



# FSKIK

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF

FACULTY OF ARTS, COMPUTING AND CREATIVE INDUSTRY



**BUKU PANDUAN AKADEMIK**  
*Academic Guide Book*

DIPLOMA  
*Diploma*  
**SESI 2019/2020**  
**2019/2020 Session**

UNIVERSITI  
**No.1**  
PENDIDIKAN

**ISI KANDUNGAN/ TABLE OF CONTENTS**

<b>BIL</b>	<b>PERKARA/ CONTENTS</b>	<b>MUKA SURAT/ PAGE</b>
1.	Aluan Dekan/ <i>Dean's Message</i>	
2.	Latar Belakang UPSI/ <i>University's Background</i>	
3.	Visi, Misi, Moto dan Matlamat UPSI/ <i>Vision, Mission, Motto and Aim of UPSI</i>	
4.	Objektif Kualiti UPSI/ <i>Quality Objective of UPSI</i>	
5.	Pengurusan Tertinggi Universiti/ <i>Executive Management of UPSI</i>	
6.	Latar belakang, Visi dan Misi Fakulti/ <i>Background, Vision and Mission of Faculty</i>	
7.	Pengurusan dan Pentadbiran Fakulti/ <i>Faculty Management and Administration</i>	
8.	Kakitangan Akademik (Jabatan Komputeran)/ <i>Academic Staff (Computing Department)</i>	
9.	Takwim Akademik/ <i>Academic Calendar</i>	
10.	Struktur Pengajian Program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan/ <i>Program Structure of Diploma in Design and Game Development.</i>	
11.	Cadangan Agihan Kursus Mengikut Semester/ <i>Proposed Distribution of Courses by Semester.</i>	
12.	Struktur Pengajian Program Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)/ <i>Program Strucure of Diploma in Computer Science (Internet Computing)</i>	
13.	Cadangan Agihan Kursus Mengikut Semester/ <i>Proposed Distribution of Courses by Semester</i>	
14.	Kemudahan Fizikal Fakulti/ <i>Facilities</i>	
15.	Sahsiah Pelajar/ <i>Students Personalities</i>	
16.	Alamat Fakulti dan Waktu Berurusan/ <i>Faculty's Address and Operation Hour.</i>	
17.	Sinopsis Kursus Universiti/ <i>Program Synopsis of University</i>	
18.	Sinopsis Kursus Teras Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan/ <i>Synopsis of Core Courses- Diploma in Game Design and Development</i>	
19.	Sinopsis Kursus Pengkhususan Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan/ <i>Synopsis of Specialization Courses- Diploma in Game Design and</i>	
20.	Sinopsis Kursus Elektif Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan/ <i>Synopsis of Elective Courses- Diploma in Game Design and Development</i>	
21.	Sinopsis Kursus Teras Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)/ <i>Synopsis of Core Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)</i>	
22.	Sinopsis Kursus Pengkhususan Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)/ <i>Synopsis of Specialization Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)</i>	
23.	Sinopsis Kursus Elektif Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet)/ <i>Synopsis of Elective Courses- Diploma in Computer Science (Internet Computing)</i>	

## 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 2019/2020. Buku Panduan ini dihasilkan bertujuan untuk dijadikan sumber rujukan utama bagi pelajar ambilan Sesi 2019/2020 di FSKIK. Buku Panduan ini mesti dirujuk pelajar dalam memahami dan mengenali fakulti, jabatan-jabatan program pengajian yang diikuti. Tahun 2019 merupakan tahun ke-9 kewujudan FSKIK di UPSI yang menghubungjalinan 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 memberangkan graduan untuk "membuka perniagaan dan mencipta laluan kerjaya".

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

Semoga usaha dan ikhtiar yang dilakukan seterusnya memberi manfaat kepada agama, bangsa dan negara. Akhir kata, diharapkan Buku Panduan Akademik Program Diploma Sesi 2019/2020 dapat digunakan sepenuhnya dalam merealisasikan impian dan hasrat semua pihak.

### "UNIVERSITI NO.1 PENDIDIKAN"

Sekian dan terima kasih.

**PROF. MADYA DR. MOHD ZAHURI BIN KHAIRANI**

Dekan  
Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif

**DEAN'S MESSAGE**



*Assalamu'alaikum*

*Thank to the God, the faculty managed to produce Guidebook of Academic Diploma Program 2019/2020. This Guidebook is produced to be the main reference for students in the 2019/2020 session at FSKIK. The Guidebook should be referred by the students to understand and know about the faculty, department and study program. 2019 is the nine 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 2019/2020 session can be fully utilized in realizing the dreams and aspirations of all parties.*

**"NO.1 EDUCATION UNIVERSITY "**

*Thank you.*

**Associate Prof. Dr. Mohd Zahuri bin Khairani**

*Dean,  
Faculty of Art, Computing and Creative Industry.*

## LATAR BELAKANG UPSI

### Terbilang di Hamparan Warisan Tiga Generasi

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

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

Penstrukturkan semula Fakulti-Fakulti UPSI telah dilaksanakan pada 1 Jun 2010 untuk meningkatkan daya saing universiti pada masa kini bagi merealisasikan visi dan misi untuk menjadi peneraju inovasi dan kreativiti, penyelidikan, pengkomersilan, reka cipta kreatif dan berimpak tinggi serta melahirkan tenaga manusia kreatif yang akan memajukan ekonomi Negara. Fakulti-Fakulti baharu yang telah ditubuhkan adalah seperti berikut:-

1. Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK);
2. Fakulti Pembangunan Manusia (FPM);
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 Sains dan Matematik (FSMT);
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

"Universiti No. 1 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, berakhhlak mulia dan bersemangat patriotis;

Menggerakkan komunitinya supaya lebih prihatin betapa perlunya mereka menyumbang khidmat kepada masyarakat dan negara, terutama ke arah pemupukan semangat patriotis dan nasionalistik untuk membina sebuah bangsa Malaysia dan menyumbang kepada kesejahteraan sejagat.

## **BACKGROUND OF UPSI**

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

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

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

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

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

## **VISION**

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

## **MISSION**

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

**UNIVERSITY MOTTO**

*"No.1 Education University"*

**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.*

## 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)**  
**Y.Brs. Prof. Dr. Suriani binti Abu Bakar**  
✉ +0615 - 48797880  
✉ tncpi@upsi.edu.my



**Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)**  
**Yg. Bhg. Prof. Madya Dr. Md. Amin bin Md Taff**  
✉ +605-4506165  
✉ tnchep@upsi.edu.my



**Pendaftar**  
**Dr. Hajah Zainab Binti Othman**  
✉ +605-4506444  
✉ zainab.o@upsi.edu.my



**Bendahari**  
**Pn. Khadijah binti Hamdan**  
✉ +605-4581213  
✉ khadijah@bendahari.upsi.edu.my



**Pustakawan**  
**Pn. Siti Simaizan binti Ramli**  
✉ +605-4506799  
✉ sumaizan@upsi.edu.my



**Pengarah Jabatan Pengurusan Pembangunan dan Harta Benda**  
**Ir. Zulkefly Bin Mohd Yusof**  
✉ 05-4505888  
✉ zulkefly@jpphb.upsi.edu.my

## LATAR BELAKANG FAKULTI

Mesyuarat Senat Kali Ke-72 Bil.5/2009 pada 15 September 2009 meluluskan cadangan penstrukturran 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 kepelbagaiannya 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.

#### **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.*

**PENGURUSAN DAN PENTADBIRAN FAKULTI/ *FACULTY MANAGEMENT AND ADMINISTRATION***

**DEKAN/ DEAN**



**Dekan**

Prof. Madya Dr. Mohd Zahuri bin Khairani  
[zahuri@fskik.upsi.edu.my](mailto:zahuri@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505882

**TIMBALAN – TIMBALAN DEKAN/ *DEPUTY DEAN***



**Timbalan Dekan  
(Akademik dan Antarabangsa)**  
Prof. Madya Dr. Nor Azah binti Abdul Aziz  
[azah@fskik.upsi.edu.my](mailto:azah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505963



**Timbalan Dekan  
(Penyelidikan dan Inovasi)**  
Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu  
[modi@fskik.upsi.edu.my](mailto:modi@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505836



**Timbalan Dekan  
(Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)**  
Dr. Muhammad Fadhil Wong Bin Abdullah  
[fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my](mailto:fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505174

**KETUA – KETUA JABATAN *HEAD OF DEPARTMENT***



**Ketua Jabatan  
Seni dan Reka Bentuk**  
Dr. Abdul Aziz bin Zali@Zalay  
[aziz@fskik.upsi.edu.my](mailto:aziz@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505560



**Ketua Jabatan  
Komputeran**  
Dr. Jamilah binti Hamid  
[jamilah@fskik.upsi.edu.my](mailto:jamilah@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505094



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

**PENTADBIRAN/ ADMINISTRATION**



**Timbalan Pendaftar/  
*Deputy Registrar***  
Pn. Mahanum binti Muhamamad  
[mahanum@upsi.edu.my](mailto:mahanum@upsi.edu.my)  
+605-4505885

**PENYELARAS/ COORDINATOR**



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



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



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

**KAKITANGAN AKADEMIK (JABATAN KOMPUTERAN) / ACADEMIC STAFF (COMPUTING DEPARTMENT)**



**Dr. Hjh. Jamilah binti Hamid**  
**Ketua Jabatan**  
[hjamilah@fskik.upsi.edu.my](mailto:hjamilah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505028



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



**Prof. Madya Dr. Muhammad Modi bin Lakulu**  
[modi@fskik.upsi.edu.my](mailto:modi@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505938



**Prof. Madya Dr. Ramlah bt. Mailok**  
[mramlah@fskik.upsi.edu.my](mailto:mramlah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505940



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



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



**Prof. Madya Dr.- Ing. Maizatul Hayati bt. Mohamad Yatim**  
[maizatul@fskik.upsi.edu.my](mailto:maizatul@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505882



**Prof. Madya Dr. Che Zalina bt Zulkifli**  
[chezalina@fskik.upsi.edu.my](mailto:chezalina@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505520



**Prof. Madya Dr. Aslina bt. Saad**  
aslina@fskik.upsi.edu.my  
05-4505030



**Prof. Madya Dr. Aos A. Z. Ansaef Al-Juboori**  
aws.alaa@fskik.upsi.edu.my  
05-4505052



**Dr. Che Soh bin Said**  
chesoh@fskik.upsi.edu.my  
05-4505010



**Dr. Azniah binti Ismail**  
azniah@fskik.upsi.edu.my  
05-4505898



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



**Dr. Norhisham bin Mohamad Nordin\***  
norhisham@fskik.upsi.edu.my  
05-4505963



**Dr. Suzani binti Mohd. Samuri**  
suzani@fskik.upsi.edu.my  
05-4505025



**Dr. Mashitoh bt. Hashim\***  
mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my  
05-4505084



**Dr. Suliana bt. Sulaiman**  
suliana@fskik.upsi.edu.my  
05-4505055



**Dr. Wang Shir Li**  
shirli@fskik.upsi.edu.my  
05-4505185



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



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



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



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



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



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



**Dr. Muhammad Fadhil Wong bin Abdullah**  
[fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my](mailto:fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my)  
+605-4505174



**Dr. Bilal Bahaa Zaidan**  
[bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my](mailto:bilalbahaa@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505184



**Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman**  
[mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my](mailto:mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505094



**Dr. Ismail @ Ismail Yusuf Panessai**  
[ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my](mailto:ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505026



**Dr. Hj. Nazre bin Abdul Rashid**  
[nazre@fskik.upsi.edu.my](mailto:nazre@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505067



**Dr. Noor Anida Zaria binti Mohd Noor**  
[anidazaria@fskik.upsi.edu.my](mailto:anidazaria@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505149



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



**Dr. Hafizul Fahri bin Hanafi**  
[hafizul@fskik.upsi.edu.my](mailto:hafizul@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505065



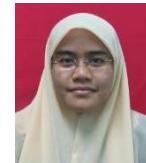
**En. Suhazlan bin Suhaimi**  
[suhazlan@fskik.upsi.edu.my](mailto:suhazlan@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505422



**Pn. Noriza bt. Nayan**  
[noriza@fskik.upsi.edu.my](mailto:noriza@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505023



**En. Rasyidi bin Johan**  
[rasyidi@fskik.upsi.edu.my](mailto:rasyidi@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505052



**Pn. Nur Saadah binti Fathil\***  
[nursaadah@fskik.upsi.edu.my](mailto:nursaadah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505164



**Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid\***  
[rohaizah@fskik.upsi.edu.my](mailto:rohaizah@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505032



**Pn. Asma Hanee bt. Ariffin**  
[asma@fskik.upsi.edu.my](mailto:asma@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505418



**Pn. Asmara bt. Alias**  
[asmara@fskik.upsi.edu.my](mailto:asmara@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506000



**Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan**  
[nazuha@fskik.upsi.edu.my](mailto:nazuha@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505414



**En. Salman Firdaus bin Sidek\***  
[salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my](mailto:salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505068



**Pn. Roznim bt. Mohamad Rasli**  
[roznim@fskik.upsi.edu.my](mailto:roznim@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505066



**Pn. Nor Zuhaidah Binti Mohamed Zain**  
[norzu@fskik.upsi.edu.my](mailto:norzu@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505073



**Pn. Hjh. Marzita binti Mansor**  
[marzita@fskik.upsi.edu.my](mailto:marzita@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506000



**Pn. Saira Banu binti Omar Khan\***  
[sairabalu@fskik.upsi.edu.my](mailto:sairabalu@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505024



**Cik Amily Shafila binti Shariff\***  
[amily@fskik.upsi.edu.my](mailto:amily@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505011



**En. Ahmad Nurzid bin Rosli**  
[nurzid@fskik.upsi.edu.my](mailto:nurzid@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505054



**Pn. Nadia Akma binti Ahmad Zaki**  
[nadiaakma@fskik.upsi.edu.my](mailto:nadiaakma@fskik.upsi.edu.my)  
05-4506912



**Pn. Harnani bt. Mat Zin**  
[harnani@fskik.upsi.edu.my](mailto:harnani@fskik.upsi.edu.my)  
05-4505081

\* Cuti Belajar/ \* *Study Leave*

\*\* Cuti Sabatikal / Post Doctoral/ \*\* *Sabbatical leave/ Post Doctoral*

**TAKWIM AKADEMIK SESI 2019/2020 / ACADEMIC CALENDAR SESSION 2019/2020**

**SEMESTER 1**

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Pendaftaran Pelajar Baharu/ Minggu Orientasi <i>New Student Registration / Orientation</i>	1 minggu/1 week	10 – 16 Jun 2019
Kuliah <i>Lecture</i>	8 minggu/8 week	17 Jun – 11 Ogos 2019
Cuti Pertengahan Semester <i>Mid Semester Break</i>	1 minggu/ 1 week	12 – 18 Ogos 2019
Kuliah <i>Lecture</i>	6 minggu/ 6 week	19 Ogos – 29 September 2019
Minggu Ulang Kaji Peperiksaan Akhir <i>Revision Week Final Examination</i>	1 Minggu/ 1 week	30 September – 6 Oktober 2019
Peperiksaan Akhir <i>Final Examination</i>	2 minggu/ 2 week	7 – 20 Oktober 2019
Cuti Akhir Semester <i>Semester Break</i>	3 minggu/ 3 week	21 Oktober – 10 November 2019

**SEMESTER 2**

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Pendaftaran Pelajar Baharu/Minggu Orientasi <i>New Student Registration/ Orientation</i>	1 Minggu/ 1 week	4 – 10 November 2019
Kuliah <i>Lecture</i>	6 minggu/ 6 week	11 November – 22 Disember 2019
Cuti Pertengahan Semester <i>Mid Semester Break</i>	1 minggu/ 1 week	23 – 29 Disember 2019
Kuliah <i>Lecture</i>	4 minggu/ 4 week	30 Disember 2019 – 26 Januari 2020
Cuti Khas <i>Break</i>	1 minggu/ 1 week	27 Januari – 2 Februari 2020
Kuliah <i>Lecture</i>	4 minggu/ 4 week	3 Februari – 1 Mac 2020
Peperiksaan Akhir <i>Final Examination</i>	2 minggu/ 2 week	2 – 15 Mac 2020
Cuti Akhir Semester <i>Semester Break</i>	12 minggu/12week	16 Mac – 7 Jun 2020

### SEMESTER 3

AKTIVITI	TEMPOH	TARIKH
Kuliah <i>Lecture</i>	7 minggu/ 7 Week	23 Mac – 10 Mei 2020
Peperiksaan Akhir <i>Final Examination</i>	1 minggu/ 1 week	11 – 17 Mei 2020
Cuti Akhir Semester <i>Semester Break</i>	3 minggu/ 3 week	18 Mei – 7 Jun 2020

*Diluluskan Oleh Mesyuarat Senat Kali Ke-172 Bil. 10/2018- 13 November 2018  
Approved by the 172th Senate Meeting No. 10/2018- 13 November 2018*





**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:*

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
<b>A+</b> (Super Distinction) <b>A</b> (High Distinction) <b>A-</b> (Distinction) <b>B+</b> (Super Credit) <b>B</b> (High Credit)	<i>It's not necessary to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.</i>
<b>C+</b> (Upper Credit) <b>C</b> (Credit) <b>D</b> (Upper Pass) <b>E</b> (Pass) <b>G</b> (Fail)	<i>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.</i>

**Table 1**



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

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





**Jadual 1**

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

**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:*

SPM RESULTS	ENGLISH COURSE
<b>A+</b> (Super Distinction) <b>A</b> (High Distinction) <b>A-</b> (Distinction) <b>B+</b> (Super Kredit) <b>B</b> (High Credit)	<i>Don't have to take the BIK2002 (English Foundation) course. Students can continue to take the BIK2012 (English Language) course.</i>
<b>C+</b> (Upper Credit) <b>C</b> (Credit) <b>D</b> (Upper Pass) <b>E</b> (Pass) <b>G</b> (Fail)	<i>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.</i>

**Table 1**



SEMESTER V			SEMESTER VI		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>	<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MKB1033	Teknologi Internet dan Inovasi/ <i>Internet Technology And Innovation</i>	3	MLI1014	Latihan Industri <i>Industrial Training</i>	4
MKG1063	Reka Bentuk Web Interaktif/ <i>Interaction Web Design</i>	3			
MKN1063	Pengkomputeran Mobil/ <i>Mobile Computing</i>	3			
MKS1084 *** ***	Projek Tahun Akhir/ <i>Final Year Project</i> Kursus Elektif II/ <i>Elective Course II</i> Kursus Elektif III/ <i>Elective Course III</i>	4 3 3			
<b>JUMLAH/TOTAL</b>		<b>19</b>	<b>JUMLAH/ TOTAL</b>		<b>4</b>

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

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



**SAHSIAH PELAJAR**



**Pakaian Pelajar Lelaki:**

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

**Pakaian Pelajar Perempuan:**

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

**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:*

<b>NO.</b>	<b>BUILDINGS</b>	<b>LABORATORY</b>
1	<i>Information and Technology Building</i>	14
2	<i>Intergrated Knowledge Lab</i>	8
3	<i>Sultan Idris Education Institution Building</i>	4
4	<i>Information and Technology Building</i>	4
5	<i>Yusuf Ahmad Building</i>	4
6	<i>Arts Workshop A</i>	1
7	<i>Arts Workshop B</i>	1

*Every lab is equipped with the latest softwares installed and other equipment to facilitate the teaching and learning process. Besides that, these labs are open to all ICT students to get information, and materials from internet in order for them to do their assignment, project and research.*

*The labs information details are as follows:*

<b>NO.</b>	<b>TYPE OF LABORATORY</b>	<b>TOTAL</b>
1	<i>Teaching and Learning Computer Labs</i>	12
2	<i>Multimedia Lab</i>	4
3	<i>Animation Lab</i>	1
4	<i>Micro Teaching Lab</i>	1
5	<i>Network Lab (Linux)</i>	1
6	<i>Thin-Clients Lab</i>	1
7	<i>Engineering Technology Lab</i>	1
8	<i>Post Graduate Computer Lab</i>	2
9	<i>Macintosh Lab</i>	1
10	<i>Computer Maintenance Lab</i>	1
11	<i>Robotic Lab</i>	1
12	<i>Electronic Lab</i>	1
13	<i>Animation Studio (recording room, video editing room, greenscreen room)</i>	1
14	<i>Graphic Studio (Traditional Drawing)</i>	2
<b>OVERALL TOTAL</b>		<b>30</b>

### 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

<i>Monday to Thursday</i>	<i>:</i>	<i>8.00am – 1.00pm</i>
		<i>2.00pm – 5.00pm</i>
<i>Friday</i>	<i>:</i>	<i>8.00am – 12.15pm</i>
		<i>2.45pm – 5.00pm</i>

### 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.*

# **SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI**

## ***SYNOPSIS OF UNIVERSITY COURSES***

**SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI/ SYNOPSIS OF UNIVERSITY COURSES**

**BMK2012 BAHASA MELAYU  
BMK2012 MALAY LANGUAGE**

**2 KREDIT  
2 CREDITS**

Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang penggunaan bahasa Melayu mengikut hukum tatabahasa yang betul. Pelajar akan diberi pengetahuan umum bagi meningkatkan kompetensi berbahasa.

*This course exposes students to the usage of Malay Language based on correct grammatical rules. Students will be provided with the general knowledge to enhance their language competency.*

**BIK2012 ENGLISH PROFICIENCY 2  
BIK2012 ENGLISH PROFICIENCY 2**

**2 KREDIT  
2 CREDITS**

Kursus ini adalah kursus pertengahan Bahasa Inggeris yang mengukuhkan kemahiran pelajar dalam kemahiran-kemahiran bahasa: mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Ia menggalakkan penggunaan bentuk dan fungsi bahasa Inggeris dengan penguasaan tatabahasa yang baik untuk memberikan maklum balas, kenyataan susulan dan inferens dalam perbincangan. Kursus ini memberi tumpuan kepada menilai teks bertulis dan lisan yang kompleks mengenai topik-topik yang konkrit dan abstrak menggunakan pelbagai kaedah. Di samping itu, ia menggabungkan teknik-teknik penulisan yang efektif dalam menulis esei dan laporan yang mempamerkan hujah-hujah dengan perkara dan butiran yang berkaitan secara berkesan.

*This is an intermediate English language course which strengthens students' proficiency in the language skills: listening, speaking, reading and writing. It fosters the use of English language forms and functions with good grammatical control to provide feedback, follow-up statements, and inferences in discussions. This course focuses on evaluating complex written and spoken texts on both concrete and abstract topics by using various strategies. In addition, it incorporates effective writing techniques in writing essays or reports that project arguments with relevant points and details effectively.*

**PKU2013 ASAS KEUSAHAWANAN  
PKU2013 ENTREPRENEURSHIP FUNDAMENTALS**

**3 KREDIT  
3 CREDITS**

Kursus ini memberi fokus kepada pengajian keusahawanan dan kemahiran perniagaan dengan penekanan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara interaktif. Para pelajar akan didedahkan dengan teori, konsep serta amalan keusahawanan yang berkesan. Pada akhir kursus ini, pelajar diharapkan dapat membentuk minda keusahawanan dan mempamerkan kemahiran keusahawanan dalam aktiviti harian.

*This course focuses on entrepreneurship studies and business skills with emphasis on interactive learning. Students will be exposed to effective entrepreneurship theory, concepts and practices. At the end of the course, students are expected to develop entrepreneurial minds and exhibit entrepreneurial skills in daily activities.*

**HNS2042 MASYARAKAT DAN KEBUDAYAAN MALAYSIA  
HNS2042 MALAYSIAN SOCIETY AND CULTURE**

**2 KREDIT  
3 CREDITS**

Kursus ini membincangkan perkembangan masyarakat Malaysia. Tema utamanya mencakupi sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan di Malaysia, latar belakang masyarakat Malaysia, pembentukan masyarakat Malaysia pasca merdeka serta keunikan masyarakat Malaysia. Identiti masyarakat dan kebudayaan di Malaysia serta cabaran yang dihadapinya turut diberi tumpuan.

*This course discusses the development of the Malaysian society. The main theme covers the history and development of the society and culture, the background of the Malaysian society, the formation of the Malaysian society after independence and the uniqueness of the Malaysian society. The identity of the Malaysian society and culture, and the challenge faced will be focused.*

**HNS2052 PENGAJIAN MALAYSIA 2**  
**HNS2052 MALAYSIAN STUDIES 2**

**2 KREDIT**  
**3 CREDITS**

Kursus ini membincangkan sejarah dan politik, perlumbagaan Malaysia, sistem dan struktur pentadbiran, kemasyarakatan dan perpaduan, pembangunan negara serta agama dan kepercayaan. Kursus ini adalah bertujuan untuk melahirkan graduan yang mempunyai identiti kebangsaan dan semangat patriotisme yang unggul. Pengajaran dan pembelajaran akan dilaksanakan dalam bentuk kuliah, tugas, peperiksaan dan pengamalan pembelajaran.

*This course discusses history and politics, Malaysian Constitution, system and structure of national administration, society and unity, national development, and religious beliefs. This course aims to develop graduates with national identity and patriotism. The process of teaching and learning shall be conducted through lecturers, assignments, examination and learning experience.*

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

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



**MMM1023 PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA**  
**MMM1023 MULTIMEDIA APPLICATION DEVELOPMENT**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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 pengarangan. Pelajar juga didedahkan dan dapat mengaplikasikan konsep multimedia interaktif yang meliputi interaksi, pengetahuan, pengguna dan antaramuka pengguna dalam proses penghasilan produk multimedia *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 PEMBANGUNAN WEB MULTIMEDIA**  
**MMM1014 MULTIMEDIA WEB DEVELOPMENT**

**4 KREDIT**  
**4 CREDITS**

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.

*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.*

**SINOPSIS KURSUS TERAS  
PROGRAM DIPLOMA SAINS  
KOMPUTER  
(KOMPUTERAN INTERNET) *SYNOPSIS  
OF CORE COURSES  
PROGRAM DIPLOMA IN COMPUTER  
SCIENCE  
(INTERNET COMPUTING)  
PROGRAMME***



**MKD1013 REKA BENTUK SISTEM PANGKALAN DATA**  
**MKD1013 DATABASE DESIGN**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 TEKNIK PENYELESAIAN MASALAH**  
**MKS1013 PROBLEM SOLVING TECHNIQUES**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 KOMUNIKASI DATA**  
**MNK1023 DATA COMMUNICATION**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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

*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 SISTEM OPERASI KOMPUTER**  
**MKN1043 COMPUTER OPERATING SYSTEM**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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. *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.*

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

***SYNOPSIS OF SPECIALIZATION  
COURSES***

***(DIPLOMA IN GAME DESIGN AND  
DEVELOPMENT PROGRAMME)***

**SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN/ SYNOPSIS OF SPECIALIZATION COURSES**

**MMD1013 LAKARAN ASAS UNTUK PERMAINAN  
MMD1013 FUNDAMENTAL DRAWING FOR GAMES**

**3 KREDIT  
3 CREDITS**

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 karakter ke persekitaran. Aplikasi praktikal diperkenalkan sesuai dengan tahap perekra 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.

*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 PEMBANGUNAN PAPAN CERITA  
MMD1023 STORYBOARD DEVELOPMENT**

**3 KREDIT  
3 CREDITS**

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.

*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 PRINSIP REKA BENTUK PERMAINAN  
MMD1033 GAME DESIGN PRINCIPLE**

**3 KREDIT  
3 CREDITS**

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.

*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 REKA BENTUK KAREKTER  
MMD1043 CHARACTER DESIGN**

**3 KREDIT  
3 CREDITS**

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.

*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 REKA BENTUK INTERAKSI** **3 KREDIT**  
**3 CREDITS**  
**MMD1053 INTERACTION DESIGN**

Kursus ini menekankan teori dan kemahiran dalam reka bentuk interaksi yang diperlukan untuk diperlakukan 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.

*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 ANIMASI** **3 KREDIT**  
**3 CREDITS**  
**MMD1063 ANIMATION**

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.

*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 PENGURUSAN PROJEK PERMAINAN** **3 KREDIT**  
**3 CREDITS**  
**MMG1013 GAME PROJECT MANAGEMENT**

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.

*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 KEUSAHAWANAN PERMAINAN** **3 KREDIT**  
**3 CREDITS**  
**MMG1023 GAMES ENTREPRENEURSHIP**

Kursus ini menekankan aspeks 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 berdasarkan pemasaran dan latihan seperti dalam aspek kepakaran dan perincian objektif termasuklah pelaburan dalam pembangunan permainan secara atas talian.

*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 PEMBANGUNAN PERMAINAN 2D** **4 KREDIT**  
**4 CREDITS**  
**MMG1014 2D GAME DEVELOPMENT**

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 kepentasan kemudahgunaan dan keberkesanan proses reka bentuk permainan dan menjadikan ianya satu pengalaman yang menyeronokkan.

*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 PEMBANGUNAN PERMAINAN 3D  
MMG1024 3D GAME DEVELOPMENT**

**4 KREDIT  
4 CREDITS**

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 simulasikan persekitaran dunia sebenar seperti graviti, pelanggaran dan lain-lain), dan pengeksport (untuk bina set fail).

*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 PERMAINAN SERIUS  
MMG1034 SERIOUS GAMES**

**4 KREDIT  
4 CREDITS**

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

*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 PROJEK TAHUN AKHIR  
MMG1044 FINAL YEAR PROJECT**

**4 KREDIT  
4 CREDITS**

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.

*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.*

**SINOPSIS KURSUS PENGKHUSUSAN  
PROGRAM DIPLOMA SAINS  
KOMPUTER  
(KOMPUTERAN INTERNET)  
*SYNOPSIS OF SPECIALIZATION  
COURSES  
DIPLOMA IN COMPUTER SCIENCE  
(INTERNET COMPUTING)  
PROGRAMME***





**MKB1033 TEKNOLOGI INTERNET DAN INOVASI**  
**MKB1033 INTERNET TECHNOLOGY AND INNOVATION**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 PROJEK TAHUN AKHIR**  
**MKS1084 FINAL YEAR PROJECT**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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 sehingga ke penghasilan produk akhir.

*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.*

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

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

**SINOPSIS KURSUS ELEKTIF/ SINOPSIS KURSUS ELEKTIF**

**MME1023 TEKNIK AUDIO VIDEO**  
**MME1023 AUDIO VIDEO TECHNIQUES**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 PEMBANGUNAN PERMAINAN PENDIDIKAN**  
**MMP1013 EDUCATIONAL GAMES DEVELOPMENT**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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 diperolehi, digabungkan dengan isu-isu pendidikan untuk menggalakkan pembangunan yang inovatif dan operasi kreatif yang terbuka, berdasarkan 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.

*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 REALITI MAYA**  
**MME1043 VIRTUAL REALITY**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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, perubatan, dan warisan kebudayaan.

*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**  
**MME1033 SITUATED GAMIFICATION**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 used 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 PEMBANGUNAN PERMAINAN MOBIL**  
**MKN1073 MOBILE GAME DEVELOPMENT**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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 sehingga 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.

*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 KEWANGAN KEUSAHAWANAN**  
**PPI1013 ENTREPRENEURIAL FINANCE**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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.*

**SINOPSIS KURSUS LATIHAN INDUSTRI /SYNOPSIS OF INDSTRIAL TRAINING**

**MLI1014 LATIHAN INDUSTRI**  
**MLI1014 INDUSTRIAL TRAINING**

**4 KREDIT**  
**4 CREDITS**

Pelajar akan menyediakan dua laporan iaitu laporan catatan mingguan dan laporan akhir; serta satu tugas khusus.  
*Student will produce two reports including weekly diary and final report together with one special assignment.*

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

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



**MKS1093 PENGATURCARAAN PERMAINAN WEB**  
**MKS1093 WEB GAME PROGRAMMING**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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 PRINSIP PEMASARAN**  
**PPM1063PRINCIPLES OF MARKETING**

**3 KREDIT**  
**3 CREDITS**

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.

*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/ SINOPSIS KURSUS LATIHAN INDUSTRI**

**MLI1014 LATIHAN INDUSTRI**  
**MLI1014 INDUSTRIAL TRAINING**

**4 KREDIT**  
**4 CREDITS**

Pelajar akan menyediakan dua laporan iaitu laporan catatan mingguan dan laporan akhir; serta satu tugas khusus.  
*Student will produce two reports including weekly diary and final report together with one special assignment.*

**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 memaklumkannya kepada pelajar.

**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.*



**Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif**  
*Faculty of Arts, Computing and Creative Industry*

**Kampus Sultan Abdul Jalil Shah**  
**Universiti Pendidikan Sultan Idris**  
**35900 Tanjung Malim**  
**Perak Darul Ridzuan**  
**Malaysia**



(+6) 05 450 5921 / 5923/ 5970



[http://fskik.upsi..edu.my](http://fskik.upsi.edu.my)

[www.upsi.edu.my](http://www.upsi.edu.my)

**FSKIK**