

ISI KANDUNGAN

BIL	PERKARA	MUKA SURAT
1.	Aluan Dekan	
2.	Latar Belakang UPSI	
3.	Visi, Misi, Moto dan Matlamat UPSI	
4.	Objektif Kualiti UPSI	
5.	Pengurusan Tertinggi Universiti	
6.	Latar belakang, Visi dan Misi Fakulti	
7.	Pengurusan dan Pentadbiran Fakulti	
8.	Kakitangan Akademik (Jabatan Komputeran)	
9.	Takwim Akademik	
10.	Struktur Pengajian Program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	
11.	Cadangan Agihan Kursus Mengikut Semester	
12.	Struktur Pengajian Program Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)	
13.	Cadangan Agihan Kursus Mengikut Semester	
14.	Kemudahan Fizikal Fakulti	
15.	Sahsiah Pelajar	
16.	Alamat Fakulti dan Waktu Berurusan	
17.	Sinopsis Kursus Universiti	
18.	Sinopsis Kursus Teras Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	
19.	Sinopsis Kursus Pengkhususan Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	
20.	Sinopsis Kursus Elektif Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	
21.	Sinopsis Kursus Teras Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)	
22.	Sinopsis Kursus Pengkhususan Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)	
23.	Sinopsis Kursus Elektif Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)	

ALUAN DEKAN



Assalamu'alaikum dan Salam Sejahtera.

Syukur ke hadrat Allah SWT atas limpah rahmatNya pihak fakulti berjaya menghasilkan Buku Panduan Akademik Program Diploma 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 menghubungkan keunikan bidang seni 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 menasihati 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 Diploma Sesi 2017/2018 dapat digunakan sepenuhnya dalam merealisasikan impian dan hasrat semua pihak.

“KOMITED MEMBAWA PERUBAHAN DALAM PENDIDIKAN”

Sekian dan terima kasih.

DR. -ING. MAIZATUL HAYATI BINTI 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 hinggalah 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.

Penstrukturan 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. Fakulti-Fakulti baharu yang telah ditubuhkan adalah seperti berikut:-

1. Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia (FPPM);
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 Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK);
8. Fakulti Pengurusan dan Ekonomi (FPE); dan
9. Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV).

VISI

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

MISI

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

MOTO

"Komited Membawa Perubahan Dalam Pendidikan".

MATLAMAT

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, berakhlak 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 nasionalistis untuk membina sebuah bangsa Malaysia dan menyumbang kepada kesejahteraan sejagat.

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)
Yg. Bhg. Profesor Dr. Mohd Sahandri Gani bin Hamzah
☎ +605-4506555
✉ tncap@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

LATAR BELAKANG FAKULTI

Mesyuarat Senat Kali Ke-72 Bil.5/2009 pada 15 September 2009 meluluskan cadangan penstrukturan semula fakulti di Universiti Pendidikan Sultan Idris 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 telah 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

1. Menyediakan pelajar dengan akses kepada pendidikan berkualiti tinggi dan komprehensif di dalam seni, komputer, dan industri kreatif yang membolehkan mereka untuk membangunkan kapasiti intelektual am, minat dan kebolehan tertentu melalui program-program akademik dan perkhidmatan pembangunan pelajar peribadi.
2. Menggalakkan aktiviti-aktiviti ilmiah fakulti, pelajar dan kakitangan yang berkaitan dengan pengajaran, penyelidikan, aktiviti-aktiviti intelektual, ekspresi kreatif, perkhidmatan, dan aspek-aspek ilmiah lain yang akan menyumbang kepada negara dan dunia pada abad ke-21. FSKIK berdedikasi untuk menyediakan kepelbagaian keseronokan dalam penemuan ilmu baru dengan sokongan dan rangsangan intelektual masyarakat kampus yang majmuk.
3. Berkongsi keupayaan intelektual dan pengkhususan dengan individu, organisasi dan masyarakat di kawasan sekitar dan di kawasan lain dengan cara yang responsif kepada keperluan individu-individu di bawah perkhidmatan kami. FSKIK komited untuk memberi pendidikan yang berterusan kepada orang awam untuk meningkatkan kemahiran kerja mereka dan meningkatkan kualiti hidup mereka.

PENGURUSAN DAN PENTADBIRAN FAKULTI

DEKAN



Dekan

Dr. -Ing. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim
maizatul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505882

TIMBALAN – TIMBALAN DEKAN



**Timbalan Dekan
(Akademik dan Antarabangsa)**

Dr. Ramlah binti Mailok
mramlah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505963



**Timbalan Dekan
(Penyelidikan dan Inovasi)**
Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli
harozila@fskik.upsi.edu.my
+605-4505836



**Timbalan Dekan
(Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)**

Dr. Azniah binti Ismail
azniah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505898

KETUA – KETUA JABATAN



**Ketua Jabatan
Seni dan Reka Bentuk**
Dr. Ridzuan bin Hussin
ridzuan@fskik.upsi.edu.my
+605-4505560



**Ketua Jabatan
Komputeran**
Prof. Madya Dr. Muhammad Modi
bin Lakulu
modi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505094



**Ketua Jabatan
Multimedia Kreatif**
Dr. Ahmad Nizam bin Othman
ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my
+605-4505017

PENTADBIRAN



Penolong Pendaftar Kanan
Pn. Nurul Ashikin binti Ahmad
nurulashikin@upsi.edu.my
+605-4505841



Penolong Pendaftar
Pn. Amirah binti Aziz
amirah.aziz@upsi.edu.my
+605-4505885

PENYELARAS



**Diploma Reka Bentuk dan
Pembangunan Permainan**
Pn. Haslina binti Hassan
haslina@fskik.upsi.edu.my
05-4505021 / 019-2003756



**Diploma Sains Komputer
(Komputeran Internet)**
En. Nazre bin Abdul Rashid
nazre@fskik.upsi.edu.my
05-4505067 / 013-6226224

KAKITANGAN SOKONGAN		
Bil	Nama	No. Telefon / E-mel
1	Penolong Pegawai Tadbir Pn. Ruzaimah bt. Rahaman	ruzaimah@upsi.edu.my +605-4505970
2	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Maryati bt. Md. Saad	maryati@upsi.edu.my +605-4506202
3	Setiausaha Pejabat Pn. Siti Fazilaton Akmar bt. Syed Omar	akmar_sfaso@upsi.edu.my +605-4505882
4	Penolong Akauntan Pn. Normazni bt. Baharum	normazni@upsi.edu.my +605-4505896
5	Ketua Pereka Seni En. Azhar bin Ahmad	azharmad@upsi.edu.my +605-4505309
6	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Nurul Amalni bt. Abdul Wahab	amalni@upsi.edu.my +605-4506205
7	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Norajaziri bin Mohd. Nor	norajaziri@ict.upsi.edu.my +605-4506206
8	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Nor Amalia Aini bt. Mohd. Sapawi	nor_amalia@ict.edu.my +605-4506205
9	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	hafirdause@upsi.edu.my +605-4506205
10	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Zaihasra bt. Che Ros	zaihasra@upsi.edu.my +605-4506205
11	Pembantu Tadbir Kanan En. Shahril Redha bin Zabri	shahrilrz@upsi.edu.my +605-4505849
12	Pereka Seni Kanan En. Azman bin Abdul Majid	azman_majid@upsi.edu.my +605-4506515
13	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Mohd Shahrudin bin Ahmad	shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my +605-4506523
14	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Amirul Asraf bin Ismail	amirulasraf@upsi.edu.my +605-4506523
15	Penolong Juruteknik Elektronik En. Mazlan bin Ismail	mazlan@upsi.edu.my +605-4506687
16	Juruteknik Elektronik Kanan En. Ismail bin Md. Isa	ismailza@upsi.edu.my +605-4506206
17	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Rosnah bt. Mhd Sapiee	rosnah@upsi.edu.my +605-4505921
18	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nur Ashikin bt. Mohd Sis	ashikinsis@upsi.edu.my +605-4505923
19	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Norazwani Nordin	norazwani@upsi.edu.my +605-4505923
20	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nurul Akmar binti Abdul Razak	nurulakmar@upsi.edu.my +605-4505970
21	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Rasidah bt. Yazid	rasidah@upsi.edu.my +605-4505921
22	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Mawar bt. Abu Hassan	mawar@upsi.edu.my +605-4505921

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

KAKITANGAN AKADEMIK (JABATAN KOMPUTERAN)



Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu
Ketua Jabatan
modi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505094



Dr.- Ing. Maizatul Hayati bt. Mohamad Yatim
maizatul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505882



Profesor Dr. Mohamad bin Ibrahim, AMZ
mohamad@fskik.upsi.edu.my
+605-4505812



Prof. Madya Dr. Nor Hasbiah bt. Ubaidullah
hasbiah@fskik.upsi.edu.my
+605-4506496



Prof. Madya Dr. Bahbibt. Rahmatullah
bahbibt@fskik.upsi.edu.my
+605-4505527



Dr. Sulaiman bin Sarkawi
sulaiman@fskik.upsi.edu.my
+605-4505242



Dr. Ramlah bt. Mailok
mramlah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505074



Dr. Che Soh bin Said
chesoh@fskik.upsi.edu.my
+605-4505010



Dr. Azniah binti Ismail
azniah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505898



Dr. Amri bin Yusoff
amri@fskik.upsi.edu.my
+605-4505072



Dr. Norhisham bin Mohamad Nordin
norhisham@fskik.upsi.edu.my
+605-4505963



Dr. Aslina bt. Saad
aslina@fskik.upsi.edu.my
+605-4505030



Dr. Mashitoh bt. Hashim
mashi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505084



Dr. Ashardi bin Abas
ashardi@fskik.upsi.edu.my
015-48797218



Dr. Suzani binti Mohd. Samuri
suzani@fskik.upsi.edu.my
+605-4505025



Dr. Wang Shir Li
shirli@fskik.upsi.edu.my
+605-4505185



Dr. Aos A. Z. Ansaef Al-Juboori
aws.alaa@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Suliana bt. Sulaiman
suliana@fskik.upsi.edu.my
+605-4505055



Dr. Shamsul Arrieya bin Ariffin
shamsul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505535



Dr. Che Zalina bt Zulkifli
chezalina@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Abu Bakar bin Ibrahim
bakar@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Dr. Tan Kian Lam
KianLam@fskik.upsi.edu.my
05-4505029



Dr. Lim Chen Kim
kim@fskik.upsi.edu.my
05-4505035



Dr. Hjh. Jamilah binti Hamid
jamilah@fskik.upsi.edu.my
05-4505028



Dr. Siti Aisyah bt. Salim
aisyah@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Dr. Ummu Husna Bt. Azizan
Penyelaras AT20
ummuhusna@fskik.upsi.edu.my
05-4505412



Dr. Nor Shahida bt. Mohd Jamail
shahida@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim
Penyelaras AT46
ummuhusna@fskik.upsi.edu.my
05-4505412



Tn. Hj. Md. Zahar bin Othman
zahar@fskik.upsi.edu.my
+605-4505006



Pn. Noriza bt. Nayan
noriza@fskik.upsi.edu.my
+605-4505023



En. Mohamad bin Hassan
mohas@fskik.upsi.edu.my
+605-4505012



Cik Amily Shafila binti Shariff
amily@fskik.upsi.edu.my
+605-4505011



En. Rasyidi bin Johan
rasyidi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505052



Pn. Saira Banu binti Omar Khan*
sairabanu@fskik.upsi.edu.my
+605-4505024



Pn. Haslina binti Hassan
haslina@fskik.upsi.edu.my
+605-4505092



En. Nazre bin Abdul Rashid
nazre@fskik.upsi.edu.my
+605-4505067



Pn. Harnani bt. Mat Zin
harnani@fskik.upsi.edu.my
05-4505081



En. Hafizul Fahri bin Hanafi
hafizul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505065



En. Ahmad Nurzid bin Rosli
nurzid@fskik.upsi.edu.my
05-4505054



Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan
nazuha@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Pn. Asma Hanee bt. Ariffin
asma@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



En. Suhazlan bin Suhaimi
suhazlan@fskik.upsi.edu.my
+605-4505422



Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid
rohaizah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505032



Pn. Asmara bt. Alias
asmara@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Pn. Nur Saadah binti Fathil*
nursaadah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505164



Pn. Hj. Marzita binti Mansor
marzita@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



En. Salman Firdaus bin Sidek
salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my
+605-4505068



Pn. Roznim bt. Mohamad Rasli
roznim@fskik.upsi.edu.my
05-4505066



Pn. Juwita bt Mad Juhani
juwita@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Pn. Nadia Akma binti Ahmad Zaki *
nadiaakma@fskik.upsi.edu.my
05-4506912



Pn. Nurul Akhmal bt. Mohd Zulkefli
nurul@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Cik Haslinda bt. Hashim *
haslinda@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



En. Bilal Bahaa Zaidan
bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my
05-4506000

Tutor



En. Mohd. Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
fadhil@fskik.upsi.edu.my

* Cuti Belajar

** Cuti Sabatikal / Post Doctoral

TAKWIM AKADEMIK SESI 2017/2018

SEMESTER 1

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Pendaftaran Pelajar Baharu/ Suai Kenal	1 minggu	28.05.2017- 04.06.2017
Kuliah	3 minggu	05.06.2017- 25.06.2017
Cuti Hari Raya	1 minggu	26.06.2017- 02.07.2017
Kuliah	4 minggu	03.07.2017- 30.07.2017
Cuti Pertengahan Semester	1 minggu	31.07.2017- 06.08.2017
Kuliah	7 minggu	07.08.2017- 24.09.2017
Peperiksaan	3 minggu	25.09.2017- 15.10.2017
Cuti Semester	3 minggu	16.10.2017- 05.11.2017

SEMESTER 2

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Pendaftaran Pelajar Baharu	1 minggu	30.10.2017- 05.11.2017
Kuliah	7 minggu	06.11.2017- 24.12.2017
Cuti Pertengahan Semester	1 minggu	25.12.2017- 31.12.2017
Kuliah	7 minggu	02.01.2018- 18.02.2018
Minggu Ulang Kaji	1 minggu	19.02.2018- 25.02.2018
Peperiksaan	3 minggu	26.02.2018- 18.03.2018
Cuti Semester	11 minggu	19.03.2018- 03.06.2018

SEMESTER 3

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Kuliah	7 minggu	02.04.2018- 20.05.2018
Peperiksaan	1 minggu	21.05.2018- 27.05.2018
Cuti Semester	1 minggu	28.05.2018- 03.06.2018

Diluluskan Oleh Mesyuarat Senat Kali Ke-149 Bil. 12/2016- 20 Disember 2016

DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN

STRUKTUR PENGAJIAN

DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN

KURSUS	JAM KREDIT
Kursus Universiti	15
Kursus Teras	22
Pengkhususan	40
Elektif	9
Latihan Industri	4
JUMLAH	90

KURSUS UNIVERSITI

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMK2012	Bahasa Melayu	2
BIU2022	Kemahiran Bahasa Inggeris 2	2
HNH2012	Tamadun Islam dan Tamadun Asia (TITAS)	2
PKU2013	Asas Keusahawanan	3
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
HNS2012	Hubungan Etnik	2
	Kokurikulum	2
	JUMLAH	15

KURSUS TERAS

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MKA2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital	3
MKK1013	Matematik Diskret untuk Komputeran	3
MKS1103	Asas Pengaturcaraan	3
MKS1113	Pengaturcaraan Permainan	3
MME1013	Gerakan Grafik Digital	3
MMM1023	Pembangunan Aplikasi Multimedia	3
MMM1014	Pembangunan Web Multimedia	4
	JUMLAH	22

KURSUS PENGKhususan		
KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MMD1013	Lakaran Asas untuk Permainan	3
MMD1023	Pembangunan Papan Cerita	3
MMD1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan	3
MMD1043	Reka Bentuk Karakter	3
MMD1053	Reka Bentuk Interaksi	3
MMD1063	Animasi	3
MMG1013	Pengurusan Projek Permainan	3
MMG1023	Keusahawanan Permainan	3
MMG1014	Pembangunan Permainan 2D	4
MMG1024	Pembangunan Permainan 3D	4
MMG1034	Permainan Serius	4
MMG1044	Projek Tahun Akhir	4
JUMLAH		40

KURSUS ELEKTIF <i>(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)</i>		
KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MKN1073*	Pembangunan Permainan Mobil	3
MME1023	Teknik Audio Video	3
MME1033	Situated Gamification	3
MME1043	Realiti Maya	3
MMP1013	Pembangunan Permainan Pendidikan	3
PPI1013	Kewangan Keusahawanan	3
JUMLAH		9

PENTING : KURSUS BAHASA INGGERIS PERINGKAT SIJIL PELAJARAN MALAYSIA (SPM)

Penggunaan Keputusan Mata Pelajaran Bahasa Inggeris Peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) untuk penempatan pelajar bagi kursus Bahasa Inggeris peringkat Diploma.

Keputusan peperiksaan mata Pelajaran Bahasa Inggeris peringkat SPM akan digunakan untuk menentukan samada pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) atau tidak seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1	
Keputusan SPM	Kursus Bahasa Inggeris
A+ (Cemerlang Tertinggi) A (Cemerlang Tinggi) A- (Cemerlang) B+ (Kepujian Tertinggi) B (Kepujian Tinggi)	Tidak perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English). Pelajar boleh terus mengambil kursus BIK2012 (English Language).
C+ (Kepujian Atas) C (Kepujian) D (Lulus Atas) E (Lulus) G (Gagal)	Pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) dan perlu mendapat sekurang-kurangnya Gred "C" sebelum boleh mendaftar untuk kursus wajib BIK2012 (English Language).

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN JUN)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNH2012	TITAS	2	BIU2022	Kemahiran Bahasa Inggeris 2	2
HNS2012	Hubungan Etnik	2	PKU1013	Keusahawanan	3
MKA2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital	3	BMK2012	Bahasa Melayu	2
			HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
MMD1013	Lakaran Asas Untuk Permainan	3	MMM1014	Pembangunan Web Multimedia	4
MMM1023	Pembangunan Aplikasi Multimedia	3	MMD1023	Pembangunan Papan Cerita	3
MKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran	3	MMD1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan	3
MKS1103	Asas Pengaturcaraan	3	***	Ko-Kurikulum II	1
BIU2012	English Prociency 1	0			
***	Ko-Kurikulum I	1			
	JUMLAH	20		JUMLAH	20
SEMESTER III (semester khas)			SEMESTER IV		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKS1113	Pengaturcaraan Permainan	3	MME1013	Gerakan Grafik Digital	3
MMD1043	Reka Bentuk Karekter	3	MMD1053	Reka Bentuk Interaksi	3
MMG1014	Pembangunan Permainan 2D	4	MMD1063	Animasi	3
			MMG1024	Pembangunan Permainan 3D	4
			MMG1013	Pengurusan Projek Permainan	3
	JUMLAH	10	***	Elective I	3
				JUMLAH	19
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MMG1023	Keusahawanan Permainan	3	MLI1014	Latihan Industri	4
MMG1034	Permainan Serius	4			
MMG1044	Projek Tahun Akhir	4			
***	Elective II	3			
***	Elective III	3			
	JUMLAH	17		JUMLAH	4

*Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN NOVEMBER)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
HNH2012	TITAS	2	MKS1113	Pengaturcaraan Permainan	3
HNS2012	Hubungan Etnik	2	MMD1043	Reka Bentuk Karekter	3
MKA2013	Kompetensi Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Digital	3	MMG1014	Pembangunan Permainan 2D	4
MMD1013	Lakaran Asas Untuk Permainan	3			
MMM1023	Pembangunan Aplikasi Multimedia	3			
MKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran	3			
MKS1103	Asas Pengaturcaraan	3			
BIU2012	Kemahiran Bahasa Inggeris 1	0			
***	Ko-Kurikulum I	1			
JUMLAH		20	JUMLAH		10
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
BIU2022	Kemahiran Bahasa Inggeris 2	2	MME1013	Gerakan Grafik Digital	3
PKU1013	Keusahawanan	3	MMD1053	Reka Bentuk Interaksi	3
BMK2012	Bahasa Melayu	2	MMD1063	Animasi	3
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2	MMG1024	Pembangunan Permainan 3D	4
MMM1014	Pembangunan Web Multimedia	4	MMG1013	Pengurusan Projek Permainan	3
MMD1023	Pembangunan Papan Cerita	3	***	Elective I	3
MMD1033	Prinsip Reka Bentuk Permainan	3			
***	Ko-Kurikulum II	1			
JUMLAH		20	JUMLAH		19
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MLI1014	Latihan Industri	4	MMG1023	Keusahawanan Permainan	3
			MMG1034	Permainan Serious	4
			MMG1044	Projek Tahun Akhir	4
			***	Elective II	3
			***	Elective III	3
JUMLAH		4	JUMLAH		17

*Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.

DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)

STRUKTUR PENGAJIAN

DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)

KURSUS	JAM KREDIT
Kursus Universiti	15
Kursus Teras	27
Pengkhususan	37
Elektif	9
Latihan Industri	4
JUMLAH	92

KURSUS UNIVERSITI

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
BMK2012	Bahasa Melayu	2
BIU2022	Kemahiran Bahasa Inggeris 2	2
HNH2012	Tamadun Islam dan Tamadun Asia (TITAS)	2
PKU2013	Asas Keusahawanan	3
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2
HNS2012	Hubungan Etnik	2
	Kokurikulum	2
	JUMLAH	15

KURSUS TERAS

KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MKA1013	Teknologi Maklumat	3
MKD1013	Reka Bentuk Sistem Pangkalan Data	3
MKK1013	Matematik Diskret untuk Komputeran	3
MKK1023	Statistik dan Kebarangkalian	3
MKN1013	Asas Sistem Komputer	3
MKN1043	Sistem Operasi Komputer	3
MKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah	3
MKS1023	Pengaturcaraan Objek	3
MNK1023	Komunikasi Data	3
	JUMLAH	27

KURSUS PENGKhususan		
KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MKB1013	Perniagaan Komputeran	3
MKB1023	E-Dagang	3
MKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi	3
MKG1013	Reka Bentuk Web Interaktif	3
MKN1033	Teknologi Rangkaian	3
MKN1053	Keselamatan Internet	3
MKN1063	Pengkomputeran Mobil	3
MKS1033	Struktur Data dan Algorithma	3
MKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web	3
MKS1053	Asas Pembangunan Web	3
MKS1063	Pembangunan Aplikasi Web	3
MKS1084	Projek Tahun Akhir	4
JUMLAH		37

KURSUS ELEKTIF(Pilih tiga (3) kursus daripada enam (6) kursus berikut.)		
KOD	NAMA KURSUS	JAM KREDIT
MKB1043	Teknologi Maklumat dan Masyarakat	3
MKG1023	Pembangunan Aplikasi Multimedia	3
MKN1073	Microprocessor	3
MKS1093	Pengaturcaraan Permainan Web	3
MME1023	Teknik Audio Video	3
PPM1063	Prinsip Pemasaran	3
JUMLAH		9

PENTING : KURSUS BAHASA INGGERIS PERINGKAT SIJIL PELAJARAN MALAYSIA (SPM)

Penggunaan Keputusan Mata Pelajaran Bahasa Inggeris Peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) untuk penempatan pelajar bagi kursus Bahasa Inggeris peringkat Diploma.

Keputusan peperiksaan mata Pelajaran Bahasa Inggeris peringkat SPM akan digunakan untuk menentukan samada pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) atau tidak seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1

Keputusan SPM	Kursus Bahasa Inggeris
A+ (Cemerlang Tertinggi) A (Cemerlang Tinggi) A- (Cemerlang) B+ (Kepujian Tertinggi) B (Kepujian Tinggi)	Tidak perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English). Pelajar boleh terus mengambil kursus BIK2012 (English Language).
C+ (Kepujian Atas) C (Kepujian) D (Lulus Atas) E (Lulus) G (Gagal)	Pelajar perlu mengambil kursus BIK2002 (Foundation English) dan perlu mendapat sekurang-kurangnya Gred "C" sebelum boleh mendaftar untuk kursus wajib BIK2012 (English Language).

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN JUN)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKA1013	Teknologi Maklumat	3	MKD1013	Reka Bentuk Sistem	3
MKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran	3	MKN1023	Pangkalan Data	3
MKN1043	Komunikasi Data	3	MKS1023	Sistem Operasi Komputer	3
MKN1013	Asas Sistem Komputer	3	BIU2022	Asas Pengaturcaraan Objek	2
MKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah	2	PKU2013	Kemahiran bahasa Inggeris 2	3
HNS2012	Hubungan Etnik	2	BMK2012	Asas Keusahawanan	2
HNS2012	TITAS	2	***	Bahasa Melayu	1
BIU2012	Kemahiran Bahasa Inggeris 1	1	HNP2012	Korikulum II	2
***	Kokurikulum I	1		Pengajian Kenegaraan	19
JUMLAH		20	JUMLAH		19
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKB1013	Perniagaan Komputeran	3	MKB1023	E-Dagang	3
MKS1053	Asas Pembangunan Web	3	MKN1053	Keselamatan Internet	3
MKK1023	Statistik dan Kebarangkalian	3	MKS1033	Teknologi Rangkaian	3
			MKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web	3
			MKS1063	Pembangunan Aplikasi Web	3
			MKS1033	Struktur Data dan Algorithma	3
			***	Kursus Elektif I	3
JUMLAH		9	JUMLAH		21
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi	3	MLI1014	Latihan Industri	4
MKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif	3			
MKN1063	Pengkomputeran Mobil	3			
MKS1084	Projek Tahun Akhir	4			
***	Kursus Elektif II	3			
***	Kursus Elektif III	3			
JUMLAH		19	JUMLAH		4

*Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.

CADANGAN AGIHAN KURSUS MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN NOVEMBER)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>		<u>KREDIT</u>
MKA1013	Teknologi Maklumat	3	MKB1013	Perniagaan Komputeran	3
MKK1013	Matematik Diskrit Untuk Komputeran	3	MKS1053	Asas Pembangunan Web	3
MKN1043	Komunikasi Data	3	MKK1023	Statistik dan Kebarangkalian	3
MKN1013	Asas Sistem Komputer	3			
MKS1013	Teknik Penyelesaian Masalah	2			
HNS2012	Hubungan Etnik	2			
HNS2012	TITAS	2			
BIU2012	Kemahiran Bahasa Inggeris 1				
	Kokurikulum I	1			
	JUMLAH	20		JUMLAH	9
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKD1013	Reka Bentuk Sistem	3	MKB1023	E-Dagang	3
	Pangkalan Data		MKN1053	Keselamatan Internet	3
MKN1023	Sistem Operasi Komputer	3	MKS1033	Teknologi Rangkaian	3
MKS1023	Asas Pengaturcaraan Objek	3	MKS1043	Metodologi Pembangunan Sistem Web	3
BIU2022	Kemahiran Bahasa Inggeris 2	2	MKS1063	Pembangunan Aplikasi Web	3
PKU2013	Asas Keusahawanan	3	MKS1033	Struktur Data dan Algorithma	3
BMK2012	Bahasa Melayu	2		Kursus Elektif I	3
HNP2012	Pengajian Kenegaraan	2			
	Korikulum II	1			
	JUMLAH	19		JUMLAH	21
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>	<u>KOD</u>	<u>NAMA KURSUS</u>	<u>KREDIT</u>
MKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi	3	MLI1014	Latihan Industri	4
MKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif	3			
MKN1063	Pengkomputeran Mobil	3			
MKS1084	Projek Tahun Akhir	4			
	Kursus Elektif II	3			
	Kursus Elektif III	3			
	JUMLAH	19		JUMLAH	4

*Untuk tujuan pendaftaran kursus bagi setiap semester, pelajar dinasihatkan untuk berbincang dengan Penasihat Akademik (PA) masing-masing.

KEMUDAHAN FIZIKAL FAKULTI

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		30

SAHSIAH PELAJAR



Pakaian Pelajar Lelaki:

- 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.
- Berambut pendek, kemas dan tidak mencecah kolar baju. Fesyen rambut tidak keterlaluan dan perlu bersesuaian dan kemas.
- Memakai seluar panjang yang bersih, kemas dan sopan. Pakaian jeans tidak dibenarkan sama sekali.
- Memakai pakaian sukan yang sesuai untuk bersukan atau rekreasi.
- Memakai kasut kulit hitam dan berstokin.

Pakaian Pelajar Perempuan:

- 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.
- Pelajar Islam digalakkan bertudung tetapi tidak menutup sebahagian atau seluruh daripada muka (berpurdah).
- Memakai kain atau skirt labuh hendaklah di bawah paras lutut.
- Memakai seluar yang bersesuaian, bersih dan sopan. Pakaian jeans tidak dibenarkan.
- Memakai alat solek, aksesori dan pewangi secara sederhana.
- Memakai kasut yang menutupi jari kaki, lereng kaki dan tumit.

SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI

BMK2012 BAHASA MELAYU

2 KREDIT

Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang asas-asas penting dalam penggunaan bahasa Melayu sebagai bahasa kebangsaan. Pelajar diberi pengetahuan tentang sejarah perkembangan bahasa Melayu serta aspek-aspek penting yang berkaitan dengannya. Pelajar dilatih menggunakan bahasa Melayu secara lisan dan bertulis dalam konteks rasmi dan tidak rasmi.

BIK2012 KEMAHIRAN BAHASA INGGERIS

2 KREDIT

Kursus ini dirancang untuk meningkatkan kefasihan pelajar dalam penguasaan bahasa Inggeris. Ia merangkumi kemahiran receptif dan berkomunikasi, pengetahuan tentang tata bahasa Inggeris dan penguasaan perbendaharaan kata. Kursus ini membantu pelajar untuk menggunakan bahasa Inggeris di dalam pelbagai konteks dan situasi.

HNS2012 HUBUNGAN ETNIK

2 KREDIT

Kursus ini menumpukan perbincangan ke atas konsep-konsep asas hubungan etnik dan bidang-bidang utama hubungan etnik di Malaysia. Ini termasuk sejarah dan perkembangan masyarakat dan budaya Malaysia, hubungan etnik dalam bidang ekonomi, politik, agama, pendidikan, kebudayaan, sukan dan lain-lain. Tujuan kursus ini adalah untuk memberi kefahaman kepada pelajar tentang kepelbagaian masyarakat dan amalan budaya di Malaysia serta cabaran-cabaran yang dihadapi oleh kerajaan dalam usaha pembinaan masyarakat Malaysia yang bersatu-padu.

PKU1013 KEUSAHAWANAN

3 KREDIT

Kursus ini memberi pendedahan asas kepada pelajar mengenai usahawan dan bidang keusahawanan. Topik-topik yang akan dibincangkan merangkumi konsep usahawan dan keusahawanan, ciri-ciri usahawan, pembentukan sifat usahawan, mengenalpasti peluang perniagaan dan pembudayaan keusahawanan. Dari aspek aplikasi, kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar mengenai pembangunan perniagaan kecil dan sederhana, merangkumi topik-topik dalam aspek pengurusan, pemasaran, kewangan dan perkembangan perniagaan. Penumpuan khusus akan diberikan kepada proses penyediaan rancangan perniagaan yang lengkap.

HNH2012 TAMADUN ISLAM DAN TAMADUN ASIA (TITAS)

2 KREDIT

Kursus ini terbahagi kepada lima komponen iaitu: pengenalan kepada ilmu ketamadunan, tamadun Islam, Islam dan tamadun Melayu, peranan Islam dalam perkembangan tamadun Malaysia, isu-isu kontemporari tamadun Islam, tamadun Asia dan Islam Hadhari dan hubungannya dengan proses pembinaan negara. Objektif utama kursus ini adalah untuk menyemai kesedaran di kalangan pelajar tentang pentingnya sejarah dan perkembangan tamadun dalam pembinaan negara serta cabaran yang dihadapi oleh tamadun besar seperti tamadun Islam dan tamadun Asia pada masa kini dan masa akan datang serta kesannya ke atas pembinaan negara di Malaysia.

HNP2012 PENGAJIAN KENEGARAAN

2 KREDIT

Kursus ini memberi penekanan kepada aspek-aspek kenegaraan di Malaysia. Ini meliputi sejarah dan perkembangan tamadun, perlembagaan dan dasar-dasar kerajaan dalam proses pembinaan negara bangsa.

PKU2013 ASAS KEUSAHAWANAN

3 KREDIT

Kursus ini memberikan 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.

SINOPSIS KURSUS TERAS (PROGRAM DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN)

SINOPSIS KURSUS TERAS

MKA2013 KOMPETENSI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI DIGITAL

3 KREDIT

Kursus ini akan menyediakan para pelajar dengan pengetahuan asas mengenai teknologi maklumat dan komunikasi. Selain daripada itu, para pelajar akan diberi kemahiran menggunakan perisian-perisian yang disokong oleh elemen multimedia, Internet dan komunikasi bagi meningkatkan kualiti tugas yang disediakan. Pelajar juga akan didedahkan kepada keselamatan dan etika dalam ICT.

MKK1013 MATEMATIK DISKRET UNTUK KOMPUTERAN

3 KREDIT

Kursus ini membincangkan tentang teori set, operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi pemikiran logik semasa pengaturcaraan komputer.

MKS1103 ASAS PENGATURCARAAN

3 KREDIT

Kursus ini memperkenalkan kepada pelajar mengenai asas, ciri dan konsep pengaturcaraan berstruktur. Kursus ini merangkumi teknik penyelesaian masalah, merekabentuk alortima serta menulis pengkodan dalam bahasa pengaturcaraan. Untuk pengkodan program, pelajar akan didedahkan dengan sintaksis, semantik bahasa pengaturcaraan. Penekanan juga diberikan dalam menghasilkan program yang efisien dan betul serta bebas dari ralat. Selain itu konsep utama pembangunan permainan mengaplikasikan konsep pengaturcaraan berstruktur juga ditekankan.

MKS1113 PENGATURCARAAN PERMAINAN

3 KREDIT

Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan permainan menggunakan pendekatan berorientasi objek. Tajuk-tajuk pengaturcaraan permainan meliputi pengenalan kepada konsep objek, perwarisan, penyembunyian, polimorfisma, pertembungan dan pengesanan, antara muka dan template & STL

MME1013 GERAKAN GRAFIK DIGITAL

3 KREDIT

Kursus ini menyediakan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk dalam menghasilkan imej statik (tiada pergerakan) kepada gerakan. Pelajar akan belajar penggunaan program perisian piawaian industry yang pelbagai dan membina kemahiran termasuklah manipulasi imej, simulasi dan pergerakan sudut kamera, perbezaan gerakan pada video digital dan manipulasi imej.

MMM1023 PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA

3 KREDIT

Kursus ini menerangkan tentang rekabentuk dan pembinaan produk multimedia. Pelajar akan didedahkan dengan elemen multimedia, jenis aplikasi multimedia, perancangan, rekabentuk, pembangunan papan cerita, pembangunan produk, pengujian dan dipakejkan ke dalam pelbagai platform. Hasil daripada kemahiran pembangunan yang digabungkan dengan isu multimedia dapat menggalakkan pembangunan inovasi dan operasi kreatif dengan menggunakan alat pengarang. Pelajar juga didedahkan dan dapat mengaplikasikan konsep multimedia interaktif yang meliputi interaksi, pengetahuan, pengguna dan antaramuka pengguna dalam proses penghasilan produk multimedia.

MMM1014 PEMBANGUNAN WEB MULTIMEDIA

4 KREDIT

Kursus ini memberi penekanan terhadap pembelajaran bagaimana untuk membina, merekabentuk dan menerbitkan maklumat dalam Web termasuklah pengenalan kepada bahasa pengaturcaraan Web dan asas penerbitan atas talian. Topik merangkumi format, hubungan, multimedia, imej, latarbelakang, jadual dan kerangka.

**SINOPSIS KURSUS TERAS
PROGRAM DIPLOMA SAINS
KOMPUTER
(KOMPUTERAN INTERNET)**

SINOPSIS KURSUS TERAS

MKA1013 TEKNOLOGI MAKLUMAT

3 KREDIT

Kursus ini akan menyediakan para pelajar dengan pengetahuan asas mengenai teknologi maklumat dan komunikasi. Selain daripada itu, para pelajar akan diberi kemahiran menggunakan perisian-perisian yang disokong oleh elemen multimedia, Internet dan komunikasi bagi meningkatkan kualiti tugas yang disediakan. Pelajar juga akan didedahkan kepada keselamatan dan etika dalam ICT.

MKN1013 ASAS SISTEM KOMPUTER

3 KREDIT

Kursus ini membincangkan tentang organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sistem nombor dan perwakilan data serta operasi setiap komponen yang terdapat di dalam model Von Neumann seperti input, output, memori, unit pemprosesan pusat dan unit kawalan. Pemasangan, konfigurasi dan penyelenggaraan PC juga turut disentuh.

MKK1013 MATEMATIK DISKRIT UNTUK KOMPUTERAN

3 KREDIT

Kursus ini membincangkan tentang teori set dan operasi, logik, *mathematical order*, metriks, hubungan (*relation*) dan digraf (*digraph*), fungsi (*function*), dan pepohon (*tree*) bagi membolehkan penaakulan logik yang diperlukan dalam pengaturcaraan komputer.

MKS1023 PENGATURCARAAN OBJEK

3 KREDIT

Matlamat kursus ini adalah untuk memperkenalkan kepada pelajar mengenai asas, ciri dan konsep pengaturcaraan berasaskan objek. Kursus ini menekankan pengaplikasian asas pengaturcaraan seperti struktur kawalan berjujukan, pilihan, ulangan, metod, tatasusunan dan fail. Penekanan juga diberikan dalam menghasilkan program yang efisien dan betul serta bebas dari ralat.

MKK1023 STATISTIK DAN KEBARANGKALIAN

3 KREDIT

Kursus ini akan mendedahkan pelajar tentang konsep asas statistik, pelbagai jenis statistik dan kaedah-kaedah statistik meliputi pembolehubah rawak, kebarangkalian, kebarangkalian dan gabungan, taburan khas, jangkaan dan momen, penganggaran dan ujian hipotesis, regresi dan kolerasi sehinggalah ke dua pembolehubah tidak bersandar. Pelajar seterusnya dapat mengenalpasti pendekatan yang bersesuaian berdasarkan masalah dunia nyata. Penekanan akan diberikan terhadap pengaplikasian statistik dalam penyelesaian masalah sebenar.

MKD1013 REKA BENTUK SISTEM PANGKALAN DATA

3 KREDIT

Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran yang berkaitan dengan teori dan konsep yang diperlukan dalam membangunkan sesebuah pangkalan data. Ia juga meliputi tajuk seperti model hubungan entity, model rasional, bahasa query berstruktur dan pernormalan. Kepentingan dalam pembangunan pangkalan data sistem yang berasaskan Internet juga diberikan penekanan dalam kursus ini.

MKS1013 TEKNIK PENYELESAIAN MASALAH

3 KREDIT

Kursus ini merupakan permulaan kepada bahasa pengaturcaraan dalam mereka bentuk penyelesaian masalah ataupun dalam pemodelan masalah sebenar dalam dunia nyata dalam bahasa pengaturcaraan. Antara kursus lanjutan dari kursus ini ialah Asas Pengaturcaraan, Pengaturcaraan Objek, Asas Pengaturcaraan Web dan Pengaturcaraan Web.

MNK1023 KOMUNIKASI DATA

3 KREDIT

Kursus ini bertujuan untuk memastikan pelajar mengetahui konsep asas kaedah digital komunikasi. Meliputi transmisi data, teknik pengekod isyarat, teknik komunikasi data digital dan komunikasi fiber optic.

MKN1043 SISTEM OPERASI KOMPUTER

3 KREDIT

Kursus ini memberikan pendedahan kepada pelajar asas proses pemampatan, pengurusan ingatan, fail dan input/output dan penjadualan CPU. Pengenalan merangkumi evolusi sistem pengoperasian diikuti konsep asas, teknologi dan teori yang digunakan dalam sistem operasi seperti concurrency, kernel, deadlock dan multithreading.

SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN (PROGRAM DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN)

SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN

MMD1013 LAKARAN ASAS UNTUK PERMAINAN

3 KREDIT

Kursus ini menekankan seni dalam membawa konsep yang diketengahkan oleh pembangun permainan ke dunia nyata. Asas yang kukuh dalam aspek estetika permainan merupakan langkah pertama kursus ini membawa di belakang tabir dengan menunjukkan bagaimana pembinaan keseluruhan dunia visual dari karekter ke persekitaran. Aplikasi praktikal diperkenalkan sesuai dengan tahap pereka permainan awalan mahupun pertengahan yang terlibat dengan membina seni berasaskan permainan digital. Kursus ini menekankan aspek teknikal dalam penyediaan seni secara pantas dan efektif di samping menjelaskan kekangan dan spesifikasi yang meluas digunakan dalam lakaran bagi membina permainan.

MMD1023 PEMBANGUNAN PAPAN CERITA

3 KREDIT

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.

MMD1033 PRINSIP REKA BENTUK PERMAINAN

3 KREDIT

Kursus ini menekankan asas rekabentuk permainan komputer, proses reka bentuk yang terlibat dalam membangunkan permainan komputer dan proses produksi yang terlibat dari awal sehingga akhir. Permulaan topik adalah mengenai prinsip asas permainan seterusnya lebih spesifik kepada jenis dan gaya permainan komputer, idea-idea di sebalik pembangunan permainan, permulaan konsep untuk karakter, persekitaran, struktur dan mekanik permainan, peranan dan kemahiran yang baik dalam penghasilan permainan komputer.

MMD1043 REKA BENTUK KAREKTER

3 KREDIT

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 memfokuskan kepada teknik-teknik berkesan untuk menghasilkan karektor yang bersifat realistik dan ekspresif.

MMD1053 REKA BENTUK INTERAKSI

3 KREDIT

Kursus ini menekankan teori dan kemahiran dalam reka bentuk interaksi yang diperlukan untuk dipraktikkan 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, reka bentuk sistem untuk manusia dan prinsip reka bentuk antaramuka pengguna.

MMD1063 ANIMASI

3 KREDIT

Kursus ini memperkenalkan 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 akan didedahkan kepada tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem partikel, perspektif dan pandangan mata.

MMG1013 PENGURUSAN PROJEK PERMAINAN

3 KREDIT

Kursus ini memberi fokus kepada sejarah, prinsip asas pengurusan projek, teknik dan peralatan, dokumen permainan dan reka bentuk teknikal, reka bentuk seni dan audio, perancangan produksi, isu-isu berkaitan produksi dan pengurusan projek permainan.

MMG1023 KEUSAHAWANAN PERMAINAN

3 KREDIT

Kursus ini menekankan aspek 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.

MMG1014 PEMBANGUNAN PERMAINAN 2D

4 KREDIT

Kursus ini menerangkan pembelajaran reka bentuk permainan 2D menggunakan perisian, kerja visual dan persekitaran reka bentuk grafik termasuklah keupayaan untuk menggunakan ActionScript secara menyeluruh untuk kepantasan kemudahan dan keberkesanan proses reka bentuk permainan dan menjadikan ianya satu pengalaman yang menyeronokkan.

MMG1024 PEMBANGUNAN PERMAINAN 3D

4 KREDIT

Kursus ini menerangkan pembangunan persekitaran dunia permainan 3D menggunakan editor (untuk membina dunia permainan 3D), penyaji (untuk paparkan dunia permainan pada skrin pemain), enjin fizik (untuk simulasi persekitaran dunia sebenar seperti graviti, pelanggaran dan lain-lain), dan pengeksport (untuk bina set fail).

MMG1034 PERMAINAN SERIUS

4 KREDIT

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 akademik, media interaktif atau permainan termasuklah peneraju kerajaan dan industri.

MMG1044 PROJEK TAHUN AKHIR

4 KREDIT

Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses reka bentuk 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.

SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN PROGRAM DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)

SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN

MKS1033 STRUKTUR DATA DAN ALGORITHMHA

3 KREDIT

Kursus ini memberikan kemahiran untuk menggunakan pengaturcaraan objek bagi diaplikasikan dalam struktur data. Antara topik yang ditekankan dalam kursus ini ialah pengenalan kepada konsep struktur data, tatasusunan, rekursif, big O notation, senarai berpaut, tindanan, giliran, isihan, carian, pepohon dan graf.

MKG1013 REKA BENTUK WEB INTERAKTIF

3 KREDIT

Reka bentuk web interaktif memerlukan gabungan kemahiran pengaturcaraan, reka bentuk visual dan prinsip interaksi komputer-manusia. Topik-topik yang akan dipelajari merangkumi analisis tapak, prinsip reka bentuk visual, reka bentuk navigasi, tipografi dan perisian berkaitan pembangunan aplikasi web interaktif.

MKN1033 TEKNOLOGI RANGKAIAN

3 KREDIT

Kursus ini bertujuan untuk memastikan pelajar mengetahui konsep rangkaian. Ia merangkumi topik seperti kaedah capaian rangkaian, teknologi LAN dan WLAN, penghalaan dan teknologi WAN dan saling rangkaian. Pelajar didedahkan kepada elemen pengurusan dan pengukuran prestasi rangkaian menggunakan alat perisian seperti Wireshark. Pelajar juga melakukan praktikal mengkonfigurasi pelayan web dan pangkalan data di dalam makmal serta membangunkan aplikasi berasaskan web yang mudah, di samping membangunkan aplikasi rangkaian klien/pelayan berasaskan soket.

MKS1053 ASAS PEMBANGUNAN WEB

3 KREDIT

Kursus ini merangkumi pengetahuan dan kemahiran dalam merekabentuk dan membangunkan laman web. Para pelajar akan mempelajari langkah demi langkah membangunkan laman web menggunakan bahasa pengaturcaraan dan skrip seperti JavaScript, CSS, HTML, XHTML, ASP dan lain-lain. Pelajar juga akan mempelajari langkah-langkah asas merekabentuk laman web statik dan dinamik pada tahap asas sehinggalah meletakkan laman web tersebut menggunakan server web.

MKS1063 PEMBANGUNAN APLIKASI WEB

3 KREDIT

Kursus ini menekankan pengintegrasian pengaturcaraan web dengan pangkalan data bagi pembangunan aplikasi web yang lebih dinamik.

MKB1013 PERNIAGAAN KOMPUTERAN

3 KREDIT

Matlamat kursus ini menyediakan pengetahuan asas tentang prinsip dalam perniagaan, metodologi, alat dan teknik yang digunakan dalam pelbagai industri, pekerjaan dan sektor awam. Pelajar akan mengembangkan kefahaman tentang sesebuah projek. Mereka berusaha menganalisis dan merancang aktiviti yang diperlukan dalam menjalankan perniagaan termasuk bagaimana untuk mewujudkan, mengawal dan melaksanakan perniagaan.

MKB1023 E-DAGANG

3 KREDIT

Kursus ini menyediakan konsep usahawan dan keusahawanan. Penumpuan diberikan kepada kepentingan aktiviti keusahawanan, ciri-ciri 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 berasaskan web dalam menghasilkan strategi seperti perniagaan-ke-perniagaan, perniagaan-ke-pelanggan dan pelbagai strategi lain.

MKN1063 PENGKOMPUTERAN MOBIL

3 KREDIT

Kursus ini menyediakan pengenalan asas kepada pengkomputeran mudah alih. Mobiliti teknologi komunikasi tanpa wayar dan pertumbuhan peralatan komputer mudah alih yang membolehkan satu era pengkomputeran berkembang maju di mana pengguna bergerak dihadapan dengan capaian perkhidmatan rangkaian dan sumber, yang boleh di capai di mana-mana, dan bila-bila masa. Kami akan cuba untuk membentangkan cabaran yang dihadapi untuk membolehkan akses yang lebih cekap.

MKS1043 METODOLOGI PEMBANGUNAN SISTEM WEB

3 KREDIT

Kursus ini memberikan kemahiran pelajar kepada konsep dan teori yang diperlukan untuk membangunkan sistem web. Topik meliputi UML dan RUP dan analisa sistem serta keperluan sistem.

MKN1053 KESELAMATAN INTERNET

3 KREDIT

Kursus ini membincangkan tentang pengenalan kepada keselamatan Internet, keperluan kepada teori dan kaedah mengawal keselamatan Internet yang efektif. Selain daripada itu, pelajar juga didedahkan terhadap ancaman-ancaman yang terdapat di dalam Internet dan bagaimana menghadapinya menggunakan teknologi Internet yang terkini. Isu-isu yang berkait dengan pengurusan keselamatan, jenayah komputer, etika-etika sebagai seorang pengguna Internet dan juga perundangan siber.

MKB1033 TEKNOLOGI INTERNET DAN INOVASI

3 KREDIT

Kursus ini bertujuan untuk memberi pendedahan dan pengetahuan tentang kepentingan meningkatkan daya kreativiti dan inovasi. Pelajar yang akan memahami strategi asas teknologi Internet dan inovasi seperti pemindahan dan penyebaran teknologi; teknologi pengkormesilan, hak cipta. Produk inovasi: kesan kepada inovasi produk; faktor kejayaan bagi inovasi produk dan strategi pembangunan inovasi produk dan juga inovasi dalam pembelajaran interaktif dan rangkaian.

MKS1084 PROJEK TAHUN AKHIR

3 KREDIT

Memberikan peluang kepada pelajar untuk mempraktikkan pengetahuan yang diperolehi sepanjang mengikuti program melalui penghasilan projek berkaitan pengkomputeran Internet. Dengan dibimbing oleh pensyarah penyelia, para pelajar akan didedahkan dengan persekitaran sebenar pembangunan sistem bermula dari mengenalpasti masalah sehinggalah kepada penghasilan produk akhir.

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF (PROGRAM DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN)

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF

MME1023 TEKNIK AUDIO VIDEO

3 KREDIT

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 sama ada 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. Bagi memberi pendedahan kepada kaedah terkini dalam pembinaan audio bagi permainan, kursus ini juga memperkenalkan pelajar kepada konsep teknikal dan teknik seperti merekodkan kesan khas, integrasi audio yang bersesuaian dan teknik penggabungan audio video bagi industri permainan.

MMP1013 PEMBANGUNAN PERMAINAN PENDIDIKAN

3 KREDIT

Kursus ini memberi pendedahan tentang sumbangan teori pembelajaran untuk rekabentuk dan pembinaan produk permainan pendidikan. Pelajar akan mengintegrasikan elemen multimedia dengan kaedah pembelajaran dalam menghasilkan aplikasi permainan dalam pelbagai platform. Hasil daripada kemahiran pembangunan yang yang diperolehi, digabungkan dengan isu-isu pendidikan untuk menggalakkan pembangunan yang inovatif dan operasi kreatif yang terbuka, berasaskan cabaran dan permainan berkolaborasi. Pelajar juga didedahkan dan dapat mengaplikasikan konsep permainan interaktif yang meliputi interaksi, pengetahuan dan antaramuka pengguna dalam proses penghasilan produk permainan pendidikan.

MME1043 REALITI MAYA

3 KREDIT

Kursus ini membincangkan tentang teori dan konsep teknologi realiti maya dan aplikasi teknologi permainan dalam menghasilkan aplikasi realiti maya. Kandungan yang akan dipelajari adalah pengenalan realiti maya, senibina realiti maya, peranti input, haptic, teknologi penglihatan, pertuturan, sentuhan, bau dan rasa. Subjek ini juga akan membincangkan aplikasi realiti maya dalam pendidikan, latihan, simulasi, perubahan, dan warisan kebudayaan

MME1033 SITUATED GAMIFICATION

3 KREDIT

Kursus ini bermatlamat untuk mengaplikasikan dan menggunakan semula mekanik permainan dan unsur-unsur reka bentuk permainan dalam persekitaran bukan hiburan tetapi dalam aplikasi permainan yang lebih serius. Instrumen untuk mereka bentuk aplikasi permainan terdiri daripada perkakasan dan perisian pengaturcaraan. Persekitaran maya sebenar akan digunakan sebagai tapak ujian teori dan akan disahkan dan diuji dengan permohonan perkakasan. Fokus untuk gamification itu boleh digunakan terutama dalam bidang sains, teknologi, kejuruteraan dan matematik dengan tujuan pendidikan dan hiburan.

MKN1073* PEMBANGUNAN PERMAINAN MOBIL

3 KREDIT

Kursus ini akan mendedahkan para pelajar dengan ilmu pengetahuan dan kemahiran untuk membangunkan mobile apps bagi tujuan hiburan mahupun pendidikan yang boleh dipasarkan. Pelajar juga akan mempelajari proses-proses dalam membangunkan mobile apps bermula dari menjana idea sehinggalah terhasilnya produk menggunakan sistem pengoperasian seperti Google's Android dan Apple's iOS. Topik di dalam kursus ini ialah perkakasan untuk mobile, perisian untuk mobile, reka bentuk untuk mobile, pengaturcaraan untuk permainan mobile dan produksi permainan mobile

PPI1013 KEWANGAN KEUSAHAWANAN

3 KREDIT

Kursus ini di reka untuk memberikan kemahiran kewangan keusahawanan . Ia juga memberi nilai kepada individu yang berminat menjadi pelabur di dalam kumpulan keusahawanan lain. Tidak ada sebarang keperluan tertentu untuk mendapatkan pengalaman perniagaan. Modul ini juga merangkumi maklumat persekitaran perniagaan yang berpotensi untuk diceburi.

MLI1014 LATIHAN INDUSTRI

4 KREDIT

Pelajar akan menyediakan dua laporan iaitu laporan catatan mingguan dan laporan akhir; serta satu tugas khusus.

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF PROGRAM DIPLOMA SAINS KOMPUTER (KOMPUTERAN INTERNET)

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF

MKB1043 TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN MASYARAKAT

3 KREDIT

Mempelajari and membuat penilaian tentang kesan teknologi maklumat terhadap individu dan masyarakat. Pelajar juga didedahkan bagaimana kaedah yang sesuai untuk mengkaji kebaikan dan keburukan capaian dan kegunaan maklumat yang telah didigitalkan pada semua peringkat. Selain dari itu, menyediakan kerangka kepada pelajar untk membuat penilaian dan keputusan tentang penggunaan teknologi maklumat dari segi konteks sosial yang sezaman.

MME1023 TEKNIK AUDIO VIDEO

3 KREDIT

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 sama ada 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. Bagi memberi pendedahan kepada kaedah terkini dalam pembinaan audio bagi permainan, kursus ini juga memperkenalkan pelajar kepada konsep teknikal dan teknik seperti merekodkan kesan khas, integrasi audio yang bersesuaian dan teknik penggabungan audio video bagi industri permainan.

MKN1073 MICROPROCESSOR

3 KREDIT

Kursus ini bertujuan mendedahkan para pelajar kepada konsep-konsep arkitektur perkakasan dan perisian bagi platform kawalan mikro 8-bit, 16-bit atau PIC. Di akhir kursus ini, para pelajar akan dapat merekabentuk perkakasan dan mengaturlcara pengkodan yang mudah untuk mengawal sistem-sistem berasaskan mikroprosesor. Para pelajar juga dikehendaki mempelajari semua alatan sampingan bagi sesebuah sistem seperti penggera dan unit paparan LCD.

MKG1023 PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA

3 KREDIT

Kursus ini menerangkan tentang rekabentuk dan pembinaan produk multimedia. Pelajar akan didedahkan dengan elemen multimedia, jenis aplikasi multimedia, perancangan, rekabentuk, pembangunan papan cerita, pembangunan produk, pengujian dan dipakejkan ke dalam pelbagai platform. Hasil daripada kemahiran pembangunan yang digabungkan dengan isu multimedia dapat menggalakkan pembangunan inovasi dan operasi kreatif dengan menggunakan alat pengarang. Pelajar juga didedahkan dan dapat mengaplikasikan konsep multimedia interaktif yang meliputi interaksi, pengetahuan, pengguna dan antaramuka pengguna dalam proses penghasilan produk multimedia.

MKS1093 PENGATURCARAAN PERMAINAN WEB

3 KREDIT

Kursus ini memperkenalkan bagaimana pengaturcaraan permainan Web yang mudah dapat dibina termasuklah teori dalam permainan komputer, kaedah dan praktikal. Pelajar akan belajar menggunakan dan membangunkan permainan Web yang meliputi pelbagai aspek dalam produksi permainan komputer menggunakan bahasa pengaturcaraan yang dipilih.

PPM1063 PRINSIP PEMASARAN

3 KREDIT

Kursus ini bertujuan untuk memberi kefahaman kepada pelajar tentang konsep asas yang penting dalam bidang pemasaran. Tumpuan yang lebih diberikan kepada perbincangan tentang konsep campuran pemasaran yang berhubung dengan keluaran, harga, pengagihan dan promosi. Amalan konsep asas pemasaran terkini dan praktisnya juga diterangkan.

SINOPSIS KURSUS LATIHAN INDUSTRI

MLI1014 LATIHAN INDUSTRI

4 KREDIT

Pelajar akan menyediakan dua laporan iaitu laporan catatan mingguan dan laporan akhir; serta satu tugas khusus.

Nota:

Maklumat yang terkandung dalam buku ini adalah betul sewaktu buku ini dicetak. Pihak Fakulti berhak meminda dan membetulkan mana-mana kandungan tanpa terlebih dahulu memaklukkannya kepada pelajar.

TABLE OF CONTENTS

NO	CONTENTS	PAGE
1.	Dean's Message	
2.	University's Background	
3.	Vision, Mission, Motto dan Aim of UPSI	
4.	Quality Objective of UPSI	
5.	Executive Management of UPSI	
6.	Background, Vision and Mission of Faculty	
7.	Faculty Management and Administration	
8.	Academic Staff (Computing Department)	
9.	Academic Calendar	
10.	Program Structure of Diploma in Design and Game Development.	
11.	Proposed Distribution of Courses by Semester.	
12.	Program Strucure of Diploma in Computer Science (Internet Computing)	
13.	Proposed Distribution of Courses by Semester	
14.	Facilities	
15.	Students Personalities	
16.	Faculty's Address and Operation Hour.	
17.	Program Synopsis of University	
18.	Synopsis of Core Courses- Diploma in Game Design and Development	
19.	Synopsis of Specialization Courses- Diploma in Game Design and	
20.	Synopsis of Elective Courses- Diploma in Game Design and Development	
21.	Synopsis of Core Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)	
22.	Synopsis of Specialization Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)	
23.	Synopsis of Elective Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)	

DEAN'S MESSAGE



Assalamu'alaikum

Thank to the God, the faculty managed to produce Guidebook of Academic Degree Program 2017/2018. This Guidebook is produced to be the main reference for students in the 2017/2018 session at FSKIK. The Guidebook should be referred by the students to understand and know about the faculty, department and study program. 2017 is the seventh year of FSKIK establishment in connecting the uniqueness in art, multimedia and computer science.

Relevant to UPSI slogan "Committed to making a difference in education", FSKIK 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 2017/2018 session can be fully utilized in realizing the dreams and aspirations of all parties.

“COMMITTED TO MAKING A DIFFERENCE IN EDUCATION ”

Thank you.

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 Education and Human Development;
8. Faculty of Management and Economy ; and
9. Faculty of Technical and Vocational Education.

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.

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 & International)
Profesor Dr. Mohd Sahandri Gani bin Hamzah
☎ 05-4506555
✉ tncaa@upsi.edu.my



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



Deputy Vice-Chancellor (Student Affairs & 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's BACKGROUND

72nd 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 1st 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

Dr. -Ing. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim
maizatul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505882

DEPUTY DEAN



**Deputy Dean
(Academic and International)**
Dr. Ramlah binti Mailok
mramlah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505963



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



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

HEAD OF DEPARTMENT



**Ketua Jabatan
Seni dan Reka Bentuk**
Dr. Ridzuan bin Hussin
ridzuan@fskik.upsi.edu.my
+605-4505560



Ketua Jabatan Komputeran
Prof. Madya Dr. Muhammad Modi
bin Lakulu
modi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505094



**Ketua Jabatan
Multimedia Kreatif**
Dr. Ahmad Nizam bin Othman
ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my
+605-4505017

ADMINISTRATION



Penolong Pendaftar Kanan
Pn. Nurul Ashikin binti Ahmad
nurulashikin@upsi.edu.my
+605-4505841



Penolong Pendaftar
Pn. Amirah binti Aziz
amirah.aziz@upsi.edu.my
+605-4505885

COORDINATOR



**Diploma Reka Bentuk dan
Pembangunan Permainan**
Pn. Haslina binti Hassan
haslina@fskik.upsi.edu.my
05-4505021 / 019-2003756



**Diploma Sains Komputer
(Komputeran Internet)**
En. Nazre bin Abdul Rashid
nazre@fskik.upsi.edu.my
05-4505067 / 013-6226224

SUPPORT STAFF		
No	Name	Telephone No./ E-mail
1	Assistant Administrative Officer Pn. Ruzaimah bt. Rahaman	ruzaimah@upsi.edu.my +605-4505970
2	Assistant Chief Information Technology Officer Pn. Maryati bt. Md. Saad	maryati@upsi.edu.my +605-4506205
3	Office Secretary Pn. Siti Fazilaton Akmar bt. Syed Omar	akmar_sfaso@upsi.edu.my +605-4505882
4	Administrative Assistant (Financial) Pn. Normazni bt. Baharum	normazni@upsi.edu.my +605-4505923
5	Chief Art Designer En. Azhar bin Ahmad	azharmad@upsi.edu.my +605-4506510
6	Computer Technician Pn. Nurul Amalni bt. Abdul Wahab	amalni@upsi.edu.my +605-4506206
7	Computer Technician En. Norajaziri bin Mohd. Nor	norajaziri@upsi.edu.my Cuti Tanpa Gaji
8	Computer Technician Pn. Nor Amalia Aini bt. Mohd. Sapawi	nor_amalia@ict.edu.my +605-4506205
9	Computer Technician En. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	hafirdause@upsi.edu.my +605-4506205
10	Computer Technician Pn. Zaihasra bt. Che Ros	zaihasra@upsi.edu.my +605-4506206
11	Senior Assistant En. Shahril Redha bin Zabri	shahrilrz@upsi.edu.my +605-4505849
12	Senior Art Designer En. Azman bin Abdul Majid	azman_majid@upsi.edu.my +605-4506510
13	Assistant Engineer (Mechanical) En. Mohd Shahrudin bin Ahmad	shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my +605-4506527
14	Assistant Engineer (Mechanical) En. Amirul Asraf bin Ismail	amirulasraf@upsi.edu.my +605-4506523
15	Assistant Engineer (Electronic) En. Mazlan bin Ismail	mazlan@upsi.edu.my +605-4506687
16	Senior Electronic Technician En. Ismail bin Md. Isa	ismailza@upsi.edu.my +605-4506206
17	Administrative Assistant (P/O) Pn. Rosnah bt. Mhd Sapiee	rosnah@upsi.edu.my +605-4505921
18	Administrative Assistant (P/O) Pn. Nur Ashikin bt. Mohd Sis	ashikinsis@upsi.edu.my +605-4505923
19	Administrative Assistant (P/O) Pn. Norazwani Nordin	norazwani@upsi.edu.my +605-4505923
20	Administrative Assistant (P/O) Pn. Nurul Akmar binti Abdul Razak	nurulakmar@upsi.edu.my +605-4505921
21	Administrative Assistant (P/O) Pn. Rasidah bt. Yazid	rasidah@upsi.edu.my +605-4505970
22	Administrative Assistant (P/O) Pn. Mawar bt. Abu Hassan	mawar@upsi.edu.my +605-4505921

SUPPORT STAFF		
No	Name	Telephone No./ E-mail
23	Administrative Assistant (P/O) Cik Nur Shahidah binti Abdullah	nurshahidah@upsi.edu.my +605-4505921
24	Administrative Assistant (P/O) Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim	najiha@upsi.edu.my +605-4505921
25	Computer Technician En. Rahaizal bin Hassan	rahaizal@upsi.edu.my +605-4506854
26	Computer Technician En. Mohd. Shukri bin Mohd Shafie	shukri@upsi.edu.my +605-4506855
27	Computer Technician Pn. Dalilah bt Mohd. Hassan	dalilah@upsi.edu.my +605-4506939
28	Computer Technician En. Fahemi bin Ahmad Nordin	fahemi@upsi.edu.my +605-4506849
29	Computer Technician Pn. Siti Nooraishah bt. Mansor	nooraishah@ict.upsi.edu.my +605-4506000
30	Art Designer En. Hasrizal bin Haron	hasrizal@upsi.edu.my +605-4506511
31	Art Designer En. Mohamed Khalied bin Abd Wahab	khalied@upsi.edu.my +605-4506511
32	Art Designer Cik Siti Normawati bt. Idris	sitinormawati@upsi.edu.my +605-4506511
33	Art Designer Pn. Habibah bt. Elias	habibah.elias@upsi.edu.my +605-4506511
34	Art Designer Pn. Nor Adilah bt. Ghazali	adilah@upsi.edu.my +605-4506510
35	Art Designer Pn. Rosyada bt. Elias	rosyada@upsi.edu.my +605-4506510
36	General Office Assistant En. Shaiful Azeli bin Wi	azeli@upsi.edu.my +605-4505923

ACADEMIC STAFF (COMPUTING DEPARTMENT)



Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu
Ketua Jabatan
modi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505094



Dr.- Ing. Maizatul Hayati bt. Mohamad Yatim
maizatul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505882



Profesor Dr. Mohamad bin Ibrahim, AMZ
mohamad@fskik.upsi.edu.my
+605-4505812



Prof. Madya Dr. Nor Hasbiah bt. Ubaidullah
hasbiah@fskik.upsi.edu.my
+605-4506496



Prof. Madya Dr. Bahbibi bt. Rahmatullah
bahbibi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505527



Dr. Sulaiman bin Sarkawi
sulaiman@fskik.upsi.edu.my
+605-4505242



Dr. Ramlah bt. Mailok
mramlah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505074



Dr. Che Soh bin Said
chesoh@fskik.upsi.edu.my
+605-4505010



Dr. Azniah binti Ismail
azniah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505898



Dr. Amri bin Yusoff
amri@fskik.upsi.edu.my
+605-4505072



Dr. Norhisham bin Mohamad Nordin
norhisham@fskik.upsi.edu.my
+605-4505963



Dr. Aslina bt. Saad
aslina@fskik.upsi.edu.my
+605-4505030



Dr. Mashitoh bt. Hashim
mashi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505084



Dr. Ashardi bin Abas
ashardi@fskik.upsi.edu.my
015-48797218



Dr. Suzani binti Mohd. Samuri
suzani@fskik.upsi.edu.my
+605-4505025



Dr. Wang Shir Li
shirli@fskik.upsi.edu.my
+605-4505185



Dr. Aos A. Z. Ansaef Al-Juboori
aws.alaa@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Suliana bt. Sulaiman
suliana@fskik.upsi.edu.my
+605-4505055



Dr. Shamsul Arrieya bin Ariffin
shamsul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505535



Dr. Che Zalina bt Zulkifli
chezalina@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Abu Bakar bin Ibrahim
bakar@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Dr. Tan Kian Lam
KianLam@fskik.upsi.edu.my
05-4505029



Dr. Lim Chen Kim
kim@fskik.upsi.edu.my
05-4505035



Dr. Hjh. Jamilah binti Hamid
jamilah@fskik.upsi.edu.my
05-4505028



Dr. Siti Aisyah bt. Salim
aisyah@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Dr. Ummu Husna Bt. Azizan
Penyelaras AT20
ummuhusna@fskik.upsi.edu.my
05-4505412



Dr. Nor Shahida bt. Mohd Jamail
shahida@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Dr. Laili Farhana binti Md Ibharm
Penyelaras AT46
ummuhusna@fskik.upsi.edu.my
05-4505412



Tn. Hj. Md. Zahar bin Othman
zahar@fskik.upsi.edu.my
+605-4505006



Pn. Noriza bt. Nayan
noriza@fskik.upsi.edu.my
+605-4505023



En. Mohamad bin Hassan
mohas@fskik.upsi.edu.my
+605-4505012



Cik Amily Shafila binti Shariff
amily@fskik.upsi.edu.my
+605-4505011



En. Rasyidi bin Johan
rasyidi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505052



Pn. Saira Banu binti Omar Khan*
sairabanu@fskik.upsi.edu.my
+605-4505024



Pn. Haslina binti Hassan
haslina@fskik.upsi.edu.my
+605-4505092



En. Nazre bin Abdul Rashid
nazre@fskik.upsi.edu.my
+605-4505067



Pn. Harnani bt. Mat Zin
harnani@fskik.upsi.edu.my
05-4505081



En. Hafizul Fahri bin Hanafi
hafizul@fskik.upsi.edu.my
+605-4505065



En. Ahmad Nurzid bin Rosli
nurzid@fskik.upsi.edu.my
05-4505054



Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan
nazuha@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Pn. Asma Hanee bt. Ariffin
asma@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



En. Suhazlan bin Suhaimi
suhazlan@fskik.upsi.edu.my
+605-4505422



Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid
rohaizah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505032



Pn. Asmara bt. Alias
asmara@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Pn. Nur Saadah binti Fathil*
nursaadah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505164



Pn. Hjh. Marzita binti Mansor
marzita@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



En. Salman Firdaus bin Sidek
salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my
+605-4505068



Pn. Roznim bt. Mohamad Rasli
roznim@fskik.upsi.edu.my
05-4505066



Pn. Juwita bt Mad Juhani
juwita@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Pn. Nadia Akma binti Ahmad Zaki *
nadiaakma@fskik.upsi.edu.my
05-4506912



Pn. Nurul Akhmal bt. Mohd Zulkefli
nurul@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



Cik Haslinda bt. Hashim *
haslinda@fskik.upsi.edu.my
05-4506000



En. Bilal Bahaa Zaidan
bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my
05-4506000

Tutor



En. Mohd. Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
fadhil@fskik.upsi.edu.my

* Study Leave

** Sabbatical leave/ Post Doctoral

ACADEMIC CALENDAR SESSION 2017/2018

SEMESTER 1

ACTIVITIES	DURATION	DATE
New Student Registration / Orientation	1 week	28.05.2017- 04.06.2017
Lecture	3 weeks	05.06.2017- 25.06.2017
Eid Holidays	1 week	26.06.2017- 02.07.2017
Lecture	4 weeks	03.07.2017- 30.07.2017
Mid Semester Break	1 week	31.07.2017- 06.08.2017
Lecture	7 weeks	07.08.2017- 24.09.2017
Exam	3 weeks	25.09.2017- 15.10.2017
Semester Break	3 weeks	16.10.2017- 05.11.2017

SEMESTER 2

ACTIVITIES	DURATION	DATE
New Student Registration	1 week	30.10.2017- 05.11.2017
Lecture	7 weeks	06.11.2017- 24.12.2017
Mid Semester Break	1 week	25.12.2017- 31.12.2017
Lecture	7 weeks	02.01.2018- 18.02.2018
Study Week	1 week	19.02.2018- 25.02.2018
Exam	3 weeks	26.02.2018- 18.03.2018
Semester Break	11 weeks	19.03.2018- 03.06.2018

SEMESTER 3

ACTIVITIES	DURATION	DATE
Lecture	7 weeks	02.04.2018- 20.05.2018
Exam	1 week	21.05.2018- 27.05.2018
Semester Break	1 week	28.05.2018- 03.06.2018

Approved by the 149th Senate Meeting No. 12/2016- 20 December 2016

DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

PROGRAMME STRUCTURE

DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

COURSE	CREDIT HOUR
University Courses	15
Core Courses	22
Specialization	40
Elective Courses	9
Industrial Training	4
TOTAL	90

UNIVERSITY COURSES

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMK2012	Malay Language	2
BIU2022	English Proficiency 2	2
HNH2012	Islamic Civilization and Asia Civilization (TITAS)	2
PKU2013	Basic Entrepreneurship	3
HNP2012	Nationhood Studies	2
HNS2012	Ethnic Relations	2
	Curricular	2
	TOTAL	15

CORE COURSES

CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MKA2013	Digital Information and Communication Technology Competency	3
MKK1013	Discrete Mathematics For Computing	3
MKS1103	Fundamental of Programming	3
MKS1113	Games Programming	3
MME1013	Digital Motion Graphic	3
MMM1023	Multimedia Application Development	3
MMM1014	Multimedia Web Development	4
	TOTAL	22

SPECIALIZATION COURSES		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MMD1013	Fundamental Drawing for Games	3
MMD1023	Storyboard Development	3
MMD1033	Game Design Principles	3
MMD1043	Character Design	3
MMD1053	Interaction Design	3
MMD1063	Animation	3
MMG1013	Game Project Management	3
MMG1023	Games Entrepreneurship	3
MMG1014	2D Game Development	4
MMG1024	3D Game Development	4
MMG1034	Serious Game	4
MMG1044	Final Year Project	4
TOTAL		40
ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MKN1073*	Mobile Game Development	3
MME1023	Audio Video Techniques	3
MME1033	Situated Gamification	3
MME1043	Virtual Reality	3
MMP1013	Educational Games Development	3
PPI1013	Entrepreneurial Finance	3
TOTAL		9

IMPORTANT: MALAYSIAN CERTIFICATE OF EDUCATION (MCE) ENGLISH COURSE

Using the Malaysian Certificate of Education (MCE) English Result for the placement of students for English Courses in Diploma Level.

The MCE English Result will be used to determine whether students have to take the BIK2002 (English Foundation) Course or not as described in Table 1 below:

Table 1

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
A+ (Super Distinction) A (High Distinction) A- (Distinction) B+ (Super Credit) B (High Credit)	It's not necessary to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.
C+ (Upper Credit) C (Credit) D (Upper Pass) E (Pass) G (Fail)	Students must take the BIK2002 (Foundation Bahasa Inggeris) course and need to get at least a grade "C" before registering for the BIK2012 (Bahasa Inggeris Language) compulsory course.

PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSES BY SEMESTER (JUNE INTAKE)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
HNH2012	TITAS	2	BIU2022	English Proficiency 2	2
HNS2012	Ethnic Relations	2	PKU2013	Basic Entrepreneurship	3
MKA2013	Digital Information and Communication Competency	3	BMK2012	Malay Language	2
			HNP2012	Nationhood Studies	2
MMD1013	Fundamental Drawing for Games	3	MMM1014	Multimedia Web Development	4
MMM1023	Multimedia Application Development	3	MMD1023	Storyboard Development	3
MKK1013	Discrete Mathematics for Computing	3	MMD1033	Game Design Principle	3
MKS1103	Fundamental of Programming	3	***	Curriculum II	1
BIU2012	English Proficiency 1	0			
***	Curriculum I	1			
	TOTAL	20		TOTAL	20
SEMESTER III (special semester)			SEMESTER IV		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
MKS1113	Games Programming	3	MME1013	Digital Motion Graphic	3
MMD1043	Character Design	3	MMD1053	Interaction Design	3
MMG1014	2D Game Development	4	MMD1063	Animation	3
			MMG1024	3D Game Development	4
			MMG1013	Game Project Management	3
			***	Elective I	3
	TOTAL	10		TOTAL	19
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
MMG1023	Games Entrepreneurship	3	MLI1014	Industrial Training	4
MMG1034	Serious Games	4			
MMG1044	Final Year Project	4			
***	Elective II	3			
***	Elective III	3			
	TOTAL	17		TOTAL	4

* For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.

PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSES BY SEMESTER (NOVEMBER INTAKE)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
HNH2012	TITAS	2	MKS1113	Games Programming	3
HNS2012	Ethnic Relations	2	MMD1043	Character Design	3
MKA2013	Digital Information and Communication Competency	3	MMG1014	2D Game Development	4
MMD1013	Fundamental Drawing for Games	3			
MMM1023	Multimedia Application Development	3			
MKK1013	Discrete Mathematics for Computing	3			
MKS1103	Fundamental of Programming	3			
BIU2012	English Prociency 1	0			
***	Curriculum I	1			
TOTAL		20	TOTAL		10
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
BIU2022	English Proficiency 2	2	MME1013	Digital Motion Graphic	3
PKU2013	Basic Entrepreneurship	3	MMD1053	Interaction Design	3
BMK2012	Bahasa Melayu	2	MMD1063	Animation	3
HNP2012	Nationhood Studies	2	MMG1024	3D Game Development	4
MMM1014	Multimedia Web Development	4	MMG1013	Game Project Management	3
MMD1023	Storyboard Development	3	***	Elective I	3
MMD1033	Game Design Principle	3			
***	Curriculum II	1			
TOTAL		20	TOTAL		19
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
MLI1014	Latihan Industri	4	MMG1023	Games Entrepreneurship	3
			MMG1034	Serious Games	4
			MMG1044	Final Year Project	4
			***	Elective II	3
			***	Elective III	3
TOTAL		4	TOTAL		17

* For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.

DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE (INTERNET COMPUTING)

PROGRAMME STRUCTURE

DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE (INTERNET COMPUTING)	
COURSE	CREDIT HOUR
University Courses	15
Core Courses	27
Specialization	37
Elective Courses	9
Industrial Training	4
TOTAL	92

UNIVERSITY COURSES		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
BMK2012	Malay Language	2
BIU2022	English Proficiency 2	2
HNH2012	Islamic and Asian Civilization (TITAS)	2
PKU2013	Basic Entrepreneurship	3
HNP2012	Nationhood Studies	2
HNS2012	Ethnic Relations	2
	Curriculum	2
	TOTAL	15

CORE COURSES		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MKA1013	Information Technology	3
MKD1013	Database Design	3
MKK1013	Discrete Mathematics For Computing	3
MKK1023	Probability And Statistics	3
MKN1013	Fundamental Of Computer System	3
MKN1043	Computer Operating System	3
MKS1013	Problem Solving Techniques	3
MKS1023	Object-Oriented Programming	3
MNK1023	Data Communication	3
	TOTAL	27

SPECIALIZATION COURSES		
CODE	COURSE	CREDIT HOUR
MKB1013	Business Computing	3
MKB1023	E-Commerce	3
MKB1033	Internet Technology And Innovation	3
MKG1013	Interaction Web Design	3
MKN1033	Network Technology	3
MKN1053	Internet Security	3
MKN1063	Mobile Computing	3
MKS1033	Data Structure And Algorithms	3
MKS1043	Methodology Of Web System Development	3
MKS1053	Fundamental Web Development	3
MKS1063	Web Application Development	3
MKS1084	Final Year Project	4
TOTAL		37

ELECTIVE COURSES (Choose (3) courses from the following six (6) courses.)		
COD	COURSE	CREDIT HOUR
MKB1043	IT And Society	3
MKG1023	Multimedia Application Development	3
MKN1073	Microprocessor	3
MKS1093	Web Game Programming	3
MME1023	Audio Video Techniques	3
PPM1063	Principles Of Marketing	3
TOTAL		9

IMPORTANT: MALAYSIAN CERTIFICATE OF EDUCATION (MCE) ENGLISH COURSE

Using the Malaysia Certificate of Education (MCE) English Exam Result for the placement of students for English Courses in Diploma Level.

The MCE English Result will be used to determine whether students have to take the BIK2002 (English Foundation) Course or not as described in Table 1 below:

Table 1

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
A+ (Super Distinction) A (High Distinction) A- (Distinction) B+ (Super Kredit) B (High Credit)	Don't have to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.
C+ (Upper Credit) C (Credit) D (Upper Pass) E (Pass) G (Fail)	Students must take the BIK2002 (Foundation Bahasa Inggeris) course and need to get at least a grade "C" before registering for the BIK2012 (Bahasa Inggeris Language) compulsory course.

PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSES BY SEMESTER (JUNE INTAKE)

SEMESTER I			SEMESTER II		
CODE	COURSE	CREDIT	CODE	COURSE	CREDIT
MKA1013	Information Technology	3	MKD1013	Database Design	3
MKK1013	Discrete Mathematics For Computing	3	MKN1043	Computer Operating System	3
MKN1043	Data Communication	3	MKS1023	Object-Oriented Programming	3
MKN1013	Fundamental Of Computer System	3	BIU2022	English Proficiency 2	2
MKS1013	Problem Solving Techniques	2	PKU2013	Basic Entrepreneurship	3
HNS2012	Ethnic Relations	2	BMK2012	Malay Language	2
HNS2012	TITAS	2	HNP2012	Nationhood Studies	2
BIU2012	English Proficiency 1	1	***	Curriculum II	1
***	Curriculum I	1			
TOTAL		20	TOTAL		19
SEMESTER III			SEMESTER IV		
CODE	COURSE	CREDIT	CODE	COURSE	CREDIT
MKB1013	Business Computing	3	MKB1023	E-Commerce	3
MKS1053	Fundamental Web Development	3	MKN1053	Internet Security	3
MKK1023	Probability And Statistics	3	MKS1033	Network Technology	3
			MKS1043	Methodology Of Web System Development	3
			MKS1063	Web Application Development	3
			MKS1033	Data Structure And Algorithms	3
			***	Elective Course 1	3
TOTAL		9	TOTAL		21
SEMESTER V			SEMESTER VI		
CODE	COURSE	CREDIT	CODE	COURSE	CREDIT
MKB1033	Internet Technology And Innovation	3	MLI1014	Industrial Training	4
MKG1063	Interaction Web Design	3			
MKN1063	Mobile Computing	3			
MKS1084	Final Year Project	4			
***	Elective Course II	3			
***	Elective Course III	3			
TOTAL		19	TOTAL		4

* For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.

PROPOSED DISTRIBUTION OF COURSES BY SEMESTER (NOVEMBER INTAKE)

SEMESTER I			SEMESTER II		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
MKA1013	Information Technology	3	MKB1013	Business Computing	3
MKK1013	Discrete Mathematics For Computing	3	MKS1053	Fundamental Web Development	3
MKN1043	Data Communication	3	MKK1023	Probability and Statistics	3
MKN1013	Fundamental Of Computer System	2			
MKS1013	Problem Solving Techniques	2			
HNS2012	Ethnic Relations	2			
HNS2012	TITAS	2			
BIU2012	English Proficiency 1 Curriculum I	1			
	TOTAL	20		TOTAL	9
SEMESTER III			SEMESTER IV		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>
MKD1013	Database Design	3	MKB1023	E- Commerce	3
MKN1043	Computer Operating System	3	MKN1053	Internet Security	3
MKS1023	Object-Oriented Programming	3	MKS1033	Network Technology	3
BIU2022	English Proficiency 2	3	MKS1043	Methodology Of Web System Development	3
PKU1013	Entrepreneurship	2	MKS1063	Web Application Development	3
BMK2012	Malay Language	3	MKS1033	Data Structure And Algorithms	3
HNP2012	Nationhood Studies Curriculum II	2		Elective Course I	3
	TOTAL	19		TOTAL	21
SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>CREDIT</u>	<u>CODE</u>	<u>COURSE</u>	<u>KREDIT</u>
MKB1033	Internet Technology And Innovation	3	MLI1014	Industrial Training	4
MKG1063	Interaction Web Design	3			
MKN1063	Mobile Computing	3			
MKS1084	Final Year Project	4			
	Elective Course II	3			
	Elective Course III	3			
	JUMLAH	19		JUMLAH	4

* For the purpose of registration for each semester, students are advised to consult with their Academic Advisors (PA) respectively.

PHYSICAL FACILITIES

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:

NO.	BUILDINGS	LABORATORY
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:

NO.	TYPE OF LABORATORY	TOTAL
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
OVERALL TOTAL		30

SAHSIAH DIRI PELAJAR



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.

SYNOPSIS OF UNIVERSITY COURSES

SYNOPSIS OF UNIVERSITY COURSES

BMK2012 MALAY LANGUAGE

2 CREDITS

This course exposes students to the important basis in the usage of Malay language as the national language. Students will be given knowledge on the history of the Malay language development and related important aspects. Students will be trained to use Malay language orally and in written form both in formal and informal contexts.

BIK2012 ENGLISH PROFICIENCY

2 CREDITS

The course is designed to enhance students' basic English language proficiency. It encompasses both receptive and communicative language skills, knowledge of grammar in context and vocabulary building. The course will prepare students to use English in a variety of contexts and situation.

HNS2012 ETHNIC RELATIONS

2 CREDITS

The focus of this course is on basic concepts of ethnic relations in Malaysia. This 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 develop and awareness of the diversity in society and cultural practices in Malaysia and also the challenges faced by the government in its effort to build a united Malaysian nation.

PKU1013 ENTREPRENEURSHIP

3 CREDITS

This course exposes students to the fundamentals of entrepreneur and entrepreneurship. The topics discussed include concepts of entrepreneur and entrepreneurship, traits of an entrepreneur, developing entrepreneurship traits, identifying business opportunities and enculturalisation of entrepreneurship. In application, this course exposes students to the development of small and average business, encompassing topics in aspects of management and marketing, financial and business expansion. A special emphasis will be given to the process of preparing a sound business plan.

HNH2012 ISLAMIC AND ASIAN CIVILIZATION (TITAS)

2 CREDITS

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 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.

HNP2012 NATIONHOOD STUDIES

2 CREDITS

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.

PKU2013 ENTREPRENEURSHIP FUNDAMENTALS

3 CREDITS

This course focuses on entrepreneurship studies and business skills with emphasis on the implementation of interactive learning. The course cover theories, concepts and effective entrepreneurial practices.

SYNOPSIS OF CORE COURSES (DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT PROGRAMME)

SYNOPSIS OF CORE COURSES

MKA2013 DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY COMPETENCY

3 CREDITS

This course will provide students with basic knowledge 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 such as email to upgrade the quality of work. Students are also exposed to the ICT security and ethics.

MKK1013 DISCRETE MATHEMATICS FOR COMPUTING

3 CREDITS

The course discusses the set theory, operation, logic, mathematical order, mutation, combination, probability, relation and digraph, functions, trees and machine. These learning contents are essential in fulfilling the logical thinking required in the learning of computer programming.

MKS1103 FUNDAMENTAL PROGRAMMING

3 CREDITS

This course introduces students to the basic concept and characteristics of structure programming. This course consists of problem solving techniques, algorithm design and coding in programming language. To code a program, student will learned the syntax and semantics of programming language. Other than that, the course emphasize on how to do an efficient and correct way of programming with error free. Besides the main concepts of game development to apply the concept of structured programming is also emphasized.

MKS1113 GAMES PROGRAMMING

3 CREDITS

This course introduces games programming skill using object oriented programming. The topics on games programming covers introduction to the concepts of class and object, inheritance, encapsulation, polymorphism, collision and detection, interfaces and templates & STL.

MME1013 DIGITAL MOTION GRAPHIC

3 CREDITS

The course provides students with the knowledge and designing skill on putting static (non-moving) images into motion. The students will learn the usage of various industry-standard software programs and develop skills including simulation of camera angles and movement, motion constrasting on digital video and image manipulation.

MMM1023 MULTIMEDIA APPLICATION DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course explores the design and development of multimedia product. Students will learn multimedia elements, types of multimedia application, planning, designing, storyboard development, product 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 multimedia product.

MMM1014 MULTIMEDIA WEB DEVELOPMENT

4 CREDITS

This course emphasizes the learning on how to create, design and publish information on the Web including the introduction to Web programming language and the fundamentals of online publishing. Topics cover including formatting, links, multimedia, images, backgrounds, tables and frames.

**SYNOPSIS OF CORE COURSES
PROGRAM DIPLOMA IN COMPUTER
SCIENCE
(INTERNET COMPUTING)
PROGRAMME**

MKA1013 INFORMATION TECHNOLOGY

3 CREDITS

This course will provide students with basic knowledge 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 such as email to upgrade the quality of work. Students are also exposed to the ICT security and ethics.

MKN1013 FUNDAMENTAL OF COMPUTER SYSTEM

3 CREDITS

This course describes the organization and architecture of the computer system including numbering system and data representation with the operational of each components involved in the Von Neumann model such as input, output, memori, central processing unit and control unit. The correct method to assemble, configure and maintain the computer are also be discussed.

MKK1013 DISCRETE MATHEMATICS FOR COMPUTING

3 CREDITS

The course discusses the set theory, operation, logic, mathematical order, mutation, combination, probability, relation and digraph, functions, trees and machine. These learning contents are essential in fulfilling the logical thinking required in the learning of computer programming.

MKS1023 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING

3 CREDITS

The goal of this course is to introduce students to the basics, the features and the concepts of object-based programming. This course stresses upon the basic programming applications such as structure sequential control, selection, loop, method, array and file. Emphasis is also given in generating error-free and efficient program.

MKK1023 PROBABILITY AND STATISTICS

3 CREDITS

This course exposes students towards fundamental concepts of statistics, types of statistics and statistical methods comprises of random variables, probability, special distributions, expectations and moments, estimation and hypothesis testing, regression and correlation up to two independent variables. In addition, students will identify appropriate methods based on real-world problems. The emphasis is on applying statistics to real-world problems.

MKD1013 DATABASE DESIGN

3 CREDITS

This course emphasizes on the knowledge and skills that are related to the theory and the concept in database development. Topics such as entity relational model, rational model, structured query language and normalization are also included in the course. The importance of database development based on the Internet is also given emphasis in this course.

MKS1013 PROBLEM SOLVING TECHNIQUES

3 CREDITS

This course is a preliminary course for programming language that is used in problem solving or in modeling real-world problem using programming language. An extension of this course would be Basic Programming, Object Oriented Programming, Basic Web Programming and Web Programming.

MNK1023 DATA COMMUNICATION

3 CREDITS

The aim of this course is to ensure that students know the basic concept of digital communication method. Data transmission, signal encoding technique, digital data communication technique and fiber optic communication are topics that are included in the course.

MKN1043 COMPUTER OPERATING SYSTEM

3 CREDITS

This course aims to expose students to the basics of compression process, memory management, file and input/output and CPU tabulation. It introduces the evolution of operation system followed by the basic concepts, technologies and theories used in operational system such as concurrency, kernel, deadlock and multithreading.

SYNOPSIS OF SPECIALIZATION COURSES (DIPLOMA IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT PROGRAMME)

This course emphasizes the art of bringing a game designer's concepts to life. A strong foundation in game artistry is the essential first step, where this course takes behind the scenes to show how to create the entire visual world from characters to environments. Hands-on drawing be introduce which is suitable for beginning-to-intermediate-level game artists explains the process involved in creating art for real-time digital games. The course highlights the technical aspects of preparing art quickly and effectively while conforming to the limitations and specifications of today's most widely used in drawing for designing game.

MMD1023 STORYBOARD DEVELOPMENT

3 CREDITS

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.

MMD1033 GAME DESIGN PRINCIPLE

3 CREDITS

This course emphasizes the roots of computer game design, design process involved in developing computer games and the production process from beginning to the end. Topics starting with the fundamental principles of gaming and moving on to more specialized computer game genres and styles, the ideas behind their development, the inception of concepts for character, environment, game mechanics and structure, the right role and skills in developing a computer game.

MMD1043 CHARACTER DESIGN

3 CREDITS

This course emphasizes knowledge concerning 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 focuses on efficient techniques to produce highly realistic and expressive characters.

MMD1053 INTERACTION DESIGN

3 CREDITS

This course emphasizes the theories and skills pertaining to interactions 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 and user interface design principles.

MMD1063 ANIMATION

3 CREDITS

This course will introduce the concepts and principles involved in producing animation 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.

MMG1013 GAME PROJECT MANAGEMENT

3 CREDITS

This course focuses on the history, basic principles of project management, tools and technique, game and technical design document, art and audio design, production plan, issues during production and managing game project.

MMG1023 GAMES ENTREPRENEURSHIP

3 CREDITS

This course emphasizes on 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.

MMG1014 2D GAME DEVELOPMENT

4 CREDITS

This course describes learning 2D game design using software, visual work and graphic design environment including the capability in using completely integrated Action Scripts to speed up the simplicity and efficiency of the game-design process and makes it a whole lot of fun as well.

MMG1024 3D GAME DEVELOPMENT

4 CREDITS

This course describes the development of 3D game world using the editor (to construct the 3D game world), the renderer (to display the game world on the players screen), the physics engine (to simulate real world such as gravity, collision and others) and the exporter (to create the file set).

MMG1034 SERIOUS GAMES

4 CREDITS

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 including government and industry leaders.

MMG1044 FINAL YEAR PROJECT

4 CREDITS

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 in 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.

**SYNOPSIS OF SPECIALIZATION
COURSES
DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE
(INTERNET COMPUTING)
PROGRAMME**

SYNOPSIS OF SPECIALIATION COURSES

MKS1033 DATA STRUCTURE AND ALGORITHMS

3 CREDITS

This course provides the skills for using object programming in data structure application. Introduction to data structure concept, arrays, recursive, big O notation, linked list, stack, sort, search, trees and graph are among the topics stressed in this course.

MKG1013 INTERACTIVE WEB DESIGN

3 CREDITS

Interactive web design needs the combination of programming skills, visual design and human-computer principle interaction. Site analysis, visual design principle, design navigation, typography and related software interactive web development are among the topics that are covered in this course.

MKN1033 NETWORK TECHNOLOGY

3 CREDITS

This course aims to ensure that students understand the concept of network. It encompasses topics such as network access method, LAN's technology and WLAN, routing and WAN's technology and mutual network. Students are exposed to element of network management and measurement performance using software tool like Wireshark. Students will be involved in the practical works such as configuring the web server and the database in laboratory, developing web-based applications, and developing socket-based network client-server application.

MKS1053 FUNDAMENTAL WEB DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course includes the knowledge and the skills in designing and developing websites. Students will learn the step-by-step process in developing websites using programming languages and scripts such as JavaScript, CSS, HTML, XHTML, PHP and etc. Students will also learn the basic steps to design static and dynamic website, and to deploy the websites to web server.

MKS1063 WEB APPLICATION DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course stresses on the integration of web programming with database for developing a more dynamic web applications.

MKB1013 BUSINESS COMPUTING

3 CREDITS

The aim of this course is to provide a basic knowledge of business principles, methodologies, tools and techniques that may be used in any industry, the professions and the public sector. Learners will develop an understanding of what constitutes a project. They will be able to analyze and plan the activities needed to carry out the business, including how to set up a business, how to control and execute a business.

MKB1023 E-COMMERCE

3 CREDITS

This course emphasizes the concepts of entrepreneurs 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 fundamentals, implementation challenges 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

MKN1063 MOBILE COMPUTING

3 CREDITS

The course is an introduction to the fundamentals of mobile computing. The ubiquity of wireless communication technologies and the proliferation of portable computing devices have made possible a mobile computing era in which users, on the move, can seamlessly access network services and resources, from anywhere, at any time. We shall attempt to present the challenges faced to efficiently enable such access along with state of the art solutions.

MKS1043 METHODOLOGY OF WEB SYSTEM DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course equips the students with the skills of the concept and theory needed to develop a web system. The topics covered are UML and RUP, systems analysis and system requirement.

MKN1053 INTERNET SECURITY

3 CREDITS

This course gives the introduction to Internet security, requirement on theory and effective Internet security control method. Apart from that, students will also learn about the threats that exist in Internet and how to deal with the latest Internet technology. Issues related to the security management, computer crime, ethics as Internet users and cyber laws will also be covered.

MKB1033 INTERNET TECHNOLOGY AND INNOVATION

3 CREDITS

This course aims to give exposure and knowledge of the importance for enhancing creativity and innovation. Students will understand the basic Internet technology and innovations such as technology transfers and disseminations; commercial technology, and copyright. Topics covered under product innovation are: effect of product innovation; success factor, development strategy and also innovation in interactive learning and network.

MKS1084 FINAL YEAR PROJECT

3 CREDITS

This course gives the opportunity to students to practise the knowledge that they have acquired throughout the diploma program by coming up with a project that is related to the Internet computing. With guidance from supervisor, students will get exposure to the real environment of systems development starting from the problem identification up to the completion of the final product.

SYNOPSIS OF ELECTIVE COURSES (PROGRAM DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN)

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF

MME1023 AUDIO VIDEO TECHNIQUES

3 CREDITS

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. To keep up with the new methods of creating audio for game this course will introduce student to advanced concepts and techniques such as recording custom effects, proper integration of audio video, and mixing techniques particular to the gaming industry.

MMP1013 EDUCATIONAL GAMES DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course explores the contribution of learning theories to design and development of educational games product. Students will learn integrating multimedia elements with learning methodologies in producing games application in a variety of platforms. The development skills acquired, incorporated with educational issues to encourage innovative development and creative operation in open-ended, challenge-based and truly collaborative games. Students will also learn and apply gaming concepts including interaction, knowledge, and user interface in the process of producing educational multimedia product.

MME1043 VIRTUAL REALITY

3 CREDITS

The course discusses the theory and concept of virtual reality technology and application of gaming technology in producing a virtual reality application. Learning contents of these subject is including introduction of virtual reality, architecture of virtual reality systems, input periphery, haptic, vision technology, audition, touch, smell and taste. These subjects also discuss the application of virtual reality in education, training, simulation, medical, cultural heritage and gaming.

MME1033 SITUATED GAMIFICATION

3 CREDITS

This course aims apply and to reuse the game mechanics and the game design elements in non-entertainment environment but in more serious game applications. The instrument for designing the game application consists of hardware and software programming. The virtual real live situated environment will be use as the testbed theory and will be verified and tested with the hardware application. The focused area for the gamification may be used mainly in field of science, technology, engineering and mathematic with edutainment purposes.

MKN1073 MOBILE GAME DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course exposes the student with knowledge and skills for creating application using mobile computing devices for entertainment or education that can be marketable. Students will learn the process of building mobile application from generating idea to product using operating system such as Google's Android or Apple's iOS. Topics included in this course are mobile hardware, mobile software, mobile design, mobile game programming and mobile game production.

PPI1013 ENTREPRENEURIAL FINANCE

3 CREDITS

This course is designed to provide entrepreneurial finance skills to students to help them to manage their own business. It would also be of value to individuals who are interested in becoming investors in another group's entrepreneurial endeavor. There is no requirement for any particular business experience as the initial modules in the programme include a review of the potentially applicable business environment.

MLI1014 INDUSTRIAL TRAINING

4 CREDITS

Student will produce two reports including weekly diary and final report together with one special assignment.

**SYNOPSIS OF ELECTIVE COURSES
DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE
(INTERNET COMPUTING)
PROGRAMME**

SINOPSIS KURSUS ELEKTIF

MKB1043 IT AND SOCIETY

3 CREDITS

Students will learn and assess the impact of information technology on individuals and society. Students will also be exposed to the appropriate method to study the pros and cons of internet access and digitized information at all levels. In addition, the course will provide a framework for students to make judgments and decisions about the use of information technology from the contemporary social contexts.

MME1023 AUDIO VIDEO TECHNIQUES

3 CREDITS

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. To keep up with the new methods of creating audio for game this course will introduce student to advanced concepts and techniques such as recording custom effects, proper integration of audio video, and mixing techniques particular to the gaming industry.

MKN1073 MICROPROCESSOR

3 CREDITS

This short course aims to expose the student the concept of hardware and software architecture of 8-bit, 16-bit or PIC flash microcontroller. After this course, the student should be able to design the simple hardware and to write a simple coding to control the microprocessor based system. The student also expected to learn all the peripherals to the system such as the sensors and the LCD display unit.

MKG1023 MULTIMEDIA APPLICATION DEVELOPMENT

3 CREDITS

This course explores the design and development of multimedia product. Students will learn multimedia elements, types of multimedia application, planning, designing, storyboard development, product 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 multimedia product.

MKS1093 WEB GAME PROGRAMMING

3 CREDITS

This course introduces how simple Web game programming are made as well as computer game theories, methods and practices. Student will learn to use and develop a Web game which cover various aspects of computer game design and production using a selected programming language.

PPM1063 PRINCIPLES OF MARKETING

3 CREDITS

This course aims to give the students a basic understanding on the vital concepts in marketing. The focus will be based on the discussion of the marketing mix which relates to product, price, distribution and promotion. The current basic marketing concepts and practices will also be described.

SINOPSIS KURSUS LATIHAN INDUSTRI

MLI1014 INDUSTRIAL TRAINING

4 CREDITS

Student will produce two reports including weekly diary and final report together with one special assignment.

Nota:

The information contained in this booklet is correct while it was being printed. The Faculty reserves the right to amend and rectify any content without informing the students beforehand.