusses basic principles of computer graphics in 2D and 3D covering the output primitive theory, transformation and 2D clipping, display techniques, mathematical algorithm in graphic transformation, illumination, colour modes, shape and animation. The contents of this course also focus on 3D graphics including rendering techniques, equation, dualisation, Monte Carlo techniques and visualisation. The Monte Carlo application includes exposure to the path tracking and lighting techniques and hybrid algorithm (multipass). This course provides students with the knowledge and skills essential to graphic designer and digital media artist in producing quality printed media, web media, multimedia, and animation.
<b>MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION</b> This course emphasizes on the theories and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, groupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.
<b>MTD3063 DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING</b> This course emphasized the knowledge and web programming skill (client & server-side programming). Apart from that, skill on web programming language and SQL are required to manipulate the database to produce a dynamic information system.
<b>MMP3023 EDUCATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT</b> This course explores the contribution of learning theories to the design and development of Web-based, CD-based, and other types of multimedia product. Students will learn multimedia elements, courseware types, learning methodologies, planning, designing, storyboard development, courseware development, testing and packaging in a variety of platforms. The development skills acquired, incorporated with some multimedia issues will encourage innovative development and creative operation in using multimedia authoring tools. Students will also learn and apply multimedia interactive concepts including interaction, knowledge, user, and user interface in the process of producing educational multimedia product.
<b>MMV3013 AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION</b> The course provides students with the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for audio and

<p>video - hardware that support production method, audio editing and editing of audio video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students will learn the digitalization process involving specialized techniques, transformation of analogue to digital, pre-production concept, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio and video.</p>
<p><b>MMM3033 INTERACTIVE MULTIMEDIA STUDIO</b> This course emphasizes on acquiring practical experience in the development, services and systems of multimedia products. The focus of this course is the full application of the authoring tools in user guidance, interactive components used in education, computer games, corporate profiles, and the application of online multimedia and CD-ROM production. This course will also include the production of sound in complex multimedia systems, production of animations and integration of multimedia elements.</p>
<p><b>MMD3023 MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT</b> This course emphasizes the presentation, management, and organization of exhibitions of products developed during other courses. Through this undertaking, students will learn the documentation process, packaging, and distribution of products. In addition, students will assess and choose appropriate courseware for selected institutions. They will also perform multimedia product demonstrations in either schools or firms for promoting and marketing of the products. Ultimately, they will learn and apply the concepts of production, marketing, management of exhibition and presentation.</p>
<p><b>MTR3996 FINAL YEAR PROJECT</b> This course provides training for students to apply the knowledge acquired for conducting research in the relevant field. Emphasis on research writing, preparation of research instruments, administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format is addressed.</p>
<p><b>MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.</p>
<p><b>KPR3028 TEACHING TRAINING</b> This course provides students the opportunity to apply the knowledge in real teaching context in school for 16 weeks. They will be observed by an appointed lecturer and teacher. They need to delivery classroom teaching, participate in co-curricular activity and all activities organized by the school.</p>
<p><b>MMA3013 COMPUTER ANIMATION</b> This course emphasizes the concepts and principles involved in producing 2D and 3D animations. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will also learn texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective, eye view, design processes, integration and animation products development.</p>
<p><b>MME3022 INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</b> This course introduces the integration of related knowledge on entrepreneurship and technopreneurship in the digital age. Two views points of traditional business and online business are exposed to the students to better understand the issues and challenges face by these new age entrepreneur to be successful in business. At the end of the course students are expected to produce a viable business plan and also web and e-commerce application that is integrated with the traditional business models.</p>

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER-AIDED DESIGN TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT47)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	21
EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
MAJOR COURSES	50
MINOR COURSES	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>137</b>

**UNIVERSITY COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	TITAS (ISLAMIC CIVILISATION & ASIAN CIVILISATION)	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**\* EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

**MAJOR COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
*MCU3023	AUTOMATION TECHNOLOGY	3
*MCU3033	ROBOTIC TECHNOLOGY	3
*MCT3013	ENGINEERING TECHNOLOGY	3
*MCC3013	DESIGN COMMUNICATION	3
MCC3023	DESIGN PROCESS	3
*MCC3033	COMPUTER AIDED DESIGN I	3
MCC3043	COMPUTER AIDED DESIGN II	3
MCD3013	PRODUCT DATA MANAGEMENT	3
*MCC3053	COMPUTER AIDED MANUFACTURING	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
*MCT3033	MANUFACTURING TECHNOLOGY	3
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>
<i>* All courses must be repeated if grade C- and below is attained</i>		

**MINOR COURSE**  
**(For Computer-aided Design Technology Major Students)**

NO.	FIELDS
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	ECONOMY
4	ACCOUNTING
5	BUSINESS MANAGEMENT
6	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
7	MUSIC EDUCATION
8	THEATER
9	DANCE
10	ART
11	SPORTS SCIENCE
12	ARABIC LANGUAGE
13	CHINESE LANGUAGE
14	HISTORY
15	LIVING SKILSS
16	ELECTRONIC
17	VISUAL COMMUNICATION

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>

**CITIZEN****PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER****Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)****SEMESTER I**

<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
HNS2012	Ethnic Relations	2
MCC3013	Design Communication	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture And Organization	3
MTS3063	Principles of Programming	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management Of Learning	4
*****	Co-Curriculum 1	1
HNH2012	TITAS	2
MCC3023	Design Process	3
MCT3013	Engineering Technology	3
MTS3023	Data Structures	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**PPG 1 (2 WEEK)****SEMESTER III**

<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 2	1
HNP2012	Nationhood Studies	2
MCC3033	Computer Aided Design I	3
MCU3023	Automation Technology	3
*****	Minor 1	3
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>

**SEMESTER IV**

<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MCC3043	Computer Aided Design II	3
MCU3033	Robotic Technology	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor3	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

<b><u>PPG 2 (4 WEEK)</u></b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPD3016	Instruction, Technology And Assessment 1	6
MCD3013	Product Data Management	3
MCT3033	Manufacturing Technology	3
*****	Minor 4	3
*****	Minor 5	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MME3022	Integrated Entrepreneurship	2
MTR3996	Final Year Project	6
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MCC3053	Computer Aided Manufacturing	3
*****	Minor 6	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPR3028	Teaching Practice	8
MLI3014	Indsutrial Training	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 137</b>		

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER-AIDED DESIGN TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT47)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	22
EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
MAJOR COURSES	50
MINOR COURSES	24
TEACHING PRACTICE	8
INDUSTRIAL TRAINING	4
<b>TOTAL</b>	<b>138</b>

**UNIVERSITY COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
AMC3012	MALAYSIAN ARTS AND CULTURAL HERITAGE	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM	3
	<b>TOTAL</b>	<b>22</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CORRICULUM MANAGMENT	1
	<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

**MAJOR COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
*MCU3023	AUTOMATION TECHNOLOGY	3
*MCU3033	ROBOTIC TECHNOLOGY	3
*MCT3013	ENGINEERING TECHNOLOGY	3
*MCC3013	DESIGN COMMUNICATION	3
MCC3023	DESIGN PROCESS	3
*MCC3033	COMPUTER AIDED DESIGN I	3
MCC3043	COMPUTER AIDED DESIGN II	3
MCD3013	PRODUCT DATA MANAGEMENT	3
*MCC3053	COMPUTER AIDED MANUFACTURING	3
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
*MCT3033	MANUFACTURING TECHNOLOGY	3
MTR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>
<i>* All courses must be repeated if grade C- and below is attained</i>		

**MINOR COURSE**  
**(For Computer-aided Design Technology Major Students)**

NO.	FIELDS
1	PROGRAMMING
2	CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	ECONOMY
4	ACCOUNTING
5	BUSINESS MANAGEMENT
6	ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
7	MUSIC EDUCATION
8	THEATER
9	DANCE
10	ART
11	SPORTS SCIENCE
12	ARABIC LANGUAGE
13	CHINESE LANGUAGE
14	HISTORY
15	LIVING SKILSS
16	ELECTRONIC
17	VISUAL COMMUNICATION

**TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
MLI4014	INDUSTRIAL TRAINING	4
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>

**NON CITIZEN****PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER****Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)****SEMESTER I**

<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MCC3013	Design Communication	3
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture And Organization	3
MTS3063	Principles of Programming	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

**SEMESTER II**

<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management Of Learning	4
*****	Co-Curriculum 1	1
AMC3012	Malaysian Arts and Cultural Heritage	2
MCC3023	Design Process	3
MCT3013	Engineering Technology	3
MTS3023	Data Structures	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**PPG 1 (2 WEEK)****SEMESTER III**

<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 2	1
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
MCC3033	Computer Aided Design I	3
MCU3023	Automation Technology	3
*****	Minor 1	3
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**SEMESTER IV**

<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MCC3043	Computer Aided Design II	3
MCU3033	Robotic Technology	3
*****	Minor 2	3
*****	Minor3	3
<b>TOTAL</b>		<b>19</b>

<b><u>PPG 2 (4 WEEK)</u></b>		
<b>SEMESTER V</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPD3016	Instruction, Technology And Assessment 1	6
MCD3013	Product Data Management	3
MCT3033	Manufacturing Technology	3
*****	Minor 4	3
*****	Minor 5	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MME3022	Integrated Entrepreneurship	2
MTR3996	Final Year Project	6
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MCC3053	Computer Aided Manufacturing	3
*****	Minor 6	3
*****	Minor 7	3
*****	Minor 8	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
KPR3028	Teaching Practice	8
MLI3014	Indsutrial Training	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 138</b>		

**MAJOR COURSES SYNOPSIS****MTK3013 DISCRETE STRUCTURES**

The course discusses the set theory and operation, logic, mathematical order, permutation, combination, probability, relation and digraph, function, tree and machine. These learning contents are essential to equip students with the logical reasoning required in the learning of computer programming.

**MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION**

This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU structure and function; operating systems. PC assembly, configurations, and maintenance are also covered.

**MTS3063PRINCIPLES OF PROGRAMMING**

This course instills programming skills using appropriate techniques. Topics to be learnt include introduction in problem solving, concepts and techniques in problem solving, variables and data types, system input and output, selection and loop statements, functions or methods, arrays, pointers and file. The continuation of this course is dealt with in Data Structure.

**MTS3023 DATA STRUCTURES**

This course discusses the theory, concepts and principles for structured programming. Student will use structured technique in solving problems related to basic element of data structure, linked lists, stacks, queues, binary trees, sorting and graph. Pre - Requisite MTS3023 Data Structures.

**MCC3013 DESIGN COMMUNICATION**

This course focuses on the theories and rules for the representation and communication of designs graphically according to industrial convention of engineering design information. Visual thinking and graphical expression of design ideas are nurtured through training in freehand sketching and other drawing techniques using drawing instruments. Hands-on practices to produce working drawings of engineering products is emphasized in this course.

**MCT3013 ENGINEERING TECHNOLOGY**

This course aims to strengthen student understanding and technical skills in engineering technology encompassing four engineering disciplines namely electrical, electronics, civil and mechanical engineering. Each field will be addressed emphasising on the theoretical and conceptual aspects including the principles of engineering, computer technology, manufacturing processes, construction technology, and technological impact on the environments.

**MCC3033COMPUTER AIDED DESIGN I**

This course is intended to impart the knowledge and skills pertaining to the utilization of two-dimensional (2D) drafting and design technology in the creation of 2D drawings encompassing the drafting hardware and software, techniques for defining lines, shapes, dimensioning, annotation, editing and plotting. Emphasis on the use of libraries, attributes, tolerance and advanced editing and productivity enhancement is also addressed). Pre - Requisite MCT3013 Engineering Technology.

**MCC3043 COMPUTER AIDED DESIGN II**

This course focuses on the knowledge and skills pertaining to three-dimensional (3D) shapes; solid modeling: wireframe, surface and solid techniques; constraint-based modeling: parametric modeling and variational modeling; manifold and non-manifold modeling, and assembly modeling. Constructive Solid Geometry (CSG) and Boundary Representation (B-Rep) approaches, 3D geometric editing and 3D model analysis are also addressed.

Pre - Requisite MCC3013 Computer Aided Design I.

**MCC3053 COMPUTER AIDED MANUFACTURING**

The course emphasizes the integration of CAD and CAM, principles and various modes of operations of numerical control, procedures in the selection and application of CNC machine tools and control systems. This course also addresses the preparation of programs for CNC machining centers and organization of information pertaining to the manufacturing requirements. In addition, the course entails students to carry out CAM design project working in group.

Pre - Requisite MCC3043 Computer Aided Design II.

**MCC3023 DESIGN PROCESS**

This course focuses on problem solving for the design of products encompassing the design principles and processes, social and cultural issues, environmental impact, ergonomics, safety, technical, and manufacturing concerns. Drawings, physical artifacts, computer models, and prototypes are exploited for the construction and communication of ideas. This course culminates in student projects involving research study, design, production, and business planning for the realization of a product.

Pre - Requisite MCC3013 Design Communication.

**MCT3033 MANUFACTURING TECHNOLOGY**

This course aims to impart the knowledge and skills pertaining to metal-casting, forming, shaping, machining, and joining

<p>processes and equipment. Engineering metrology, quality assurance, testing and inspection, and automation of manufacturing processes are also dealt with in this course.</p>
<p><b>MCD3013 PRODUCT DATA MANAGEMENT</b> This course focuses on the concepts of PDM as a discipline, including the justification for implementing PDM and its associated ROI. They will learn the overarching process and how it connects to BOMs, routing and scheduling, and the manufacturing process. In addition, metrics, specialized BOMs, change management, and recommendations for organizations to provide the technical infrastructure to support PDM are addressed stressing on project planning and roadmap for PDM implementation.</p>
<p><b>MCU3023 AUTOMATION TECHNOLOGY</b> This course encompasses the theoretical aspects of automation systems and practical experience of working with systems and applications through the integration of knowledge in science, mathematics, engineering, and computer technology. Practical sessions consist of problem solving exercises namely automation programming, design of automation, and interfacing of automation systems with industrial processes and machine tools. Pre - Requisite MTS3063 Principles Of Programming/ MTN3013 Computer Architecture And Organization.</p>
<p><b>MCU3033 ROBOTIC TECHNOLOGY</b> This course encompasses the theoretical aspects of robotic systems and practical experience of working with systems and applications through the integration of knowledge in science, mathematics, engineering, and computer technology. Practical sessions consist of problem solving exercises namely robotic programming, design of robots, and interfacing of robotic systems with industrial processes and machine tools. Pre - Requisite MTS3063 Principles Of Programming/ MTN3013 Computer Architecture And Organization.</p>
<p><b>MME3022 INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</b> This course introduces the integration of related knowledge on entrepreneurship and technopreneurship in the digital age. Two views points of traditional business and online business are exposed to the students to better understand the issues and challenges face by these new age entrepreneur to be successful in business. At the end of the course students are expected to produce a viable business plan and also web and e-commerce application that is integrated with the traditional business models.</p>
<p><b>MTR3996 FINAL YEAR PROJECT</b> This course provides training for students to apply the knowledge acquired for conducting research in the relevant field. Emphasis on research writing, preparation of research instruments, administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format is addressed.</p>
<p><b>MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.</p>
<p><b>KPR3028 TEACHING TRAINING</b> This course provides students the opportunity to apply the knowledge in real teaching context in school for 16 weeks. They will be observed by an appointed lecturer and teacher. They need to delivery classroom teaching, participate in co-curricular activity and all activities organized by the school.</p>

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**BACHELOR OF SOFTWARE ENGINEERING (EDUCATIONAL SOFTWARE) WITH HONOURS (AC10)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	17
CORE COURSES	78
ELECTIVE COURSES	18
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>125</b>

**UNIVERSITY COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH LANGUAGE 3	2
BIU2042	ENGLISH LANGUAGE 4	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNH2012	ISLAMIC AND ASIAN CIVILIZATION (TITAS)	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
	CO-CURRICULUM	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

**CORE COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MTS3013	STRUCTURED PROGRAMMING	3
MTS3033	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*SMU3013	FOUNDATION MATHEMATICS	3
SMN3013	BEGINNING CALCULUS	3
SMA3013	LINEAR ALGEBRA	3
MES3013	PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING	3
*MES3023	SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS	3
MES3033	FORMAL METHODS	3
*MES3043	SOFTWARE DESIGN	3
*MES3053	SOFTWARE TESTING & QUALITY	3
*MES3063	SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT	3
MES3073	SOFTWARE ENGINEERING PROJECT	3
MEP3013	INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT	3
MEE3023	COURSEWARE ENGINEERING	3
MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
MTN3023	COMPUTER NETWORKS	3
MTN3043	OPERATING SYSTEMS	3
MTD3033	DATABASE SYSTEM	3
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2

KPP3014	LEARNING DAN STUDENTS DEVELOPMENT	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT I	6
MSR3982	FINAL YEAR PROJECT I	2
MSR3994	FINAL YEAR PROJECT II	4
<b>TOTAL</b>		<b>78</b>
<i>*All courses must be repeated if grade C- and below is attained</i>		

### ELECTIVE COURSES

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MES3083	SOFTWARE ENGINEERING PROCESS	3
*MES3093	SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT	3
*MES3103	SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION	3
MMS3013	WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	HUMAN COMPUTER INTERACTION	3
MMV3013	AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION	3
MMB3013	TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE APPLICATION	3
MTD3043	SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MMG3043	COMPUTER GRAPHICS	3
MMA3013	COMPUTER ANIMATION	3
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
Students are recommended to select * MES3083, * MES3093, * MES3103 and followed by a 3 course option.		
<b>TOTAL</b>		<b>39</b>

### INDUSTRIAL TRAINING

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI30112	INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MTS3013	Structured Programming	3
SMU3013	Mathematics	3
HNS2012	Ethnic Relations	2
PPI3012	Entrepreneurial Culture	2
*****	Co-Curriculum 1	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3013	Principles of Software Engineering	3
MTS3023	Data Structures	3
SMN3013	Beginning Calculus	3
HNH2012	Islamic and Asian Civilization	2
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
*****	Co-Curriculum 2	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3023	Software Requirements and Specification	3
MTS3033	Object-Oriented Programming	3
SMA3013	Linear Algebra	3
HNP2012	Nationhood Studies	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
*****	Elective 1	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3033	Formal Methods	3
MES3043	Software Design	3
MTD3033	Database System	3
MTN3043	Operating System	3
KPF3012	The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
*****	Elective II	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MEE3023	Courseware Engineering	3
MES3053	Software Testing and Quality	3
KPD3016	Instruction, Technology and Assessment 1	6
MEP3013 *****	Instructional Technology and Design in Courseware Development Elective III	3 3
		<b>TOTAL</b> <b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3063	Software Project Management	3
MTN3023	Computer Networks	3
MSR3982	Final Year Project I	2
*****	Elective IV	3
*****	Elective V	3
		<b>TOTAL</b> <b>14</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3073	Software Engineering Project	3
MSR3994	Final Year Project II	4
*****	Elective VI	3
		<b>TOTAL</b> <b>10</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI30112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b> <b>12</b>

TOTAL CREDIT HOURS = 125

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF SOFTWARE ENGINEERING (EDUCATIONAL SOFTWARE) WITH HONOURS (AC10)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	18
CORE COURSES	78
ELECTIVE COURSES	18
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>

**UNIVERSITY COURSE**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
	CREDIT EXEMPTIONS *TITAS *ETHNIC RELATIONS	4
	CO-CURRICULUM	3
		<b>TOTAL</b> <b>18</b>

**CORE COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
*MTS3013	STRUCTURED PROGRAMMING	3
MTS3033	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3
MTS3023	DATA STRUCTURES	3
MTK3013	DISCRETE STRUCTURES	3
*SMU3013	FOUNDATION MATHEMATICS	3
SMN3013	BEGINNING CALCULUS	3
SMA3013	LINEAR ALGEBRA	3
MES3013	PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING	3
*MES3023	SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS	3
MES3033	FORMAL METHODS	3
*MES3043	SOFTWARE DESIGN	3
*MES3053	SOFTWARE TESTING & QUALITY	3
*MES3063	SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT	3
MES3073	SOFTWARE ENGINEERING PROJECT	3
MEP3013	INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT	3
MEE3023	COURSEWARE ENGINEERING	3
MTN3013	COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
MTN3023	COMPUTER NETWORKS	3
MTN3043	OPERATING SYSTEMS	3
MTD3033	DATABASE SYSTEM	3

KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPP3014	LEARNING DAN STUDENTS DEVELOPMENT	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT I	6
MSR3982	FINAL YEAR PROJECT I	2
MSR3994	FINAL YEAR PROJECT II	4
	<b>TOTAL</b>	<b>78</b>

\*All courses must be repeated if grade C- and below is attained

### ELECTIVE COURSES

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
*MES3083	SOFTWARE ENGINEERING PROCESS	3
*MES3093	SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT	3
*MES3103	SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION	3
MMS3013	WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	HUMAN COMPUTER INTERACTION	3
MMV3013	AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION	3
MMB3013	TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE APPLICATION	3
MTD3043	SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MMG3043	COMPUTER GRAPHICS	3
MMA3013	COMPUTER ANIMATION	3
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
Students are recommended to select * MES3083, * MES3093, * MES3103 and followed by a 3 course option.		
	<b>TOTAL</b>	<b>39</b>

### INDUSTRIAL TRAINING

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI30112	INDUSTRIAL TRAINING	12
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MTK3013	Discrete Structures	3
MTN3013	Computer Architecture and Organization	3
MTS3013	Structured Programming	3
SMU3013	Mathematics	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Entrepreneurial Culture	2
*****	Co-Curriculum 1	1
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3013	Principles of Software Engineering	3
MTS3023	Data Structures	3
SMN3013	Beginning Calculus	3
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
KPP3014	Learning and Student Development	4
*****	Co-Curriculum 2	1
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3023	Software Requirements and Specification	3
MTS3033	Object-Oriented Programming	3
SMA3013	Linear Algebra	3
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
*****	Elective 1	3
	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3033	Formal Methods	3
MES3043	Software Design	3
MTD3033	Database System	3
MTN3043	Operating System	3
KPF3012	The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
*****	Elektif II	3
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MEE3023	Courseware Engineering	3
MES3053	Software Testing and Quality	3
KPD3016	Instruction, Technology and Assessment 1	6
MEP3013 *****	Instructional Technology and Design in Courseware Development Elective III	3 3
		<b>TOTAL</b> <b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3063	Software Project Management	3
MTN3023	Computer Networks	3
MSR3982	Final Year Project I	2
*****	Elective IV	3
*****	Elective V	3
		<b>TOTAL</b> <b>14</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MES3073	Software Engineering Project	3
MSR3994	Final Year Project II	4
*****	Elective VI	3
		<b>TOTAL</b> <b>10</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI30112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b> <b>12</b>

<b>TOTAL CREDIT HOURS = 126</b>
---------------------------------

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<b>KPF3012 THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES</b> This course critically discusses the education philosophy and policies by analyzing it in the context of the development of education in Malaysia. This course also explores and discusses the development of national education as a continuum which should ideally occur continuously based on the interaction and thoughts which have taken place in the country's developmental process. Philosophy, policies, curriculum and regulations in education are also given an emphasis in order to equip the students with the knowledge and skills to carry out their responsibility effectively in the teaching profession.
<b>KPP3014 LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT</b> This course discusses the learning and developmental aspects of adolescents in the educational settings that consists of the students learning processes and students' diversities. Apart from this, students will be exposed to varieties of learning experiences based on brain, cultures, languages, students' capabilities, personalities, social, environment, emotional and physical aspects.
<b>KPD3016 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1</b> This course discusses and guides student to develop skills in five major aspects of the teaching process: (a) statement of teaching objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching methods and techniques; (d) preparing the use of appropriate teaching-learning technology; (e) selecting and preparing appropriate tools and methods to evaluate learning outcomes. Students will develop skills in the preparation a set of lesson plans on certain topics for their respective subjects, based on the above components.
<b>MTS3013 STRUCTURED PROGRAMMING</b> This course instills programming skills using structure technique. Structure programming technique topics include introduction to programming, basic programming, selection and loop statement, modular program design and functions, pointers, arrays, file and structure. The continuation of this course is dealt with in Data Structur.
<b>MTS3023 DATA STRUCTURES</b> This course discusses the theory, concepts and principles for structured programming. Student will use structured technique in solving problems related to basic element of data structure, linked lists, stacks, queues, binary trees, sorting and graph. Prerequisite: MTS3013 Structured Programming.
<b>MTK3013 DISCRETE STRUCTURES</b> The course discusses the set theory and operation, logic, mathematical order, permutation, combination, probability, relation and digraph, function, tree and machine. These learning contents are essential to equip students with the logical reasoning required in the learning of computer programming.
<b>MTS3033 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING</b> This course discusses the programming and problem solving using object oriented programming (OOP) techniques. In this course, students will gain the knowledge concerning the concepts of object oriented programming, advantages of object oriented programming; development and design of object oriented programming: object, class, inheritance and polymorphism. Features of object oriented programming language; especially the ones that support development of object-oriented program are also discussed. Prerequisite: MTS3013 Structured Programming.
<b>SMU3013 MATHEMATICS</b> This course aims to strengthen students' knowledge and expertise in fundamentals of mathematics as a preparation for them to take higher mathematics courses in future. Topics emphasized in this course include sets, real number systems, exponents and radicals, complex numbers, equations and inequalities, functions and graphs, polynomials, analytic trigonometry, and vectors.
<b>SMN3013 BEGINNING CALCULUS</b> This course begins with a brief discussion of the history of calculus. Furthermore this course introduces students to the concepts of limits, continuity, differentiation and integration in single variable functions such as polynomials, rational, exponential, logarithmic, trigonometric, and piecewise. Students are exposed to techniques of differentiation and integration. Applications of differentiation and integration in solving real world problems are also discussed.
<b>SMA3013 LINEAR ALGEBRA</b> This course discusses systems of linear equations, spanning sets, linear independence, matrices, determinants, basis, dimension, rank, projections, orthogonality, vector spaces and subspace, linear transformation, kernel and range, inner product, norms, eigenvalues and eigenvectors. Prerequisite: SMU3013 Mathematics.

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<b>MES3013 PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING</b> This course provides the essential knowledge of software engineering dealing with the theories, methods and tools for professional software development. A series of process models in the software development will be examined culminating in the selection of a particular model for student project. The process models cover all the structured activities for the software production from initial requirements elicitation through design and development. Students will also learn the concept of software project management to plan for their software development, and to prepare the documentation of the deliverables.
<b>MES3023 SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS</b> This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the concepts and methods of requirement process in system development. This course quantifies many aspects of requirements process include eliciting, analyzing, negotiating, specifying, testing and managing requirements. Methods, techniques and tools used to define, document and ensure customer satisfaction are also explored. Prerequisite: MES3013 Principle of Software Engineering.
<b>MES3033 FORMAL METHOD</b> This course discusses the techniques and tools based on mathematical modelling, formal logic and inference that are used to specify and verify requirements and designs for computer systems and software. Review of practical applications of formal methods and its roles in software design; abstractions, proof theory; model based languages such as VDM (Vienna Development Method) and Z; discrete and continuous domain, automated analysis methods, computer assisted proofs and examples of integration of formal methods in software development processes are addressed.
<b>MES3043 SOFTWARE DESIGN</b> This course is intended to equip students with the knowledge and skills focusing on the fundamental design principles needed in the development of a system. Student will learn the fundamental design concepts, methods and design notations, modular design, object-oriented design, design patterns and architectures, and strategic design management. Prerequisite: MES3023 Software Requirement and Spesifications.
<b>MES3063 SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT</b> This course covers the basics of software project management and techniques to manage software projects. Following the introduction to software project management, students will learn the ten steps of project planning beginning from project selection to the preparation of a Software Development Plan (SDP). To practice their project management skills, students are required to identify and execute a small-size real-life educational courseware project and produce SDP in-line with the spirit of the program. Prerequisite: MES3053 Software Testing and Quality.
<b>MES3053 SOFTWARE TESTING AND QUALITY</b> This course stresses on software testing and quality assurance. The main concepts and techniques of the software testing are addressed and issues related to software quality are also discussed. Pre-requisite: MES3033 Formal Method.
<b>MES3073 SOFTWARE ENGINEERING PROJECT</b> This course provides students with the practical experience to undertake a software engineering project in compliance with the software engineering principles. All aspects of the software engineering process will be covered including requirements analysis, specification, design, coding, testing and maintenance. Prerequisite: MES3053 Software Testing and Quality
<b>MEP3013 INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT</b> This course stresses on the concepts and theories of instructional technology and design in educational technology. Several instructional strategies and methodologies for computer product based learning environment will be covered. Students will also learn selected instructional design models by examining all the phases and relation of each model to the learning theories. This course will also cover a topic for courseware evaluation and future of ISD.
<b>MEE3023 COURSEWARE ENGINEERING</b> This course emphasizes courseware development process through the integration of instructional design methodology and software engineering methodology. Models in ID methodology and software engineering methodology will be compared and integrated in developing a courseware. Students will use selected development tools such as software tools and multimedia in the process of courseware development.
<b>MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</b> This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
structure and function; and operating systems. Students will also learn PC assembly, configurations, and maintenance.
<b>MTN3023 COMPUTER NETWORKS</b> This course emphasizes on the concepts and theories of a computer network encompassing the LAN, WAN, protocol and OSI model. Students will learn network topology, transmission media, security and maintenance. The importance of TCP/IP protocol in internet environment will be a key topic addressed in this course. Prerequisite: MTN3013 Computer Architecture and Organization.
<b>MTN3043 OPERATING SYSTEM</b> This course discusses the fundamental concepts in operating systems: their design, implementation, and usage. It covers process management, main memory management, virtual memory, I/O and device drivers, file system, secondary storage management, and an introduction to critical sections and deadlocks. Prerequisite: MTN3013 Computer Architecture and Organization.
<b>MTD3033 DATABASE SYSTEM</b> This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the theory and concepts needed in the development of a database system. Student will learn the fundamental concepts of database, entity relationship model, relational model, structured query language and normalization. The importance of the process of software development project is given due emphasis.
<b>MLI30112 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students' performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.
<b>MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION</b> This course emphasizes on the knowledge and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interactions (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, gorupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.
<b>MMS3013 WEB PROGRAMMING</b> This course emphasizes on the knowledge and skills in designing and developing web and multimedia applications. Programming language and scripting are also addressed such as VBScript, JavaScript, Java Applet, Active Server Page, HTML, XML, SGML and others. This course also emphasizes the use of technology and web database where students will produce multimedia application based on web and its integration with database system.
<b>MMV3013 AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION</b> The course provides students with the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for audio - hardware that support production method, audio editing and editing of audio video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students will learn the digitalization process involving specialized techniques, transformation of analogue to digital, pre-production concept, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio and video.
<b>MMA3013 COMPUTER ANIMATION</b> This course emphasizes the concepts and principles involved in producing 2D and 3D animations. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will also learn texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective, eye view, design processes, integration and animation products development.
<b>MMB3013 TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE</b> This course provides the concepts of entrepreneur and entrepreneurship stressing on the importance of entrepreneurship activities, entrepreneurship criteria, the needs to become an entrepreneur and current challenges. This course also discusses e-commerce fundamental, implementation and development of an e-commerce webpage strategy, including issues such as security, customer service, electronic payment system and marketing. Discourse on web concepts and applications, new web-based business model in order to produce various strategies such as business-to-business and business-to-consumer is also addressed.
<b>MES3083 SOFTWARE ENGINEERING PROCESS</b> This course is intended to equip students with the knowledge and skills focusing on the software life cycle process models and the

<b>MAJOR COURSES SYNOPSIS</b>
<p>content of institutional process standards. This course covers the definition, implementation, assessment, measurement, management, change and improvement of the software engineering process.</p> <p>Prerequisite: MES3043 Software Design.</p>
<p><b>MES3093 SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT</b></p> <p>This course presents the knowledge of different methodologies for the software configuration management process. Topics cover an introduction of software configuration control, software configuration process and identification, status accounting, configuration auditing and their application.</p> <p>Prerequisite: MES3043 Software Design.</p>
<p><b>MES3103 SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION</b></p> <p>This course is to provide knowledge and exposure to software verification and validation (V&amp;V) technique that ensures the resulting software product satisfies its documented specifications and meets the expectation of the stakeholders and users. Topics covered are concepts of software verification and validation (V&amp;V), software V&amp;V management, software reviews, software testing, human-computer-interface testing, and software problem analysis and reporting.</p> <p>Prerequisite: MES3043 Software Design.</p>
<p><b>MTD3043 SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN</b></p> <p>This course discusses the theories and concepts to analyze and design the systems. The topics covered are the basic systems development concept, logical design and physical design, implementation and systems maintenance. The focus is to analyze, design and develop a system.</p> <p>Prerequisite: MTS3033 Object-Oriented Programming.</p>
<p><b>KPD3026 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT II</b></p> <p>This course is a continuation of KPD3016. It will further strengthen the students, skills in lesson preparation and teaching, through presentation and micro-teaching, including the following major aspects: (a) stating teaching objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching methods and techniques, including (d) preparing the use of appropriate teaching-learning technology; (e) selecting and preparing appropriate tools and methods to evaluate learning outcomes. Students will also be guided on procedures and methods in Action Research, so that they can apply them when they do their action research during Teaching Practice in Semester 7.</p> <p>Prerequisite: KPD3016 Instruction, Technology and Assessment I.</p>
<p><b>MSR3982 FINAL YEAR PROJECT I</b></p> <p>This course provides a platform for students to apply the knowledge acquired to construct a research topic in combination with educational software and software engineering discipline. The composition of analyzed and manageable problem statement, suitable project development approaches, selection of appropriate tool and research instrument, preliminary design statement and research proposal report according to the proper format are given due emphasis. The outcome of this course will be extended to Final Year Project II.</p>
<p><b>MSR3994 FINAL YEAR PROJECT II</b></p> <p>This course provides the training for students to apply the knowledge acquired in conducting research in the field properly. The integration of software engineering discipline with educational software product, research proposal writing, preparation of research instruments, and administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format are given due emphasis.</p> <p>Prerequisite: MSR3982 Final Year Project I</p>

*DEPARTMENT  
OF CREATIVE  
MULTIMEDIA*

**DEPARTMENT OBJECTIVE**

- i. *Produce excellent and high quality employment of the nation;*
- ii. *Develop a comprehensive and balanced students' personality;*
- iii. *Become a center for design innovation and creative multimedia.*
- iv. *Enhance community service activity for the improvement of education and human well-being.*
- v. *Promote excellent in research, consultancy and publications, especially in the field of education;*
- vi. *Offers a quality education program in line with the need of the industry*

**ACADEMIC STAFF**

**Dr. Ahmad Nizam bin Othman**  
**Head of Department**  
[ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my](mailto:ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505017



**Prof. Madya Dr. Ahmad Zamzuri bin**  
**Mohamad Ali**  
[zamzuri@fskik.upsi.edu.my](mailto:zamzuri@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505833



**Prof. Madya Dr. Hjh. Nor Azah binti Abdul Aziz**  
[azah@fskik.upsi.edu.my](mailto:azah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505178



**Prof Madya Dr. Tan Wee Hoe**  
[whtan@fskik.upsi.edu.my](mailto:whtan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506257



**Prof. Madya Dr. Balamuralithara a/l Balakrishnan**  
[balab@fskik.upsi.edu.my](mailto:balab@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505078



**Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris**  
[zaffwan@fskik.upsi.edu.my](mailto:zaffwan@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505190

 <p><b>Dr. Syed Osman bin Syed Yusoff</b>  <b>Penyelaras Projek Tahun Akhir</b>  <u><a href="mailto:syedo@fskik.upsi.edu.my">syedo@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506759</p>	 <p><b>Dr. Nur Safinas binti Albakry</b>  <b>Coordinator AH16</b>  <u><a href="mailto:nursafinas@fskik.upsi.edu.my">nursafinas@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Nur Azlan bin Hj. Zainuddin</b>  <u><a href="mailto:nurazlan@fskik.upsi.edu.my">nurazlan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506735</p>	 <p><b>Pn. Fadhlina binti Mohd Razali</b>  <u><a href="mailto:fadhlina@fskik.upsi.edu.my">fadhlina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505034</p>
 <p><b>Cik Nor Hazlen binti Kamaruddin*</b>  <u><a href="mailto:Hazlen@fskik.upsi.edu.my">Hazlen@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505413</p>	 <p><b>En. Ramlan bin Jantan*</b>  <u><a href="mailto:ramlan@fskik.upsi.edu.my">ramlan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506789</p>
 <p><b>Cik Nur Syuhada binti Mat Sin *</b>  <u><a href="mailto:syuhada@fskik.upsi.edu.my">syuhada@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Pn. Noor Hidayah binti Azmi</b>  <b>Industrial Training Coordinator AH17</b>  <u><a href="mailto:hidayah@fskik.upsi.edu.my">hidayah@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Mohd Hafiz bin Che Othman</b>  <b>Industrial Training Coordinator AH16</b>  <u><a href="mailto:hafiz.othman@fskik.upsi.edu.my">hafiz.othman@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505017</p>	 <p><b>Cik Bakhareza binti A. Talip</b>  <u><a href="mailto:bakhareza@fskik.upsi.edu.my">bakhareza@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505167</p>

 <p><b>Encik Khairulwafi bin Mamat *</b>  <u><a href="mailto:khairulwafi@fskik.upsi.edu.my">khairulwafi@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Pn. Catherina Anak Ugap *</b>  <u><a href="mailto:catherina@fskik.upsi.edu.my">catherina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>Pn. Norshahila binti Ibrahim</b>  <u><a href="mailto:shahila@fskik.upsi.edu.my">shahila@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Pn. Erni Marlina binti Saari</b>  <b>Coordinator AC33</b>  <u><a href="mailto:marlina@fskik.upsi.edu.my">marlina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>Pn. Nor Nazrina binti Mohamad Nazry *</b>  <u><a href="mailto:nazrina@fskik.upsi.edu.my">nazrina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Cik Naimah Binti Musa @ Zakaria</b>  <u><a href="mailto:naimah.m@fskik.upsi.edu.my">naimah.m@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Nurazry Bin Basiron</b>  <u><a href="mailto:nurazry@fskik.upsi.edu.my">nurazry@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-45060000</p>	 <p><b>Coordinator (AH17)</b>  <b>En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim</b>  <u><a href="mailto:ekram@fskik.upsi.edu.my">ekram@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>En. Mohd Farizal bin Puadi</b>  <b>Foundation Coordinator</b>  <u><a href="mailto:mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my">mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	

\* Study Leave

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	17
CORE COURSES	33
SPECIALIZATION COURSES	63
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>125</b>

**UNIVERSITY COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU3032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU3042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	ISLAMIC AND ASIAN CIVILIZATION	2
	CO-CURRICULUM	3
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>

**CORE COURSES (DESIGN)**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MRR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MRE3014	DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MRP3012	TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3013	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
<b>TOTAL</b>		<b>33</b>

\*All courses must be repeated if grade C- and below is attained

**SPECIALIZATION COURSES (ADVERTISING)**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MRI3012	ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT	2
MRI3023	TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION	3
MRI3033	CREATIVE BRANDING1	3
MRI3043	CREATIVE COPYWRITING	3

MRG3023	CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION	3
MRI3054	CREATIVE BRANDING 2	4
MRI3064	ADVERTISING PRINT MEDIA	4
MRI3074	ADVERTISING NEW MEDIA	4
MRI3084	ADVERTISING OUTDOOR MEDIA	4
MRE3003	INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT	3
MRI3095	CREATIVE BRANDING 3	5
MRM3015	ADVERTISING PRODUCTION	5
MRB3014	MEDIA ENTREPRENEURSHIP	4
MRI3105	CREATIVE DIRECTION	5
MRE3005	CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES	5
MRA3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>63</b>

### **INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI40112	INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MSR3033	Design History	3
MRG3083	Creative Drawing	3
HNS2012	Ethnic Relations	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
*****	Co-Curriculum 1	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
MRE3014	Design Aesthetic	4
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
MRG3013	Creative Typography	3
MRI3012	Advertising Design Management	2
HNH2012	Islamic and Asian Civilization (TITAS)	2
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
*****	Co-Curriculum 2	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
MRG3023	Creative Digital Illustration	3
MRI3033	Creative Branding 1	3
MRI3043	Creative Copywriting	3
MRI3064	Advertising Print Media	4
HNP2012	Nationhood Studies	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b><u>CODE</u></b>	<b><u>COURSE</u></b>	<b><u>CREDIT</u></b>
MRB3014	Media Entrepreneurship	4
MRI3023	Technological Advertising Evolution	3
MRI3054	Creative Branding 2	4
MRR3014	Research in Design	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRI3074	Advertising New Media	4
MRI3084	Advertising Outdoor Media	4
MRI3095	Creative Branding 3	5
MRM3015	Advertising Production	5
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRE3003	Innovation Advertising Management	3
MRE3005	Creativity: Strategies and Techniques	5
MRI3105	Creative Direction	5
MRP3012	Training Management in Creative Industry	2
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRR3023	Professional Portfolio	3
MRA3996	Final Year Project	6
		<b>TOTAL</b>
		<b>9</b>

**TOTAL CREDIT HOURS =125**

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	18
CORE COURSES	33
SPECIALIZATION COURSES	63
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>

**UNIVERSITY COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
	CREDIT EXEMPTIONS *TITAS *ETHNIC RELATIONS	4
	CO-CURRICULUM	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

**CORE COURSES (DESIGN)**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MRR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MRE3014	DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MRP3012	TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3013	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>33</b>

\*All courses must be repeated if grade C- and below is attained

**SPECIALIZATION COURSES (ADVERTISING)**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MRI3012	ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT	2
MRI3023	TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION	3
MRI3033	CREATIVE BRANDING1	3
MRI3043	CREATIVE COPYWRITING	3

MRG3023	CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION	3
MRI3054	CREATIVE BRANDING 2	4
MRI3064	ADVERTISING PRINT MEDIA	4
MRI3074	ADVERTISING NEW MEDIA	4
MRI3084	ADVERTISING OUTDOOR MEDIA	4
MRE3003	INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT	3
MRI3095	CREATIVE BRANDING 3	5
MRM3015	ADVERTISING PRODUCTION	5
MRB3014	MEDIA ENTREPRENEURSHIP	4
MRI3105	CREATIVE DIRECTION	5
MRE3005	CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES	5
MRA3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>		<b>63</b>

### **INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI40112	INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MSR3033	Design History	3
MRG3083	Creative Drawing	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
*****	Co-Curriculum 1	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRE3014	Design Aesthetic	4
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
MRG3013	Creative Typography	3
MRI3012	Advertising Design Management	2
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Co-Curriculum 2	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3023	Creative Digital Illustration	3
MRI3033	Creative Branding 1	3
MRI3043	Creative Copywriting	3
MRI3064	Advertising Print Media	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRB3014	Media Entrepreneurship	4
MRI3023	Technological Advertising Evolution	3
MRI3054	Creative Branding 2	4
MRR3014	Research in Design	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRI3074	Advertising New Media	4
MRI3084	Advertising Outdoor Media	4
MRI3095	Creative Branding 3	5
MRM3015	Advertising Production	5
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRE3003	Innovation Advertising Management	3
MRE3005	Creativity: Strategies and Techniques	5
MRI3105	Creative Direction	5
MRP3012	Training Management in Creative Industry	2
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRR3023	Professional Portfolio	3
MRA3996	Final Year Project	6
		<b>TOTAL</b>
		<b>9</b>

**TOTAL CREDIT HOURS =126**

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
<b>ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN</b> This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, color, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, movement, unity, differences, and balance. The students explore and experiment various of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.
<b>MRG3083 CREATIVE DRAWING</b> The module explores a variety of different techniques and medium in understanding space and composition problems in illustration, emphasis is also given to figure sketching in an effort to prepare students for visualization skills to enable students to generate conceptualize ideas.
<b>MRG3093 GRAPHIC DESIGN</b> This course provides the students with theoretical and practical knowledge on static and dynamic graphic design, through the use of computer applications in visual communication. The students also learn the techniques of producing 2D and 3D graphics, as well as linear and interactive multimedia.
<b>MRG3014 DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING</b> This subject is to prepared students with digital media theories and concepts featuring digital media hardware and software tools and techniques with emphasis on the use of raster and vector graphic development tools.
<b>MRE3014 DESIGN AESTHETIC</b> This course provides the students the ways of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty in the visual arts, music and the performance of art. The students explore new dimensions of thinking about aesthetics as manifested in different culture throughout the ages by reading a number of philosophers and interpreting a variety of creative works.
<b>MRR3014 RESEARCH IN DESIGN</b> This course explores various sources, settings and strategies for collecting and analyzing design research data or evidence, encompassing conceptual and operational definitions.
<b>MSR3033 DESIGN HISTORY</b> This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.
<b>MRR3023 PROFESSIONAL PORTFOLIO</b> This course emphasizes planning a presentation, preparing visual aids, staging and delivering a speech text.
<b>MRA3996 FINAL YEAR PROJECT</b> This subject offers an overall understanding of advertising from different disciplines and media and provides students with a comprehensive perspective of the field.
<b>MLI40112 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.
<b>MRI3012 ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT</b> The module comprises of an introduction to advertising design and equips the student with basic understanding and skill to produce a simple print advertisement.
<b>MRG3013 CREATIVE TYPOGRAPHY</b> The course emphasizes the importance of typography in design, develops understanding of the characteristic and skills in type manipulation. The course also emphasizes the creation of new types and utilizing them in practical applications.
<b>MRI3033 CREATIVE BRANDING 1</b> This course explores the use of type and symbols for the development of identifying long-term marks for various clients (product, service or company). Develop corporate identity systems from concept to print package for each project assignment. Students create corporate and brand identities and then apply them to products, services, environments, and communications.

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
<b>MRI3054 CREATIVE BRANDING 2</b> This course clarifies the process of developing graphic and visual articulation in package and display design. Structural projects are explored in the context of today's marketplace—from environmental to competitive concerns.
<b>MRI3095 CREATIVE BRANDING 3</b> Branding designed to improve student's marketing skills and understanding of specific marketing topics, as well as "big picture" issues of how various aspects of marketing "fit together," all from a brand equity perspective.
<b>MRI3023 TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION</b> This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.
<b>MRI3043 CREATIVE COPYWRITING</b> This course is designed to provide students with knowledge and application of creative and persuasive writing skills in advertising. Students are exposed to different techniques of addressing information to the audience.
<b>MRG3023 CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION</b> From conceptualizing and brainstorming ideas to execution and output to print or interactive media students are encouraged to employ creative design solutions through illustrations. Successful design starts with a concept that is applied to thumbnails and compositional layout before progressing to technical application.
<b>MRI3064 ADVERTISING PRINT MEDIA</b> This course is designed for deeper understanding of print, creative process & art direction and interactive ads.
<b>MRI3074 ADVERTISING NEW MEDIA</b> The course will concentrate on the creative and technical process of creating an effective advertisement based on an understanding of market needs and demands.
<b>MRI3084 ADVERTISING OUTDOOR MEDIA</b> The course explores research and psychological aspect of Outdoor Advertising including issues and challenges in both corporate and public services.
<b>MRI3105 CREATIVE DIRECTION</b> This module emphasizes on image making aspect of advertising. Students are exposed to the art of visualizing, preparation for pre-production, and understanding of visual technique in motion and print production, camera works, and editing techniques as well as audio.
<b>MRE3005 KREATIVITI: STRATEGI DAN TEKNIK (MRE3005 CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES)</b> Modul ini memfokuskan ke arah penyelidikan melalui produk pengguna atau perkhidmatan dan menekankan posisi pemasaran, sasaran demografik dan pemilihan media yg bersesuaian. Menyediakan penyata strategi serta ringkasan kreatif. Melalui proses ini, para pelajar akan mempelajari asas-asas memujuk, merayu dan menarik perhatian, keberkesan serta efektif sesuatu kempen pengiklanan yang menggunakan sepenuhnya media pengiklanan tradisional ataupun tidak.  (This module focuses on research through consumer product or service and determines its market positioning, target demographics and appropriate media utilization. Prepare a strategy statement and creative brief. Through this process, students will learn the fundamentals of conceiving and executing an eye-catching, effective and integrated campaign that utilizes traditional as well as emerging, non-traditional advertising media).
<b>MRE3003 INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT</b> Students are exposed to the integrated marketing communication, place-based media, telemarketing, cross promotion and communications across cultures. They will learn the weight on the cultural, politic and economic influence on advertisement.
<b>MRB3014 MEDIA ENTREPRENEURSHIP</b> Students are taught how to assess marketing communication needs, get new ideas and create the messages for specific customers. They also able to prepare effective media business proposal and are capable of effective communicate through writing and negotiations.
<b>MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY</b> This course will expose students to various pedagogical and learning theories which are related to design courses. Social and

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
motivational issues that are relevant in design training will also be explored. Students will have the experience to analyse training needs, as well as design and develop a short-term design course that is suitable for organizations in creative industry. The students will also acquire knowledge and skills in planning and organizing design courses for clients in creative industry.
<b>MRM3015 ADVERTISING PRODUCTION</b> This course introduces the student to the elements of all above the line communication channel production by focusing on television commercial & print productions, together with below the line activities. Through a thorough understanding of the many techniques and processes of producing, the student will form a theoretical base which contributes to skill development, critical thinking, and visual analysis.

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS (AH17)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	17
CORE COURSES (DESIGN)	33
SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>125</b>

**UNIVERSITY COURSE**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	ISLAMIC AND ASIAN CIVILIZATION	2
	CO-CURRICULUM 1,2 AND 3	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

**CORE COURSES (DESIGN)**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MRG3013	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
MRE3014	DESIGN AESTHETICS	4
MRR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MRP3012	TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3012	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
	<b>TOTAL</b>	<b>33</b>

\*All courses must be repeated if grade C- and below is attained

**SPECIALIZATION COURSE (ANIMATION)**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MMA3032	TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUES	2
MMG3094	CHARACTER DESIGN	4
MMG3074	STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING	4
MMA3044	2D ANIMATION	4
MMG3083	MODELLING	3

MMA3054	3D ANIMATION	4
MMX3013	NARRATIVE AND STORYTELLING	3
MMV3023	AUDIO PRODUCTION	3
MMV3033	VIDEO PRODUCTION	3
MMA3063	VIRTUAL REALITY	3
MMV3043	SPECIAL EFFECTS	3
MMX3093	CONTENT GLOCALIZATION	3
MMS3023	ANIMATION SCRIPTING	3
MMX3023	FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING	3
MMG3043	DIGITAL GRAPHICS	3
MMG3063	DIGITAL IMAGE PROCESSING	3
MMB3013	TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE	3
MMS3033	BLOG AND WEB DEVELOPMENT	3
MRA3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	

#### **INDUSTRIAL TRAINING**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI40112	INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Design (Animation) with Honours (AH17)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MRG3083	Creative Drawing	3
HNS2012	Ethnic Relations	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
*****	Co-Curriculum 1	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3013	Creative Typography	3
MSR3033	Design History	3
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
HPN2012	Islamic and Asian Civilization	2
*****	Co-Curriculum 2	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMX3013	Narrative and Storytelling	3
MMG3094	Character Design	4
MMV3023	Audio Production	3
MRE3014	Design Aesthetic	4
HPN2012	Nationhood Studies	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3032	Traditional Animation Technique	2
MMG3043	Digital Graphics	3
MMG3074	Storyboarding and Script Writing	4
MMV3033	Video Production	3
MRR3014	Research in Design	4
BIU2042	English Proficiency 4	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3044	2D Animation	4
MMG3083	Modeling	3
MMX3093	Content Glocalization	3
MMG3063	Digital Image Processing	3
MMX3023	Fundamentals of Programming	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3054	3D Animation	4
MMA3063	Virtual Reality	3
MMV3043	Special Effects	3
MMS3023	Animation Scripting	3
MRP3012	Training Management in Creative Industry	2
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRA3996	Final Year Project	6
MRR3023	Professional Portfolio	3
MMB3013	Technopreneurship and E-Commerce	3
MMS3033	Blog and Web Development	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

TOTAL CREDIT HOURS = 125

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS (AH17)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	18
CORE COURSES (DESIGN)	33
SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>

**UNIVERSITY COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
	CREDIT EXEMPTIONS *TITAS *ETHNIC RELATIONS	4
	CO-CURRICULUM	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

**CORE COURSES (DESIGN)**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MRG3013	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
MRE3014	DESIGN AESTHETICS	4
MRR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MRP3012	TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3012	CREATIVE TYPOGRAPHY	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>33</b>

\*All courses must be repeated if grade C- and below is attained

**SPECIALIZATION COURSE (ANIMATION)**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MMA3032	TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUES	2
MMG3094	CHARACTER DESIGN	4
MMG3074	STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING	4
MMA3044	2D ANIMATION	4

MMG3083	MODELLING	3
MMA3054	3D ANIMATION	4
MMX3013	NARRATIVE AND STORYTELLING	3
MMV3023	AUDIO PRODUCTION	3
MMV3033	VIDEO PRODUCTION	3
MMA3063	VIRTUAL REALITY	3
MMV3043	SPECIAL EFFECTS	3
MMX3093	CONTENT GLOCALIZATION	3
MMS3023	ANIMATION SCRIPTING	3
MMX3023	FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING	3
MMG3043	DIGITAL GRAPHICS	3
MMG3063	DIGITAL IMAGE PROCESSING	3
MMB3013	TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE	3
MMS3033	BLOG AND WEB DEVELOPMENT	3
MRA3996	FINAL YEAR PROJECT	6
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	

INDUSTRIAL TRAINING		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MLI40112	INDUSTRIAL TRAINING	12
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Design (Animation) with Honours (AH17)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MRG3083	Creative Drawing	3
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
*****	Co-Curriculum I	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRG3013	Creative Typography	3
MSR3033	Design History	3
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Co-Curriculum 2	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMX3013	Narrative and Storytelling	3
MMG3094	Character Design	4
MMV3023	Audio Production	3
MRE3014	Design Aesthetic	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 3	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3032	Traditional Animation Technique	2
MMG3043	Digital Graphics	3
MMG3074	Storyboarding and Script Writing	4
MMV3033	Video Production	3
MRR3014	Research in Design	4
BIU2042	English Proficiency 3	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3044	2D Animation	4
MMG3083	Modeling	3
MMX3093	Content Glocalization	3
MMG3063	Digital Image Processing	3
MMX3023	Fundamentals of Programming	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMA3054	3D Animation	4
MMA3063	Virtual Reality	3
MMV3043	Special Effects	3
MMS3023	Animation Scripting	3
MRP3012	Training Management in Creative Industry	2
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MRA3996	Final Year Project	6
MRR3023	Professional Portfolio	3
MMB3013	Technopreneurship and E-Commerce	3
MMS3033	Blog and Web Development	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>15</b>

TOTAL CREDIT HOURS = 126

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
<b>MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN</b> This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, color, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, movement, unity, differences, and balance. The students explore and experiment various of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.
<b>MRG3083 CREATIVE DRAWING</b> The module explores a variety of different techniques and medium in understanding space and composition problems in illustration, emphasis is also given to figure sketching in an effort to prepare students for visualization skills to enable students to generate conceptualize ideas.
<b>MRG3093 GRAPHIC DESIGN</b> This course provides the students with theoretical and practical knowledge on static and dynamic graphic design, through the use of computer applications in visual communication. The students also learn the techniques of producing 2D and 3D graphics, as well as linear and interactive multimedia.
<b>MRG3014 DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING</b> This subject is to prepared students with digital media theories and concepts featuring digital media hardware and software tools and techniques with emphasis on the use of raster and vector graphic development tools.
<b>MSR3033 DESIGN HISTORY</b> This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.
<b>MRG3013 CREATIVE TYPOGRAPHY</b> The course emphasizes the importance of typography in design, develops understanding of the characteristic and skills in type manipulation. The course also emphasizes the creation of new types and utilizing them in practical applications.
<b>MRR3014 RESEARCH IN DESIGN</b> This course explores various sources, settings and strategies for collecting and analyzing design research data or evidence, encompassing conceptual and operational definitions.
<b>MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY</b> This course will expose students to various pedagogical and learning theories which are related to design courses. Social and motivational issues that are relevant in design training will also be explored. Students will have the experiences to analyze training needs, as well as design and develop a short-term design course that is suitable for organizations in creative industry. The students will also acquire knowledge and skills in planning and organizing design courses for clients in creative industry.
<b>MRR3023 PROFESIONAL PORTFOLIO</b> This course emphasizes planning a presentation, preparing visual aids, staging and delivering a speech text.
<b>MLI40112 INDUSTRIAL TRAINING</b> Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.
<b>MMA3032 TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUE</b> This course will expose students to the traditional animation technique also referred as cel animation. Cel animation is the oldest form of animation. Although new methods of creating animation have evolved in recent years, knowledge of traditional animation technique is the foundation for the animators as they embrace more sophisticated methods. This course is designed to give the student basic understanding of traditional animation history, concepts, equipments and techniques. To keep up with the new methods of creating animation, this course will introduce students to take the traditional design and skills into a digital medium.
<b>MIMG3074 STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</b> The storyboard is the first sight of what the animation is going to look like meanwhile the script is construction of stories and telling of them in a dramatic form in the animation. Storyboard and script are very important, as they form the basis of the work that need to be carried out in designing the animation. This course will introduce students on how to produce storyboards to guide animation productions. The student will build visualization and sketching based on the story into illustrated frames that detail each scene action, camera angles and lighting. This course will also cover constructions of stories and script writing technique for

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
animation.
<b>MMA3044 2D ANIMATION</b> This course will emphasize the basic algorithms and techniques used in 2D animation and side effects. The techniques are the control of movement object in certain timeframe. The topics will cover the computerized versions of conventional animation techniques like tweening, morphing, onion skinning, blurring, cell animation, path animation and interpolated rotoscoping.
<b>MMG3083 MODELING</b> This course emphasizes the basic concepts and advanced modeling techniques of 3D models consisting of objects, sets and props and model movement mechanism. This course also focuses on rendering, model texture, camera positions and storyboard to determine appropriate features, culminating in the development of 3D models.
<b>MMA3054 3D ANIMATION</b> This course will emphasize the basic algorithms and techniques used in 3D animation and side effects. The techniques are the control of movement object in certain timeframe. The topics will cover interpolation schemes, particle system, simulation physical and kinematics based.
<b>MMX3013 NARRATIVE AND STORYTELLING</b> This course incorporate the knowledge, skills and positive attitude towards narrative and storytelling, particularly the current practices available for narrative idea generation. Balancing on both linear and interactive storytelling, the course give students the opportunity to learn the functions and values of different types of narrative, character-centred idea development, western and oriental narrative worlds, various narrative and storytelling strategies, and common pitfalls in storytelling. The course also offers guidelines on professional presentation of narrative idea pitching for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in creative industry.
<b>MMV3023 VIDEO PRODUCTION</b> This course will focuses on main element that relates with video digital technology. Students will be introduced to video applications in various fields, basic concept of digital video, process and guidance to publish quality video, guideline to choose and use digital video and technique to record interesting video. Students will also be exposed to lighting technique in shooting, elements to publish video, how to produce great script for video production as well as software and hardware used in video publication. Focus will also be given to editing linear and non-linear video, the digital video quality, digital video format, technology and digital video distributing media and video technology through web.
<b>MMA3063 VIRTUAL REALITY</b> This course aims to introduce Virtual Reality (VR), the integration of 3D graphics, audio, interactivity and real environment to produce a virtual environment. Students will learn about the definition of VR, interactive concept in VR, VR software, sensors and VR architecture. Furthermore, students will be exposed to VR devices such as head mount display, LCD glasses, tracking device, spaceball, haptic coupled device, voice recognition, gloves, 3D in internet, 3D modeling, Virtual Reality Modeling Language (VRML), application in VR, human factors and future application issues. At the end of this course, students will develop VR environment using VRML.
<b>MMV3043 SPECIAL EFFECT</b> This course intends to build students' knowledge and skill of the technique, method and technology of producing special effects using the computer animation. This course also will have a case analysis to measure the special effects that will be used in two and three dimension animation. Students are needed to produce the special effects project using the three dimensions animation software.
<b>MMX3093 CONTENT GLOCALIZATION</b> This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating both globalisation and localisation - hence globalisation, in creative contents design and development. The course is designed to provide the students an overview of glocalisation, particularly the current computing and media technologies used in producing creative contents. The course also give students to opportunity to explore the various tools of localisation and globalisation, while learning how various forms of contents can be globalised and localized. The course allows students to pitch and present ideas of glocalisation, which cover language choice and translation need, cross-cultural considerations, and standards adoption and adaptation.
<b>MMS3023 ANIMATION SCRIPTING</b> This course emphasizes of the concepts of animation scripting entailing an analysis on the structure, syntax and protocol of a scripting language, using scripting to manipulate objects, using scripting to integrate media elements, using debugging features to locate and correct scripting errors. This course culminates in script animated projects using a time-based software package.
<b>MMX3023 FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING</b>

<b>CORE COURSE SYNOPSIS</b>
The course is to prepare students with fundamental skills of programming which includes knowledge and understanding of programming evolution, types of programming language, programming concepts and problem solving skills.
<b>MMG3043 DIGITAL GRAPHICS</b> This course emphasizes the concepts of digital graphics focusing on the basic of design such as lines, colors, spaces, textures, shapes, forms and tones. This course also addresses the basic principles of computer graphic in 2D and 3D. Primitive theory, transformation and 2D clipping, display techniques, mathematical algorithm in graphics transformation, illumination, color modes, shape and animation are discussed in 2D graphics. The contents of 3D graphics involve rendering techniques, equation, dualisation, and the use of graphic application software to produce graphic designs.
<b>MIM3063 DIGITAL IMAGE PROCESSING</b> This course emphasizes the fundamental principles of image processing for image enhancement, restoration, analysis, compression, algorithm/system design, analytical tools, and practical implementations of various digital image applications. The contents of this course also involve colour and morphological image processing, image segmentation and object recognition.
<b>MMB3013 TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE</b> This course focuses on the technopreneur and entrepreneurial concepts encompassing the entrepreneurship activities, entrepreneurship criteria, need to become an entrepreneur and current challenges. E-commerce fundamentals, implementation strategies and e-commerce webpage development, including issues such as security, customer service, electronic payment system and marketing are also discussed. An e-commerce application will be managed per se or as an integrated e-commerce in traditional business model).
<b>MMS3033 BLOG AND WEB DEVELOPMENT</b> This course discusses the basic concept, issue and technique to develop and deploy Web sites and blog. Focus will be given to designing web and blog using multimedia authoring software, basic programming language and uploads web sites and blog.
<b>MRA3996 PROJEK AKHIR TAHUN (MRA3996 FINAL YEAR PROJECT)</b> Kursus ini memberi kefahaman secara menyeluruh mengenai pengiklanan dari pelbagai sudut disiplin dan media serta menekankan pembelajaran secara lebih komprehensif.  (This subject offers an overall understanding of advertising from different disciplines and media and provides students with a comprehensive perspective of the field).
<b>MMG3094 CHARACTER DESIGN</b> This course emphasizes the knowledge concerning the principles and methodology of 2D and 3D character development. Skills of converting character design concepts to physical representations involving sculpture modeling and texture modeling digitally are nurtured. It also focuses on efficient techniques to produce highly realistic and expressive characters.
<b>MMV3023 AUDIO PRODUCTION</b> This course emphasizes to understanding the concepts, theory and practical skills in using hardware and software for audio hardware that support production method, audio editing whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students learn digitalization process that involved specialized techniques, transformation of analogue to digital, concept for pre-production, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio.
<b>MRE3014 DESIGN AESTHETIC</b> This course provides the students the ways of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty in the visual arts, music and the performance of art. The students explore new dimensions of thinking about aesthetics as manifested in different culture throughout the ages by reading a number of philosophers and interpreting a variety of creative works.

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AC33)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	20
KURSUS TERAS	30
KURSUS PENGKHUSUSAN	59
KURSUS ELEKTIF	12
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>133</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

CODE	COURSE	CREDIT
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	ENTREPRENEAUSHIP CULTURE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HNH2012	TITAS	2
MTE3012	INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY COMPETENCY/ SELF ENRICHMENT	2
HNF3012	FALSAFAH ILMU	2
	KO-KURIKULUM I AND II	2
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>

**CORE COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLE OF DESIGN	4
MRP3012	TRAINING MANAGMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY ANG IMAGING	4
MSR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MSR3024	DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MSR3053	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

**SPECIALIZATION COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT
MMX3013	NARRATIVE AND STORYTELLING	3
MMX3023	PRINCIPLE OF PROGRAMMING	3
MMX3033	GAME PRINCIPLE AND THEORY	3

MMX3143	GAME INTERFACE AND INTERACTION	3
MMX3053	CHARACTER DESIGN ART	3
MMX3063	AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME	3
MMG3074	STORYBOARDIN AND SCRIPT WRITING	4
MMX3153	ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING	3
MMX3083	ANIMATION & SIMULATION FOR GAMES	3
MMX3093	CONTENT GLOCALISATION	3
MMX3103	GAME LEVEL DESIGN	3
MMX3113	PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE	3
MMX3123	PARATEXT DESIGN FOR GAMES	3
MMX3133	GAMES ENTREPRENEURSHIP	3
MMX3014	SERIOUS GAME STUDIES	4
MMX3024	GAME PRODUCTION AND MANAGMENT	4
MMX3034	GAME DESIGN STUDIO I	4
MMX3044	GAME DESIGN STUDIO II	4
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	

#### ELECTIVE COURSE

CODE	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMA3044	2D ANIMATION	4
MMA3054	3D ANIMATION	4
MRE3005	CREATIVITY : STRATEGIES AND TECHNIQUES	5
MRM3015	ADVERTISING PRODUCTION	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRI3043	PENYUTINGAN KREATIF	3
<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>	

\* Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 12 credit hours.

#### INDUSTRIAL TRAINING

CODE	COURSE	CREDIT
MLI30112	INDUSTRI TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MTE3012	ICT Competency/Self Enrichment	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
HNS2012	Ethnic Relations	2
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MRG3083	Creative Drawing	3
*****	Co-Curriculum 1	1
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
HPN2012	TITAS	2
*****	Co-Curriculum 2	1
MSR3033	Design History	3
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
MMX3033	Game Principle and Theory	3
MMX3023	Principle of Programming	3
	<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy of Knowledge	2
HPN2012	Nationhood Studies	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
MMX3013	Narrative and Storytelling	3
MMX3053	Character Design Art	3
MMX3063	Audio Video Production for Game	3
MMX3043	Game Interface and Interaction	3
	<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
BIU2042	English Proficiency 4	2
MMG3074	Storyboarding and Script Writing	4
MSR3024	Design Aesthetics	4
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif	2
MMX3083	Animation & Simulation for Games	3
*****	Elective I	4
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MSR3014	Research in Design	4
MMX3093	Content Glocalisation	3
MMX3103	Game Level Design	3
MMX3024	Game Production and Management	4
*****	Elective II	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MSR3053	Professional Portfolio	3
MMX3123	Paratext Design for Games	3
MMX3073	Online and Mobile Game Scripting	3
MMX3034	Game Design Studio I	4
*****	Elective II	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMX3113	Playtesting and Game Critique	3
MMX3133	Games Entrepreneurship	3
MMX3044	Game Design Studio II	4
MMX3014	Serious Game Studies	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>

**TOTAL CREDIT HOURS = 133**

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE**  
**BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AC33)**

KURSUS	JAM KREDIT
KURSUS UNIVERSITI	21
KURSUS TERAS	30
KURSUS PENGKHUSUSAN	59
KURSUS ELEKTIF	12
LATIHAN INDUSTRI	12
<b>JUMLAH</b>	<b>134</b>

**KURSUS UNIVERSITI**

CODE	COURSE	CREDIT
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
PPI3012	ENTREPRENEAUSHIP CULTURE	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
MTE3012	INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY COMPETENCY/ SELF ENRICHMENT	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
	CREDIT EXEMPTIONS *TITAS *ETHNIC RELATIONS	4
	CO-CURRICULUM 1 AND 2	2
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

**CORE COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT
MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLE OF DESIGN	4
MRP3012	TRAINING MANAGMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRG3083	CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	DIGITAL PHOTOGRAPHY ANG IMAGING	4
MSR3014	RESEARCH IN DESIGN	4
MSR3024	DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	DESIGN HISTORY	3
MSR3053	PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

**SPECIALIZATION COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT
MMX3013	NARRATIVE AND STORYTELLING	3
MMX3023	PRINCIPLE OF PROGRAMMING	3
MMX3033	GAME PRINCIPLE AND THEORY	3

MMX3143	GAME INTERFACE AND INTERACTION	3
MMX3053	CHARACTER DESIGN ART	3
MMX3063	AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME	3
MMG3074	STORYBOARDIN AND SCRIPT WRITING	4
MMX3153	ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING	3
MMX3083	ANIMATION & SIMULATION FOR GAMES	3
MMX3093	CONTENT GLOCALISATION	3
MMX3103	GAME LEVEL DESIGN	3
MMX3113	PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE	3
MMX3123	PARATEXT DESIGN FOR GAMES	3
MMX3133	GAMES ENTREPRENEURSHIP	3
MMX3014	SERIOUS GAME STUDIES	4
MMX3024	GAME PRODUCTION AND MANAGMENT	4
MMX3034	GAME DESIGN STUDIO I	4
MMX3044	GAME DESIGN STUDIO II	4
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	

#### ELECTIVE COURSE

CODE	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMA3044	2D ANIMATION	4
MMA3054	3D ANIMATION	4
MRE3005	CREATIVITY : STRATEGIES AND TECHNIQUES	5
MRM3015	ADVERTISING PRODUCTION	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF	5
MRI3043	PENYUTINGAN KREATIF	3
<b>JUMLAH</b>	<b>12</b>	

\* Choose any elective course offered by FSKIK or any faculty who carry a total of 12 credit hours.

#### INDUSTRIAL TRAINING

CODE	COURSE	CREDIT
MLI30112	INDUSTRI TRAINING	12
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MTE3012	ICT Competency/Self Enrichment	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
MRG3093	Graphic Design	3
MSL3014	Elements and Principles of Design	4
MRG3083	Creative Drawing	3
*****	Co-Curriculum 1	1
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
*****	Co-Curriculum 2	1
MSR3033	Design History	3
MRG3014	Digital Photography and Imaging	4
MMX3033	Game Principle and Theory	3
MMX3023	Principle of Programming	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy of Knowledge	2
BIU2032	English Proficiency 3	2
MMX3013	Narrative and Storytelling	3
MMX3053	Character Design Art	3
MMX3063	Audio Video Production for Game	3
MMX3043	Game Interface and Interaction	3
		<b>TOTAL</b>
		<b>16</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
BIU2042	English Proficiency 4	2
MMG3074	Storyboarding and Script Writing	4
MSR3024	Design Aesthetics	4
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif	2
MMX3083	Animation & Simulation for Games	3
*****	Elective I	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>19</b>

<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MSR3014	Research in Design	4
MMX3093	Content Glocalisation	3
MMX3103	Game Level Design	3
MMX3024	Game Production and Management	4
*****	Elective II	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>18</b>

<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MSR3053	Professional Portfolio	3
MMX3123	Paratext Design for Games	3
MMX3073	Online and Mobile Game Scripting	3
MMX3034	Game Design Studio I	4
*****	Elective II	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>17</b>

<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MMX3113	Playtesting and Game Critique	3
MMX3133	Games Entrepreneurship	3
MMX3044	Game Design Studio II	4
MMX3014	Serious Game Studies	4
		<b>TOTAL</b>
		<b>14</b>

<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
MLI40112	Industrial Training	12
		<b>TOTAL</b>
		<b>12</b>

**TOTAL CREDIT HOURS = 134**

<b>MAJOR COURSE SYNOPSIS</b>
<b>MMX3033 GAME PRINCIPLE AND THEORY</b> This course emphasizes the roots of game design process involved in developing digital games including the production process from beginning to the end. Topics include are fundamental principles of gaming, game genres and styles, the ideas behind game development, the inception of concepts for game character, environment, game mechanics and structure and the right skills in developing a digital game.
<b>MMX3013 NARRATIVE AND STORYTELLING</b> This course incorporate the knowledge, skills and positive attitude towards narrative and storytelling, particularly the current practices available for narrative idea generation. Balancing on both linear and interactive storytelling, the course give students the opportunity to learn the functions and values of different types of narrative, character-centred idea development, western and oriental narrative worlds, various narrative and storytelling strategies, and common pitfalls in storytelling. The course also offers guidelines on professional presentation of narrative idea pitching for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in creative industry
<b>MMX3023 PRINCIPLE OF PROGRAMMING</b> The course is to prepare students with fundamental skills of games programming which includes knowledge and understanding of programming evolution, types of programming language, programming concepts and problem solving skills.
<b>MMX3143 GAME INTERFACE AND INTERACTION</b> This course emphasizes the theories and skills pertaining to interface and interaction design required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles and game usability.
<b>MMX3053 CHARECTER DESIGN ART</b> This course emphasizes knowledge concerning principles and methodology of character design and development. Skills of converting character design concepts to physical representations involving sculpture modeling and texture modeling digitally are nurtured. It focuses on efficient techniques to produce highly realistic and expressive characters.
<b>MMX3063 AUDIO VIDEO PRODUCTION FOR GAME</b> This course describes an overview of game sound development, the basics understanding of sound effects and working with animation, and the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for video - hardware that support production method and editing of video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. The course also covers typical studio effects, sound manipulation, and addresses technical hurdles student might encounter, recording custom effects, proper integration of audio video, and mixing techniques particular to the gaming industry.
<b>MMG3074 STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</b> This course will introduce students on how to produce storyboards to guide animation productions. The student will build visualization and sketching based on the story into illustrated frames that detail each scene action, camera angles and lighting. This course will also cover constructions of stories and script writing technique for animation.
<b>MMX3153 ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING</b> This course will cover several topics that includes theory and practice in building attitude as online and mobile based game developer. All topics are design based on three module which is (1) the online game design using web standards , (2) designing and testing mobile based game using emulator and any suitable development framework and (3) Strategy in persuading users to play and designing instructions for online and mobile based game. Other issues that will be discussed throughout the course also includes topics such as , versioning, licensing, pricing, marketing and distributing , documentation for online and mobile based game , strategy in coping with technical limitation in online and mobile based game as well gameplay culture in online and mobile environment.
<b>MMX3083 ANIMATION &amp; SIMULATION FOR GAMES</b> This course will introduce the concepts and principals involved in producing animation and simulation in game design which covers the 2D and 3D animation. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will be exposed to texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective and eye view.

<b>MAJOR COURSE SYNOPSIS</b>
<b>MMX3093 CONTENT GLOCALISATION</b> This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating both globalisation and localisation—hence globalisation, in creative contents design and development. The course is designed to provide the students an overview of glocalisation, particularly the current computing and media technologies used in producing creative contents. The course also give students to opportunity to explore the various tools of localisation and globalisation, while learning how various forms of contents can be globalised and localized. The course allows students to pitch and present ideas of glocalisation, which cover language choice and translation need, cross-cultural considerations, and standards adoption and adaptation.
<b>MMX3103 GAME LEVEL DESIGN</b> A professional working in the game industry is required to possess knowledge and skills in level design. This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating knowledge and skills of designing levels for various game genres. The course is designed to provide the students an overview of level design, in which key concepts are introduced. The course also give students to opportunity to design, develop and edit 3D elements for game levels using various methods, including modeling, texturing and importing third-party models into game environment. In terms of design principles, the course provides guidance to students to balance different game levels in different genre, which would nurture students to structure the growth and challenge curve in game design.
<b>MMX3113 PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE</b> A professional working in the game industry is required to possess knowledge and skills in critical game playing, reading and writing genuine game critique. This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating the above-mentioned knowledge and skills through industry-standard playtesting and game critique practice. The course is designed to provide the students an overview of playtesting and game critique, in which key concepts are introduced. The course also give students to opportunity to plan and conduct playtesting sessions using various methods, including one-on-one testing, group testing and discussion, interview and feedback forms. In terms of game critique, the course provides guidance to students to review commercial and educational game titles, which would nurture students for professionalism in game industry.
<b>MMX3123 PARATEXT DESIGN FOR GAMES</b> This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating the knowledge, skills and positive attitude towards paratext which are created exclusively for game player community. The course is designed to provide the students an overview of paratext design, particularly the current ICT available for paratext making. Centralizing on the creation of a dedicated website for a game, the course give students to opportunity to learn how various types of paratext can be designed, developed and integrated to the website, including blog, social networking tools, online strategy guide for game playing, screencast video, and advertisement. This course also offers guidelines on professional presentation of paratext for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in game industry.
<b>MMX3133 GAMES ENTREPRENEURSHIP</b> This course emphasizes on entrepreneurship, commercial and business aspects of games, the impact on the interest in using games for business training and in achieving the marketing objectives. This course describes the game-based marketing and training phenomenon in such expert and objective details including investing in online game development.
<b>MMX3014 SERIOUS GAME STUDIES</b> This course aims to build the understanding how games reflect and constructed individuals and groups. The topics cover the psychological facets of games including studies of media effects and the ongoing discuss on the impact of game. The course emphasizes on a strong creativity, design, computer and problem solving skills as keys for success in this exciting and growing field. It also focuses on the operational part of games within academic researches, interactive media or games. This course also explores the ways in which games can be used to instruct and inform as well as fun.
<b>MMX3024 GAME PRODUCTION AND MANAGEMENT</b> This course focuses on the history, basic principles of project management, tools and technique, game and technical design document, art and sound design, production plan and pipeline, issues during production and managing game project including the future of game project management.
<b>MMX3034 GAME DESIGN STUDIO I</b> The aim of this course is to enhance the students' understanding on the process of game design and development for computer games or online games. These includes the game tools (hardware and software), storyboard and authoring tool for developing and editing interactive games. The principles and the understanding of virtual reality, Internet usage, audio and technology in games will also be introduced. This course will focus on the usage of web authoring tool, advance graphics, animation and programming techniques in order to produce interactive games. This course is the first part that introduce the pre-production in designing and developing a game.

<b>MAJOR COURSE SYNOPSIS</b>
<b>MIMX3044 GAME DESIGN STUDIO II</b> The aim of this course is to enhance the students' understanding on the process of game design and development for computer games or online games. These includes playtesting, game testing, game usability, evaluating and editing interactive games. This course is the second part that introduce the post-production in designing and developing a game.
<b>MLI30112 INDUSTRIAL TRAINING</b> Student will produce two reports including weekly diary and final report together with one special assignment.

*DEPARTMENT  
OF ART AND  
DESIGN*

**DEPARTMENT OBJECTIVE**

- i. Produce graduates who are able to master the knowledge and skilled in the field of Visual Art.
- ii. Enable graduates to apply the methods and techniques of effective teaching and learning.
- iii. Provide graduates who can teach in Visual Art Education in schools effectively.
- iv. Produce creative and innovative graduates in generating ideas for addressing issues in Visual Art Education.
- v. Produce graduates who are able to master ICT skills in teaching and learning technology.
- vi. Produce graduates who can communicate effectively, work in teams and sensitive to the issues and the latest development in Visual Art Education.
- vii. Produce graduates who can engage in research and writing in Visual Art Education.
- viii. Enable graduates to apply visual communication field and able to develop the knowledge to students.
- ix. Produce graduates who are not only capable in ICT but also can fully utilize it creatively and innovatively.
- x. Produce graduates who are confident, able to communicate effectively and able to work in a team.

**STAFF ACADEMIC**

**Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk**  
**Dr. Ridzuan bin Hussin**  
[ridzuan@fskik.ups.edu.my](mailto:ridzuan@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505560/5308



**Prof. Zulkifli Yusoff**  
[zulkifly@fskik.ups.edu.my](mailto:zulkifly@fskik.ups.edu.my)  
+605-4506000



**Prof. Madya Dr. Hj. Mohd Zaihidee  
bin Arshad**  
[zaihidee@fskik.ups.edu.my](mailto:zaihidee@fskik.ups.edu.my)  
+605-4506696



**Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Husain**  
[halimhusain@fskik.ups.edu.my](mailto:halimhusain@fskik.ups.edu.my)  
+605-4505813

 <p><b>Prof. Madya Dr. Md. Nasir bin Ibrahim*</b>  <u><a href="mailto:mdnasir@fskik.upsi.edu.my">mdnasir@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505844</p>	 <p><b>Prof. Madya Dr. Tajul Shuhaimi bin Said</b>  <u><a href="mailto:tajul@fskik.upsi.edu.my">tajul@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505512/6472</p>
 <p><b>Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli</b>  <u><a href="mailto:harozila@fskik.upsi.edu.my">harozila@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505836/5374</p>	 <p><b>Prof. Madya Dr. Mohd Fauzi bin Sedon @ M. Dom</b>  <u><a href="mailto:mohd.fauzi@fskik.upsi.edu">mohd.fauzi@fskik.upsi.edu</a></u>  +605-4505339/6467</p>
 <p><b>Prof. Madya Dr. Mohammad Rusdi bin Mohd Nasir*</b>  <u><a href="mailto:rusdi@fskik.upsi.edu.my">rusdi@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505813/5561</p>	 <p><b>Dr. Abdul Aziz bin Zalay @ Zali</b>  <u><a href="mailto:a.aziz@fskik.upsi.edu.my">a.aziz@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505401</p>
 <p><b>Dr. Mohd Zahuri bin Khairani</b>  <u><a href="mailto:zahuri@fskik.upsi.edu.my">zahuri@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505557</p>	 <p><b>Dr. Azlin Iryani binti Hj. Mohd. Noor</b>  <u><a href="mailto:azlin@fskik.upsi.edu.my">azlin@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505423</p>
 <p><b>Dr. Harleny binti Abd Arif</b>  <u><a href="mailto:harleny@fskik.upsi.edu.my">harleny@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>	 <p><b>Dr. Muhammad Firdaus bin Ramli</b>  <u><a href="mailto:firdaus.ramli@fskik.upsi.edu.my">firdaus.ramli@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505423</p>
 <p><b>Dr. Nor Syazwani binti Mat Salleh</b>  <u><a href="mailto:syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my">syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505447</p>	 <p><b>En. Hassan bin Mohd Ghazali</b>  <u><a href="mailto:hassan@fskik.upsi.edu.my">hassan@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505559</p>

 <p><b>En. Abu Bakar bin Sabran</b>  <u><a href="mailto:arebu@fskik.upsi.edu.my">arebu@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505377</p>	 <p><b>En. Abdul Razak bin Hj. Abdul Jabbar</b>  <u><a href="mailto:abdul.razak@fskik.upsi.edu.my">abdul.razak@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505340</p>
 <p><b>En. Mohd Noor bin Mustaffa</b>  <u><a href="mailto:mdnoor@fskik.upsi.edu.my">mdnoor@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505398</p>	 <p><b>Pn. Jamilah binti Omar</b>  <u><a href="mailto:jamilah@fskik.upsi.edu.my">jamilah@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +6054505396</p>
 <p><b>Pn. Siti Salwa binti Jamaldin</b>  <u><a href="mailto:salwajamaldin@fskik.upsi.edu.my">salwajamaldin@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506121</p>	 <p><b>En. Izani bin Mat II M. Hum</b>  <u><a href="mailto:izani@fskik.upsi.edu.my">izani@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505395</p>
 <p><b>En. Zainuddin bin Abindinhazir</b>  <u><a href="mailto:zainuddina@fskik.upsi.edu.my">zainuddina@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505394</p>	 <p><b>En. Amir bin Hashim</b>  <u><a href="mailto:amir@fskik.upsi.edu.my">amir@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4506000</p>
 <p><b>Cik Muriza binti Mustafa</b>  <u><a href="mailto:muriza@fskik.upsi.edu.my">muriza@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505393</p>	 <p><b>Pn. Intan Khasumarlina binti Mohd. Khalid*</b>  <u><a href="mailto:intann@fskik.upsi.edu.my">intann@fskik.upsi.edu.my</a></u>  +605-4505392</p>



**Pn. Norakmal binti Abdullah**  
[norakmal@fskik.upsi.edu.my](mailto:norakmal@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4506786



**Cik Elis Syuhaila binti Mokhtar\***  
[elis.mokhtar@upsi.edu.my](mailto:elis.mokhtar@upsi.edu.my)  
05-4505415

**GURU SENI**



**En.Ibrahim Bakri bin Musa**  
[bakri.musa@fskik.upsi.edu.my](mailto:bakri.musa@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505411

*\*Study Leave*

**CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS (AT23)**

<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
UNIVERSITY COURSES	21
EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR COURSES	53
CONCENTRATION COURSE	21
TEACHING PRACTICE	8
<b>TOTAL</b>	<b>133</b>

**UNIVERSITY COURSE**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
HNP2012	NATIONHOOD STUDIES	2
HNS2012	ETHNIC RELATIONS	2
HHN2012	TITAS (ISLAMIC CIVILISATION & ASIAN CIVILISATION)	2
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
	<b>TOTAL</b>	<b>21</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
	<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

<b>MAJOR COURSES</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MSP3293	CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART EDUCATION	3
MSP3106	VISUAL ART EDUCATION RESEARCH	6
MSP3012	PROFESSIONAL PRACTICE	2
MSP3022	ART EDUCATION AND TECHNOLOGY	2
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MSP3203	INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION	3
MSL3023	ART APPRECIATION AND CRITICISM	3
MSL3043	WORLD ART HISTORY	3
*MSP3063	VISUAL ART EDUCATION CURRICULUM	3
MSP3073	ART MANAGEMENT	3
MSR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
MSL3072	ISLAMIC ART AND COMPARATIVES	2
MSL3062	MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3033	TRADITIONAL CRAFT FORM & IDENTITY	3
MSL3052	CREATIVITY IN VISUAL ART	2
MSH3012	BASIC DRAWING	2
*MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF ART	4
MSL3032	AESTHETIC	2
<b>TOTAL</b>		<b>53</b>
* Courses must be repeated if grade C- and below is attained		

CONCENTRATION COURSES
-----------------------

## CONCENTRATION OF COURSES AREA (21 Credits)

CODE	COURSE	CREDIT	CATATAN
<b>FOCUS AREA COURSE: DESIGN</b>			
MSG3012	LANDSCAPE DESIGN	2	
MSD3022	INTERIOR DESIGN	2	
MSD3032	INDUSTRIAL DESIGN	2	
MSG3042	GRAPHIC DESIGN	2	
<b>FOCUS AREA COURSE: CRAFT</b>			
MSK3012	WOVEN	2	
MSK3022	WEAVING	2	
MSK3032	BATIK	2	
MSK3042	POTTERY	2	
MSK3052	WOOD CARVING	2	
MSK3062	METAL CRAFT	2	
<b>FOCUS AREA COURSE: FINE ART</b>			
MSH3032	PAINTING	2	
MSH3042	PRINT MAKING	2	
MSH3052	SCULPTURE	2	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : DESIGN</b>			
MSD3043	ADVANCE LANSCAPE DESIGN STUDIO	3	
MSD3053	ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3063	INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3073	GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : CRAFT</b>			
MSK3073	ADVANCE WOVEN STUDIO	3	
MSK3083	ADVANCE WEAVING STUDIO	3	
MSK3093	ADVANCE BATIK STUDIO	3	
MSK3103	CERAMIC STUDIO	3	
MSK3113	ADVANCE WOOD CARVING STUDIO	3	
MSK3123	ADVANCE METAL CRAFT STUDIO	3	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART</b>			
MSH3023	ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3973	ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

TEACHING PRACTICE
-------------------

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>

**CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNS2012	Ethnic Relations	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MSH3012	Basic Drawing	2
MSP3203	Introduction to Visual Art Education	3
MSL3014	Elements and Principles of Art	4
MSL3062	Malaysia Art History	2
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
*****	Co-Curriculum 1	1
HNH2012	TITAS	2
*****	Focus Area 1	2
*****	Focus Area 2	2
MSL3043	World Art and History Development	3
MSL3032	Aesthetic	2
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>PPG 1 (2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 2	1
HNP2012	Nationhood Studies	2
MSP3063	Visual Art Education Curriculum	3
MSL3023	Art Appreciation and Criticism	3
*****	Focus Area 3	2
*****	Focus Area 4	2
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MSP3022	Art Education and Technology	2
MSL3072	Islamic Art and Comparatives	2
MSP3033	Traditional Craft Form & Identity	3
****	Focus Area 5	2
****	Focus Area 6	2
	<b>TOTAL</b>	<b>18</b>
	<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>	
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016	Instruction, Technology and Assessment 1	6
MSL3052	Creativity in Visual Art	2
MSP3106	Visual Art Education Research	6
*****	Focus Studio 1	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MME3022	Integrated Entrepreneurship	2
MSP3093	Creativity And Innovative In Visual Art Education	3
*****	Focus Studio 2	3
*****	Focus Studio 3	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>
	<b>LM 1 ( 8 WEEK)</b>	
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MSP3073	Art Management	3
MSP3012	Professional Practise	2
MSR3996	Final Year Project	6
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028	Teaching Practice	8
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 133</b>		

**NON CITIZEN**
**PROGRAMME STRUCTURE  
BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS (AT23)**

COURSE	CREDIT HOUR
UNIVERSITY COURSES	22
EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR COURSES	53
CONCENTRATION COURSE	21
TEACHING PRACTICE	8
<b>TOTAL</b>	<b>134</b>

**UNIVERSITY COURSE**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMW3032	MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
BIU2032	ENGLISH PROFICIENCY3	2
BIU2042	ENGLISH PROFICIENCY4	2
HNF3012	PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
AMC3012	MALAYSIAN ARTS AND CULTURAL HERITAGE	2
BMU3052	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU	2
HNI2013	INTRODUCTION TO MALAYSIA	3
PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
HNS2032	VOLUNTEERISM	2
	CO-CURRICULUM *SPORT *CLUB *UNIFORMED UNIT	3
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>

**\*EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPP3014	LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPD3026	INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2	6
KPR3012	SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	INCLUSIVE EDUCATION	2
KKD2063	CHARACTER DEVELOPMENT	3
CMP2011	CO-CURRICULUM MANAGEMENT	1
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

\* All courses must be repeated if grade C- and below is attained.

<b>MAJOR COURSES</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT HOUR</b>
MSP3293	CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART EDUCATION	3
MSP3106	VISUAL ART EDUCATION RESEARCH	6
MSP3012	PROFESSIONAL PRACTICE	2
MSP3022	ART EDUCATION AND TECHNOLOGY	2
MME3022	INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP	2
MSP3203	INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION	3
MSL3023	ART APPRECIATION AND CRITICISM	3
MSL3043	WORLD ART HISTORY	3
*MSP3063	VISUAL ART EDUCATION CURRICULUM	3
MSP3073	ART MANAGEMENT	3
MSR3996	FINAL YEAR PROJECT	6
MSL3072	ISLAMIC ART AND COMPARATIVES	2
MSL3062	MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3033	TRADITIONAL CRAFT FORM & IDENTITY	3
MSL3052	CREATIVITY IN VISUAL ART	2
MSH3012	BASIC DRAWING	2
*MSL3014	ELEMENTS AND PRINCIPLES OF ART	4
MSL3032	AESTHETIC	2
<b>TOTAL</b>		<b>53</b>

\* Courses must be repeated if grade C- and below is attained

CONCENTRATION COURSES
-----------------------

**CONCENTRATION OF COURSES AREA (21 Credits)**

CODE	COURSE	CREDIT	CATATAN
<b>FOCUS AREA COURSE: DESIGN</b>			
MSG3012	LANDSCAPE DESIGN	2	
MSD3022	INTERIOR DESIGN	2	
MSD3032	INDUSTRIAL DESIGN	2	
MSG3042	GRAPHIC DESIGN	2	
<b>FOCUS AREA COURSE: CRAFT</b>			
MSK3012	WOVEN	2	
MSK3022	WEAVING	2	
MSK3032	BATIK	2	
MSK3042	POTTERY	2	
MSK3052	WOOD CARVING	2	
MSK3062	METAL CRAFT	2	
<b>FOCUS AREA COURSE: FINE ART</b>			
MSH3032	PAINTING	2	
MSH3042	PRINT MAKING	2	
MSH3052	SCULPTURE	2	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : DESIGN</b>			
MSD3043	ADVANCE LANSCAPE DESIGN STUDIO	3	
MSD3053	ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3063	INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3073	GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : CRAFT</b>			
MSK3073	ADVANCE WOVEN STUDIO	3	
MSK3083	ADVANCE WEAVING STUDIO	3	
MSK3093	ADVANCE BATIK STUDIO	3	
MSK3103	CERAMIC STUDIO	3	
MSK3113	ADVANCE WOOD CARVING STUDIO	3	
MSK3123	ADVANCE METAL CRAFT STUDIO	3	
<b>FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART</b>			
MSH3023	ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3973	ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

TEACHING PRACTICE
-------------------

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
KPR3028	TEACHING PRACTICE	8
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>

**NON CITIZEN**
**PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER**  
**Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)**

<b>SEMESTER I</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
BMU3052	Asas Komunikasi Bahasa Melayu	2
PPI3012	Entrepreneurship Culture	2
KPF3012	The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies	2
CMP2011	Co-Curriculum Management	1
MSH3012	Basic Drawing	2
MSP3203	Introduction to Visual Art Education	3
MSL3014	Elements and Principles of Art	4
MSL3062	Malaysia Art History	2
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>

<b>SEMESTER II</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KKD2063	Character Development	3
BMW3032	Malay Academic Discourse	2
KPS3014	Management of Learning	4
*****	Co-Curriculum 1	1
AMC3012	Malaysian Arts and Cultural Heritage	2
*****	Focus Area 1	2
*****	Focus Area 2	2
MSL3043	World Art and History Development	3
MSL3032	Aesthetic	2
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>PPG 1 (2 WEEK)</b>		
<b>SEMESTER III</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
HNF3012	Philosophy Of Knowledge	2
KPP3014	Learning and Student Development	4
BIU2032	English Proficiency 3	2
*****	Co-Curriculum 2	1
HNI2013	Introduction to Malaysia	3
MSP3063	Visual Art Education Curriculum	3
MSP3062	Art Education and Technology	2
*****	Focus Area 3	2
*****	Focus Area 4	2
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>

<b>SEMESTER IV</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPK3012	Inclusive Education	2
BIU2042	English Proficiency 4	2
HNS2032	Volunteerism	2
*****	Co-Curriculum 3	1
MSL3023	Art Apreciation and Criticm	3
MSP3033	Traditional Craft Form & Identity	3
MSL3072	Islamic Art and Comparatives	2
****	Focus Area 5	2
****	Focus Area 6	2
	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>
	<b>PPG 2 (4 WEEK)</b>	
<b>SEMESTER V</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3016	Instruction, Technology and Assessment 1	6
MSL3052	Creativity in Visual Art	2
MSP3106	Visual Art Education Research	6
*****	Focus Studio 1	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>
<b>SEMESTER VI</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPD3026	Instruction, Technology And Assessment 2	6
MME3022	Integrated Entrepreneurship	2
MSP3093	Creativity And Innovative In Visual Art Education	3
*****	Focus Studio 2	3
*****	Focus Studio 3	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>
	<b>LM 1 (8 WEEK)</b>	
<b>SEMESTER VIII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3012	Seminar On Reflection Of Teaching Practice	2
MSP3073	Art Management	3
MSP3012	Professional Practise	2
MSR3996	Final Year Project	6
	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>
<b>SEMESTER VII</b>		
<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>
KPR3028	Teaching Practice	8
	<b>TOTAL</b>	<b>8</b>
<b>TOTAL CREDIT HOURS = 134</b>		

MAJOR COURSES SYNOPSIS
<b>MSP3063 VISUAL ART EDUCATION CURRICULUM</b> This course gives students the opportunity to understand and analyze the content of curriculum. It also involved the synthesizing process of the whole content of Art Education Curriculum. Student need to make comparisons of scholars taught on the construction of Art Education Curriculum. Furthermore, the course also emphasis on upgrading students knowledge and ability in organizing and structuring the implementation of Art Education Curriculum.
<b>MSP3073 ART MANAGEMENT</b> This course focuses on the management of organization related to visual art. Learning covers professional and strategic approaches to teaching and learning management, financial management, stock and inventory management, studio management, change management, conflict management, behavioural management, technology and media management, and entrepreneurship in art.
<b>MSR3996 FINAL YEAR PROJECT</b> This course provides training for students to apply the knowledge acquired for conducting research in the relevant field. Emphasis on research writing, preparation of research instruments, administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format is addressed.
<b>MSL3072 ISLAMIC ART AND COMPARATIVES</b> This course exposes students to multi dimension of Islamic art that enable students to explore and comparing from different areas between Islamic art and other art regarding the period, and geographic factors in different world of Islam. Research and learning process will be concentrating on the history background, principal and the basic production, function, philosophical values and aesthetics and influence from East and West. Comparison research will make complete the student knowledge of Islamic art concept and the relationship with the influence of today's culture.
<b>MSL3023 ART APPRECIATION</b> This course enables students to build basic knowledge of art appreciation theory and critic theory. Students are requiring to mastering in certain art appreciation theory and critic theory. This is to provide students with the ability to analyze and evaluate art work conceptually and critically. Students also encourage doing practical discussion, presentation, writing up on art appreciation. Students are encouraged to write articles that can be published.
<b>MSL3062 MALAYSIA ART HISTORY</b> The course will expose student to the development of Malaysian Visual Art scene. It include from the beginning of caves drawings, Malaysian crafts, illustrations, art works during the colonial era until the present contemporary Malaysia Art scene. Besides that, discussions on a few famous Malaysia artists will representative the scenario of Malaysian visual art. Student needs to analyze issues and problems concerning the identification of artists, primary artist, art institutions, and art groups.
<b>MSL3043 WORLD ART AND HISTORY DEVELOPMENT</b> This course focuses upon a number of selected periods of art history, beginning with Classical Greece in the 5 <sup>th</sup> century B.C up to the installations of the late 20 <sup>th</sup> century. Students study the various artistic concerns that contribute to the changing of styles and iconographies engendered by the sets of norms and religions in the political settings of any given culture. Modern Art in Malaysia is also included, apart from the art histories of Europe, China, India, and the Middle East. This course also explores the issue of meanings embedded in the art works, interpreted variously in the aesthetics of a given tradition. Field trips will be taken to museums and galleries at selected locations.
<b>MSP3033 TRADITIONAL CRAFT FORM &amp; IDENTITY</b> This course emphasis on the aspects of meaning and symbolisime in traditional art as the soul and identity of Malaysian multiculture. It focus from the culture anthropology perspective. The course are 40% tutorial and 60% field work Students are divided into small gorups to do their field work.
<b>MSL3052 CREATIVITY IN VISUAL ART</b> This course will enhance student knowledge to understand the aspects of creativity in art. Not only the understanding of definition and issues relating creativity, the course will also foster the importance of creative, critical and effective thinking. The transformation of idea, art work process and the product that stimulate creativity will also be discussed. This course also emphasis on the understanding of theory and model of creative process and the application in Fine Art, Design, Craft and Visual Communication.
<b>MSL3032 AESTHETIC</b> This course provides student with the understanding of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty aspects focus in visual art, music and art performance. Course is conduct for students to explore and reforming new dimension of thinking in understanding multi culture and recognizes the principal of beauty due to the needs of each individual, community, people and nation.

<b>MSP3012 PROFESSIONAL PRACTICE</b> This course focuses on the theory and practice in professional practices involved effectively in the field of art, craft and design. This emphasis allows students to master the relevant field in depth in relation to the legal, safety, health and ethics in the workplace. Ability to communicate professionally to be practical in the formulation of professional standards of practice.
<b>MSP3022 VISUAL ART EDUCATION AND TECHNOLOGY</b> This course is emphasizing on the application of the basic concepts in art and design, based on the principles of art and design in the digital technology. Creative, innovative, functional and dual designs are also taught. In addition, visual research based on the creative and imaginative thinking will be implemented throughout the course. Students are taught to interact with the environment, and to respond to the needs of industries in producing quality products where the student needs to be aware and concern before entering the related industry.
<b>MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF ART</b> This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, colour, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, balance, dominance, movement, unity and variety. The students explore and experiment several of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.
<b>MSP3203 INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION</b> This course will focus on the identification and exploration of the background, history, contents and goals of visual art. Students will also analyze the importance of history and the role of art in human. Learning also involves the role and meaning of art and the importance of art education from the perspective of children, youth, culture and communities. Students will analyze Schematic Visual Development Theory, concept art and education and the development of art in the context of visual art education learning needs were subject Visual Arts Education in primary and secondary schools.
<b>MSP3093 CREATIVITY AND INNOVATIVE IN VISUAL ART EDUCATION</b> This course emphasizes on student as practitioners in teaching and learning based on creativity and innovative teaching and learning in the visual art education. This includes exposure to various strategies, technique and pedagogy in teaching and learning of art education. Learning involves the exploration, creation and development of ideas, technology, equipment and materials in accordance with the creative and innovative development of education based on relevant issues in education and schools scenario.
<b>MSH3012 BASIC DRAWING</b> This course focuses on the role of the line in producing sketches. The variety of lines that can produce form, space, thread and texture. This course also emphasizes the mastery of materials and media in every art and sketches. Students are given information on the procedures and discipline in "life drawing" in the studio. A detail observation in the painting "subject matter" is also fundamental in learning studio. Student work will be assessed by the end of the production sketches "mix media".
<b>MME3022 INTEGRATED ENTREPRENEURSHIP</b> This course introduces the integration of related knowledge on entrepreneurship and technopreneurship in the digital age. Two views points of traditional business and online business are exposed to the students to better understand the issues and challenges face by these new age entrepreneur to be successful in business. At the end of the course students are expected to produce a viable business plan and also web and e-commerce application that is integrated with the traditional business models.
<b>KPR3028 TEACHING TRAINING</b> This course provides students the opportunity to apply the knowledge in real teaching context in school for 16 weeks. They will be observed by an appointed lecturer and teacher. They need to delivery classroom teaching, participate in co-curricular activity and all activities organized by the school.

<b>FOCUS AREA COURSES</b>
<b>MSK3012 WOVEN</b> The course gives knowledge about motives, media and techniques in the production of traditional textile weaving and contemporary textile weaving that suits the needs of Art Education curriculum. Students have to work out a portfolio in addition to the course requirement in both theoretical and practical.
<b>MSK3022 WEAVING</b> This course will provide knowledge about motives, medium and techniques used in producing traditional and contemporary Malay weaving coherence with the needs of Art Education curriculum. Portfolio approval is a must and will be conduct both in theoretically and practically work.
<b>MSK3032 BATIK</b> This course provides knowledge of the motifs, materials and techniques to produce traditional and contemporary batik which meets the needs of arts education curriculum. Production of portfolios is emphasized in this course, integrated with theoretical and practical.
<b>MSK3042 POTTERY</b> The course provides knowledge for students considering the development of motives, medium and techniques in processing and producing traditional pottery and contemporary pottery due to needs of Art Education curriculum. Portfolio must be presented along with the art work.
<b>MSK3052 WOOD CARVING</b> The basic wood craft studio is performing knowledge about south east traditional and modern wood carving. In this course student will be trained in basic knowledge about traditional wood carving such as tools, type of motif whether modern and traditional, how to use those things, how to carving and makeup it. This course will be handle in tutorial and practical.
<b>MSD3012 LANDSCAPE DESIGN</b> This course will provide students with knowledge and skills of landscape design, including visual observation and exploration of the environment and nature. The students explore and experience various in aesthetic value including technical aspects of design, understanding of concepts, elements and principles, application of materials and artistic processes in the production of a landscape design. Students will be exposed to the ethical, technical writing and professionalism in the field of landscape architecture.
<b>MSD3022 INTERIOR DESIGN</b> This course integrates the application of theory and the principles of design in the structuring of space based on the visual research and the exploration of interior space, taking account the elements of furniture, house hold equipment and decoration, lighting, ventilation, colour, reconstruction, safety and usage factors. Students are also trains to draw a plan and design 3D on scale interior model.
<b>MSD3032 INDUSTRIAL DESIGN</b> This course aims at gaining theoretical and practical knowledge on the designing discipline, based on the actual procedures of visual research, and texts research. Students also learn about the process of manufacturing and media application that produce quality products.
<b>MSG3042 GRAPHIC DESIGN</b> This course emphasizes the theory and practical aspects of introduction to graphics, elements of design and element of graphic , the role and functions of graphic design and aspects regarding visual communication. Students will be able to define the meaning of creativity through various and spontaneous visualisation to enhance students ability to think, transforming the ideas into visuals. Focus were given on theoretic aspects and practical aspects in designs to further understand the relationship between the concepts and message underlying every graphic artworks. Students are introduced to the application of graphic computer in visual presentation.
<b>MSH3032 PAINTING</b> This course is focusing on the main elements of painting production with the close attention on the understanding and mastering of elements and principals of art in the artifacts. Focusing on the skills of creating an artwork production through the medium of watercolor, poster, acrylic and oil color. Finally, the ability to master the artistic process in artwork production is the main method need to be achieved.
<b>MSH3042 PRINT MAKING</b> The course focuses on the key principles in producing prints that focus on the understanding and mastery of the elements and principles of design to the creation of the work. Emphasis is given to the skills mastered techniques, processes and materials

<b>FOCUS AREA COURSES</b>
printed silk screen, mold print making, emboss , wood cut and stencil printing. The emphasis on the artistic process in the production of a paper printout is also a priority in the course syllabus.
<b>MSH3052 SCULPTURE</b> This course will be focusing on the main principal in producing sculpture that emphasis on the understanding aspects and the ability of organizing elements and principle of art in art work. Focus is gain towards the ability of using media and techniques skills that involve in the artistic process in problem solving and explaining the problematic issues in form and space.
<b>MSH3063 ADVANCE PAINTING</b> This course will provide the important aspects of new media and techniques on artwork production. The usage of new media will offer the students with a strong conceptual understanding about local artwork development. The idea of constructing the artwork is based on local art history and the development of contemporary art in Malaysia as well as the South East Asia region. Research on art history is essential to develop the understanding of reconceptualization and recontextualisation in the artwork.
<b>MSH3073 ADVANCE PRINTING STUDIO</b> The course teaches how to manage the tools, medium and media, techniques, and the advance principle in printmaking. Learning process is centered on the artistic process in making prints. The students must explain the meaning of form and content of the art works. They are taught to understand concepts, to explore the medium and techniques in the solving of visual problems.
<b>MSH3083 ADVANCE SCULPTURE STUDIO</b> This course determines the management of tools, media, medium and techniques and basic principal in making sculpture. Learning are focused on the artistic process through the making process of sculpture. Focused also given to to the understanding of art work form. Furthermore, student need to explain verbally the meaning of form and content. The understanding of concept, inquiry, exploration and the implementation of medium and techniques in the visual problem that are more complex are will be focus.
<b>MSH3023 DRAWING STUDIO</b> This course focused on the basic principals of making drawing, knowledge understanding and implementation of design elements and principals of artwork, Observation skills are also focused due to the understanding of techniques and medium, artistic process in making drawing.
<b>MSD3043 ADVANCE LANDSCAPE DESIGN STUDIO</b> This course aims to expose students to the theories and principles related to Landscape Architecture. Landscape design is the arrangement of the elements that should be in an area in accordance with the principles of design. Planning a landscape design is emphasized that the development of an area can provide comfort and meet the needs of users. Several studies and space exploration landscape, earth structures and man-made should be considered in creating a landscape design. The work began with a study of the site, develop programs, solution, idea and concept sketches, blueprints and production of 3D models.
<b>MSD3053 ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO</b> This course emphasis on the design concept and the technological components of interior design. Furthermore, the course gives chances for student to develope design for an interior space together with technical drawing and model presentation. This course also gives chance for student to express ideas in their desaign considering the skills and understanding of process and prosedures in Interior Design.
<b>MSD3063 ADVANCE INDUSTRIAL DESIGN STUDIO</b> This course aims at gaining theoretical and practical knowledge on the designing discipline, based on the actual procedures of visual research, and texts research. Students also learn about the process of manufacturing and media application that produce quality products.
<b>MSG3023 GRAPHIC COMPUTER STUDIO</b> Proficiency is obtained in (hybrid) and a conventional digital computer aided becomes a necessity in upgrading knowledge in the field of Graphic Form Maker. In addition, proficiency and creativity in thinking (Creative and Critical Thinking Skills) are implemented in this course. Students will be able to apply the knowledge and skills (hands-on).
<b>MSK3073 ADVANCE WOVEN STUDIO</b> This course gives practically critical, creative and innovative learning processing making weaving. The main aspects of Malaysian socio cultural society are the based for students research. Course is focused on the development of design and motives of woven craft creatively. ICT applications are also emphasis throughout the studio study.

<b>FOCUS AREA COURSES</b>
<b>ADVANCE WEAVING STUDIO</b> The course gives critical, creative and innovative exercise due to the process of making art work. Research that is related to Malaysian socio culture is representing through visual language in the presentation of motives and form of weaving combined theoretically and practically.
<b>MSK3093 ADVANCE BATIK STUDIO</b> Advanced Studio is a continuation of Batik course. In this course, students receive training critical, creative and innovative in the process of the piece. Studies related to the socio-cultural community in Malaysia used as a basis for students to express individuality and identity through the visual language in the creation of batik motifs and design.
<b>MSK3103 CERAMIC STUDIO</b> This course gives practically critical, creative and innovative learning processing making ceramics. The main aspects of Malaysian socio cultural society are the based for students research. Student works are focused on the development of design and motives of ceramics creatively. ICT applications are also emphasis throughout the studios study.
<b>MSK3113 ADVANCE WOOD CARVING STUDIO</b> The advance wood craft studio is continuity from basic wood craft studio. In this course students will be trained as a contribution. Also from their research, they can translate the related social culture community in Malaysia in visual language which they created from traditional motif craft. The created motif in traditional craft is always having philosophy about Malaysian.
<b>MSK3123 ADVANCE METAL CRAFT STUDIO</b> This course gives practically critical, creative and innovative learning processing making art work. The main aspects of Malaysian socio cultural society are the based for students research. Research are focused on the development of design and motives of metal craft creatively.

**UNIVERSITY COURSE  
SYNOPSIS,  
EDUCATIONAL  
PROFESSIONAL COURSE  
& SELF-ENRICHMENT**

<b>UNIVERSITY COURSES SYNOPSIS</b>
<b>BMW3032 MALAY ACADEMIC DISCOURSE</b> The objective of this course is to improve students' academic communication skills in their respective disciplines. Focus is stressed upon both productive and receptive skills. Students are exposed to theories and characteristics of academic discourse and trained to apply communicative skills effectively.
<b>BIU2032 ENGLISH PROFICIENCY 3</b> This is an upper-intermediate course which develops students' ability to construct compound sentence structures with the use of relevant phrases and clauses. Students should be able to express agreements and disagreements with good justification in listening and speaking activities. Students could infer, draw conclusions and predict outcomes from reading texts. The grammar in focus assists students in writing reports, narratives and cause and effect essays.
<b>BIU2042 ENGLISH PROFICIENCY 4</b> This is an advanced English language course for learners who are familiar with most structural patterns of English and able to use them in both academic and workplace situations. It enhances students' ability to construct complex structures, present and evaluate arguments systematically in listening, speaking and writing activities. Students develop critical reading skills by evaluating information from reading texts and writing process, compare and contrast, and argumentative essays.
<b>HNF3012 PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE</b> This course discuss the concept of knowledge and philosophy, its sources and classifications, man, thought and the significance of knowledge in enhancing human lives. The comparative studies between Islam and Western Philosophical of Knowledge is also discussed in the area of axiology, ontology, and epistemology in order to seek the similarities and differences thought between the two which contribute to human civilization.
<b>HNS2013 NATIONHOOD</b> This course emphasizes major aspects of nationhood in Malaysia. It includes history and development of civilization, constitution and government policies with regards to the process of nation building.
<b>MTE3012 INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY COMPETENCY</b> This course will provide students with latest knowledge, principle and skills of information and communication technology. Besides bringing the basic knowledge of computer fundamental and multimedia, students are also given skills to use automated software with applied multimedia elements, Internet and communication software to upgrade the quality of work. Students are also exposed to the ICT security, ethics, technical writing and professionalism in ICT.
<b>BMW3032 MALAY ACADEMIC DISCOURSE</b> The objective of this course is to improve students' academic communication skills in their respective disciplines. Focus is stressed upon both productive and receptive skills. Students are exposed to theories and characteristics of academic discourse and trained to apply communicative skills effectively.
<b>BIU3042 ENGLISH LANGUAGE III</b> This course helps students in developing effective communication skills and strategies in a variety of contexts and situations. The course focuses on developing effective listening skills, speech acts, managing talk and preparing and delivering effective speeches.
<b>BIU2042 ENGLISH LANGUAGE IV</b> This course helps students in developing strong foundations in reading and writing skills for communicative purposes in a variety of contexts. The course integrates the skills of listening, speaking, reading and writing, with more emphasis being given to the skills of reading and writing.
<b>HNP2012 NATIONHOOD STUDIES</b> This course emphasizes major aspects of nationhood in Malaysia. It includes history and development of civilization, constitution and government policies with regards to the process of nation building.
<b>HNS2012 ETHNIC RELATIONS</b> The focus of discussion in this course is in basic concepts of ethnic relation and major areas of ethnic relation in Malaysia. These include: the history and development of Malaysian society and culture, ethnic relations in the economy, politics, religion, education, culture, sports and others. The aim of the course is to make students understand the diversity of society and cultural practices in Malaysia and also the challenges confronting the government in its effort to build a united Malaysian nation.
<b>HNH2012 ISLAMIC AND ASIAN CIVILIZATION</b> The course is divided into five components, namely: introduction to civilization studies, Islamic civilization, Islamic and Malay civilization, the role of Islam in the development of Malaysian civilization, and contemporary issues on Islamic and civilizations as well

<b>UNIVERSITY COURSES SYNOPSIS</b>
as on Islam Hadhari in national development. The main objective of the course is to instill awareness among students on the importance of history and development of civilization and their roles in nation building and also on the current as well as on future challenges confronting major civilizations like the Islamic and Asian civilizations and their effects on nation building in Malaysia.
<b>PPI3012 ENTREPRENEURSHIP CULTURE</b> This course focuses on entrepreneurship studies and business skills with emphasis on the implementation of interactive learning. The students will be exposed with theories, concepts and effective entrepreneurial practices.

<b>EDUCATIONAL PROFESSIONAL COURSES SYNOPSIS</b>
<b>KPF3012 THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES</b> This course critically discusses the education philosophy and policies by analyzing it in the context of the development of education in Malaysia. This course also explores and discusses the development of national education as a continuum which should ideally occur continuously based on the interaction and thoughts which have taken place in the country's developmental process. Philosophy, policies, curriculum and regulations in education are also given an emphasis in order to equip the students with the knowledge and skills to carry out their responsibility effectively in the teaching profession.
<b>KPP3014 LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT</b> This course discusses the learning and developmental aspects of adolescents in the educational settings that consists of the students learning processes and students' diversities. Apart from this, students will be exposed to varieties of learning experiences based on brain, cultures, languages, students' capabilities, personalities, social, environment, emotional and physical aspects.
<b>KPS3014 MANAGEMENT OF LEARNING</b> This course discusses teacher's roles in learning management in the various context of learning environment. Students will be introduced to various aspects of learning management including organization, leadership, behavior, discipline, advisory, resource, technology, culture and ability. This course will prepare students the real experience in school that enabled them to react in various learning situations.
<b>KPD3016 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1</b> This course discusses and guides students to develop skills in five major planning aspects of the teaching process: (a) stating teaching and learning objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching approach, methods and techniques, (d) preparing the use of appropriate teaching-learning tools and technology; (e) preparing, selecting, and using appropriate tools and methods to assess and evaluate learning outcomes. Students will develop skills in the preparation of sets of lesson plans, based on the subjects they specialize.
<b>KPD3026 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2</b> This course is a continuation of KPD3016 course. It aims to further strengthen students' skills in lesson preparation and teaching, through presentation of micro- and macro-teaching in the following major aspects of the teaching process: (a) stating the learning outcomes, (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons, (c) selecting and implementing appropriate teaching methods and techniques, (d) preparing and using appropriate teaching-learning media and technology, (e) preparing, selecting and using appropriate tools and assessment methods to evaluate learning outcomes based on the subjects they specialize. Students will also be exposed to action research procedures and methods and writing a proposal.
<b>KPR3012 SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE</b> This course will guide students to reflect teaching practice critically, make decision and present action research report.

**SELF ENRICHMENT COURSES**

<b>NO.</b>	<b>CODE</b>	<b>COURSE</b>	<b>CREDIT</b>	<b>FACULTY</b>
1	PPP3052	LEADERS AND LEADERSHIP	2	FACULTY OF MANAGEMENT AND ECONOMICS
2	PPB3132	STRATEGIC THINKING AND INNOVATIVE	2	
3	PPI3012	ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2	
4	PPB3142	EVENT MANAGEMENT	2	
5	PFM3022	PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT	2	
6	KKP3032	ISLAMIC COUNSELING	2	FACULTY OF HUMAN DEVELOPMENT
7	KKP3042	STUDY SKILLS	2	
8	KKP3022	STRESS MANAGEMENT	2	
9	KKP3012	GUIDANCE AND ADVISING	2	
10	KBK3092	SEXUAL HEALTH AND REPRODUCTIVITY OF STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS	2	
11	AMS3132	GUITAR APPLICATION	2	FACULTY OF MUSIC AND PERFORMANCE ARTS
12	AMM3082	MALAYSIAN TRADITIONAL MUSIC	2	
13	AMM3012	MUSIC APPRECIATION	2	
14	AMM3122	POPULAR MUSIC	2	
15	HIS3012	ISLAMIC TRANSACTIONS	2	FAKULTI SAINS KEMANUSIAAN
16	HGF3012	WATER CONSERVATION	2	
17	MMA3022	ANIMATION	2	FACULTY OF ART, COMPUTING AND CREATIVE INDUSTRY
18	MTP3022	INTERGRATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN EDUCATION	2	
19	MMP3032	MULTIMEDIA COURSEWARE AUTHORING	2	
20	MTS3042	BLOG AND WEB DEVELOPMENT	2	
21	MTD3062	INTERNET APPLICATION SERVICES	2	
22	MSP3092	ART AND EDUCATION	2	
23	MSL3082	AESTHETIC IN VISUAL ART	2	
24	MVD3102	GRAPHIC DESIGN STUDIO	2	
25	MVD3112	ILLUSTRATION	2	
26	MVD3122	PHOTOGRAPHY	2	
27	QUI3012	LAND BASE RECREATION SKILL	2	FACULTY OF SPORT SCIENCE AND COACHING
28	QUI3022	WATER BASE RECREATION SKILL	2	
29	BMK3052	BASIC JOURNALISM	2	FACULTY OF LANGUAGES AND

NO.	CODE	COURSE	CREDIT	FACULTY
30	BSK3082	POETRY WRITING FOR PUBLICATION	2	COMMUNICATION
31	BIK3052	CRITICAL THINKING	2	
32	FCK3012	COMMUNICATIVE MANDARIN I	2	
33	FJK3012	COMMUNICATIVE GERMAN I	2	
34	FNK3012	COMMUNICATIVE JAPANESE I	2	
35	FFK3012	COMMUNICATIVE FRENCH I	2	
36	FPK3012	COMMUNICATIVE SPANISH I	2	
37	FAK3012	COMMUNICATIVE ARABIC I	2	
38	BNK3042	COMMUNICATION IN IBAN	2	
39	BNK3052	IBAN LANGUAGE CONTEXTUAL	2	
40	SSF1012/ SSF3012	INTRODUCTION TO ASTRONOMY	2	FACULTY OF SCIENCE AND MATHEMATICS
41	SSF1022/ SSF3022	THINKING OF SCIENTIST	2	

<b>SELF ENRICHMENT COURSES SYNOPSIS</b>
<b>PPP3052 LEADERS AND LEADERSHIP</b> This course discusses basic leadership concepts; the difference between leadership and management; and leadership skills in the knowledge era. This course will also focus on the ethical personal side of leadership; the leader as relationship builder; and the leader as strategist who sets direction, seeks alignment between organization and followers; and create meaningful change. Students will also be introduced to communication skills, decision making strategies, current issues and challenges in leadership.
<b>PPB3133 STRATEGIC THINKING AND INNOVATIVE</b> This course discusses and analyses some theories and strategic and innovative thinking model in daily life generally and learning specifically. Student will expose with aspects of philosophies, theories and the model from Islamic resources, universal values, the western theories and Malaysian multi-racial culture. This course also discusses and analyses the implication and application skills of every theory and model in the strategic and innovative thinking.
<b>PPI3012 ENTREPRENEURSHIP CULTURE</b> This course focuses on entrepreneurship studies and business skills with emphasis on the implementation of interactive learning. The students will be exposed with theories, concepts and effective entrepreneurial practices.
<b>PPB3143 EVENT MANAGEMENT</b> This course discusses planning and management process in running events. This is a comprehensive course starting from preparation of budget and proposal followed by planning and scheduling of events, formation of committees, logistic management, marketing, promotions and other important aspects of event management.
<b>PFM3022 PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT</b> This course discusses primary aspects of family financial planning such as savings, insurance, planning of children education and investment strategies to improve the economic status of a family. Emphasis is extended on analysis of family expenses, tax management, financial management before retirement and the importance of time value of money.
<b>KKP3032 ISLAMIC COUNSELING</b> This course discusses the concept of Islamic counseling and needs in counseling from Islamic point of view. It focuses on skills, techniques and approaches from Islamic perspectives. This course also aims at strengthening the practice skills in exploring the differences and similarities of counseling between Islamic perspectives and western perspectives. It also deals with the development of characteristics and attitudes among muslim counselor.
<b>KKP3042 STUDY SKILLS</b> This course discusses the concept of study skills with techniques that can be learnt from various sources. This course focuses on the suitability of study skills with the personality of the individuals of which one can use it with optimum effects. Discusses on how to use the correct technique and strategy of learning skills so that one can save a lot of time during their learning session. Several models of learning skills are also will be focused in this course.
<b>KKP3022 STRESS MANAGEMENT</b> This course discusses about stress, types of stress, adapt stress based on the changing of lifestyle, causes of stress, counseling and psychotherapy and physical treatment to avoid stress from everyday life.
<b>KKP3012 GUIDANCE AND ADVISING</b> This course discusses the concept and implementation of guidance and advising in schools. It provides an understanding to the elements of school culture, social problems and current issues, and its relation to the needs and importance of guidance and advising. Basic skills, approaches, strategies and techniques in guidance and advising are also will be focused in this course.
<b>KBK3092 SEXUAL HEALTH AND REPRODUCTIVITY OF STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS</b> This course discusses current issues pertaining to sexual health and reproductive of students with special needs. It analyses various approaches that could be applied to teach these students about sexual health and reproductive. It also articulates the importance of communication with parents in dealing with sexual health and reproductive problems of these children. Personal safety and prevention of sexual abuse will also be discussed.
<b>AMS3132 GUITAR APPLICATION</b> This course is a hands-on lesson includes the application of theory and practical into solo and group performances. Student will be introduced to both right and left-hand guitar playing techniques and composing music with guitar.
<b>AMM3082 MALAYSIAN TRADITIONAL MUSIC</b> This course covers discussion about the various types of Malaysian traditional music. It includes Classical music/Arts music,

<p>folk music, and Idiosyncratic music performed by many ethnic groups living in Malaysia. The students will be exposed to the theoretical aspects of selected type of traditional music in Malaysia which includes the history, development, function, elements and characteristic of the music. In addition, students will have to write an essay on selected topics on Malaysian traditional music to strengthen their academic writing skill.</p>
<p><b>AMM3012 MUSIC APPRECIATION</b> The course is the study of basic concepts and elements of music and will challenge the student to become active as critical listeners. The students will listen to different kind of musical genres, instruments and also will understand how music have been practiced and transmitted in different cultures.</p>
<p><b>AMM3122 POPULAR MUSIC</b> This course is to provide an outline history and theory of Popular Music and how it influences Local Popular Music. Students will examine the interrelationship between musical elements, social, economy and technological factors and how they express cultural values, ideologies, economy and political aspect.</p>
<p><b>HIS3012 ISLAM TRANSACTIONS</b> This course discusses the concept of property , contract, transactions as well as instruments recognized in Islam based on classic Islamic jurisprudence and it's application in contemporary transactions.</p>
<p><b>HGF3012 WATER CONSERVATION</b> The course discusses resources and water supply, and identifies the importance of clean water resources in life. It also identifies human activities which threaten the quantity and quality of water and the implementation of the best practices to conserve the availability of clean water resources within ecosystem.</p>
<p><b>MMA3022 ANIMATION</b> This course emphasizes the concepts and principles involved in producing 2D animation. It explains the history and development of 2D animation, storyboard and 2D animation development process. It also enhances the new animation techniques skills to improve professional qualities in animation.</p>
<p><b>MTP3022 INTEGRATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN EDUCATION</b> This course discusses the concepts, theories, practices and the development of educational technology, It emphasizes on the computer software, the selection and evaluation of technology tools which are suitable for teaching and learning and the application of materials that are chosen for teaching and learning process. Ethics and trade mark issues are also discussed.</p>
<p><b>MMP3032 MULTIMEDIA COURSEWARE AUTHORING</b> This course emphasizes the variety types of authoring multimedia courseware in education. Focus is given on multimedia elements, courseware types, learning methodologies, planning, designing, storyboard development, courseware development, testing and implementation of multimedia courseware. Application of development models are incorporated with multimedia issues, user interface and intellectual property right to produce the innovative and creative multimedia courseware by using the authoring tools.</p>
<p><b>MTS3042 BLOG AND WEB DEVELOPMENT</b> This course discusses the basic concept, issue and technique to develop and deploy Web sites and blog. Students will learn to design web and blog using a multimedia authoring software, basic programming language and upload web sites and blog.</p>
<p><b>MTD3062 INTERNET APPLICATION SERVICES</b> This course discusses computer basic skills and internet technology network. It emphasizes on a real world learning context for equipping themselves with technical, communication, problems solving and teamwork spirit skills, current issues and new developments of real world internet technology implementation.</p>
<p><b>MSP3092 ART AND EDUCATION</b> This course discusses the importance of art in life. This course also determines the importance of art activities in the whole process of education that involved the imagination, creativity, inquiry and critical thinking.</p>
<p><b>MSL3082 AESTHETIC IN VISUAL ART</b> This course provides student with the understanding of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty aspects in visual art. Course will give students chances to explore and reforming new dimension of thinking in understanding multi culture and recognizes the principal of beauty due to the needs of each individual, community, people and nation through creative works.</p>

<b>MVD3112 ILLUSTRATION</b>
This course explores a variety of different techniques and medium in understanding space and composition problems in illustration, emphasis is also given to figure sketching in an effort to prepare students for visualization skills to enable students to conceptualize ideas.
<b>MVD3122 PHOTOGRAPHY</b>
This courses offer a structured learning approach that will give students a framework for working on photographic assignments and the essential skills for personal communication. The study guides in this course are designed to help students learn both the technical and creative aspects of photography and to be creative and produce effective and dynamic photography images.
<b>QUI3012 LAND BASE RECREATION SKILL</b>
This course focuses on management and practicing the basic skills of land base recreation activity. Applying sport science methodology to built up the fitness and skills in each activity. The basic knowledge of the land base recreation activity also discussed.
<b>QUI3022 WATER BASE RECREATION SKILL</b>
This course discusses the basic knowledge, equipment, technique and sistematic management in water base recreation activities. Focusing on skills, self confidence, physical and mental fitness through application of sport science methods.
<b>BMK3052 BASIC JOURNALISM</b>
This course discusses the concept and theories of journalism in the printed media. Aspects discuss include news and articles, writing technics, editorial functions, photo journalism, ethics, media agenda, news sources, editing, layout and design, printed media acts and challenges in the field of journalism.
<b>BSK3082 POETRY WRITING FOR PUBLICATION</b>
This course aims to exposes students with the skills of Malay poetry writing, especially modern Malay poem for publication purpose. Course focus on technical aspect of writing and publication process. Besides, students are guided to understand the creative process as a basic knowledge on creative writing.
<b>BIK3052 CRITICAL THINKING</b>
The course discusses the elements of critical thinking and relevant cognitive theories which support critical thinking. It focuses on the cognitive processes students engage in while performing tasks. Students are expected to discuss current issues using a variety of critical thinking skills.
<b>BCK3012 COMMUNICATIVE MANDARIN I</b>
This course emphasizes the acquisition of basic Chinese language. Focus is given to aspects of word syllable formation, changes in word syllables during speech and the Chinese phonetic symbols based on the Hanyu Pinyin. Students are also taught how to write the basic strokes in Chinese writing and basic communication skills in Chinese, such as listening, speaking, reading and writing skills.
<b>FJK3012 COMMUNICATIVE GERMAN I</b>
This course emphasizes the acquisition of the basic German language. Emphasis is given on acquiring speaking and writing skills, recognizing "Umlaut" alphabets and numbers in written Jerman language. Focus is also given on learning basic grammar, gender terms, verbs and conjugation. Students are also taught about the Jerman culture and society through poems, songs and printed materials from the internet.
<b>FNK3012 COMMUNICATIVE JAPANESE I</b>
This course emphasizes the acquisition of basic skills Japanese language skills. Students are taught the phonetic system, characters, phrases and Japanese writing such as the romanji, hiragana, katakana. Focus is also given to acquiring communication skills such as listening, speaking, writing and reading in the Japanese language.
<b>FFK3012 COMMUNICATIVE FRENCH</b>
This course emphasizes the acquisition of basic French language skills. Students are taught the French phonetic system, alphabets, word phrases and basic French writing. Focus is also given to acquiring basic communication skills such as listening, speaking, reading and writing in the French language.
<b>FPK3012 COMMUNICATIVE SPANISH I</b>
This course emphasizes the acquisition of basic communication skills in Spanish language such as listening, speaking, reading and writing. Discussions are also held on the practices of people in Spanish speaking countries.

**]FAK3012 COMMUNICATIVE ARABIC I**

This course emphasizes the acquisition of basic Arabic language. Emphasis is given to the introduction of Arabic alphabets, their pronunciations and recitations. Students are also taught basic communication skills in the Arabic language such as listening, speaking, writing and reading skills.

**BNK3043 COMMUNICATION IN IBAN**

This course focuses on effective communication skills in a variety of contexts and daily activities. It includes the basic Iban language system in developing the listening skills, speaking, managing talk and write short message.

**BNK3053 IBAN LANGUAGE CONTEXTUAL**

This course emphasizes the development of contextual communication skills through oral and written Iban language. The focus of the study includes the concept of contextual communicational skills and the reinforcement of these skills through the various contexts of interaction. It aims to provide opportunities for learners to develop these skills through interpersonal contexts by communicating in Iban language.

**SF3012 INTRODUCTION TO ASTRONOMY**

This course discuss solar system and its constituents such as Earth, Moon, Sun and planets. It also discuss microgravity, space exploration and water rockets.

**SSF3022 THINKING OF A SCIENTIST**

This course discuss the definition of science and research, the history and development of some civilizations, including Islamic Civilization. This course also covers the history of science and nobel laureate, the historical discovery, fields and research cultures, as well as the willpower and thinking ability of the scientists that inspired new discoveries. This course encourages students to discuss, analyze, evaluate and justify their opinions on this issue.

<b>PHYSICAL FACILITIES</b>
----------------------------

Faculty of Art, Computing and Creative Industry has its own building, known as ICT Labs that becomes the center for management and administration of various computer labs as listed below:

<b>NO.</b>	<b>BUILDINGS</b>	<b>LABORATORY</b>
1	Information and Technology Building	14
2	Intergrated Knowledge Lab	8
3	Sultan Idris Education Institution Building	4
4	Information and Technology Building	4
5	Yusuf Ahmad Building	4
6	Arts Workshop A	1
7	Arts Workshop B	1

Every lab is equipped with the latest softwares installed and other equipment to facilitate the teaching and learning process. Besides that, these labs are open to all ICT students to get information, and materials from internet in order for them to do their assignment, project and research.

The labs information details are as follows:

<b>NO.</b>	<b>TYPE OF LABORATORY</b>	<b>TOTAL</b>
1	Teaching and Learning Computer Labs	12
2	Multimedia Lab	4
3	Animation Lab	1
4	Micro Teaching Lab	1
5	Network Lab (Linux)	1
6	Thin-Clients Lab	1
7	Engineering Technology Lab	1
8	Post Graduate Computer Lab	2
9	Macintosh Lab	1
10	Computer Maintenance Lab	1
11	Robotic Lab	1
12	Electronic Lab	1
13	Animation Studio (recording room, video editing room, greenscreen room)	1
14	Graphic Studio (Traditional Drawing)	2
<b>OVERALL TOTAL</b>		<b>30</b>

**FACULTY RULES AND REGULATIONS**

- Students must always be smartly dressed according to the dress code endorsed by the University.
- Students card must always be displayed when in campus and during any activities at the faculty.
- Students must always be polite and courteous and display a pleasant image befitting future teachers.
- Students must adhere to the faculty computer lab regulations to ensure safe and proper use of the hardware and software.

**FACULTY CONTACT ADDRESS**

Faculty of Art, Computing and Creative Industry  
Sultan Idris Education University

35900 Tanjong Malim, Perak  
Malaysia.

Tel : 05-4505921/5923/5924  
Fax: 05-4582615

E-mail: admin@fskik.upsi.edu.my

Website: <http://fskik.upsi.edu.my>

**FACULTY OFFICE HOURS**

Monday to Thursday	:	8.00am – 1.00pm
		2.00pm – 5.00pm
Friday	:	8.00am – 12.15pm
		2.45pm – 5.00pm

**CONCLUSION**

This reference book had been updated regularly before it is printed. All changes are subject to amendments that takes place from time to time according to the latest information.

**SENARAI NAMA EDITOR BUKU PANDUAN ISMP SESI 2016/2017**

1. Prof. Madya Dr. –Ing. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim  
Dean of Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif
2. Prof. Madya Dr. Ramlah binti Mailok  
Deputy Dean (Academic and International)
3. Dr. Ridzuan bin Hussin  
Head of Arts and Design Department
4. Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu  
Head of Computing Department
5. Dr. Ahmad Nizam bin Othman  
Head of Creative Multimedia Department
6. Dr. Ummu Husna binti Azizan
7. Dr. Laili Farhana binti Ibharim
8. En. Mohd Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
9. En. Ahmad Nurzid bin Rosli
10. Dr. Nur Safinas binti Albakry
11. En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim
12. En. Abu Bakar bin Sabran
13. Pn. Amirah binti Aziz
14. Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim