

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
1	Aluan Dekan /Dean's Message	6
2	Latar Belakang UPSI/ University Background	8
3	Carta Organisasi UPSI/ University Organisation Chart	12
4	Pengurusan Tertinggi Universiti / Executive Management of UPSI	13
5	Latar Belakang Fakulti / Background of Faculty • Visi Fakulti/ Vision • Objektif Penubuhan Fakulti/ Objective of Establishment	14
6	Pengurusan dan Pentadbiran Fakulti/ Faculty Management and Administration	16
7	Kakitangan Sokongan Fakulti/ Faculty Support Staff	18
8	Program Pengajian yang Ditawarkan/ Courses Offered	20
9	Takwim Akademik/ Academic Calendar	21
10	Pengkodan/ Coding	23
11	Undergraduate Entry Requirements For Foreign Candidates	25
12	Jabatan Komputeran/ Computing Department	42
13	• Kakitangan Akademik/ Academic Staff	43
14	• Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)/ Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)	49
	• Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) CITIZEN	52
	• Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) CITIZEN (October Intake)	55
	• Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) CITIZEN (March Intake)	57
	• Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) NON CITIZEN	60
	• Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) NON CITIZEN (October Intake)	63
	• Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20) NON CITIZEN (March Intake)	65
	• Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)/ Program Synopsis Bachelor of Education (Information Technology) with Honours (AT20)	

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
.0103 15	Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/ <i>Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</i>	68
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) CITIZEN	71
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46) WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) CITIZEN (October Intake)	74
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46) WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) CITIZEN (March Intake)	76
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) NON CITIZEN	79
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Oktober) / Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) NON CITIZEN (October Intake)	82
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian(AT46) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Mac) / Proposed Structure Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46) NON CITIZEN (March Intake)	84
	Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Education (Multimedia) with Honours (AT46)</i>	
	Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/ <i>Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)</i>	88
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) CITIZEN	91
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) CITIZEN (October Intake)	94
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) CITIZEN (March Intake)	97
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47) NON CITIZEN	100
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)	

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
	NON CITIZEN (October Intake) Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)	103
	NON CITIZEN (March Intake) Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)</i>	106
17	- Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)/ <i>Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)</i> - Struktur Pengajian Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) CITIZEN - Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) CITIZEN - Struktur Pengajian Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) NON CITIZEN - Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10) NON CITIZEN - Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)</i>	110 113 115 118 120
18	Jabatan Multimedia Kreatif/ <i>Creative Multimedia Department</i>	128
19	Kakitangan Akademik/ <i>Academic Staff</i>	129

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
20	Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16)/ <i>Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16)</i>	132
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) CITIZEN	134
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) CITIZEN	136
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) NON CITIZEN	138
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16) NON CITIZEN	140
	Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian (AH16) / <i>Major Course Synopsis Bachelor of Design (Advertising) with Honours (AH16)</i>	
21	Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)/ <i>Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17)</i>	145
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) CITIZEN	147
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) CITIZEN	149
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) NON CITIZEN	151
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17) NON CITIZEN	153
	Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian (AH17)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Design (Animation) with Honours (AH17)</i>	
22	Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33)/ <i>Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)</i>	159
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) CITIZEN	162
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) CITIZEN	164
	Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) NON CITIZEN	167
	Struktur Pengajian Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33) BUKAN WARGANEGARA/ Proposed Structure Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33) NON CITIZEN	169
	Sinopsis Kursus Major Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian (AC33)/ <i>Major Course Synopsis Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)</i>	

ISI KANDUNGAN (TABLE OF CONTENT)		
No.	PERKARA/ CONTENT	MUKA SURAT (PAGE)
23	Jabatan Seni dan Reka Bentuk/ <i>Art and Design Department</i>	174
24	Kakitangan Akademik/ <i>Academic Staff</i>	176
25	Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/ <i>Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23)</i>	179
	Struktur Pengajian Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) CITIZEN	183
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) CITIZEN (October Intake)	186
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) CITIZEN (March Intake)	188
	Struktur Pengajian Sarjana Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) BUKAN WARGANEGARA/ Program Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) NON CITIZEN	192
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Oktober)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) NON CITIZEN (October Intake)	195
	Cadangan Struktur Pengajian Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23) BUKAN WARGANEGARA (Ambilan Mac)/ Proposed Structure Bachelor of Education (Art) with Honours (AT23) NON CITIZEN (March Intake)	198
26	Sinopsis Kursus Universiti, Kursus Profesional Pendidikan dan Pengayaan Diri/ <i>Synopsis of Corse, Professional Education and Self-Enrichment Courses</i>	209
27	Kemudahan Fizikal Fakulti/ <i>Facilities</i>	216
28	Sahsiah Diri Pelajar/ <i>Student Personality</i>	217
29	Bagaimana Menghubungi Kami / Waktu Berurusan <i>Contact Us/Operation Hour</i>	219
30	Penutup/ <i>Conclusion</i>	220

ALUAN DEKAN



Assalamualaikum dan Salam Sejahtera.

Syukur ke hadrat Allah SWT atas limpah rahmatNya pihak fakulti berjaya menghasilkan Buku Panduan Akademik Program Sarjana Muda Sesi 2021/2022. Buku Panduan ini dihasilkan bertujuan untuk dijadikan sumber rujukan utama bagi pelajar ambilan Sesi 2021/2022 di FSKIK. Buku Panduan ini mesti dirujuk pelajar dalam memahami dan mengenali fakulti, jabatan-jabatan program pengajian yang diikuti. Tahun 2021 merupakan tahun ke-11 kewujudan FSKIK di UPSI yang menghubungkan jalinkan keunikan bidang seni, multimedia dan sains komputer.

Sesuai dengan slogan UPSI “UPSI NO.1 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 akademik 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 Sarjana Muda Sesi 2020/2021 dapat digunakan sepenuhnya dalam merealisasikan impian dan hasrat semua pihak.

“UPSI NO.1 PENDIDIKAN”

Sekian, 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 Degree Program 2021/2022. This Guidebook is produced to be the main reference for students in the 2021/2022 session at FACCI. The Guidebook should be referred by the students to understand and know about the faculty, department and study program. 2021 is the 11th year of FACCI establishment in connecting the uniqueness in art, multimedia and computer science.

Relevant to UPSI slogan "UPSI No.1 in Education", FACCI strives to offer suitable programs to meet the needs of the market and the employability of graduates. Courses offered also allow graduates to "start a business and create career path".

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

May the efforts and endeavors undertaken bring benefit to the religion, race and nation. Finally, it is expected that this Guidebook of Bachelor Academic Program 2020/2021 session can be fully utilized in realizing the dreams and aspirations of all parties.

"UPSI NO.1 EDUCATION"

Thank you.

Associate Prof. Dr. Mohd Zahuri bin Khairani
Dean,
Faculty of Art, Computing and Creative Industry.

LATAR BELAKANG UPSI

Terbilang di Hampan 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 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. Berikut adalah senarai fakulti terkini di UPSI :

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

VISI UPSI

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

MISI UPSI

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

MOTO UPSI

" UPSI NO.1 PENDIDIKAN ".

MATLAMAT UPSI

Untuk mencapai misi di atas, Universiti berazam dan beritlizam :

- Mengutamakan keikhlasan intelek dan kejujuran sikap dalam aktiviti meneroka sambil menyoal kembali kebenaran yang telah diterima selama ini bagi menjana, mengembang dan memperdalam ilmu;
- Mewujudkan kesinambungan sumbangan yang berterusan bagi membangun dan memperkaya ilmu terutamanya menerusi bahasa Melayu dalam pelbagai bidang;
- Menatar dan berkongsi ilmu melalui aktiviti-aktiviti kesarjanaan, termasuk perangkaian maklumat, pendidikan, penerbitan dan perundingan dalam dan luar negara;
- Membina potensi individu bagi menjadikannya berilmu, berketerampilan, bernakat tinggi, 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.

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.

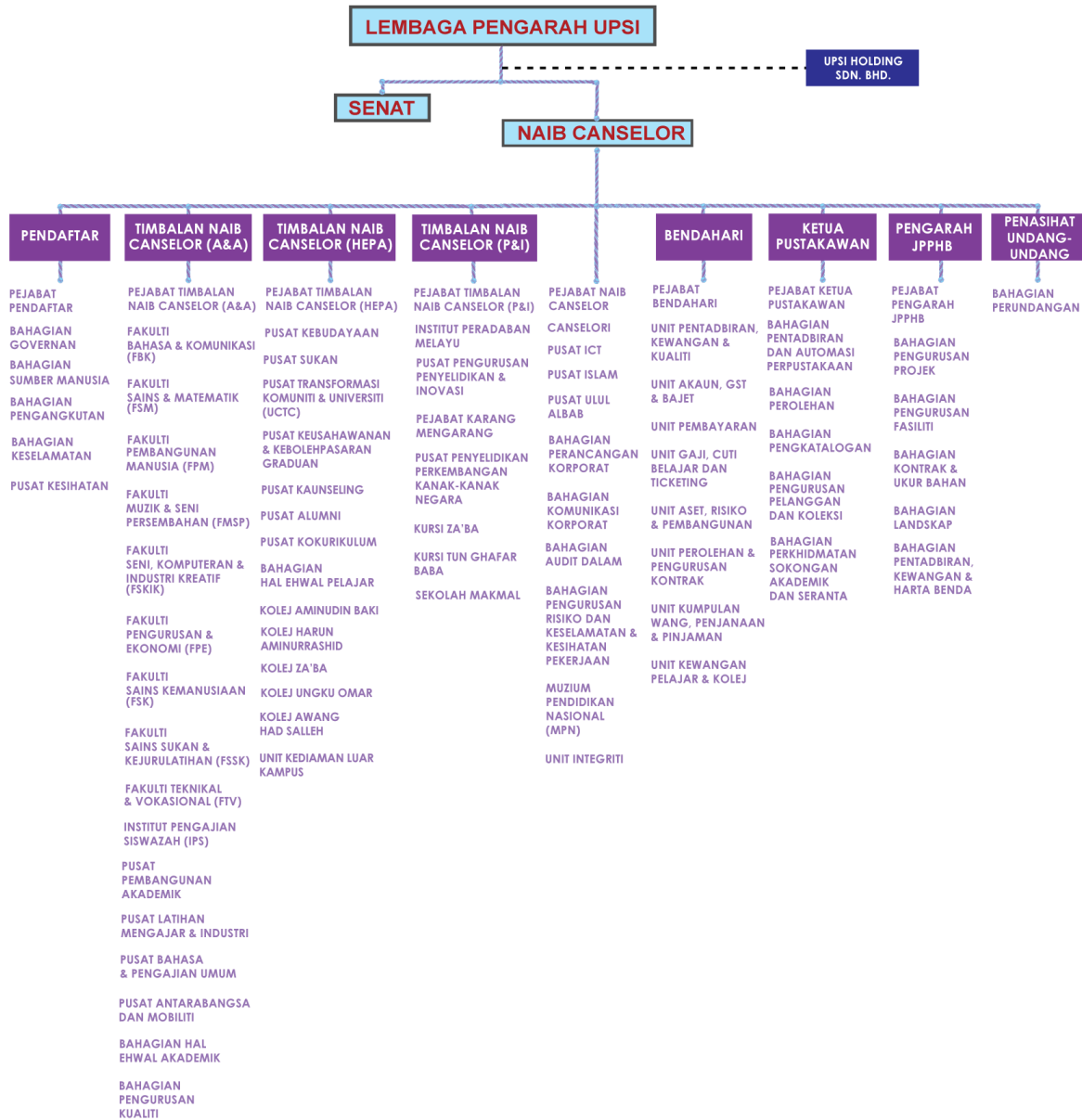
UNIVERSITY MOTTO

"UPSI No.1 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 on going 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 with in and outside the country;*
- *Developing the potential of individuals to be knowledge able, 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.*



"UNIVERSITI NO.1 PENDIDIKAN"

www.upsi.edu.my

TARIKH BERKUAT KUASA : 01/6/2019
TARIKH KEMASKINI : 14/6/2019

PENGURUSAN TERTINGGI UNIVERSITI



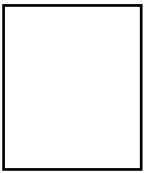
Naib Canselor
YBhg. Profesor Dato' Dr. Md Amin bin Md Taff
☎ +605-4506777
✉ ncupsi@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Akademik & Antarabangsa)
TBr. Prof. dr. Marzita binti Puteh
☎ 05-4506555
✉ tncaa@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Penyelidikan dan Inovasi)
YBr. Profesor Dr. Suriani binti Abu Bakar
☎ 015-48797880
✉ tncpi@upsi.edu.my



Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)
YBr. Profesor Dr. Md. Amin bin Md Taff
☎ +615-48797083
✉ tnchep@upsi.edu.my



Pendaftar
En. Helmi Zaifura bin Abdul Rahman
☎ +605-450 6444
✉ helmi@upsi.edu.my



Bendahari
Haji Mohamad Najib bin Mohamed
☎ +605-4506300
✉ najib@bendahari.upsi.edu.my



Pustakawan
Cik Noriha binti Muhammad
☎ +605-4506799
✉ noriha@upsi.edu.my



Pengarah Jabatan Pengurusan Pembangunan dan Harta Benda
Ir. Haji 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 penstrukturan semula fakulti di UPSI yang antara tujuannya adalah untuk menyesuaikan fakulti dengan program/bidang pengajian yang ditawarkan, dan menggabungkan fakulti/jabatan kepada satu fakulti baharu selaras dengan perkembangan terkini dan keperluan negara. Fakulti dan jabatan yang digabungkan adalah Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Jabatan Seni daripada Fakulti Seni dan Muzik menjadi Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif.

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

Pada 30 Jun 2021, Fakulti ini telah dinobatkan sebagai Fakulti Terbaik bersempena Anugerah Akademia UPSI (A2U) 2020 atas pencapaian memberikan perkhidmatan yang cemerlang kepada pelajar dan kakitangan dari aspek pencapaian KPI Pelan Strategik UPSI, Program Akademik, Kerjasama Antarabangsa, Penjenamaan, 4P, Penjanaan Kewangan dan 3R (Referred, Relevant, Respected).

VISI FAKULTI

Manifesting Collaborative Creativity

OBJEKTIF PENUBUHAN FAKULTI

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



FACULTY 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.

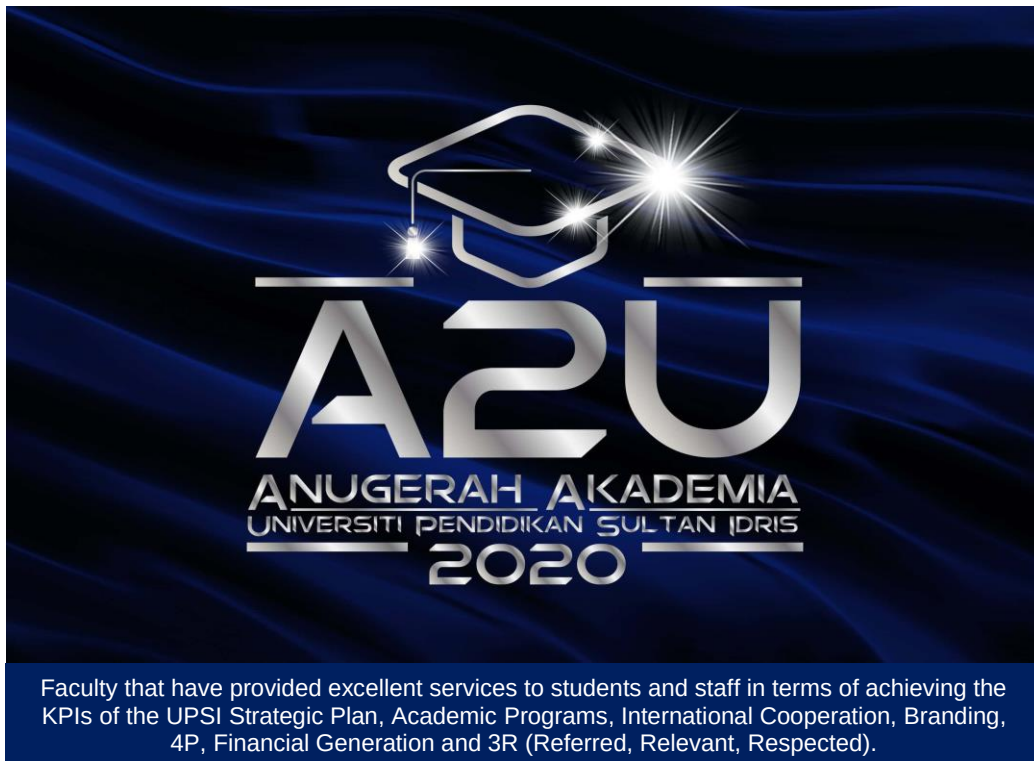
On 30 June 2021, this Faculty was named The Best Faculty in conjunction with the UPSI Academic Award (A2U) 2020 for providing excellent services to students and staff in terms of KPI achievement of UPSI Strategic Plan, Academic Program, International Cooperation, Branding, 4P, Financial Generation and 3R (Referred, Relevant, Respected).

VISION

Manifesting Collaborative Creativity

OBJECTIVE

- *To emphasizein designing, develop, implement and promote the output of artistic creativity, design and the computer program.*
- *Enhance and facilitate the sharing of expertisein 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
+605-4505882

TIMBALAN – TIMBALAN DEKAN/ DEPUTY DEAN



**Timbalan Dekan
(Akademik dan Antarabangsa)/
Deputy Dean
(Academic and International)**
Prof. Madya Dr. Muhammad Zaffwan
bin Idris
zaffwan@fskik.upsi.edu.my
+605-4505963



**Timbalan Dekan
(Penyelidikan dan Inovasi)/
Deputy Dean
(Research and Innovation)**
Prof. Madya Dr. Muhamamd Modi
bin Lakulu
modi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505836



**Timbalan Dekan
(Hal Ehwal Pelajar dan Alumni)/
Deputy Dean
(Student Affairs and Alumni)**
Dr. Norakmal binti Abdullah
norakmal@fskik.upsi.edu.my
+605-4505898

KETUA – KETUA JABATAN/ HEAD OF DEPARTMENT



**Ketua Jabatan
Seni dan Reka Bentuk/
Head Of Department
Art and Design**
Dr. Harleny binti Abd Arif
harleny@fskik.upsi.edu.my
+605-4505339



**Ketua Jabatan Komputeran/
Head of Department Computing**
Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul
Rahman
hishamuddin@fskik.upsi.edu.my
+605-4505094



**Ketua Jabatan
Multimedia Kreatif/
Creative Multimedia**
Dr. Nur Safinas binti Albakry
nursafinas@fskik.upsi.edu.my
+605-4505512

PENTADBIRAN



**Timbalan Pendaftar Kanan/
Senior Deputy Registrar**
En. Ahmad Janatul Firdaus bin
Zolkarnaini @ Dzulkarnain
ajfirdaus@upsi.edu.my
+605-4505885

PENYELARAS



Penyelaras (AT20)
**Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi
Maklumat) Dengan Kepujian/
Coordinator (AT20)**
**Bachelor of Education (Information
Technology) with Honours**
Dr. Nor Masharah binti Husain
masharah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505078



Penyelaras (AT46)
**Sarjana Muda Pendidikan
(Multimedia) Dengan Kepujian/
Coordinator (AT46)**
**Bachelor of Education (Multimedia)
with Honours**
Dr. Nadia Akma binti Ahamd Zaki
nadiaakma@fskik.upsi.edu.my
+605-4506496



Penyelaras (AT47)
**Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi
Reka Bentuk Berkomputer Dengan
Kepujian/
Coordinator (AT47)**
**Bachelor of Education (Computer-
Aided Design Technology) with Honours**
Dr. Mohd Fadhl Harfiez bin Abdul Muttalib
fadhil@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Penyelaras (AC10)
**Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian
(Perisian Pendidikan) Dengan
Kepujian/
Coordinator (AC10)**
**Bachelor of Software Engineering
(Educational Software) with Honours**
Dr. Nor Asiah binti Mohamad@Razak
norasiah.razak@fskik.upsi.edu.my
+605-4505072



Penyelaras (AT23)
**Sarjana Muda Pendidikan (Seni)
Dengan Kepujian/
Coordinator (AT23)**
**Beachelor of Education (Art) with
Honours**
Prof. Madya Abu Bakar bin Sabran
abu.bakar@fskik.upsi.edu.my
+605-4505377



Penyelaras (AH16)
**Sarjana Muda Reka Bentuk
(Pengiklanan) Dengan Kepujian/
Coordinator (AH16)**
**Bachelor of Design (Advertising)
with Honours**
En. Khairul Ezedi bin Abdul Rahman
khairulezedi@fskik.upsi.edu.my
+605-4505121



Penyelaras (AH17)
**Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi)
Dengan Kepujian/
Coordinator (AH17)**
**Bachelor of Design (Animation) with
Honours**
Dr. Nur Syuhada binti Mat Sin
syuhada@fskik.upsi.edu.my
+605-4505058



Penyelaras (AC33)
**Sarjana Muda Reka Bentuk
(Permainan Digital) Dengan
Kepujian/ Coordinator (AC33)**
**Bachelor of Design (Digital Games)
with Honours**
Dr. Muhammad Abdul Malik bin
Saedon
abdulmalik@fskik.upsi.edu.my
+605-4505025

KAKITANGAN SOKONGAN/ SUPPORTING STAFF		
Bil	Nama	No. Telefon / E-mel
1	Penolong Pegawai Tadbir Pn. Ruzaimah bt. Rahaman	ruzaimah@upsi.edu.my +605-4505836
2	Penolong Pegawai Tadbir Cik Aliaa Husna binti Zainuddin	aliaahusna@upsi.edu.my +605-4505896
3	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Maryati bt. Md. Saad	maryati@upsi.edu.my +605-4506202
4	Setiausaha Pejabat Pn. Siti Fazilaton Akmar bt. Syed Omar	akmar_sfaso@upsi.edu.my +605-4505882
5	Penolong Akauntan Pn. Normazni bt. Baharum	normazni@upsi.edu.my +605-4505896
6	Ketua Pereka Seni En. Azhar bin Ahmad	azharmad@upsi.edu.my +605-4505309
7	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Nurul Amalni bt. Abdul Wahab	amalni@upsi.edu.my +605-4506205
8	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Norajaziri bin Mohd. Nor	norajaziri@ict.upsi.edu.my +605-4506206
9	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Nor Amalia Aini bt. Mohd. Sapawi	nor_amalia@ict.edu.my +605-4506205
10	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Muhammad Hafirdause bin Mustafa	hafirdause@upsi.edu.my +605-4506205
11	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat Pn. Zaihasra bt. Che Ros	zaihasra@upsi.edu.my +605-4506205
12	Penolong Pegawai Teknologi Maklumat En. Muhammad Khairul Anwar bin Md Isa	muhammadkhairul@upsi.edu.my +605-4506205
13	Pembantu Tadbir Kanan En. Shahril Redha bin Zabri	shahrilrz@upsi.edu.my +605-4505849
14	Pereka Seni Kanan En. Azman bin Abdul Majid	azman_majid@upsi.edu.my +605-4506515
15	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Mohd Shahrudin bin Ahmad	shaharuddin_ahmad@upsi.edu.my +605-4506523
16	Penolong Jurutera (Mekanikal) En. Amirul Asraf bin Ismail	amirulasraf@upsi.edu.my +605-4506523
17	Penolong Juruteknik Elektronik En. Mazlan bin Ismail	mazlan@upsi.edu.my +605-4506687
18	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Rosnah bt. Mhd Sapiee	rosnah@upsi.edu.my +605-4505921
19	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nur Fauzun binti Adam	nurfauzun@upsi.edu.my +605-4505923
20	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nor Hidayah binti Ahmad	Norhidayah.a@upsi.edu.my +605-4505970
21	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Nurul Akmar binti Abdul Razak	nurulakmar@upsi.edu.my +605-4505970
22	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Rasidah bt. Yazid	rasidah@upsi.edu.my +605-4505921

23	Pembantu Tadbir (P/O) Pn. Mawar bt. Abu Hasan	mawar@upsi.edu.my +605-4505970
24	Pembantu Tadbir (P/O) Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim	najiha@upsi.edu.my +605-4505921
25	Juruteknik Komputer En. Rahaizal bin Hassan	rahaizal@upsi.edu.my +605-4506854
26	Juruteknik Komputer En. Mohd. Shukri bin Mohd Shafie	shukri@upsi.edu.my +605-4506855
27	Juruteknik Komputer 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	Pereka Seni En. Hasrizal bin Haron	hasrizal@upsi.edu.my +605-4506511
30	Pereka Seni En. Mohamed Khalied bin Abd Wahab	khalied@upsi.edu.my +605-4506511
31	Pereka Seni Cik Siti Normawati bt. Idris	sitinormawati@upsi.edu.my +605-4506511
32	Pereka Seni Pn. Habibah bt. Elias	habibah.elias@upsi.edu.my +605-4506511
33	Pereka Seni Pn. Nor Adilah bt. Ghazali	adilah@upsi.edu.my +605-4506510
34	Pereka Seni Pn. Rosyada bt. Elias	rosyada@upsi.edu.my +605-4506510
35	Pembantu Am Pejabat En. Jamaluddin bin Ariffin	Jamaluddin@upsi.edu.my +605-4505921

PROGRAM PENGAJIAN YANG DITAWARKAN/ OFFERED PROGRAMMES

Jabatan Komputeran

- Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Education (Information Technology) with Honours*)
- Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours*)
- Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Education (Multimedia) with Honours*)
- Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours*)

Jabatan Multimedia Kreatif

- Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Design (Animation) with Honours*)
- Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Design (Advertising) with Honours*)
- Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Design (Digital Games) with Honours*)

Jabatan Seni dan Reka Bentuk

- Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian
(*Bachelor of Education (Arts) with Honours*)

TAKWIM AKADEMIK SESI 2021/2022
ACADEMIC CALENDAR SESSION 2021/2022

Semester 1 Sesi 2021/2022
Semester 1 Session 2021/2022

Semester 1		
Aktiviti/ Activities	Tempoh/Duration	Tarikh/ Date
Pendaftaran Pelajar Baru/Suaikenal <i>New Student Registration/Orientation</i>	7 hari <i>7 day</i>	11 - 17 Oktober 2021
Kuliah <i>Lectures</i>	9 Minggu <i>9 weeks</i>	18 Oktober – 19 Disember 2021 (4 November – Hari Deepavali)
Cuti Pertengahan Semester <i>Mid-Semester Breaks</i>	1 Minggu <i>1 week</i>	20 – 26 Disember 2021 (25 Disember – Hari Krismas)
Kuliah <i>Lectures</i>	5 Minggu <i>5 weeks</i>	27 Disember 2021– 30 Januari 2022 (1 Januari 2022 - Tahun Baru) (18 Januari 2022 - Thaipusam)
Cuti Ulang Kaji / Cuti Khas <i>Revision Week</i>	1 Minggu <i>1 week</i>	31 Januari – 6 Februari 2022 (1 – 2 Februari 2022 – Tahun Baru Cina)
Peperiksaan <i>Examinations</i>	3 Minggu <i>3 weeks</i>	7 – 27 Februari 2022
Cuti Semester <i>Semester Break</i>	3 Minggu <i>3 weeks</i>	28 Februari – 20 Mac 2022

Semester 2 Sesi 2021/2022

Semester 2		
Aktiviti/ Activities	Tempoh/Duration	Tarikh/Date
Pendaftaran Pelajar Baru/Suaikenal <i>New Student Registration</i>	7 hari <i>7 day</i>	14 – 20 Mac 2022
Kuliah <i>Lectures</i>	6 Minggu <i>6 weeks</i>	21 Mac – 1 Mei 2022
Cuti Pertengahan Semester <i>Mid-Semester Breaks</i>	1 Minggu <i>1 week</i>	2 – 8 Mei 2022 (2 – 3 Mei 2022 – Hari Raya Aidilfitri)
Kuliah <i>Lectures</i>	8 Minggu <i>8 weeks</i>	9 Mei – 3 Julai 2022 (15 Mei 2022 – Hari Wesak) (6 Jun 2022 – Hari Keputeraan Agong)

Minggu Ulang Kaji Peperiksaan Akhir <i>Revision Week</i>	1 Minggu <i>1 week</i>	4 – 10 Julai 2022 (9 Julai 2022 – Hari Raya Aidiladha)
Peperiksaan <i>Examinations</i>	3 Minggu <i>3 weeks</i>	11 – 31 Julai 2022 (30 Julai 2022 – Awal Muharam)
Cuti Semester <i>Semester Break</i>	11 Minggu <i>11 weeks</i>	1 Ogos – 16 Oktober 2022

Semester 3 Sesi 2021/2022
Semester 3 Session 2021/2022

Semester 3		
Aktiviti/ Activities	Tempoh/Duration	Tarikh/Date
Kuliah <i>Lectures</i>	7 Minggu <i>7 weeks</i>	8 Ogos – 25 September 2022 (31 Ogos 2022 – hari Kebangsaan) (16 September 2022 – Hari Malaysia)
Peperiksaan <i>Examinations</i>	1 Minggu <i>1 week</i>	26 September – 2 Oktober 2022
Cuti Semester <i>Semester Break</i>	2 Minggu <i>2 weeks</i>	3 – 16 Oktober 2022 (8 Oktober 2022 – Maulidur Rasul)

PENGKODAN

Bidang/ Field	:	S	-	Seni/ Art
		M	-	Multimedia/ <i>Multimedia</i>
		R	-	Reka Bentuk/ <i>Design</i>
		I	-	Pengiklanan/ <i>Advertising</i>
		T	-	Teknologi Maklumat/ <i>Information Technology</i>
		C	-	Reka Bentuk Berkomputer/ <i>Computer-Aided Design</i>
		E	-	Kejuruteraan Perisian/ <i>Software Engineering</i>

Sub Bidang/ Sub - Field	:	C	-	Reka Bentuk Berkomputer/ <i>Computer-Aided Design</i>
		G	-	Grafik/ <i>Graphic</i>
		K	-	Matematik/ <i>Mathematics</i>
		N	-	Rangkaian/ <i>Networking</i>
		D	-	Pangkalan Data/ <i>Database</i>
		P	-	Pendidikan/ <i>Education</i>
		R	-	Penyelidikan/ <i>Research</i>
		U	-	Automasi/ <i>Automation</i>
		S	-	Perisian/ <i>Software</i>
		A	-	Animasi/ <i>Animation</i>
		V	-	Audio dan Video/ <i>Audio and Video</i>
		B	-	Perniagaan/ <i>Business</i>
		H	-	Penerbitan/ <i>Publication</i>
		I	-	Pengiklanan/ <i>Advertising</i>
		L	-	Interaktif/ <i>Interactive</i>
		M	-	Permainan Interaktif/ <i>Interactive Games</i>

Contoh : **Program Pendidikan Seni/ Arts Programme**
Example MSP3013- Pengajaran Kraf/ *MSP3013-Teaching of Art*

M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ <i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
S	-	Seni/ <i>Art</i>
P	-	Pendidikan/ <i>Education</i>
3	-	Sarjana Muda/ <i>Undergraduate</i>
01	-	Bilangan Siri/ <i>Serial Number</i>
3	-	Jam Kredit / <i>Credit Hours</i>

Contoh : **Program Pendidikan Multimedia/ Multimedia Programme**
Example MMG3013 -Ilustrasi Digital/ *MMG3013 -Digital Illustration*

M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ <i>Faculty of Art, Computing and Creative Industry</i>
M	-	Multimedia/ <i>Multimedia</i>
G	-	Grafik/ <i>Graphic</i>
3	-	Sarjana Muda/ <i>Undergraduate</i>
01	-	Bilangan Siri/ <i>Serial Number</i>
3	-	Jam Kredit/ <i>Credit Hours</i>

Contoh:	<u>Program Reka Bentuk (Animasi)/ Animation Design Programme</u>		
Example	MMA3032 - Teknik Animasi Tradisional/ MMA3032 - Traditional Animation Technique		
M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Computing and Creative Industry	
M	-	Multimedia/ Multimedia	
A	-	Animasi/ Animation	
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate	
03	-	Bilangan Siri/ Serial Number	
2	-	Jam Kredit/ Credit Hours	

Contoh:	<u>Program Reka Bentuk (Pengiklanan)/ Advertising Design Programme</u>		
Example	MRG3013 - Tipografi Kreatif/ MRG3013 - Creative Typography		
M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Computing and Creative Industry	
R	-	Rekabentuk/ Design	
G	-	Grafik/ Graphic	
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate	
02	-	Bilangan Siri/ Serial Number	
6	-	Jam Kredit/ Credit Hours	

Contoh :	<u>Program Pendidikan Teknologi Maklumat/ Information Technology Programme</u>		
Example	MTK3013 - Struktur Diskrit/ MTK3013 - Discrete Structures		
M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Computing and Creative Industry	
T	-	Teknologi Maklumat/ Information Technology	
K	-	Matematik/ Mathematics	
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate	
01	-	Bilangan Siri/ Serial Number	
3	-	Jam Kredit/ Credit Hours	

Contoh :	<u>Program Pendidikan Teknologi Reka Bentuk Berkomputer/ Computer-Aided Design Technology Programme</u>		
Example	MCU3023 - Teknologi Automasi/ MCU3023 -Automation Technology		
M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Computing and Creative Industry	
C	-	Reka Bentuk Berkomputer/ Computer-Aided Design	
U	-	Automasi/ Automation	
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate	
02	-	Bilangan Siri/ Serial Number	
3	-	Jam Kredit/ Credit Hours	

Contoh:	<u>Program Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan)/ Software Engineering Programme</u>		
Example	MES3013 Prinsip Kejuruteraan Perisian/ MES3013 Principles of Software Engineering		
M	-	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif/ Faculty of Art, Computing and Creative Industry	
E	-	Kejuruteraan Perisian/ Software Engineering	
S	-	Perisian/ Software	
3	-	Sarjana Muda/ Undergraduate	
01	-	Bilangan Siri/ Serial Number	
3	-	Jam Kredit/Credit Hours	

**UNDERGRADUATE ENTRY REQUIREMENTS
FOR FOREIGN CANDIDATES**

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

Table 1

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

SYARAT KEMASUKAN

BIL	i) PROGRAM PENGAJIAN ii) KOD	KELAYAKAN MINIMUM STPM	KELAYAKAN MINIMUM MATRIKULASI/ASASI	KELAYAKAN MINIMUM LEPASAN STAM	KELAYAKAN LEPASAN DIPLOMA/SETARAF
		SYARAT AM UNIVERSITI Lulus Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Setaraf) dengan mendapat sekurang-kurangnya 6C/Gred C dalam mata pelajaran Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia atau 6C/Gred C Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia Kertas Julai; DAN Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00 dan: - Gred C (NGMP 2.00) dalam mata pelajaran Pengajian Am; dan - Gred C (NGMP 2.00) dalam dua (2) mata pelajaran lain; ATAU Lulus Matrikulasi/Asasi dengan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.00; ATAU Lulus peperiksaan Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) dengan mendapat sekurang-kurangnya pangkat Jayyid; ATAU Memiliki Diploma dalam bidang pengkhususan yang relevan dengan program yang dipohon dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat Universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50; DAN Memiliki Sijil Malaysian University English Test (MUET) dengan mendapat sekurang-kurangnya Tahap Dua (2)/Band Dua (2). <u>Maklumat Tambahan bagi Program Pendidikan</u> Calon yang memohon hendaklah sihat tubuh badan, tidak menghidap apa-apa penyakit mental atau fizikal dan berupaya mengikuti program-program yang dirancang untuk program pengajian ini.			
1.	SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN AT20	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: - Sains Komputer - Teknologi Maklumat - Kejuruteraan Elektrik/Elektronik - mana-mana program Diploma yang setara

		- Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.	- Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.		DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM: - Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melepassi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.
2.	SARJANA MUDA PENDIDIKAN	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN

(MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN AT46	Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. • Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Teknologi Maklumat/Sains Komputer/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Biologi/Kimia/Fizik; ATAU • Salah satu (1) subjek kejuruteraan: • Pengajian Kejuruteraan Mekanikal • Pengajian Kejuruteraan Awam • Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik • Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: • Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: • Bahasa Inggeris DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);	Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Teknologi Maklumat/Sains Komputer/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Biologi/Kimia/Fizik ; ATAU • Salah satu (1) subjek kejuruteraan: • Pengajian Kejuruteraan Mekanikal • Pengajian Kejuruteraan Awam • Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik • Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: • Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: • Bahasa Inggeris DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI);		Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: • Sains Komputer • Teknologi Maklumat • Produksi Multimedia • Animasi/Grafik/Produksi Video • Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan • mana-mana program Diploma yang setara DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM: • Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU • Salah satu (1) subjek kejuruteraan: • Pengajian Kejuruteraan Mekanikal • Pengajian Kejuruteraan Awam • Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik • Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: • Mathematics/Additional Mathematics
---	--	---	--	--

		DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.	DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.		DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: Bahasa Inggeris DAN Melepasi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.
3.	SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN AT47	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. - Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU - Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM. - Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU - Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut:		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: - Sains Komputer - Teknologi Maklumat - Kejuruteraan Elektrik/Elektronik DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat SPM: - Teknologi Maklumat dan Komunikasi/Produksi Multimedia/Grafik Berkomputer/Sains/Kimia/Fizik; ATAU Salah satu (1) subjek kejuruteraan: - Pengajian Kejuruteraan

		- Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.	- Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred Epada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.		Mekanikal - Pengajian Kejuruteraan Awam - Pengajian Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik - Teknologi Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Mathematics/Additional Mathematics DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.
4.	SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN AC10	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas Julai DAN - Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas Julai DAN - Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas Julai DAN - Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.70 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: - Teknologi Maklumat - Sains Komputer - Atau Diploma yang setara DAN - Teknologi

		/Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: Bahasa Inggeris	/Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: Bahasa Inggeris	/Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: Bahasa Inggeris	Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Matematik/Matematik Tambahan/Matematik Kertas Julai DAN - Teknologi Maklumat/Kimia/Fizik/Biologi/Prinsip Akaun/Lukisan Kejuruteraan DAN Mendapat sekurang-kurangnya lulus/Gred E pada peringkat SPM dalam mata pelajaran berikut: - Bahasa Inggeris
5.	SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN AH16	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: - Lukisan - Pendidikan Seni - Lukisan Kejuruteraan - Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: - Lukisan - Pendidikan Seni - Lukisan Kejuruteraan - Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: - Lukisan - Pendidikan Seni - Lukisan Kejuruteraan - Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: - Lukisan - Pendidikan Seni - Lukisan Kejuruteraan - Komunikasi Visual ATAU Memiliki Diploma dari institusi yang

					diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: • Seni Lukis • Seni Halus • Seni Reka • Seni Reka Tekstil • Grafik • Multimedia • Fotografi
6.	SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN AH17	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Lukisan • Pendidikan Seni • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Lukisan • Pendidikan Seni • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Lukisan • Pendidikan Seni • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Lukisan • Pendidikan Seni • Lukisan Kejuruteraan • Komunikasi Visual ATAU Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.75 dalam mana-mana satu (1) bidang berikut: • Seni Reka Grafik • Multimedia • Teknologi Maklumat

					• ICT • Animasi
7.	SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN AC33	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Matematik • Seni Visual dan Lulus Bahasa Inggeris pada peringkat SPM dan Lulus temu duga dan MUET band Dua (2)	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya Kepujian 6C/Gred C pada peringkat SPM dalam salah satu (1) mata pelajaran berikut: • Matematik • Seni Visual dan Lulus Bahasa Inggeris pada peringkat SPM dan Lulus temu duga dan MUET band Dua (2)		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Memiliki Diploma dari institusi yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50 dalam bidang yang relevan. dan Lulus temu duga dan MUET Band Dua (2)
8.	SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN AT23	Program ini terbuka kepada calon yang mengikuti aliran Sains dan Sastera pada peringkat STPM, Matrikulasi/Asasi dan Diploma/Setaraf.			
		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat	MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat		MEMENUHI SYARAT AM UNIVERSITI DAN Mendapat sekurang-kurangnya kepujian 6C/Gred C dalam mata pelajaran berikut pada peringkat

		STPM dalam matapelajaran Seni Visual; DAN Lulus Ujian Khas yang ditetapkan; DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.	STPM dalam matapelajaran Seni Visual; DAN Lulus Ujian Khas yang ditetapkan; DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.		STPM dalam matapelajaran Seni Visual; DAN Lulus Ujian Khas yang ditetapkan; ATAU Memiliki Diploma dalam bidang Seni atau bidang pengkhususan yang relevan dengan program yang dipohon dari institusi pendidikan yang diiktiraf oleh Kerajaan Malaysia dan Senat universiti dan mendapat sekurang-kurangnya PNGK 2.50; DAN Melempi tahap minimum ujian Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI); DAN Lulus temu duga yang ditetapkan.
--	--	---	---	--	--

ADMISSION REQUIREMENTS

BIL.	i) PROGRAM ii) CODE	MINIMUM REQUIRMENTS FOR STPM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR MATRICULATION/FOUNDATION	MINIMUM REQUIREMENTS FOR STAM	MINIMUM REQUIREMENTS FOR DIPLOMA
		UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS <i>Pass Sijil Pelajaran Malaysia (SPM/Equivalent) with at least a 6C/Grade C in Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia or 6C/Grade C Bahasa Melayu/Bahasa Malaysia for July Paper;</i> AND <i>Pass Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM) with at least a CGPA 2.00 and:</i> - Grade C (GPA 2.00) in General Studies subject; and - Grade C (GPA 2.00) in two (2) other subjects; OR <i>Pass Matriculation /Asasi with at least a CGPA 2.00;</i> OR <i>Pass Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) with at least Jayyid;</i> OR <i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50;</i> AND <i>Malaysian University English Test (MUET) with at least Band 2.</i> <u>Additional Information for Education Program</u> Candidate must be healthy, not suffering from any mental or physical disease and able to pursue program designed for this study.			
1.	BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS AT20	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND		FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND - Computer Science - Information Technology - Electric/Electronic Engineering - Equivalent Diploma program AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering

		SPM with a credit 6C/Grade in this subject: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.	SPM with a credit 6C/Grade in this subject: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.		Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND SPM with a credit 6C/Grade in this subject: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.
2.	BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS AT46	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/ Information Technology/ Science Computer/Multimedia Production/Graphic Computer/Science/Biology/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/ Information Technology/ Science Computer/Multimedia Production/Graphic Computer/Science/Biology/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology		FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND Diploma from the recognised institution by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.75 in one (1) of the subjects; - Computer Science - Information Technology - Multimedia Production - Animation/Graphic/Video Production - Design and Game Development - Equivalent Diploma program AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Information Technology and Communication/Multimedia

		AND SPM with a credit 6C/Grade in these subjects: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in these subjects: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.	AND SPM with a credit 6C/Grade in these subjects: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in these subjects: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.		Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND SPM with minimum a credit 6C/Grade in this subject: - Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: - English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.
3.	BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER TECHNOLOGY DESIGN) WITH HONOURS AT47	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics;	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics;		FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND Diploma from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.75 in one (1) of the subjects; Computer Science Information Technology

		OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND SPM with a credit 6C/Grade in this subject: • Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: • English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.	OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering Studies - Engineering Technology AND SPM with a credit 6C/Grade in this subject: • Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: • English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.		Electric and Electronic Engineering Studies AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: • Information Technology and Communication/Multimedia Production/Computer Graphic/Science/Chemistry/Physics; OR One (1) of the engineering subjects: - Mechanical Engineering Studies - Civil Engineering Studies - Electric and Electronic Engineering . Studies - Engineering Technology AND SPM with minimum a credit 6C/Grade in this subject: Mathematics/Additional Mathematics AND SPM with a pass/Grade E in this subject: English Language AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.
4.	BACHELOR OF SOFTWARE ENGINEERING (EDUCATION SOFTWARE) WITH HONOURS AC10	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: • Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper AND • Information	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: • Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper AND • Information	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: • Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper AND • Information	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND Diploma from other institutions recognised by the Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.70 in one (1) of the subjects; • Information Technology • Computer Science

		Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing AND Bahasa Inggeris	Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing AND Bahasa Inggeris	Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing AND Bahasa Inggeris	- Diploma and its equivalent AND Information Technology/Chemistry/Physics/Biology AND SPM with a credit 6C/Grade C in these subjects: - Mathematics/Additional Mathematics/Mathematics for July Paper AND - Information Technology/Chemistry/Physics/Biology/Principles of Accounting/Engineering Drawing AND SPM with at least a pass/Grade E in this subject: Bahasa Inggeris
5.	BACHELOR OF DESIGN (ADVERTISING) WITH HONOURS AH16	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Drawing - Art Education - Engineering Drawing - Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Drawing - Art Education - Engineering Drawing - Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Drawing - Art Education - Engineering Drawing - Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Drawing - Art Education - Engineering Drawing - Visual Communication

					OR <i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.75 in one (1) of the subjects;</i> • Drawing Art • Fine Art • Design Art • Textile Design • Graphic • Multimedia • Photography
6.	BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS AH17	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: • Drawing • Art Education • Engineering Drawing • Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: • Drawing • Art Education • Engineering Drawing • Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: • Drawing • Art Education • Engineering Drawing • Visual Communication	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: • Drawing • Art Education • Engineering Drawing • Visual Communication OR <i>Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least CGPA 2.75 in one (1) of the subjects;</i> • Graphic Design • Multimedia • Information Technology • ICT • Animation
7	BACHELOR OF DESIGN	FULFILL UNIVERSITY GENERAL	FULFILL UNIVERSITY GENERAL		FULFILL UNIVERSITY GENERAL

	(DIGITAL GAMES) WITH HONOURS AC33	REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Mathematics - Visual Art AND Pass English in SPM AND Pass the interview. AND MUET Band Two (2)	REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in one of the subjects: - Mathematics - Visual Art AND Pass English in SPM AND Pass the interview. AND MUET Band Two (2)		REQUIREMENTS AND Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least CGPA 2.50. AND Pass the interview. AND MUET Band Two (2)
8.	BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS AT23	This program is offered to candidates in Science and Art stream, Matriculation/Asasi and Diploma/Equivalent. Candidates who are applying the Bachelor of Education (Art) with Honours are subjected to the University General Requirements and Specific Requirements of the Program. FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art; AND Pass Special Test AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.	FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art; AND Pass Special Test AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.		FULFILL UNIVERSITY GENERAL REQUIREMENTS AND SPM with a credit 6C/Grade C in Visual Art; AND Pass Special Test OR Diploma in relevant disciplines from other institutions recognised by Malaysian Government and University Senate with at least a CGPA 2.50; AND Pass the Malaysian Educators Selection Inventory (MEdSI) test; AND Pass the interview.

**JABATAN
KOMPUTERAN
*COMPUTING
DEPARTMENT***

OBJEKTIF JABATAN/ DEPARTMENT OBJECTIVE

- i. Menghasilkan guna tenaga negara yang cemerlang dan berkualiti tinggi;
Produce excellent and high quality employment of the nation;
- ii. Membangun sahsiah pelajar yang menyeluruh dan seimbang;
Develop a comprehensive and balanced students' personality;
- iii. Menjadi pusat kesarjanaan ICT;
Become a center for ICT scholar;
- iv. Meningkatkan aktiviti khidmat masyarakat untuk penambahbaikan pendidikan dan kesejahteraan insan;
Enhance community service activity for the improvement of education and human well-being;
- v. Membina kecemerlangan dalam bidang penyelidikan, perundingan dan penerbitan terutamanya dalam bidang pendidikan;
Build excellent in research, consultancy and publications, especially in the field of education;
- vi. Menawarkan program pengajian berkualiti.
Offer a quality education program.

KAKITANGAN AKADEMIK/ ACADEMIC STAFF



Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman
Ketua Jabatan
mhishamuddin@fskik.upsi.edu.my
05-4505094



Prof. Madya Dr. Nor Hasbiah bt. Ubaidullah
hasbiah@fskik.upsi.edu.my
05-4506496



Prof. Madya Ts. Dr. Muhammad Modi bin Lakulu
modi@fskik.upsi.edu.my
05-4505938



Prof. Madya Dr. Ramlah bt. Mailok
mramlah@fskik.upsi.edu.my
05-4505940



Prof. Madya Dr. Bahbibt. Rahmatullah
bahbibt@fskik.upsi.edu.my
 05-4505527



Prof. Madya Dr. Amri bin Yusoff
amri@fskik.upsi.edu.my
 05-4505072



Prof. Madya Dr.- Ing. Maizatun Hayati bt. Mohamad Yatim
maizatun@fskik.upsi.edu.my
 05-4505882



Prof. Madya Dr. Che Zalina bt Zulkifli
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



Prof. Madya Dr. Mashitoh bt. Hashim
mashitoh.hashim@fskik.upsi.edu.my
 05-4505084



Prof. Madya Ts. Dr. Shamsul Arrieya bin Ariffin
shamsul@fskik.upsi.edu.my
 05-4505535



Prof. Madya Ts. Dr. Abu Bakar Ibrahim
abubakar.ibrahim@fskik.upsi.edu.my
 05-4506503



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



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. Jamilah binti Hamid
hjamilah@fskik.upsi.edu.my
 05-4505028



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



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



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



Ts. Dr. Nazre bin Abdul Rashid
nazre@fskik.upsi.edu.my
 05-4505067



Dr. Laili Farhana binti Md Ibharim
laili@fskik.upsi.edu.my
 05-4505164



Dr. Noor Anida Zaria binti Mohd Noor
anidazaria@fskik.upsi.edu.my
 05-4505149



Dr. Ismail @ Ismail Yusuf Panessai
ismailyusuf@fskik.upsi.edu.my
 05-4505026



Dr. Suhazlan bin Suhaimi
suhazlan@fskik.upsi.edu.my
 05-4505422



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



Dr. Nor Masharah binti Husain
masharah@fskik.upsi.edu.my
 05-4505078



Dr. Hafizul Fahri bin Hanafi
hafizul@fskik.upsi.edu.my
 05-4505065



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



Dr. Muhamad Hariz Hariz bin Muhamad Adnan
mhariz@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Dr. Mohd. Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
fadhil@fskik.upsi.edu.my
 05-4506017



Dr. Abdullah Hussein Abdullah Al-Amoodi
alamoodi@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Dr. Osamah Shihab Ahmed Albahrey
osamah@fskik.upsi.edu.my
 05-45066620



Dr. Yusri bin Abdullah
yusri.abdullah@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Dr. Noor Hidayah binti Che Lah
hidayah.cl@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Ts. Dr. Wong Yoke Seng
yswong@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Ts. Dr. Mohd Sidek Fadhil bin Mohd Yunus
msidek@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



Dr. Sumayyah binti Dzulkifly
sumayyah.dzul@fskik.upsi.edu.my
 05-4505402



Dr. Mad Helmi bin Ab. Majid
madhelmi@fskik.upsi.edu.my
 05-4505561



Ts. Dr. Chee Ken Nee
cheekennee@fskik.upsi.edu.my
 05-4506000



En. Rasyidi bin Johan
rasyidi@fskik.upsi.edu.my
 05-4505052



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

 Pn. Asmara bt. Alias asmara@fskik.upsi.edu.my 05-4506000	 Pn. Nur Saadah binti Fathil nursaadah@fskik.upsi.edu.my 05-4505164
 En. Salman Firdaus bin Sidek salmanfirdaus@fskik.upsi.edu.my 05-4505068	 Pn. Nor Zuhaidah Binti Mohamed Zain norzu@fskik.upsi.edu.my 05-4505073
 Pn. Asma Hanee bt. Ariffin asma@fskik.upsi.edu.my 05-4505418	 Pn. Hasnatul Nazuha bt. Hassan nazuha@fskik.upsi.edu.my 05-4505414
 En. Ahmad Nurzid bin Rosli nurzid@fskik.upsi.edu.my 05-4505054	 Pn. Marzita binti Hj. Mansor marzita@fskik.upsi.edu.my 05-4506000
 Pn. Rohaizah bt. Abdul Wahid rohaizah@fskik.upsi.edu.my 05-4505032	 Pn. Saira Banu binti Omar Khan sairabanu@fskik.upsi.edu.my 05-4505024



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



En. Fizaril Amzari bin Omar *
fizaril@fskik.upsi.edu.my
05-4506000

* Cuti Belajar

** Cuti Sabatikal / Post Doctoral

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN (AT20)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT20)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSE	45
KURSUS MINOR/ MINOR COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH / TOTAL	134

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN / NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM - SUKAN/ SPORT - KELAB/PERSATUAN/ CLUB - UNIT BERUNIFORM/ UNIFORMED UNIT	3
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

*** KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/ SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ INCLUSIVE EDUCATION	2

KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MET3013	PENGAJARAN TEKNOLOGI MAKLUMAT	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ CO-CURRICULUM MANAGMENT	1
JUMLAH/ TOTAL		30

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

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

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSE

KOD / CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT/ DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN/ PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTS3023	STRUKTUR DATA/ DATA STRUCTURES	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK/ OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER/ COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER/ COMPUTER NETWORKS	3
MTN3033	PENTADBIRAN SISTEM/ SYSTEM ADMINISTRATION	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA/ DATABASE SYSTEM	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM/ SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA/ DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER/ HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
MTS3072	PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH/ DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION	2
MTR3992	PROJEK TAHUN AKHIR 1/ FINAL YEAR PROJECT 1	2
MTR3994	PROJEK TAHUN AKHIR 2/ FINAL YEAR PROJECT 2	4
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	4
JUMLAH/ TOTAL		45

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

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

KURSUS MINOR /MINOR COURSE

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Maklumat/(For Information Technology Major Students)

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	PENGATURCARAAN/ PROGRAMMING
2	SAINS KOMPUTER / COMPUTER SCIENCE
3	ELEKTRONIK/ ELECTRONIC
4	SAINS/ SCIENCE
5	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
6	EKONOMI/ ECONOMIC
7	PERAKAUNAN/ ACCOUNTING
8	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ BUSINESS MANAGEMENT
9	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
10	PENDIDIKAN MUZIK/ MUSIC EDUCATION

11	TEATER/ <i>THEATER</i>
12	SENI TARI/ <i>DANCE</i>
13	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
14	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
15	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
16	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>
17	MULTIMEDIA/ <i>MULTIMEDIA</i>

LATIHAN MENGAJAR/ *TEACHING PRACTICE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR/ <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)

Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)

PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)

Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Managment</i>	1
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer / <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu / <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object Oriented Programming</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2 / <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UPU3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem/ <i>System Analysis and Design</i>	3
*****	Minor 3 / <i>Minor 3</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT / TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpanduan Pangkalan Data/ <i>Database Driven Web Programming</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Networks</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MET3013	Pengajaran Teknologi Maklumat	3
*****	Pengajaran Minor	3
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih/ <i>Development of Mobile Application</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing II)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16

SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12

SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTN3033	Pentadbiran Sistem/ <i>System Administration</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16

	JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 134	
--	---	--

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Managment</i>	1
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer / <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu / <i>Malay Academic Discourse</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
BIU2032	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object Oriented Programming</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2 / <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem/ <i>System Analysis and Design</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Networks</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT / TOTAL		19
SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MET3013	Pengajaran Teknologi Maklumat	3
*****	Pengajaran Minor	3
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpanduan Pangkalan Data/ <i>Database Driven Web Programming</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing II)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih/ <i>Development of Mobile Application</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MTN3033	Pentadbiran Sistem/ <i>System Administration</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 134		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) DENGAN KEPUJIAN (AT20)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (INFORMATION TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT20)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSE	45
KURSUS MINOR/ MINOR COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH/ TOTAL	134

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3322	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UBM3242	BAHASA MELAYU PERTENGAHAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM / CO-CURRICULUM *SUKAN/ SPORT *KELAB/PERSATUAN/ CLUB *UNIT BERUNIFORM/UNIFORMED UNIT	3
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

*** KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/ SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ INCLUSIVE EDUCATION	2

KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MET3013	PENGAJARAN TEKNOLOGI MAKLUMAT	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ CO-CURRICULUM MANAGMENT	1
JUMLAH/ TOTAL		30

**Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah. * All courses must be repeated if grade C- and below is attained.*

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSE

KOD / CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT/ DISCRETE STRUCTURES	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN/ PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MTS3023	STRUKTUR DATA/ DATA STRUCTURES	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK/ OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER/ COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER/ COMPUTER NETWORKS	3
MTN3033	PENTADBIRAN SISTEM/ SYSTEM ADMINISTRATION	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA/ DATABASE SYSTEM	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM/ SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN	3
MTD3063	PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA/ DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER/ HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
MTS3072	PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH/ DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION	2
MTR3992	PROJEK TAHUN AKHIR 1/ FINAL YEAR PROJECT 1	2
MTR3994	PROJEK TAHUN AKHIR 2/ FINAL YEAR PROJECT 2	4
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	4
JUMLAH/ TOTAL		45

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

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

KURSUS MINOR/ MINOR COURSE

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Maklumat/ (For Information Technology Major Students)

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	PENGATURCARAAN/ PROGRAMMING
2	SAINS KOMPUTER / COMPUTER SCIENCE
3	ELEKTRONIK/ ELECTRONIC
4	SAINS/ SCIENCE
5	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
6	EKONOMI/ ECONOMIC
7	PERAKAUNAN/ ACCOUNTING
8	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ BUSINESS MANAGEMENT
9	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
10	PENDIDIKAN MUZIK/ MUSIC EDUCATION
11	TEATER/ THEATER

12	SENI TARI/ <i>DANCE</i>
13	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
14	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
15	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
16	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>
17	MULTIMEDIA/ <i>MULTIMEDIA</i>

LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI/ *TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR/ <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OCTOBER)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Managment</i>	1
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer / <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object Oriented Programming</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2 / <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem/ <i>System Analysis and Design</i>	3
*****	Minor 3 / <i>Minor 3</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT / TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpanduan Pangkalan Data/ <i>Database Driven Web Programming</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Networks</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MET3013	Pengajaran Teknologi Maklumat	3
*****	Pengajaran Minor	3
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih/ <i>Development of Mobile Application</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing II)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16

SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12

SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTN3033	Pentadbiran Sistem/ <i>System Administration</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16

JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 134

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) Dengan Kepujian (AT20)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Information Technology) with Honours (AT20)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Managment</i>	1
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer / <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object Oriented Programming</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2 / <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK		
<u>KOD/CODE</u>		<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MTD3043	Analisis Dan Reka Bentuk Sistem/ <i>System Analysis and Design</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Networks</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT / TOTAL		19
SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MET3013	Pengajaran Teknologi Maklumat	3
*****	Pengajaran Minor	3
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MTD3063	Pengaturcaraan Web Berpanduan Pangkalan Data/ <i>Database Driven Web Programming</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing II)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTS3072	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih/ <i>Development of Mobile Application</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MTN3033	Pentadbiran Sistem/ <i>System Administration</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 134		

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AT20)
MTK3013 STRUKTUR DISKRIT (MTK3013 DISCRETE STRUCTURES) Kursus ini membincangkan teori set dan operasi, logik, arahan matematik, pilihatur, gabungan, kebarangkalian, hubungan dan digraf, fungsi, pepohon dan mesin. Isi pelajaran ini amat diperlukan dalam memenuhi logik pengetahuan semasa pembelajaran aturcara computer. <i>The course discusses the set theory and operation, logic, mathematical order, permutation, combination, probability, relation and digraph, function, tree and machine. These learning contents are essential to equip students with the logical reasoning required in the learning of computer programming.</i>
MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN (MTS3063 PRINCIPLES OF PROGRAMMING) Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan yang bersesuaian. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah pengenalan kepada penyelesaian masalah, konsep dan teknik dalam penyelesaian masalah, sistem input dan output, pembolehubah dan jenis data, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatasusunan dan fail. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data. <i>This course instills programming skills using appropriate techniques. Topics to be learnt include introduction in problem solving, concepts and techniques in problem solving, variables and data types, system input and output, selection and loop statements, functions or methods, arrays, pointers and file. The continuation of this course is dealt with in Data Structure.</i>
MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER (MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION) Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer, arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Meliputi juga pemasangan PC, konfigurasi dan penyelenggaraan. <i>This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU structure and function; operating systems. PC assembly, configurations, and maintenance also covered.</i>
MTS3023 STRUKTUR DATA (MTS3023 DATA STRUCTURES) Kursus ini membincangkan teori, konsep dan prinsip dalam pengaturcaraan berstruktur. Pelajar akan menggunakan teknik berstruktur dalam menyelesaikan masalah yang berkait dengan elemen asas data struktur, senarai berpaut, tindanan, baris gilir, pepohon binari, isihan dan graf. Pra Syarat -MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan. <i>This course discusses the theory, concepts and principles for structured programming. Student will use structured technique in solving problems related to basic element of data structure, linked lists, stacks, queues, binary trees, sorting and graph.</i> Pre –Requisite MTS3063 Principles Of Programming.
MTS3033 PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK (MTS3033 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING) Kursus ini membincangkan konsep pengaturcaraan berorientasikan objek (OOP) dan penyelesaian masalah menggunakan teknik OOP. Pelajar akan mempelajari konsep berorientasikan objek, kelebihan pengaturcaraan berorientasikan objek, rekabentuk dan pembangunan berorientasikan objek, objek, kelas, pewarisan dan polimorfisma. Keutamaan diberikan kepada pengaturcaraan berorientasikan objek terutama yang menyokong program berorientasikan objek. Pra Syarat -MTS3063 Prinsip Pengaturcaraan <i>This course discusses programming and problem solving using object oriented programming (OOP) techniques. Students will gain the knowledge concerning the concepts of object oriented programming, advantages of object oriented programming; development and design of object oriented programming: object, class, inheritance and polymorphism. Features of object oriented programming language, especially the ones that support development of object-oriented program are also discussed).</i> Pre –Requisite -MTS3063 Principles Of Programming.
MTD3043 ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM (MTD3043 SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN) Kursus ini memperkenalkan teori dan konsep yang diperlukan untuk membuat analisis dan merekabentuk suatu sistem maklumat. Tajuk-tajuk meliputi konsep asas pembangunan sistem, rekabentuk logikal dan rekabentuk fizikal, pelaksanaan dan penyenggaraan sistem. Tumpuan utama adalah kepada analisa dan rekabentuk bagi pembangunan sistem menggunakan metodologi yang bersesuaian.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AT20)
<i>This course discusses the theories and concepts to analyze and design an information system. The topics covered are the basic systems development concept, logical design and physical design, implementation and systems maintenance. The focus is to analyze and design in order to develop an information system using appropriate methodology.</i>
MTN3033 PENTADBIRAN SISTEM (MTN3033 SYSTEM ADMINISTRATION) Kursus ini menekankan teori, konsep dan struktur pentadbiran sistem dan keselamatan rangkaian dalam standalone dan persekitaran client/server. Aspek etika dalam data dan pengurusan keselamatan rangkaian juga ditekankan. Prasyarat: MTN3013 Organisasi Dan Senibina. <i>This course emphasizes on the theory, concept and structure of system administration and network security is being implemented in standalone or network environment. The ethical aspects in data and network security management will also be emphasized.</i> <i>Pre-requisite: MTN3013 Computer Architecture And Organization.</i>
MTN3023 RANGKAIAN KOMPUTER (MTN3023 COMPUTER NETWORKS) Kursus ini menekankan konsep-konsep dan teori-teori dalam rangkaian komputer yang merangkumi LAN, WAN, protokol dan model OSI. Para pelajar akan mempelajari topologi rangkaian, media transmisi, keselamatan dan penyelenggaraan. Perbincangan terhadap kepentingan protokol TCP/IP dalam persekitaran internet juga diberikan penekanan. <i>This course emphasizes on the concepts and theories of a computer network encompassing the LAN, WAN, protocol and OSI model. Students will learn network topology, transmission media, security and maintenance. The importance of TCP/IP protocol in internet environment will be a key topic addressed in this course.</i>
MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER (MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION) Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolegunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan. <i>This course emphasizes on the theories and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, groupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.</i>
MTS3072 PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH (MTS3072 DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION) Kursus ini memperkenalkan pembangunan aplikasi mobile dengan menggunakan perisian yang bersesuaian. Perisian ini merupakan alat perkakasan yang termasuk sistem operasi, perisian pertengahan dan aplikasi kunci. Kemahiran mereka cipta dan membangunkan aplikasi mobile termasuk reka bentuk, proses, kebolegunaan dan penempatan. Pra –Syarat MTS3033 Pengaturcaraan Berorientasikan Objek dan MTS3043 Analisis Dan Reka Bentuk Sistem <i>This course introduces development of mobile application using suitable software. This software is equipment with operational system, software middle and application key. Skills in design and develop applications mobile includes designing, processing, applicability and placement).</i> <i>Pre-Requisite MTS3033 Object Oriented Programming and MTS3043 System Analysis and Design.</i>
MTD3063 PENGATURCARAAN WEB BERPANDUKAN PANGKALAN DATA (MTD3063 DATABASE DRIVEN WEB PROGRAMMING) Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran aturcara web (client & server- side programming). Selain itu, kemahiran tentang bahasa aturcara web dan SQL ditekankan untuk proses manipulasi pangkalan data dalam penghasilan sistem maklumat yang dinamik. Pra Syarat- MTD3033 Sistem Pangkalan Data <i>This course emphasized the knowledge and web programming skill (client & server-side programming). Apart from that, skill on web programming language and SQL are required to manipulate the database to produce a dynamic information system).</i> <i>Pre-Requisite MTD3033 Database System.</i>
MTR3983 PROJEK TAHUN AKHIR 1 (MTR3983 FINAL YEAR PROJECT 1)

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AT20)

Kursus ini menyediakan platform kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang pendidikan dalam lapangan yang berkaitan. Isi kandungan kursus adalah meliputi mengenalpasti masalah, mengumpulkan maklumat yang berkait dengan masalah dan mencadangkan penyelesaian masalah. Dalam kursus ini, pelajar didedahkan kepada jenis-jenis kajian, membuat kajian literatur, metodologi kajian/pembangunan sistem, prosedur membuat kajian dan kaedah analisis data. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan cadangan penyelidikan yang lengkap. Pelajar juga perlu menunjukkan progres kajian dalam bentuk prototaip mengikut bentuk kajian yang dijalankan. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir II.

This course provides a platform for students to apply the knowledge acquired to construct a research topic in combination with education and information technology discipline. The course content covers identifying problems, gathering information related to the problem and proposing solutions to the problem. In this course, students are exposed to research, literature review, research methodology/system development, research procedures and data analysis methods. At the end of the course, students present and produce a complete research proposal report. Students also need to show the progress of the study in the form of a prototype according to the form of the study conducted. The outcome of this course will be extended to Final Year Project II.

MTR3993 PROJEK TAHUN AKHIR 2 (MTR3993 FINAL YEAR PROJECT 2)

Kursus ini merupakan lanjutan dari Projek Tahun Akhir 1. Di dalam kursus ini, pelajar menjalankan projek secara individual dengan pengawasan yang minimum dalam membuat perancangan dan pengurusan kerja. Pelajar juga dapat mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran sedia ada dalam menyelesaikan masalah yang dikaji dengan menjalankan penyelidikan mengikut prosedur yang betul dan beretika. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan akhir penyelidikan yang komprehensif.

This course is an extension of Final Year Project 1. In this course, students carry out projects individually with minimal supervision in planning and management of work. Students can also integrate existing knowledge and skills in solving the problems studied by conducting research in accordance with correct and ethical procedures. At the end of the course, students present and produce a comprehensive final research report.

MLI3014 LATIHAN INDUSTRI (MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING)

Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.

Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN (AT46)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS (AT46)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI / UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES	46
KURSUS MINOR / MINOR COURSES	21
LATIHAN MENGAJAR / TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH / TOTAL	135

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN / NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWAN / ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM / CO-CURRICULUM	3
	*SUKAN/ SPORT	
	*KELAB/PERSATUAN/ CLUB	
	*UNIT BERUNIFORM/ UNIFORMED UNIT	
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

***KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ * EDUCATION PROFESIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN / MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR / SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF / INCLUSIVE EDUCATION	2

MEM3013	PENGAJARAN MULTIMEDIA	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ CO-CURRICULUM MANAGMENT	1
JUMLAH/ TOTAL		30
*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * All courses must be repeated if grade C- and below is attained.		

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD / CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MMG3013	ILLUSTRASI DIGITAL / DIGITAL ILLUSTRATION	3
MMG3023	GRAFIK BERKOMPUTER / COMPUTER GRAPHICS	3
*MMG3033	INTERAKSI-MANUSIA KOMPUTER / HUMAN-COMPUTER INTERACTION	3
MMG3093	REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER / COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION	3
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT / DISCRETE STRUCTURES	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA / DATABASE SYSTEM	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN / PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO / AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION	3
MMA3013	ANIMASI KOMPUTER / COMPUTER ANIMATION	3
MMD3023	PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA / MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT	3
MMP3033	STUDIO PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN	3
MTR3992	PROJEK TAHUN AKHIR 1	2
MTR3994	PROJEK TAHUN AKHIR 2	4
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING	4
JUMLAH/ TOTAL		46

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

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

KURSUS MINOR / MINOR COURSES

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Multimedia)/ (For Multimedia Major Students)

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	SAINS KOMPUTER / COMPUTER SCIENCE
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
3	SAINS/ SCIENCE
4	EKONOMI/ ECONOMIC
5	PERAKAUNAN/ ACCOUNTING
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ BUSINESS MANAGEMENT
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
8	PENDIDIKAN MUZIK/ MUSIC EDUCATION
9	TEATER/ THEATER
10	SENI TARI/ DANCE

11	SENI / <i>ART</i>
12	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
13	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
14	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
15	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>

LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI / *TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR/ <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)
Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MMG3013	Ilustrasi Digital/ <i>Digital Illustration</i>	3
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video/ <i>Audio & Video Digitalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
MMG3023	Grafik Berkomputer/ <i>Computer Graphics</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MMA3013	Animasi Berkomputer/ <i>Computer Animation</i>	3
MMG3093	Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 1)	2
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MMP3033	Studio Pembangunan Perisian Pendidikan	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 2)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17

SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MEM3013	Pengajaran Multimedia	3
*****	Pengajaran Minor	3
MMD3023	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12

SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		13

JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 135

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MMG3013	Ilustrasi Digital/ <i>Digital Illustration</i>	3
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video/ <i>Audio & Video Digitalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		21
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MMG3023	Grafik Berkomputer/ <i>Computer Graphics</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MMA3013	Animasi Berkomputer/ <i>Computer Animation</i>	3
MMG3093	Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 1)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MEM3013	Pengajaran Multimedia	3
*****	Pengajaran Minor	3
MMP3033	Studio Pembangunan Perisian Pendidikan	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 2)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTR3992	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	2
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMD3023	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		13
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 135		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA) DENGAN KEPUJIAN (AT46)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (MULTIMEDIA) WITH HONOURS (AT46)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES	46
KURSUS MINOR / MINOR COURSES	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH / TOTAL	135

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3322	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UBM3242	BAHASA MELAYU PERTENGAHAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM / CO-CURRICULUM *SUKAN/ SPORT *KELAB/PERSATUAN/ CLUB *UNIT BERUNIFORM/UNIFORMED UNIT	3
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

***KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN / MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR / SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2

KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF / <i>INCLUSIVE EDUCATION</i>	2
MEM3013	PENGAJARAN MULTIMEDIA	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ <i>CO-CURRICULUM MANAGMENT</i>	1
JUMLAH/ TOTAL		30
*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * All courses must be repeated if grade C- and below is attained.		

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD / CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MMG3013	ILLUSTRASI DIGITAL / <i>DIGITAL ILLUSTRATION</i>	3
MMG3023	GRAFIK BERKOMPUTER / <i>COMPUTER GRAPHICS</i>	3
*MMG3033	INTERAKSI-MANUSIA KOMPUTER / <i>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</i>	3
MMG3093	REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN	3
*MTN3013	ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER / <i>COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</i>	3
*MTK3013	STRUKTUR DISKRIT / <i>DISCRETE STRUCTURES</i>	3
*MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA / <i>DATABASE SYSTEM</i>	3
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN / <i>PRINCIPLES OF PROGRAMMING</i>	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO / <i>AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION</i>	3
MMA3013	ANIMASI KOMPUTER / <i>COMPUTER ANIMATION</i>	3
MMD3023	PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA / <i>MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT</i>	3
MMP3033	STUDIO PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN	3
MTR3992	PROJEK TAHUN AKHIR 1	2
MTR3994	PROJEK TAHUN AKHIR 2	4
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI / <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		46

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

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

KURSUS MINOR / MINOR COURSES

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Multimedia)/ (For Multimedia Major Students)

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	SAINS KOMPUTER / <i>COMPUTER SCIENCE</i>
2	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ <i>CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION</i>
3	SAINS/ <i>SCIENCE</i>
4	EKONOMI/ <i>ECONOMIC</i>
5	PERAKAUNAN/ <i>ACCOUNTING</i>
6	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ <i>BUSINESS MANAGEMENT</i>
7	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ <i>ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE</i>
8	PENDIDIKAN MUZIK/ <i>MUSIC EDUCATION</i>

9	TEATER/ <i>THEATER</i>
10	SENI TARI/ <i>DANCE</i>
11	SENI / <i>ART</i>
12	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
13	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
14	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
15	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>

LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI / *TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR/ <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)
Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MMG3013	Ilustrasi Digital/ <i>Digital Illustration</i>	3
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video/ <i>Audio & Video Digitalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
MMG3023	Grafik Berkomputer/ <i>Computer Graphics</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru 1 (PPG 1) (1 MINGGU) / <i>PPG 1 (1 WEEKS)</i>	SM
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MMA3013	Animasi Berkomputer/ <i>Computer Animation</i>	3
MMG3093	Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 1)	2
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MMP3033	Studio Pembangunan Perisian Pendidikan	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 2)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17

SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MEM3013	Pengajaran Multimedia	3
*****	Pengajaran Minor	3
MMD3023	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12

SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		13

JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 135

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) Dengan Kepujian (AT46)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Multimedia) with Honours (AT46)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MMG3013	Ilustrasi Digital/ <i>Digital Illustration</i>	3
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi Dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MMG3023	Grafik Berkomputer/ <i>Computer Graphics</i>	3
MMG3033	Interaksi Manusia-Komputer/ <i>Human-Computer Interaction</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
MMV3013	Pendigitalan Audio Dan Video/ <i>Audio & Video Digitalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MMA3013	Animasi Berkomputer/ <i>Computer Animation</i>	3
MMG3093	Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 1)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MEM3013	Pengajaran Multimedia	3
*****	Pengajaran Minor	3
MMP3033	Studio Pembangunan Perisian Pendidikan	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka (Bahasa Asing 2)	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMD3023	Pengurusan Projek Multimedia/ <i>Multimedia Project Management</i>	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 135		

SINOPSIS KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES SYNOPSIS (AT46)

MTK3013 STRUKTUR DISKRIT (MTK3013 DISCRETE STRUCTURES)

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

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

MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN (MTS3063 PRINCIPLES OF PROGRAMMING)

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

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

MMG3013 ILUSTRASI DIGITAL (MMG3013 DIGITAL ILLUSTRATION)

Kursus ini menekankan pelajar tentang asas seni dan rekabentuk seperti garisan, warna, ruang, tekstur, bentuk, rupa dan ton warna. Bidang kerja pelajar memfokuskan kepada lakaran dan lukisan dengan tujuan untuk meningkatkan kemahiran, dan memupuk kreativiti, imaginasi dan pemikiran kritikal. Pelajar juga akan mempelajari penggunaan perisian aplikasi grafik untuk menghasilkan kerja seni dan rekabentuk grafik.

This course emphasizes the basics of art and design such as lines, colors, spaces, textures, shapes, forms and tones. Students work focuses on sketching and drawing in order to enhance their skills, and to inculcate creative, imaginative and critical thinking. Students will also learn about the use of graphic application software to produce artworks or graphic designs.

MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER (MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION)

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

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

MTD3033SISTEM PANGKALAN DATA (MTD3033 DATABASE SYSTEM)

Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan dalam pembinaan sesuatu pangkalan data. Para pelajar akan mempelajari konsep-konsep asas pangkalan data, model perhubungan entiti, model relasional, bahasa 'query' berstruktur dan 'normalization'. Kepentingan proses dalam projek pembangunan perisian juga diberikan penekanan yang sewajarnya.

This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the theory and concepts needed in the development of a database system. Student will learn the fundamental concepts of database, entity relationship model, relational model, structured query language and normalization. The importance of the process of software development project is given due emphasis.

MMG3023 GRAFIK BERKOMPUTER (MMG3023 COMPUTER GRAPHICS)

Matlamat kursus ini adalah untuk menerangkan keseluruhan teknologi pengimejan digital, dengan mengutamakan grafik komputer. Kursus ini memperkenalkan prinsip asas computer grafik dalam 2D dan 3D yang meliputi teori primiti fluaran, transformasi dan 2D 'clipping', teknik persembahan, algoritma matematik dalam transformasi grafik, pencerahan, mod warna, animasi dan bentuk. Kandungan bagi kursus ini juga fokus kepada grafik 3D termasuk teknik render, persamaan, pendualan, teknik Monte Carlo dan pengambaran. Aplikasi Monte Carlo termasuk pendedahan kepada 'path tracking' dan teknik pencahayaan dan algoritma hibrid. Kursus ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan kepada pelajar sebagai rekabentuk grafik dan artis media digital dalam menghasilkan media cetak, media web, multimedia dan animasi yang berkualiti.

The aim of this course is to present an overall view of digital imaging technology with special emphasis on computer graphics. This course discusses basic principles of computer graphics in 2D and 3D covering the output primitive theory, transformation and 2D clipping, display techniques, mathematical algorithm in graphic transformation, illumination, colour modes, shape and animation. The contents of this course also focus on 3D graphics including rendering techniques, equation, dualisation, Monte Carlo techniques and visualisation. The Monte Carlo application includes exposure to the path tracking and lighting techniques and hybrid algorithm (multipass). This course provides students with the knowledge and skills essential to graphic designer and digital media artist in producing quality printed media, web media, multimedia, and animation.

MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER (MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION)

Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolegunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan.

This course emphasizes on the theories and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, groupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.

MMV3013 PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO (MMV3013 AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION)

Kursus ini menyediakan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio dan penyuntingan audio dan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio video web.

The course provides students with the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for audio and video - hardware that support production method, audio editing and editing of audio video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students will learn the digitalization process involving specialized techniques, transformation of analogue to digital, pre-production concept, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio and video.

MMD3023 PENGURUSAN PROJEK MULTIMEDIA (MMD3023 MULTIMEDIA PROJECT MANAGEMENT)

Kursus ini menekankan persembahan, pengurusan dan penganjuran pameran berdasarkan produk yang telah dihasilkan dalam kursus-kursus lain. Pelajar akan didedahkan kepada proses pendokumentasian, pembungkusan dan pengedaran produk. Selain itu, pelajar akan menilai dan memilih koswer yang bersesuaian dengan institusi. Pelajar juga akan membuat demonstrasi produk multimedia di sekolah-sekolah ataupun syarikat-syarikat sebagai langkah mempromosi dan memasarkan produk tersebut. Akhirnya, pelajar dapat mengaplikasikan konsep penghasilan produk, pemasaran produk, pengurusan pameran dan persembahan.

This course emphasizes the presentation, management, and organization of exhibitions of products developed during other courses. Through this undertaking, students will learn the documentation process, packaging, and distribution of products. In addition, students will assess and choose appropriate courseware for selected institutions. They will also perform multimedia product demonstrations in either schools or firms for promoting and marketing of the products. Ultimately, they will learn and apply the concepts of production, marketing, management of exhibition and presentation.

MMA3013 ANIMASI BERKOMPUTER (MMA3013 COMPUTER ANIMATION)

Kursus ini menekankan konsep dan prinsip-prinsip yang terlibat dalam menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar juga akan mempelajari tentang tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif, pandangan mata, proses rekabentuk, pembangunan integrasi dan produk animasi.

This course emphasizes the concepts and principles involved in producing 2D and 3D animations. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will also learn texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective, eye view, design processes, integration and animation products development.

MMG3053 REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN (MMG3053 GAME DESIGN AND DEVELOPMENT)

Kursus ini menyediakan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran teknikal dalam proses mereka bentuk dan membangunkan sesebuah produk permainan termasuklah melaksanakan pengurusan projek permainan. Pelajar akan diperkenalkan dengan asas prinsip permainan, fasa pengurusan projek permainan, alat pengarang permainan, dokumen reka bentuk permainan, dan kaedah menguji produk permainan.

This course prepares students with knowledge and technical skills in the process of designing and developing a game product including implementing game project management. Students will be introduced to the basic principles of game, game project management phases, game authoring tools, game design document, and game product testing methods.

MMP3033 STUDIO PEMBANGUNAN PERISIAN PENDIDIKAN (MMP3033 COURSEWARE DEVELOPMENT STUDIO)

Kursus ini memberikan pendedahan tentang sumbangan teori pembelajaran kepada reka bentuk dan pembangunan produk multimedia terutamanya perisian pendidikan interaktif. Pelajar akan mempelajari konsep-konsep seperti elemen multimedia (teks, grafik, animasi, audio dan video), jenis perisian pendidikan dan metodologi-metodologi pembelajaran. Mereka juga akan didedahkan kepada proses pembangunan perisian pendidikan; seperti membuat perancangan, merekabentuk antara muka pengguna dan interaktiviti, pembangunan papan cerita, membangunkan perisian, melaksanakan pengujian dan pembungkusan; yang memerlukan mereka untuk menggunakan beberapa alat pengarang multimedia. Hasil daripada kemahiran pembangunan yang digabungkan dengan isu multimedia yang diiperolehi akan dapat menggalakkan pembangunan inovatif dan operasi kreatif dengan menggunakan alat pengarang multimedia.

This course explores the contribution of learning theories to the design and development of multimedia products especially an interactive courseware. Students will learn concepts of multimedia elements (text, graphic, animation, audio and video), courseware types and learning methodologies. They also will be exposed to courseware development process; such as planning, designing user interface and interactivity, storyboard development, courseware development, testing and packaging, which require them to utilize several multimedia authoring tools. These practical skills and experiences acquired in developing the courseware, incorporated with some multimedia issues, will encourage innovative development and creative operation with the use of multimedia authoring tools.

MTR3983 PROJEK TAHUN AKHIR 1 (MTR3983 FINAL YEAR PROJECT 1)

Kursus ini menyediakan platform kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang pendidikan dalam lapangan yang berkaitan. Isi kandungan kursus adalah meliputi mengenalpasti masalah, mengumpulkan maklumat yang berkait dengan masalah dan mencadangkan penyelesaian masalah. Dalam kursus ini, pelajar didedahkan kepada jenis-jenis kajian, membuat kajian literatur, metodologi kajian/pembangunan sistem, prosedur membuat kajian dan kaedah analisis data. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan cadangan penyelidikan yang lengkap. Pelajar juga perlu menunjukkan progres kajian dalam bentuk prototaip mengikut bentuk kajian yang dijalankan. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir II.

This course provides a platform for students to apply the knowledge acquired to construct a research topic in combination with education and information technology discipline. The course content covers identifying problems, gathering information related to the problem and proposing solutions to the problem. In this course, students are exposed to research, literature review, research methodology/system development, research procedures and data analysis methods. At the end of the course, students present and produce a complete research proposal report. Students also need to show the progress of the study in the form of a prototype according to the form of the study conducted. The outcome of this course will be extended to Final Year Project II.

MTR3993 PROJEK TAHUN AKHIR 2 (MTR3993 FINAL YEAR PROJECT 2)

Kursus ini merupakan lanjutan dari Projek Tahun Akhir 1. Di dalam kursus ini, pelajar menjalankan projek secara individual dengan pengawasan yang minimum dalam membuat perancangan dan pengurusan kerja. Pelajar juga dapat mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran sedia ada dalam menyelesaikan masalah yang dikaji dengan menjalankan penyelidikan mengikut prosedur yang betul dan beretika. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan akhir penyelidikan yang komprehensif.

This course is an extension of Final Year Project 1. In this course, students carry out projects individually with minimal supervision in planning and management of work. Students can also integrate existing knowledge and skills in solving the problems studied by conducting research in accordance with correct and ethical procedures. At the end of the course, students present and produce a comprehensive final research report.

MEM3013 PENGAJARAN MULTIMEDIA (MEM3013 MULTIMEDIA TEACHING)

Kursus ini merupakan lanjutan kursus KPD3016. Ia bertujuan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan mikro dan makro pengajaran dalam aspek utama pengajaran berikut: (a) menyatakan hasil pembelajaran, (b) memilih dan merancang bahan dan urutan pengajaran, (c) memilih dan melaksana kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyedia dan mengguna media dan teknologi pengajaran yang sesuai, dan (e) menyedia, memilih dan mengguna alat dan kaedah penaksiran yang sesuai untuk menilai hasil pembelajaran. Pelajar juga akan didedahkan kepada prosedur dan kaedah Kajian Tindakan serta penulisan proposal.

This course is a continuation of KPD3016 course. It aims to further strengthen students' skills in Information Technology lesson preparation and teaching, through presentation of micro- and macro-teaching in the following major aspects of the teaching process: (a) stating the learning outcomes, (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons, (c) selecting and implementing appropriate teaching methods and techniques, (d) preparing and using appropriate teaching-learning media and technology, (e) preparing, selecting and using appropriate tools and assessment methods to evaluate learning outcomes. Students will also be exposed to action research procedures and methods and writing a proposal.)

MLI3014 LATIHAN INDUSTRI (MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING)

Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.

Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN (AT47)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER-AIDED DESIGN TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT47)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT / CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI / UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES	46
KURSUS MINOR / MINOR COURSES	21
LATIHAN MENGAJAR / TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH / TOTAL	135

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN / NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
	*SUKAN/ SPORT	
	*KELAB/PERSATUAN/ CLUB	
	*UNIT BERUNIFORM/ UNIFORMED UNIT	
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

***KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ * EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/ SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ INCLUSIVE EDUCATION	2

KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MED3013	PENGAJARAN TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ CO-CURRICULUM MANAGMENT	1
JUMLAH/ TOTAL		30
*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * All courses must be repeated if grade C- and below is attained.		

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN/ PRINCIPLES OF PROGRAMMING	3
*MCT3013	TEKNOLOGI KEJURUTERAAN/ ENGINEERING TECHNOLOGY	3
*MCC3013	KOMUNIKASI REKA BENTUK/ DESIGN COMMUNICATION	3
MCC3023	PROSES REKA BENTUK/ DESIGN PROCESS	3
*MCC3033	REKA BENTUK BERKOMPUTER I/ COMPUTER AIDED DESIGN I	3
MCC3043	REKA BENTUK BERKOMPUTER II/ COMPUTER AIDED DESIGN II	3
MCD3013	PENGURUSAN DATA PRODUK/ PRODUCT DATA MANAGEMENT	3
*MCT3033	TEKNOLOGI PEMBUATAN/ MANUFACTURING TECHNOLOGY	3
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ FINAL YEAR PROJECT	6
MJK3013	MATEMATIK DALAM KEJURUTERAAN	3
MCE3033	ANALOG DAN DIGITAL ELEKTRONIK	3
MCC3083	PENGURUSAN REKA BENTUK INDUSTRI	3
MCU3043	TEKNOLOGI AUTOMASI ROBOTIK	3
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRY TRAINING	4
JUMLAH/ TOTAL		46
*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS MINOR/ MINOR COURSE

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Reka Bentuk Berkomputer)/(For Computer-aided Design Technology Major Students)

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	PENGATURCARAAN/ PROGRAMMING
2	SAINS KOMPUTER / COMPUTER SCIENCE
3	ELEKTRONIK/ ELECTRONIC
4	SAINS/ SCIENCE
5	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION
6	EKONOMI/ ECONOMIC
7	PERAKAUNAN/ ACCOUNTING
8	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ BUSINESS MANAGEMENT
9	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE
10	PENDIDIKAN MUZIK/ MUSIC EDUCATION
11	TEATER/ THEATER
12	SENI TARI/ DANCE

13	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
14	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
15	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
16	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>
17	MULTIMEDIA/ <i>MULTIMEDIA</i>

LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI/ *TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk/ <i>Design Communication</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
MJK3013	Matematik Dalam Kejuruteraan	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management Of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
MCC3023	Proses Reka Bentuk/ <i>Design Process</i>	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan/ <i>Engineering Technology</i>	3
MCC3083	Reka Bentuk Industri	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
MCE3033	Analog dan Digital Elektronik	3
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1/ <i>Computer Aided Design I</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II/ <i>Computer Aided Design II</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MCD3013	Pengurusan Data Produk/ <i>Product Data Managment</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MED3013	Pengajaran Teknologi Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Pengajaran Minor	3
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
MCU3043	Teknologi Automasi Robotik	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Indsutrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 135		

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk/ <i>Design Communication</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
MJK3013	Matematik Dalam Kejuruteraan	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management Of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
MCC3023	Proses Reka Bentuk/ <i>Design Process</i>	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan/ <i>Engineering Technology</i>	3
MCC3083	Reka Bentuk Industri	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MCE3033	Analog dan Digital Elektronik	3
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1/ <i>Computer Aided Design I</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II/ <i>Computer Aided Design II</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MED3013	Pengajaran Teknologi Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Pengajaran Minor	3
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MCD3013	Pengurusan Data Produk/ <i>Product Data Managment</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17

SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
MCU3043	Teknologi Automasi Robotik	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14

SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Indsutrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12

SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2 / <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17

JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 135

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN(AT47)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (COMPUTER-AIDED DESIGN TECHNOLOGY) WITH HONOURS (AT47)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT / CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI / UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSES	30
KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES	46
KURSUS MINOR / MINOR COURSES	21
LATIHAN MENGAJAR / TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH / TOTAL	135

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3322	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UBM3242	BAHASA MELAYU PERTENGAHAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM / CO-CURRICULUM *SUKAN/ SPORT *KELAB/PERSATUAN/ CLUB *UNIT BERUNIFORM/UNIFORMED UNIT	3
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

***KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/ SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2

KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ <i>INCLUSIVE EDUCATION</i>	2
KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MED3013	PENGAJARAN TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER	3
*****	PENGAJARAN MINOR	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ <i>CO-CURRICULUM MANAGMENT</i>	1
JUMLAH/ TOTAL		30

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTS3063	PRINSIP PENGATURCARAAN/ <i>PRINCIPLES OF PROGRAMMING</i>	3
*MCT3013	TEKNOLOGI KEJURUTERAAN/ <i>ENGINEERING TECHNOLOGY</i>	3
*MCC3013	KOMUNIKASI REKA BENTUK/ <i>DESIGN COMMUNICATION</i>	3
MCC3023	PROSES REKA BENTUK/ <i>DESIGN PROCESS</i>	3
*MCC3033	REKA BENTUK BERKOMPUTER I/ <i>COMPUTER AIDED DESIGN I</i>	3
MCC3043	REKA BENTUK BERKOMPUTER II/ <i>COMPUTER AIDED DESIGN II</i>	3
MCD3013	PENGURUSAN DATA PRODUK/ <i>PRODUCT DATA MANAGEMENT</i>	3
*MCT3033	TEKNOLOGI PEMBUATAN/ <i>MANUFACTURING TECHNOLOGY</i>	3
MTR3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ <i>FINAL YEAR PROJECT</i>	6
MJK3013	MATEMATIK DALAM KEJURUTERAAN	3
MCE3033	ANALOG DAN DIGITAL ELEKTRONIK	3
MCC3083	PENGURUSAN REKA BENTUK INDUSTRI	3
MCU3043	TEKNOLOGI AUTOMASI ROBOTIK	3
MLI4014	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRY TRAINING</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		46
*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS MINOR/ MINOR COURSE

(Pilihan bidang minor oleh pelajar Program Teknologi Reka Bentuk Berkomputer)/ *(For Computer-aided Design Technology Major Students)*

NO.	BIDANG/ FIELDS
1	PENGATURCARAAN/ <i>PROGRAMMING</i>
2	SAINS KOMPUTER / <i>COMPUTER SCIENCE</i>
3	ELEKTRONIK/ <i>ELECTRONIC</i>
4	SAINS/ <i>SCIENCE</i>
5	SIVIK DAN KEWARGANEGARAAN/ <i>CIVIC AND CITIZENSHIP EDUCATION</i>
6	EKONOMI/ <i>ECONOMIC</i>
7	PERAKAUNAN/ <i>ACCOUNTING</i>
8	PENGURUSAN PERNIAGAAN/ <i>BUSINESS MANAGEMENT</i>
9	KEUSAHAWANAN DAN PEDAGANGAN/ <i>ENTREPRENEURSHIP AND COMMERCE</i>
10	PENDIDIKAN MUZIK/ <i>MUSIC EDUCATION</i>
11	TEATER/ <i>THEATER</i>
12	SENI TARI/ <i>DANCE</i>

13	SAINS SUKAN/ <i>SPORTS SCIENCE</i>
14	BAHASA ARAB/ <i>ARABIC LANGUAGE</i>
15	BAHASA CINA/ <i>CHINESE LANGUAGE</i>
16	SEJARAH/ <i>HISTORY</i>
17	MULTIMEDIA/ <i>MULTIMEDIA</i>

LATIHAN MENGAJAR DAN LATIHAN INDUSTRI/ *TEACHING PRACTICE AND INDUSTRIAL TRAINING*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3222	Budaya Keusahawan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk/ <i>Design Communication</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
MJK3013	Matematik Dalam Kejuruteraan	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management Of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
MCC3023	Proses Reka Bentuk/ <i>Design Process</i>	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan/ <i>Engineering Technology</i>	3
MCC3083	Reka Bentuk Industri	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
MCE3033	Analog dan Digital Elektronik	3
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1/ <i>Computer Aided Design I</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II/ <i>Computer Aided Design II</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MCD3013	Pengurusan Data Produk/ <i>Product Data Managment</i>	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MED3013	Pengajaran Teknologi Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Pengajaran Minor	3
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
MCU3043	Teknologi Automasi Robotik	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Indsutrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 135		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT47)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Computer-Aided Design Technology) with Honours (AT47)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan / <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
MCC3013	Komunikasi Reka Bentuk/ <i>Design Communication</i>	3
MTS3063	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principles of Programming</i>	3
MJK3013	Matematik Dalam Kejuruteraan	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management Of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MCC3023	Proses Reka Bentuk/ <i>Design Process</i>	3
MCT3013	Teknologi Kejuruteraan/ <i>Engineering Technology</i>	3
MCC3083	Reka Bentuk Industri	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MCE3033	Analog dan Digital Elektronik	3
MCC3033	Reka Bentuk Berkomputer 1/ <i>Computer Aided Design I</i>	3
*****	Minor 1/ <i>Minor 1</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology And Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MCC3043	Reka Bentuk Berkomputer II/ <i>Computer Aided Design II</i>	3
*****	Minor 2/ <i>Minor 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MED3013	Pengajaran Teknologi Reka Bentuk Berkomputer	3
*****	Pengajaran Minor	3
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MCD3013	Pengurusan Data Produk/ <i>Product Data Managment</i>	3
*****	Minor 3/ <i>Minor 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ <i>TOTAL</i>		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MTR3983	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
MCU3043	Teknologi Automasi Robotik	3
*****	Minor 4/ <i>Minor 4</i>	3
*****	Minor 5/ <i>Minor 5</i>	3
JUMLAH KREDIT/ <i>TOTAL</i>		14
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
MLI3014	Latihan Industri/ <i>Indsutrial Training</i>	4
JUMLAH KREDIT/ <i>TOTAL</i>		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MCT3033	Teknologi Pembuatan	3
MTR3993	Projek Tahun Akhir 2/ <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Minor 6/ <i>Minor 6</i>	3
*****	Minor 7/ <i>Minor 7</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	1
*****	Elektif Terbuka 4	2
*****	Elektif Terbuka 5	2
JUMLAH KREDIT/ <i>TOTAL</i>		17
JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 135		

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AT47)

MTS3063 PRINSIP PENGATURCARAAN (MTS3063PRINCIPLES OF PROGRAMMING)

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

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

MCC3013 KOMUNIKASI REKA BENTUK (MCC3013 DESIGN COMMUNICATION)

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

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

MCT3013 TEKNOLOGI KEJURUTERAAN (MCT3013 ENGINEERING TECHNOLOGY)

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

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

MCC3033 REKA BENTUK BERKOMPUTER I (MCC3033COMPUTER AIDED DESIGN I)

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

Prasyarat –MCT3013 Teknologi Kejuruteraan

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

Pre - RequisiteMCT3013 Engineering Technology.

MCC3043 REKA BENTUK BERKOMPUTER II/ MCC3043 COMPUTER AIDED DESIGN II

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

Prasyarat –MCC3033 Reka bentuk berkomputer I.

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

Pre - RequisiteMCC3013 Computer Aided Design I.

MCC3023 PROSES REKA BENTUK (MCC3023 DESIGN PROCESS)

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

Prasyarat – MCC3013 Komunikasi Reka Bentuk

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

Pre - Requisite MCC3013 Design Communication.

MCT3033 TEKNOLOGI PEMBUATAN (MCT3033 MANUFACTURING TECHNOLOGY)

Kursus ini memberikan ilmu pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan proses-proses dan peralatan-peralatan bagi acuan logam, pembentukan, pemesinan dan penyambungan. Metrologi kejuruteraan, penjaminan kualiti, pengujian dan pemeriksaan serta proses-proses pembuatan berautomasi juga akan dibincangkan.

This course aims to impart the knowledge and skills pertaining to metal-casting, forming, shaping, machining, and joining processes and equipment. Engineering metrology, quality assurance, testing and inspection, and automation of manufacturing processes are also dealt with in this course.

MCD3013 PENGURUSAN DATA PRODUK (MCD3013 PRODUCT DATA MANAGEMENT)

Kursus ini memberi penekanan terhadap konsep-konsep PDM sebagai salah satu disiplin termasuk juga sebagai satu justifikasi untuk pelaksanaan PDM dan aspek-aspek berkaitan dengan ROI. Para pelajar akan mempelajari proses-proses yang kritikal terutama perkaitan dengan BOM, 'routing' dan penjadualan, serta proses pembuatan. Metriks, BOM, perubahan dalam pengurusan, serta cadangan-cadangan bagi sesuatu organisasi dalam penyediaan infrastruktur teknikal terhadap sokongan PDM juga dibincangkan dengan penekanan terhadap perancangan projek dan 'roadmap' PDM.

This course focuses on the concepts of PDM as a discipline, including the justification for implementing PDM and its associated ROI. They will learn the overarching process and how it connects to BOMs, routing and scheduling, and the manufacturing process. In addition, metrics, specialized BOMs, change management, and recommendations for organizations to provide the technical infrastructure to support PDM are addressed stressing on project planning and roadmap for PDM implementation.

MJK3013 MATEMATIK DALAM KEJURUTERAAN (MJK3013 MATHEMATICS IN ENGINEERING)

Kursus ini menyediakan pengenalan kepada algebra, nombor kompleks, vector dan matriks, kalkulus, siri Fourier and Laplace, kaedah numerical dan pengoptimum, yang mana berkait kepada masalah kejuruteraan.

This course provides an introduction to algebra, complex numbers, vectors and matrices, calculus, Fourier and Laplace transforms, numerical methods and optimization, which is relevant to engineering problems.

MCE3033 ANALOG DAN DIGITAL ELEKTRONIK (MCE3033 ANALOGUE AND DIGITAL ELECTRONIC)

Kursus ini memperkenalkan pelajar kepada beberapa pandangan utama dan teori dalam penguat dan permohonannya. Ia akan meneliti beberapa isu-isu utama dalam definisi asas, pembinaan penguat analog, penguat kendalian dan sistem analog dengan tumpuan khas kepada analisis penguat transistor melalui litar setara isyarat kecil. Kursus ini juga akan menyediakan latihan dalam menjalankan simulasi komputer dan pemodelan litar penguat menggunakan Pspice atau perisian MultiSim. Pada akhir kursus ini, pelajar akan dapat mengaplikasikan teori dan membiasakan diri dengan parameter dan ciri-ciri yang digunakan untuk mereka bentuk BJT dan FET penguat dan juga menggambarkan prestasi penguat kendalian dan aplikasi. Pelajar akan dapat mengenali dan catagorise topologi maklum balas yang berbeza dan melakukan analisis mudah kepada mereka.

This course introduces students to some major views and theories in amplifiers and its application. It will examine some key issues in basic definition, construction of analogue amplifiers, operational amplifiers and analogue system with special focus on analysis of transistor amplifiers through small signal equivalent circuits. The course will also provide practice in carrying out a computer simulation and modelling of the amplifier circuits using PSPICE or MultiSim software. At the end of the course, the students should be able to apply the theory and be familiar with the parameters and characteristics used to design BJT and FET amplifiers as well as describing operational amplifier performance and applications. Students should be able to recognise and

<i>catagorise different feedback topologies and do simple analysis on them.</i>
MCU3043 TEKNOLOGI AUTOMASI ROBOTIK (MCU3043 ROBOTIC AUTOMATION TECHNOLOGY) Kursus ini merangkumi aspek-aspek teori dalam sistem robotik dan pengalaman praktikal dalam pengendalian sistem dan aplikasi melalui pengintegrasian ilmu sains, matematik, kejuruteraan dan teknologi komputer. Sesi amali terdiri daripada latihan-latihan penyelesaian masalah dalam pengaturcaraan dan rekabentuk robot, dan pengantaramukaan sistem robotik dengan proses-proses industri dan peralatan-peralatan mesin <i>This course encompasses the theoretical aspects of robotic systems and practical experience of working with systems and applications through the integration of knowledge in science, mathematics, engineering, and computer technology. Practical sessions consist of problem solving exercises namely automation programming, design of robots, and interfacing of robotic systems with industrial process and machine tools</i>
MCC3083 REKA BENTUK INDUSTRI (MCC3083 INDUSTRIAL DESIGN) Penyampaian mengenai Lean Six Sigma, merangkumi butiran alat dan metodologi bersesuaian, serta memahami bagaimana ia berkaitan dengan reka bentuk produk yang akan dihasilkan melalui teknik pengeluaran besar-besaran yang sangat membantu pelajar memiliki kemahiran pembangunan produk yang bersistematik berdasarkan keperluan industri. <i>A presentation of Lean Six Sigma, details of the tools and methodology that comprise it, and how it relates to design applied of products that are to be manufactured through techniques of mass production that strongly helps student improve and practice their product development skills based on industrial requirement.</i>
MED3013 PENGAJARAN TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER (MED3013 COMPUTER AIDED-DESIGN TEACHING) Kursus ini merupakan lanjutan kursus KPD3016. Ia bertujuan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan mikro dan makro pengajaran dalam aspek utama pengajaran berikut: (a) menyatakan hasil pembelajaran, (b) memilih dan merancang bahan dan urutan pengajaran, (c) memilih dan melaksanakan kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyediakan dan mengguna media dan teknologi pengajaran yang sesuai, dan (e) menyediakan, memilih dan mengguna alat dan kaedah penaksiran yang sesuai untuk menilai hasil pembelajaran. Pelajar juga akan didedahkan kepada prosedur dan kaedah Kajian Tindakan serta penulisan proposal. <i>This course is a continuation of KPD3016 course. It aims to further strengthen students' skills in Information Technology lesson preparation and teaching, through presentation of micro- and macro-teaching in the following major aspects of the teaching process: (a) stating the learning outcomes, (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons, (c) selecting and implementing appropriate teaching methods and techniques, (d) preparing and using appropriate teaching-learning media and technology, (e) preparing, selecting and using appropriate tools and assessment methods to evaluate learning outcomes. Students will also be exposed to action research procedures and methods and writing a proposal.)</i>
MTR3983 PROJEK TAHUN AKHIR 1 (MTR3983 FINAL YEAR PROJECT 1) Kursus ini menyediakan platform kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang pendidikan dalam lapangan yang berkaitan. Isi kandungan kursus adalah meliputi mengenalpasti masalah, mengumpulkan maklumat yang berkait dengan masalah dan mencadangkan penyelesaian masalah. Dalam kursus ini, pelajar didedahkan kepada jenis-jenis kajian, membuat kajian literatur, metodologi kajian/pembangunan sistem, prosedur membuat kajian dan kaedah analisis data. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan cadangan penyelidikan yang lengkap. Pelajar juga perlu menunjukkan progres kajian dalam bentuk prototaip mengikut bentuk kajian yang dijalankan. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir II. <i>This course provides a platform for students to apply the knowledge acquired to construct a research topic in combination with education and information technology discipline. The course content covers identifying problems, gathering information related to the problem and proposing solutions to the problem. In this course, students are exposed to research, literature review, research methodology/system development, research procedures and data analysis methods. At the end of the course, students present and produce a complete research proposal report. Students also need to show the progress of the study in the form of a prototype according to the form of the study conducted. The outcome of this course will be extended to Final Year Project II.</i>
MTR3993 PROJEK TAHUN AKHIR 2 (MTR3993 FINAL YEAR PROJECT 2) Kursus ini merupakan lanjutan dari Projek Tahun Akhir 1. Di dalam kursus ini, pelajar menjalankan projek secara individual dengan pengawasan yang minimum dalam membuat perancangan dan pengurusan kerja. Pelajar juga dapat mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran sedia ada dalam menyelesaikan masalah yang dikaji dengan menjalankan penyelidikan mengikut prosedur yang betul dan beretika. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan akhir

penyelidikan yang komprehensif.

This course is an extension of Final Year Project 1. In this course, students carry out projects individually with minimal supervision in planning and management of work. Students can also integrate existing knowledge and skills in solving the problems studied by conducting research in accordance with correct and ethical procedures. At the end of the course, students present and produce a comprehensive final research report.

MLI3014 LATIHAN INDUSTRI (MLI3014 INDUSTRIAL TRAINING)

Pelajar akan menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.

Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Student's performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their area.

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN (AC10)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF SOFTWARE ENGINEERING (EDUCATIONAL SOFTWARE) WITH HONOURS (AC10)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	78
KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSES	18
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU / MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH LANGUAGE 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH LANGUAGE 4	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN/ NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
JUMLAH/ TOTAL		17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTS3013	PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR/ STRUCTURED PROGRAMMING	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK/ OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3
MTS3023	STRUKTUR DATA/ DATA STRUCTURES	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT / DISCRETE STRUCTURES	3
*SMU3013	MATEMATIK/ MATHEMATICS	3
SMN3013	KALKULUS PERMULAAN/ BEGINNING CALCULUS	3
SMA3013	ALJABAR LINEAR / LINEAR ALGEBRA	3
MES3013	PRINSIP DALAM KEJURUTERAAN PERISIAN/ PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING	3
*MES3023	KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN/ SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS	3
MES3033	METOD FORMAL/ FORMAL METHODS	3
*MES3043	REKA BENTUK PERISIAN/ SOFTWARE DESIGN	3
*MES3053	PENGUJIAN DAN KUALITI PERISIAN/ SOFTWARE TESTING & QUALITY	3

*MES3063	PENGURUSAN PROJEK PERISIAN/ <i>SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT</i>	3
MES3073	PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN/ <i>SOFTWARE ENGINEERING PROJECT</i>	3
MEP3013	TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS/ <i>INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT</i>	3
MEE3023	KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS/ <i>COURSEWARE ENGINEERING</i>	3
MTN3013	SENIBINA DAN ORGANISASI KOMPUTER/ <i>COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</i>	3
MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER/ <i>COMPUTER NETWORKS</i>	3
MTN3043	SISTEM OPERASI/ <i>OPERATING SYSTEMS</i>	3
MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA/ <i>DATABASE SYSTEM</i>	3
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR / <i>THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES</i>	2
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ <i>LEARNING DAN STUDENTS DEVELOPMENT</i>	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ <i>INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT I</i>	6
MSR3982	PROJEK TAHUN AKHIR I/ <i>FINAL YEAR PROJECT I</i>	2
MSR3994	PROJEK TAHUN AKHIR II/ <i>FINAL YEAR PROJECT II</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		78
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./ *All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSES

KOD / CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MES3083	PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN/ <i>SOFTWARE ENGINEERING PROCESS</i>	3
*MES3093	PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN/ <i>SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT</i>	3
*MES3103	PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN/ <i>SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION</i>	3
MMS3013	PENGATURCARAAN WEB/ <i>WEB PROGRAMMING</i>	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER/ <i>HUMAN COMPUTER INTERACTION</i>	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO/ <i>AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION</i>	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG/ <i>TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE APPLICATION</i>	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM/ <i>SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN</i>	3
MMG3023	GRAFIK KOMPUTER/ <i>COMPUTER GRAPHICS</i>	3
MMA3013	ANIMASI BERKOMPUTER/ <i>COMPUTER ANIMATION</i>	3
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2/ <i>INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2</i>	6
Pilih kursus-kursus yang merangkumi jumlah 18 jam kredit. Pelajar disarankan untuk memilih MES3083, MES3093, *MES3103 dan diikuti dengan 3 kursus pilihan./ *Students are recommended to select * MES3083, * MES3093, * MES3103 and followed by a 3 optional courses.		
JUMLAH/ TOTAL		39

LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING		
KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MLI30112	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL		12

*Kursus LI wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

**LI course must be repeated if grade C- and below is attained*

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3013	Pengaturcaraan Berstruktur/ <i>Structured Programming</i>	3
SMU3013	Matematik / <i>Mathematics</i>	3
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurial Culture</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3013	Prinsip dalam Kejuruteraan Perisian/ <i>Principles of Software Engineering</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
SMN3013	Kalkulus Permulaan/ <i>Beginning Calculus</i>	3
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3023	Keperluan dan Spesifikasi Perisian/ <i>Software Requirements and Specification</i>	3
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object-Oriented Programming</i>	3
SMA3013	Linear Algebra/ <i>Linear Algebra</i>	3
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
*****	Elektif I/ <i>Elective 1</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3033	Formal Method/ <i>Formal Methods</i>	3
MES3043	Reka Bentuk Perisian/ <i>Software Design</i>	3
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTN3043	Sistem Operasi/ <i>Operating System</i>	3
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Elektif II/ <i>Elective II</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MES3053	Pengujian dan Kualiti Perisian/ <i>Software Testing and Quality</i>	3
KPD3016	Pengajaran Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology and Assessment 1/</i>	6
MEP3013	Teknologi Instruksi dan Reka Bentuk Dalam Pembangunan Koswer Kursus/ <i>Instructional Technology and Design in Courseware Development</i>	3
*****	Elektif III/ <i>Elective III</i>	3
*****	Elektif IV/ <i>Elective IV</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MES3063	Pengurusan Projek Perisian/ <i>Software Project Management</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Nertworks</i>	3
MSR3982	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project I</i>	2
MEE3023	Kejuruteraan Perisian Kursus/ <i>Courseware Engineering</i>	3
*****	Elektif V/ <i>Elective V</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MES3073	Projek Kejuruteraan Perisian/ <i>Software Engineering Project</i>	3
MSR3994	Projek Tahun Akhir II/ <i>Final Year Project II</i>	4
*****	Elektif VI/ <i>Elective VI</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		10
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MLI30112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 125		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN (AC10)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF SOFTWARE ENGINEERING (EDUCATIONAL SOFTWARE) WITH HONOURS (AC10)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	78
KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSES	18
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2/ ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA / MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
	JUMLAH/ TOTAL	17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS/ CORE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MTS3013	PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR/ STRUCTURED PROGRAMMING	3
MTS3033	PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK/ OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	3
MTS3023	STRUKTUR DATA/ DATA STRUCTURES	3
MTK3013	STRUKTUR DISKRIT/ DISCRETE STRUCTURES	3
*SMU3013	MATEMATIK/MATHEMATICS	3
SMN3013	KALKULUS PERMULAAN/ BEGINNING CALCULUS	3
SMA3013	ALJABAR LINEAR/ LINEAR ALGEBRA	3
MES3013	PRINSIP DALAM KEJURUTERAAN PERISIAN/ PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING	3
*MES3023	KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN/ SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS	3
MES3033	METOD FORMAL/ FORMAL METHODS	3
*MES3043	REKA BENTUK PERISIAN/ SOFTWARE DESIGN	3
*MES3053	PENGUJIAN DAN KUALITI PERISIAN/ SOFTWARE TESTING & QUALITY	3

*MES3063	PENGURUSAN PROJEK PERISIAN/ <i>SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT</i>	3
MES3073	PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN/ <i>SOFTWARE ENGINEERING PROJECT</i>	3
MEP3013	TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS/ <i>INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT</i>	3
MEE3023	KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS/ <i>COURSEWARE ENGINEERING</i>	3
MTN3013	SENIBINA DAN ORGANISASI KOMPUTER/ <i>COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION</i>	3
MTN3023	RANGKAIAN KOMPUTER/ <i>COMPUTER NETWORKS</i>	3
MTN3043	SISTEM OPERASI/ <i>OPERATING SYSTEMS</i>	3
MTD3033	SISTEM PANGKALAN DATA/ <i>DATABASE SYSTEM</i>	3
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR / <i>THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES</i>	2
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ <i>LEARNING DAN STUDENTS DEVELOPMENT</i>	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ <i>INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT I</i>	6
MSR3982	PROJEK TAHUN AKHIR I/ <i>FINAL YEAR PROJECT I</i>	2
MSR3994	PROJEK TAHUN AKHIR II/ <i>FINAL YEAR PROJECT II</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		78
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./ *All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*MES3083	PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN/ <i>SOFTWARE ENGINEERING PROCESS</i>	3
*MES3093	PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN/ <i>SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT</i>	3
*MES3103	PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN/ <i>SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION</i>	3
MMS3013	PENGATURCARAAN WEB/ <i>WEB PROGRAMMING</i>	3
MMG3033	INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER/ <i>HUMAN COMPUTER INTERACTION</i>	3
MMV3013	PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO/ <i>AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION</i>	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG/ <i>TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE APPLICATION</i>	3
MTD3043	ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM/ <i>SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN</i>	3
MMG3043	GRAFIK KOMPUTER/ <i>COMPUTER GRAPHICS</i>	3
MMA3013	ANIMASI BERKOMPUTER/ <i>COMPUTER ANIMATION</i>	3
KPD3026	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2/ <i>INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2</i>	6
Pilih kursus-kursus yang merangkumi jumlah 18 jam kredit. Pelajar disarankan untuk memilih *MES3083, MES3093, *MES3103 dan diikuti dengan 3 kursus pilihan./ Students are recommended to select * MES3083, * MES3093, * MES3103 and followed by a 3 optional courses.		
JUMLAH/ TOTAL		39

LATIHAN INDUSTRI <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>		
KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>	12
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		12

*Kursus LI wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

*LI course must be repeated if grade C- and below is attained

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) Dengan Kepujian (AC10)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Software Engineering (Educational Software) with Honours (AC10)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MTK3013	Struktur Diskrit/ <i>Discrete Structures</i>	3
MTN3013	Organisasi dan Senibina Komputer/ <i>Computer Architecture and Organization</i>	3
MTS3013	Pengaturcaraan Berstruktur/ <i>Structured Programming</i>	3
SMU3013	Matematik/ <i>Mathematics</i>	3
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia / <i>Malaysian Arts and Cultural Heritage</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurial Culture</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MES3013	Prinsip dalam Kejuruteraan Perisian/ <i>Principles of Software Engineering</i>	3
MTS3023	Struktur Data/ <i>Data Structures</i>	3
SMN3013	Kalkulus Permulaan/ <i>Beginning Calculus</i>	3
UBM3132	Asas Komunikasi bahasa Melayu 2/ <i>Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3023	Keperluan dan Spesifikasi Perisian/ <i>Software Requirements and Specification</i>	3
MTS3033	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek/ <i>Object-Oriented Programming</i>	3
SMA3013	Linear Algebra/ <i>Linear Algebra</i>	3
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Elektif I/ <i>Elective 1</i>	3
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS. COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3033	Formal Method/ <i>Formal Methods</i>	3
MES3043	Reka Bentuk Perisian/ <i>Software Design</i>	3
MTD3033	Sistem Pangkalan Data/ <i>Database System</i>	3
MTN3043	Sistem Operasi/ <i>Operating System</i>	3
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia: Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia: Philosophy and Policies</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Elektif II/ <i>Electif II</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3053	Pengujian dan Kualiti Perisian/ <i>Software Testing and Quality</i>	3
KPD3016	Pengajaran Teknologi dan Penaksiran 1/ <i>Instruction, Technology and Assessment 1</i>	6
MEP3013	Teknologi Instruksi dan Reka Bentuk Dalam Pembangunan Koswer Kursus/ <i>Instructional Technology and Design in Courseware Development</i>	3
*****	Elektif III/ <i>Elective III</i>	3
*****	Elektif IV/ <i>Elective IV</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3063	Pengurusan Projek Perisian/ <i>Software Project Management</i>	3
MTN3023	Rangkaian Komputer/ <i>Computer Nertworks</i>	3
MSR3982	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project I</i>	2
MEE3023	Kejuruteraan Perisian Kursus/ <i>Courseware Engineering</i>	3
*****	Elektif V/ <i>Elective V</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MES3073	Projek Kejuruteraan Perisian/ <i>Software Engineering Project</i>	3
MSR3994	Projek Tahun Akhir II/ <i>Final Year Project II</i>	4
*****	Elektif VI/ <i>Elective VI</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		10
SEMESTER 8		
<u>KOD / CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MLI30112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 125		

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

KPF3012 PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR

(KPF3012 THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES)

Kursus ini membincangkan secara kritis tentang falsafah dan dasar perundangan pendidikan dengan menganalisisnya dalam konteks perkembangan pendidikan di Malaysia. Kursus ini juga meneroka dan membincangkan perkembangan pendidikan negara sebagai satu kesinambungan amalan yang sepatutnya berlaku secara berterusan dalam proses pembangunan negara. Falsafah, dasar-dasar, kurikulum dan peraturan dalam pendidikan juga diberi penekanan bagi membolehkan para pelajar memperoleh pengetahuan dan kemahiran serta pemupukan sikap dalam melaksanakan tanggungjawab secara berkesan dalam batasan profesion perguruan.

This course critically discusses the education philosophy and policies by analyzing it in the context of the development of education in Malaysia. This course also explores and discusses the development of national education as a continuum which should ideally occur continuously based on the interaction and thoughts which have taken place in the country's developmental process. Philosophy, policies, curriculum and regulations in education are also given an emphasis in order to equip the students with the knowledge and skills to carry out their responsibility effectively in the teaching profession.

KPP3014 PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR (KPP3014 LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT)

Kursus ini membincang aspek pembelajaran dan perkembangan remaja berlatar belakang pendidikan yang meliputi diri pelajar, proses pembelajaran dan kepelbagaian pelajar. Selain itu, aspek pengalaman pembelajaran yang berasaskan minda, budaya, bahasa, keupayaan diri, personaliti, sosial, persekitaran, emosi dan fizikal juga diketengahkan.

This course discusses the learning and developmental aspects of adolescents in the educational settings that consists of the students learning processes and students' diversities. Apart from this, students will be exposed to varieties of learning experiences based on brain, cultures, languages, students' capabilities, personalities, social, environment, emotional and physical aspects.

KPD3016 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1 (KPD3016 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1)

Kursus ini membincang dan membimbing pelajar membina kemahiran merancang pengajaran dalam lima aspek utama: (a) pernyataan objektif pengajaran pembelajaran, (b) memilih dan menyusun kandungan serta bahan pengajaran; (c) memilih dan mengguna pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) membina, memilih dan mengguna alat yang sesuai termasuk alat multi-media dalam proses pengajaran pembelajaran; (e) membina, memilih dan mengguna alat serta kaedah penilaian yang sesuai untuk mengukur dan mentaksir hasil pembelajaran. Pelajar akan memperkembangkan kemahiran menyediakan satu set rancangan pelajaran dalam sesuatu topik dalam mata pelajaran mereka, berdasarkan komponen di atas.

This course discusses and guides student to develop skills in five major aspects of the teaching process: (a) statement of teaching objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching methods and techniques; (d) preparing the use of appropriate teaching-learning technology; (e) selecting and preparing appropriate tools and methods to evaluate learning outcomes. Students will develop skills in the preparation a set of lesson plans on certain topics for their respective subjects, based on the above components.

MTS3013 PENGATURCARAAN BERSTRUKTUR (MTS3013 STRUCTURED PROGRAMMING)

Kursus ini memberikan kemahiran pengaturcaraan menggunakan pendekatan berstruktur. Tajuk-tajuk pendekatan berstruktur yang diliputi ialah pengenalan kepada pengaturcaraan, asas pengaturcaraan, struktur kawalan, struktur pengulangan, fungsi, tatasusunan, fail dan struktur. Lanjutan kursus ini adalah dalam Struktur Data.

This course instills programming skills using structure technique. Structure programming technique topics include introduction to programming, basic programming, selection and loop statement, modular program design and functions, pointers, arrays, file and structure. The continuation of this course is dealt with in Data Structur.

MTS3023 STRUKTUR DATA (MTS3023 DATA STRUCTURES)

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

Prasyarat MTS3013 Pengaturcaraan Berstruktur.

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

Prerequisite: MTS3013 Structured Programming.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

MTK3013 STRUKTUR DISKRIT (MTK3013 DISCRETE STRUCTURES)

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

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

MTS3033 PENGATURCARAAN BERORIENTASIKAN OBJEK (MTS3033 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING)

Kursus ini membincangkan konsep pengaturcaraan berorientasikan objek (OOP) dan penyelesaian masalah menggunakan teknik OOP. Dalam kursus ini, pelajar akan mempelajari konsep berorientasikan objek, kelebihan pengaturcaraan berorientasikan objek, rekabentuk dan pembangunan berorientasikan objek, objek, kelas, pewarisan dan polimorfisma. Keutamaan diberikan kepada pengaturcaraan berorientasikan objek terutama yang menyokong program berorientasikan objek.

Prasyarat: MTS3013 Pengaturcaraan Berstruktur.

This course discusses the programming and problem solving using object oriented programming (OOP) techniques. In this course, students will gain the knowledge concerning the concepts of object oriented programming, advantages of object oriented programming; development and design of object oriented programming: object, class, inheritance and polymorphism. Features of object oriented programming language; especially the ones that support development of object-oriented program are also discussed. Prerequisite: MTS3013 Structured Programming.

SMU3013 MATEMATIK (SMU3013 MATHEMATICS)

Kursus ini merupakan tumpuan kepada pengukuhan pengetahuan dan kepakaran pelajar dalam asas matematik sebagai persediaan bagi mengikuti kursus matematik peringkat tinggi di masa hadapan. Tajuk-tajuk yang diberi penekanan termasuklah set, sistem nombor nyata, eksponen dan radikal, nombor kompleks, persamaan dan ketaksamaan, graf dan fungsi, polinomial, trigonometri analitik, dan vektor.

This course aims to strengthen students' knowledge and expertise in fundamentals of mathematics as a preparation for them to take higher mathematics courses in future. Topics emphasized in this course include sets, real number systems, exponents and radicals, complex numbers, equations and inequalities, functions and graphs, polynomials, analytic trigonometry, and vectors.

SMN3013 KALKULUS PERMULAAN (SMN3013 BEGINNING CALCULUS)

Kursus ini dimulakandengan perbincangan secara ringkas tentang sejarah kalkulus. Seterusnya kursus ini memperkenalkan konsep-konsep had, keselajaran, pembezaan dan kamiran dengan fungsi satu pembolehubah; polinomial, nisbah, eksponen, logaritma, trigonometri dan cebis demi cebis. Pelajar didedahkan kepada teknik-teknik pembezaan dan kamiran di dalam menyelesaikan masalah sebenar juga dibincangkan.

This course begins with a brief discussion of the history of calculus. Furthermore this course introduces students to the concepts of limits, continuity, differentiation and integration in single variable functions such as polynomials, rational, exponential, logarithmic, trigonometric, and piecewise. Students are exposed to techniques of differentiation and integration. Applications of differentiation and integration in solving real world problems are also discussed.

SMA3013 ALJABAR LINEAR (SMA3013 LINEAR ALGEBRA)

Kursus ini membincangkan sistem persamaan linear, set rentangan, merdeka linear, matriks, penentu, asas, dimensi, pangkat, pengunjuran, keortogonan, ruang vector dan subruang, transformasi linear, "kernel" dan julat, hasil darab terkedalam, norma, nilai eigen dan vector eigen.

Prasyarat: SMU3013 Matematik.

This course discusses systems of linear equations, spanning sets, linear independence, matrices, determinants, basis, dimension, rank, projections, orthogonality, vector spaces and subspace, linear transformation, kernel and range, inner product, norms, eigenvalues and eigenvectors.

Prerequisite: SMU3013 Mathematics.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

MES3013 PRINSIP KEJURUTERAAN PERISIAN (MES3013 PRINCIPLE OF SOFTWARE ENGINEERING)

Kursus ini menyediakan pengetahuan penting kejuruteraan perisian berhubung dengan teori-teori, metodologi dan alatan untuk pembangunan perisian yang profesional. Siri proses model dalam pembangunan perisian dikaji dalam model pilihan yang dipilih oleh pelajar melalui projek yang telah disediakan. Proses model ini merangkumi semua aktiviti struktur untuk penghasilan perisian dari keperluan sistem melalui rekabentuk dan pembangunan. Pelajar juga akan belajar konsep pengurusan perisian untuk merangka pembangunan perisian dan juga menyediakan dokumen-dokumen bertulis.

This course provides the essential knowledge of software engineering dealing with the theories, methods and tools for professional software development. A series of process models in the software development will be examined culminating in the selection of a particular model for student project. The process models cover all the structured activities for the software production from initial requirements elicitation through design and development. Students will also learn the concept of software project management to plan for their software development, and to prepare the documentation of the deliverables.

MES3023 KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI PERISIAN (MES3023 SOFTWARE REQUIREMENTS AND SPECIFICATIONS)

Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan konsep dan kaedah dalam proses keperluan yang diperlukan dalam pembangunan sistem. Kursus ini merangkumi pelbagai aspek berkaitan proses keperluan termasuk pengumpulan dan analisa keperluan, perundingan dan spesifikasi keperluan, pengesahan dan juga pengurusan keperluan. Kaedah, teknik dan alatan yang digunakan untuk mendefinisikan, mendokumentasikan, dan juga dalam memastikan kepuasan pelanggan juga akan diterokai.

Prasyarat: MES3013 Prinsip Kejuruteraan Perisian.

This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the concepts and methods of requirement process in system development. This course quantifies many aspects of requirements process include eliciting, analyzing, negotiating, specifying, testing and managing requirements. Methods, techniques and tools used to define, document and ensure customer satisfaction are also explored.

Prerequisite: MES3013 Principle of Software Engineering.

MES3033 METOD FORMAL (MES3033 FORMAL METHOD)

Kursus ini membincangkan teknik dan alat berasaskan permodelan matematik, logik dan inferens untuk spesifikasi dan penentuan keperluan dan rekabentuk sistem komputer dan perisian. Tinjauan aplikasi kaedah formal dan peranannya dalam rekabentuk perisian; kaedah abstrak, teori pembuktian; bahasa berasaskan model seperti VDM, Z; domain diskrit dan selang, kaedah analisis automatik, pembuktian berbantuan komputer dan beberapa contoh penerapan kaedah formal dalam proses pembangunan perisian dibincangkan.

This course discusses the techniques and tools based on mathematical modelling, formal logic and inference that are used to specify and verify requirements and designs for computer systems and software. Review of practical applications of formal methods and its roles in software design; abstractions, proof theory; model based languages such as VDM (Vienna Development Method) and Z; discrete and continuous domain, automated analysis methods, computer assisted proofs and examples of integration of formal methods in software development processes are addressed.

MES3043 REKA BENTUK PERISIAN (MES3043 SOFTWARE DESIGN)

Kursus ini bertujuan menyediakan ilmu pengetahuan dan kemahiran khusus mengenai prinsip-prinsip asas rekabentuk yang diperlukan dalam pembangunan sesebuah sistem. Para pelajar akan mempelajari konsep asas rekabentuk, kaedah dan notasi rekabentuk, rekabentuk modular, rekabentuk berasaskan objek, corak rekabentuk dan senibinanya dan pengurusan rekabentuk strategik.

Prasyarat: MES3023 Keperluan dan Spesifikasi Perisian.

This course is intended to equip students with the knowledge and skills focusing on the fundamental design principles needed in the development of a system. Student will learn the fundamental design concepts, methods and design notations, modular design, object-oriented design, design patterns and architectures, and strategic design management.

Prerequisite: MES3023 Software Requirement and Specifications.

MES3063 PENGURUSAN PROJEK PERISIAN (MES3063 SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT)

Kursus ini merangkumi asas pengurusan projek perisian dan teknik-teknik untuk mengurus projek perisian. Selepas pengenalan kepada pengurusan projek perisian, pelajar akan didedahkan kepada 10 Langkah Murni dalam perancangan projek bermula dari pemilihan projek sehingga kepada penyediaan Rancangan Pembangunan Perisian (SDP). Untuk mengaplikasikan kemahiran pengurusan

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)
projek para pelajar, mereka perlu mengenalpasti dan melaksanakan projek koswer pendidikan masa-nyata berskala kecil dan seterusnya menghasilkan SDP selari dengan matlamat program. Prasyarat: MES3053 Pengujian dan Kualiti Perisian. <i>This course covers the basics of software project management and techniques to manage software projects. Following the introduction to software project management, students will learn the ten steps of project planning beginning from project selection to the preparation of a Software Development Plan (SDP). To practice their project management skills, students are required to identify and execute a small-size real-life educational courseware project and produce SDP in-line with the spirit of the program.</i> <i>Prerequisite: MES3053 Software Testing and Quality.</i>
MES3053 PENGAJIAN DAN KUALITI PERISIAN (MES3053 SOFTWARE TESTING AND QUALITY) Kursus ini memberi penekanan terhadap bidang pengajian perisian dan kualiti. Konsep-konsep dan teknik-teknik pengujian perisian akan diteliti dan isu-isu mengenai kualiti perisian turut dibincangkan. Prasyarat: MES3033 Metod Formal <i>This course stresses on software testing and quality assurance. The main concepts and techniques of the software testing are addressed and issues related to software quality are also discussed.</i> <i>Pre-requisite: MES3033 Formal Method.</i>
MES3073 PROJEK KEJURUTERAAN PERISIAN (MES3073 SOFTWARE ENGINEERING PROJECT) Kursus ini menyediakan pengalaman praktikal kepada pelajar untuk membangunkan satu projek kejuruteraan perisian dengan mematuhi prinsip-prinsip kejuruteraan perisian. Semua aspek dalam proses kejuruteraan perisian akan mencakupi analisa keperluan, rekabentuk spesifikasi, pengkodan, pengujian dan penyelenggaraan. Prasyarat: MES3053 Pengujian dan Kualiti Perisian <i>This course provides students with the practical experience to undertake a software engineering project in compliance with the software engineering principles. All aspects of the software engineering process will be covered including requirements analysis, specification, design, coding, testing and maintenance.</i> <i>Prerequisite: MES3053 Software Testing and Quality</i>
MEP3013 TEKNOLOGI INSTRUKSI DAN REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN KOSWER KURSUS (MEP3013 INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DESIGN IN COURSEWARE DEVELOPMENT) Kursus ini menekankan konsep and teori teknologi instruksi and rekabentuk dalam pendidikan teknologi. Beberapa strategi intruksi dan metodologi untuk persekitaran pembelajaran berasaskan produk komputer akan di pelajari. Pelajar juga akan belajar dan membandingkan beberapa model rekabentuk intruksi dengan membincangkan semua fasa yang terlibat dan perkaitan setiap model dengan teori pembelajaran. Kursus ini juga akan merangkumi topik untuk penilaian koswer dan sistem rekabentuk intruksi masa hadapan. <i>This course stresses on the concepts and theories of instructional technology and design in educational technology. Several instructional strategies and methodologies for computer product based learning environment will be covered. Students will also learn selected instructional design models by examining all the phases and relation of each model to the learning theories. This course will also cover a topic for courseware evaluation and future of ISD.</i>
MEE3023 KEJURUTERAAN PERISIAN KURSUS (MEE3023 COURSEWARE ENGINEERING) Kursus ini menekankan tentang proses pembangunan perisian kursus menerusi pengintegrasian metodologi Reka Bentuk Berarah dan metodologi Kejuruteraan Perisian. Model-model yang terdapat dalam metodologi Reka Bentuk Berarah dan Kejuruteraan Perisian akan dibandingkan dan diintegrasikan untuk membangunkan perisian kursus. Pelajar akan menggunakan beberapa alat pembangunan seperti alat perisian dan multimedia dalam proses pembangunan perisian kursus. <i>This course emphasizes courseware development process through the integration of instructional design methodology and software engineering methodology. Models in ID methodology and software engineering methodology will be compared and integrated in developing a courseware. Students will use selected development tools such as software tools and multimedia in the process of courseware development.</i>
MTN3013 ORGANISASI DAN SENIBINA KOMPUTER (MTN3013 COMPUTER ARCHITECTURE AND ORGANIZATION) Kursus ini membincangkan organisasi dan senibina sistem komputer yang merangkumi sejarah pembangunan sistem komputer,

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)
arkitektur sistem komputer, sistem bus, ingatan dalaman dan luaran, input/output, operasi unit kawalan, struktur dan fungsi CPU, dan sistem-sistem operasi. Para pelajar juga akan mempelajari pemasangan, konfigurasi dan penyelenggaraan PC. <i>This course discusses the organizational aspects and architecture of computers encompassing the history of computer system development, computer system architecture, bus system, internal and external memory, input/output; control unit operations; CPU structure and function; and operating systems. Students will also learn PC assembly, configurations, and maintenance.</i>
MTN3023 RANGKAIAN KOMPUTER (MTN3023 COMPUTER NETWORKS) Kursus ini menekankan konsep-konsep dan teori-teori dalam rangkaian komputer yang merangkumi LAN, WAN, protokol dan model OSI. Para pelajar akan mempelajari topologi rangkaian, media transmisi, keselamatan dan penyelenggaraan. Perbincangan terhadap kepentingan protokol TCP/IP dalam persekitaran internet juga diberikan penekanan. Prasyarat: MTN3013 Organisasi dan Senibina Komputer. <i>This course emphasizes on the concepts and theories of a computer network encompassing the LAN, WAN, protocol and OSI model. Students will learn network topology, transmission media, security and maintenance. The importance of TCP/IP protocol in internet environment will be a key topic addressed in this course.</i> <i>Prerequisite: MTN3013 Computer Architecture and Organization.</i>
MTN3043 SISTEM OPERASI (MTN3043 OPERATING SYSTEM) Kursus ini membincangkan konsep asas berkenaan sistem operasi termasuk reka bentuk, implementasi dan penggunaan. Ia meliputi pengurusan proses, sumber pengurusan ingatan utama, ingatan maya, I/O, peranti perkakasan, sistem fail, pengurusan penyimpanan storan kedua dan pengenalan terhadap bahagian kritikal dan kekunci mati. Prasyarat: MTN3013 Organisasi dan Senibina Komputer. <i>This course discusses the fundamental concepts in operating systems: their design, implementation, and usage. It covers process management, main memory management, virtual memory, I/O and device drivers, file system, secondary storage management, and an introduction to critical sections and deadlocks.</i> <i>Prerequisite: MTN3013 Computer Architecture and Organization.</i>
MTD3033 SISTEM PANGKALAN DATA (MTD3033 DATABASE SYSTEM) Kursus ini menekankan tentang ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang diperlukan dalam pembinaan sesuatu pangkalan data. Para pelajar akan mempelajari konsep-konsep asas pangkalan data, model perhubungan entity, model relasional, bahasa 'query' berstruktur dan 'normalization'. Kepentingan proses dalam projek pembangunan perisian juga diberikan penekanan yang sewajarnya. <i>This course emphasizes the knowledge and skills pertaining to the theory and concepts needed in the development of a database system. Student will learn the fundamental concepts of database, entity relationship model, relational model, structured query language and normalization. The importance of the process of software development project is given due emphasis.</i>
MLI30112 LATIHAN INDUSTRI (MLI30112 INDUSTRIAL TRAINING) Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka. <i>Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students' performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.</i>
MMG3033 INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER (MMG3033 HUMAN-COMPUTER INTERACTION) Kursus ini menekankan tentang teori-teori dan kemahiran dalam interaksi manusia-komputer yang diperlukan dalam pembangunan perisian. Topik yang diperkenalkan ialah konsep asas interaksi manusia-komputer (HCI), komponen-komponen HCI dari aspek manusia, teknologi komputer dan aspek interaksi, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna, penilaian dan pengujian, kebolegunaan perisian, bantuan dan dokumentasi, groupware, CSCW dan isu sosial, hyperlinks, multimedia dan teknologi Web serta faktor keselamatan dan kesihatan.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

This course emphasizes on the knowledge and skills pertaining to the human-computer interactions required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interactions (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles, evaluation and testing, software usability, help and documentation, gorupware, CSCW and social issues, hyperlinks, multimedia and Web technology and, security and health factors.

MMS3013 PENGATURCARAAN WEB (MMS3013 WEB PROGRAMMING)

Kursus ini menekankan pengetahuan dan kemahiran dalam merekabentuk dan membangunkan aplikasi Web dan multimedia. Bahasa pengaturcaraan dan 'scripting' juga diberikan penekanan seperti Java, JavaScript, Java Applet, Active Server Page, HTML, XML, SGML dan lain-lain. Kursus ini akan menekankan penggunaan teknologi dan pangkalan data Web di mana pelajar akan menghasilkan aplikasi multimedia yang berasaskan web dan integrasinya dengan sistem pangkalan data.

This course emphasizes on the knowledge and skills in designing and developing web and multimedia applications. Programming language and scripting are also addressed such as VBScript, JavaScript, Java Applet, Active Server Page, HTML, XML, SGML and others. This course also emphasizes the use of technology and web database where students will produce multimedia application based on web and its integration with database system.

MMV3013 PENDIGITALAN AUDIO DAN VIDEO (MMV3013 AUDIO AND VIDEO DIGITALIZATION)

Kursus ini menyediakan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio dan penyuntingan audio dan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio video web.

The course provides students with the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for audio and video - hardware that support production method, audio editing and editing of audio video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students will learn the digitalization process involving specialized techniques, transformation of analogue to digital, pre-production concept, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio and video.

MMA3013 ANIMASI BERKOMPUTER (MMA3013 COMPUTER ANIMATION)

Kursus ini menekankan konsep dan prinsip-prinsip yang terlibat dalam menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar juga akan mempelajari tentang tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif, pandangan mata, proses rekabentuk, pembangunan integrasi dan produk animasi.

This course emphasizes the concepts and principles involved in producing 2D and 3D animations. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will also learn texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective, eye view, design processes, integration and animation products development.

MMB3013 KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG (MMB3013 TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE)

Kursus ini menyediakan konsep usahawan dan keusahawanan. Penumpuan diberikan kepada kepentingan aktiviti keusahawanan, ciri-ciri atau tabii keusahawanan, keperluan untuk menjadi seorang usahawan dan cabaran yang dihadapi masa kini. Kursus ini juga menerangkan asas e-dagang, strategi perlaksanaan dan pembangunan laman web e-dagang termasuk isu-isu seperti keselamatan, perkhidmatan pelanggan, sistem pembayaran elektronik dan juga pemasaran. Kursus ini juga akan mengkaji konsep dan aplikasi Web, model perniagaan baru berasaskan web dalam menghasilkan strategi seperti perniagaan-ke-perniagaan, perniagaan-ke-pelanggan dan pelbagai strategi lain.

This course provides the concepts of entrepreneur and entrepreneurship stressing on the importance of entrepreneurship activities, entrepreneurship criteria, the needs to become an entrepreneur and current challenges. This course also discusses e-commerce fundamental, implementation and development of an e-commerce webpage strategy, including issues such as security, customer service, electronic payment system and marketing. Discourse on web concepts and applications, new web-based business model in order to produce various strategies such as business-to-business and business-to-consumer is also addressed.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

MES3083 PROSES KEJURUTERAAN PERISIAN (MES3083 SOFTWARE ENGINEERING PROCESS)

Kursus ini menerapkan ilmu pengetahuan dan kemahiran yang memfokuskan kepada penggunaan model-model proses kitar hayat perisian dan isi kandungannya mengikut piawaian institusi dalam mengendalikan sesebuah projek perisian. Topik-topik adalah seperti definisi, implementasi, penilaian, pengukuran, pengurusan, perubahan dan peningkatan terhadap proses kejuruteraan perisian. Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.

This course is intended to equip students with the knowledge and skills focusing on the software life cycle process models and the content of institutional process standards. This course covers the definition, implementation, assessment, measurement, management, change and improvement of the software engineering process.

Prerequisite: MES3043 Software Design.

MES3093 PENGURUSAN KONFIGURASI PERISIAN (MES3093 SOFTWARE CONFIGURATION MANAGEMENT)

Kursus ini menerapkan ilmu pengetahuan berkenaan pelbagai metodologi dalam proses pengurusan konfigurasi perisian. Topik-topik akan merangkumi pengenalan kepada pengurusan konfigurasi perisian, proses konfigurasi dan pengenalpastian, pengiraan status, auditan konfigurasi dan aplikasinya.

Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.

This course presents the knowledge of different methodologies for the software configuration management process. Topics cover an introduction of software configuration control, software configuration process and identification, status accounting, configuration auditing and their application.

Prerequisite: MES3043 Software Design.

MES3103 PENGESAHAN DAN VERIFIKASI PERISIAN (MES3103 SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION)

Kursus ini menyediakan pengetahuan dan pendedahan kepada teknik-teknik dalam pengesahan perisian dalam memastikan penghasilan produk perisian memenuhi spesifikasi yang telah didokumenkan dan memenuhi keperluan pengguna. Bidang utama bagi kursus ini meliputi konsep V&V perisian, pengurusan V&V perisian, semaksemula perisian, pengujian perisian, pengujian persemukaan computer-manusia bagi perisian, analisa masalah perisian dan tatacara laporan.

Prasyarat: MES3043 Rekabentuk Perisian.

This course is to provide knowledge and exposure to software verification and validation (V&V) technique that ensures the resulting software product satisfies its documented specifications and meets the expectation of the stakeholders and users. Topics covered are concepts of software verification and validation (V&V), software V&V management, software reviews, software testing, human-computer-interface testing, and software problem analysis and reporting.

Prerequisite: MES3043 Software Design.

MTD3043 ANALISIS DAN REKA BENTUK SISTEM (MTD3043 SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN)

Kursus ini membincangkan teori dan konsep yang diperlukan untuk membuat analisis dan merakabentuk sistem. Tajuk-tajuk yang diliputi ialah konsep asas pembangunan sistem, rekabentuk logikal dan rekabentuk fizikal, pelaksanaan dan penyenggaraan sistem. Tumpuan utama adalah kepada analisa, rekabentuk dan pembangunan sistem.

Prasyarat: MTS3033 Pengaturcaraan Berorientasikan Objek.

This course discusses the theories and concepts to analyze and design the systems. The topics covered are the basic systems development concept, logical design and physical design, implementation and systems maintenance. The focus is to analyze, design and develop a system.

Prerequisite: MTS3033 Object-Oriented Programming.

KPD3026 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN II (KPD3026 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT II)

Kursus ini ialah sambungan kursus KPD3016 yang lalu. Ia akan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan dan pengajaran mikro, merangkumi aspek-aspek utama berikut: (a) pernyataan objektif, (b) perancangan kurikulum: penyusunan kandungan dan bahan pengajaran; (c) pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) penggunaan media dan teknologi dalam proses pengajaran pembelajaran; (e) membina, memilih, mengguna alat dan kaedah penilaian yang sesuai untuk mengukur serta mentaksir hasil pembelajaran. Pelajar akan dibimbing berkaitan prosedur dan kaedah dalam penyelidikan tindakan yang akan membolehkan mereka mengaplikasikannya semasa menjalani latihan mengajar dalam semester 7.

Prasyarat: KPD3016 Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran I.

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS (AC10)

This course is a continuation of KPD3016. It will further strengthen the students, skills in lesson preparation and teaching, through presentation and micro-teaching, including the following major aspects: (a) stating teaching objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching methods and techniques, including (d) preparing the use of appropriate teaching-learning technology; (e) selecting and preparing appropriate tools and methods to evaluate learning outcomes. Students will also be guided on procedures and methods in Action Research, so that they can apply them when they do their action research during Teaching Practice in Semester 7.

Prerequisite: KPD3016 Instruction, Technology and Assessment I.

MSR3982 PROJEK TAHUN AKHIR I (MSR3982 FINAL YEAR PROJECT I)

Kursus ini menyediakan platform kepada para pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang perisian pembelajaran dan juga kejuruteraan perisian. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pecahan pernyataan masalah yang telah dianalisa, pendekatan pembangunan projek yang bersesuaian, pemilihan peralatan dan instrumen penyelidikan, pernyataan rekabentuk awalan dan laporan cadangan penyelidikan mengikut format yang betul. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir II.

This course provides a platform for students to apply the knowledge acquired to construct a research topic in combination with educational software and software engineering discipline. The composition of analyzed and manageable problem statement, suitable project development approaches, selection of appropriate tool and research instrument, preliminary design statement and research proposal report according to the proper format are given due emphasis. The outcome of this course will be extended to Final Year Project II.

MSR3994 PROJEK TAHUN AKHIR II (MSR3994 FINAL YEAR PROJECT II)

Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pengintegrasian disiplin Kejuruteraan Perisian dan produk perisian pendidikan, penulisan cadangan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.

(Prasyarat: MSR3982 Projek Tahun Akhir I)

This course provides the training for students to apply the knowledge acquired in conducting research in the field properly. The integration of software engineering discipline with educational software product, research proposal writing, preparation of research instruments, and administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format are given due emphasis.

Prerequisite: MSR3982 Final Year Project I

JABATAN MULTIMEDIA KREATIF

*DEPARTMENT
OF CREATIVE
MULTIMEDIA*

OBJEKTIF JABATAN/ DEPARTMENT OBJECTIVE

- i. Menghasilkan guna tenaga negara yang cemerlang dan berkualiti tinggi.
Produce excellent and high quality employment of the nation;
- ii. Membangun sahsiah pelajar yang menyeluruh dan seimbang.
Develop a comprehensive and balanced students' personality;
- iii. Menjadi pusat kesarjanaan inovasi rekabentuk dan multimedia kreatif.
Become a center for design innovation and creative multimedia.
- iv. Meningkatkan aktiviti khidmat masyarakat untuk penambahbaikan pendidikan dan kesejahteraan insan.
Enhance community service activity for the improvement of education and human well-being.
- v. Membina kecemerlangan dalam bidang penyelidikan, perundingan dan penerbitan.
Promote excellent in research, consultancy and publications, especially in the field of education;
- vi. Menawarkan program-program pengajian berkualiti selaras dengan kehendak industri.
Offers a quality education program in line with the need of the industry

KAKITANGAN AKADEMIK/ACADEMIC STAFF



Dr. Nur Safinas binti Albakry
Ketua Jabatan
nursafinas@fskik.upsi.edu.my
+605-4506000



Prof. Dr. Ahmad Zamzuri bin Mohamad Ali
zamzuri@fskik.upsi.edu.my
+605-4505833



Prof. Madya Dr. Hjh. Nor Azah binti Abdul Aziz
azah@fskik.upsi.edu.my
+605-4505178



Prof Madya Ts. Dr. Tan Wee Hoe
whtan@fskik.upsi.edu.my
+605-4506257



Prof. Madya Ts. Dr. Balamuralithara a/I Balakrishnan
balab@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505078



Prof. Madya Ts. Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris
zaffwan@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505190



Ts. Dr. Ahmad Nizam bin Othman
ahmad.nizam@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505017



Dr. Norshahila binti Ibrahim
shahila@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Noor Hidayah binti Azmi
hidayah@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Erni Marlina binti Saari
marlina@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Muhammad Abdul Malik bin Saedon
abdulmalik@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Nur Syuhada binti Mat Sin
syuhada@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Suraya binti Md Nasir
suraya.mn@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



En. Ramlan bin Jantan
ramlan@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506789

 En. Nur Azlan bin Hj. Zainuddin nurazlan@fskik.upsi.edu.my +605-4506735	 Pn. Fadhlina binti Mohd Razali fadhlina@fskik.upsi.edu.my +605-4505034
 En. Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim ekram@fskik.upsi.edu.my +605-4506000	 En. Khairol Ezedy bin Abdul Rahman khairolezedy@fskik.upsi.edu.my +605-4506000
 En. Ronaldi Saleh bin Umar rsaleh@fskik.upsi.edu.my +605-4506000	 Cik Naimah Binti Musa @ Zakaria naimah.m@fskik.upsi.edu.my +605-45060000
 En. Nurazry Bin Basiron nurazry@fskik.upsi.edu.my +605-45060000	 En. Mohd Farizal bin Puadi mohdfarizal@fskik.upsi.edu.my +605-4506000
 En. Izzal Khairi bin Ramli* izzal@fskik.upsi.edu.my +605-4505416	

* Cuti Belajar / Study Leave

WARGANEGARA/CITIZEN

STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN (AH16)/
PROGRAMME STRUCTURE
Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES	63
LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN/NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM	3
JUMLAH/TOTAL		17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM/ CORE COURSES (DESIGN)

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA/ ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF/CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/RESEARCH IN DESIGN	4
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK/DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK/DESIGN HISTORY	3
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL/PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF /CREATIVE TYPOGRAPHY	3
JUMLAH/TOTAL		33
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./		
*All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES (ADVERTISING)

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRI3012	PENGURUSAN REKA BENTUK PENGIKLANAN/ <i>ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT</i>	2
MRI3023	EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN/ <i>TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION</i>	3
MRI3033	PENJENAMAAN KREATIF 1/ <i>CREATIVE BRANDING1</i>	3
MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF/ <i>CREATIVE COPYWRITING</i>	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF/ <i>CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION</i>	3
MRI3054	PENJENAMAAN KREATIF 2/ <i>CREATIVE BRANDING 2</i>	4
MRI3064	PENGIKLANAN MEDIA CETAK/ <i>ADVERTISING PRINT MEDIA</i>	4
MRI3074	PENGIKLANAN MEDIA BARU/ <i>ADVERTISING NEW MEDIA</i>	4
MRI3084	PENGIKLANAN MEDIA LUAR/ <i>ADVERTISING OUTDOOR MEDIA</i>	4
MRE3003	PENGURUSAN INOVASI PENGIKLANAN/ <i>INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT</i>	3
MRI3095	PENJENAMAAN KREATIF 3/ <i>CREATIVE BRANDING 3</i>	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN/ <i>ADVERTISING PRODUCTION</i>	5
MRB3014	KEUSAHAWANAN MEDIA/ <i>MEDIA ENTREPRENEURSHIP</i>	4
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF/ <i>CREATIVE DIRECTION</i>	5
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK/ <i>CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES</i>	5
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ <i>FINAL YEAR PROJECT</i>	6
JUMLAH/TOTAL		63

LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>	12
JUMLAH/TOTAL		12

WARGANEGARA/CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) dengan Kepujian (AH16)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MRG3093	Reka Bentuk Grafik/ <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka/ <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk/ <i>Design History</i>	3
MRG3083	Lukisan Kreatif/ <i>Creative Drawing</i>	3
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MRE3014	Estetika Reka Bentuk/ <i>Design Aesthetic</i>	4
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRG3013	Tipografi Kreatif/ <i>Creative Typography</i>	3
MRI3012	Pengurusan Reka Bentuk Pengiklanan/ <i>Advertising Design Management</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif/ <i>Creative Digital Illustration</i>	3
MRI3033	Penjenamaan Kreatif 1/ <i>Creative Branding 1</i>	3
MRI3043	Penyuntingan Kreatif/ <i>Creative Copywriting</i>	3
MRI3064	Pengiklanan Media Cetak/ <i>Advertising Print Media</i>	4
****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRB3014	Keusahawanan Media/ <i>Media Entrepreneurship</i>	4
MRI3023	Evolusi Teknologi Pengiklanan/ <i>Technological Advertising Evolution</i>	3
MRI3054	Penjenamaan Kreatif 2/ <i>Creative Branding 2</i>	4
MRR3014	Penyelidikan Reka Bentuk/ <i>Research in Design</i>	4
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		17

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRI3074	Pengiklanan Media Baru/ <i>Advertising New Media</i>	4
MRI3084	Pengiklanan Media Luar/ <i>Advertising Outdoor Media</i>	4
MRI3095	Penjenamaan Kreatif 3/ <i>Creative Branding 3</i>	5
MRM3015	Produksi Pengiklanan/ <i>Advertising Production</i>	5
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRE3003	Pengurusan Inovasi Pengiklanan/ <i>Innovation Advertising Management</i>	3
MRE3005	Kreativiti: Strategi dan Teknik/ <i>Creativity: Strategies and Techniques</i>	5
MRI3105	Pengarahan Kreatif/ <i>Creative Direction</i>	5
MRP3012	Pengurusan Latihan dlm Industri Kreatif/ <i>Training Management in Creative Industry</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRR3023	Portfolio Profesional/ <i>Professional Portfolio</i>	3
MRA3996	Projek Akhir Tahun/ <i>Final Year Project</i>	6
JUMLAH KREDIT/TOTAL		9
JUMLAH KREDIT/TOTAL CREDIT HOURS = 125		

BUKAN WARGANEGARA/NON CITIZEN

STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (PENGIKLANAN) DENGAN KEPUJIAN (AH16)/
PROGRAMME STRUCTURE
Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES	33
KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES	63
LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSES

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2/ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/CO-CURRICULUM	3
JUMLAH/TOTAL		17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM /CORE COURSES (DESIGN)

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA/ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF/CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MRR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/RESEARCH IN DESIGN	4
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK/DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK/DESIGN HISTORY	3
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL/PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF/ CREATIVE TYPOGRAPHY	3
JUMLAH/TOTAL		33
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./		
*All courses must be repeated if grade C- and below is attended		

KURSUS TERAS BIDANG (PENGIKLANAN)/ SPECIALIZATION COURSES (ADVERTISING)

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MRI3012	PENGURUSAN REKA BENTUK PENGIKLANAN/ <i>ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT</i>	2
MRI3023	EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN/ <i>TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION</i>	3
MRI3033	PENJENAMAAN KREATIF 1/ <i>CREATIVE BRANDING1</i>	3
MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF/ <i>CREATIVE COPYWRITING</i>	3
MRG3023	ILUSTRASI DIGITAL KREATIF/ <i>CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION</i>	3
MRI3054	PENJENAMAAN KREATIF 2/ <i>CREATIVE BRANDING 2</i>	4
MRI3064	PENGIKLANAN MEDIA CETAK/ <i>ADVERTISING PRINT MEDIA</i>	4
MRI3074	PENGIKLANAN MEDIA BARU/ <i>ADVERTISING NEW MEDIA</i>	4
MRI3084	PENGIKLANAN MEDIA LUAR/ <i>ADVERTISING OUTDOOR MEDIA</i>	4
MRE3003	PENGURUSAN INOVASI PENGIKLANAN/ <i>INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT</i>	3
MRI3095	PENJENAMAAN KREATIF 3/ <i>CREATIVE BRANDING 3</i>	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN/ <i>ADVERTISING PRODUCTION</i>	5
MRB3014	KEUSAHAWANAN MEDIA/ <i>MEDIA ENTREPRENEURSHIP</i>	4
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF/ <i>CREATIVE DIRECTION</i>	5
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK/ <i>CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES</i>	5
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ <i>FINAL YEAR PROJECT</i>	6
JUMLAH/TOTAL		63

LATIHAN INDUSTRI/INDUSTRIAL TRAINING

KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>	12
JUMLAH/TOTAL		12

BUKAN WARGANEGARA/NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Pengiklanan) dengan Kepujian (AH16)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor Of Design (Advertising) with Honours (AH16)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRG3093	Reka Bentuk Grafik/ <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka/ <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk/ <i>Design History</i>	3
MRG3083	Lukisan Kreatif/ <i>Creative Drawing</i>	3
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia/ <i>Malaysian Arts and Cultural Heritage</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRE3014	Estetika Reka Bentuk/ <i>Design Aesthetic</i>	4
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRG3013	Tipografi Kreatif/ <i>Creative Typography</i>	3
MRI3012	Pengurusan Reka Bentuk Pengiklanan/ <i>Advertising Design Management</i>	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2/ <i>Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRG3023	Ilustrasi Digital Kreatif/ <i>Creative Digital Illustration</i>	3
MRI3033	Penjenamaan Kreatif 1/ <i>Creative Branding 1</i>	3
MRI3043	Penyuntingan Kreatif/ <i>Creative Copywriting</i>	3
MRI3064	Pengiklanan Media Cetak/ <i>Advertising Print Media</i>	4
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRB3014	Keusahawanan Media/ <i>Media Entrepreneurship</i>	4
MRI3023	Evolusi Teknologi Pengiklanan/ <i>Technological Advertising Evolution</i>	3
MRI3054	Penjenamaan Kreatif 2/ <i>Creative Branding 2</i>	4
MRR3014	Penyelidikan Reka Bentuk/ <i>Research in Design</i>	4
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		17

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRI3074	Pengiklanan Media Baru/ <i>Advertising New Media</i>	4
MRI3084	Pengiklanan Media Luar/ <i>Advertising Outdoor Media</i>	4
MRI3095	Penjenamaan Kreatif 3 / <i>Creative Branding 3</i>	5
MRM3015	Produksi Pengiklanan/ <i>Advertising Production</i>	5
JUMLAH KREDIT/TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRE3003	Pengurusan Inovasi Pengiklanan/ <i>Innovation Advertising Management</i>	3
MRE3005	Kreativiti: Strategi dan Teknik / <i>Creativity: Strategies and Techniques</i>	5
MRI3105	Pengarahan Kreatif/ <i>Creative Direction</i>	5
MRP3012	Pengurusan Latihan dlm Industri Kreatif/ <i>Training Management in Creative Industry</i>	2
JUMLAH KREDIT/TOTAL		15
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/TOTAL		12
SEMESTER 9		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/CREDIT</u>
MRR3023	Portfolio Profesional/ <i>Professional Portfolio</i>	3
MRA3996	Projek Akhir Tahun/ <i>Final Year Project</i>	6
JUMLAH KREDIT/TOTAL		9
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 126		

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS

MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA (ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN)

Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.

This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, color, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, movement, unity, differences, and balance. The students explore and experiment various of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.

MRG3083 LUKISAN KREATIF (MRG3083 CREATIVE DRAWING)

Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pelbagai teknik dan medium dalam memahami ruang dan permasalahan komposisi dalam lakaran ilustrasi. Penekanan diberi kepada lakaran figura manusia supaya para pelajar dapat memahami dan mahir visualisasi sesebuah konsep idea yang akan diterjemahkan dalam karya.

The module explores a variety of different techniques and medium in understanding space and composition problems in illustration, emphasis is also given to figure sketching in an effort to prepare students for visualization skills to enable students to generate conceptualize ideas.

MRG3093 REKA BENTUK GRAFIK /MRG3093 GRAPHIC DESIGN

Kursus ini mendedahkan pelajar secara teori dan praktikal dalam reka bentuk grafik statik dan dinamik, melalui penggunaan aplikasi komputer dalam komunikasi visual. Pelajar juga akan mempelajari teknik-teknik menghasilkan grafik 2D dan 3D, serta multimedia linear dan interaktif.

This course provides the students with theoretical and practical knowledge on static and dynamic graphic design, through the use of computer applications in visual communication. The students also learn the techniques of producing 2D and 3D graphics, as well as linear and interactive multimedia.

MRG3014 FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN (MRG3014 DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING)

Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman tentang teori dan konsep media digital merangkumi peralatan dan perisian media serta teknik dengan penekanan kepada penggunaan alat-alat pembinaan grafik raster dan vektor. *This subject is to prepared students with digital media theories and concepts featuring digital media hardware and software tools and techniques with emphasis on the use of raster and vector graphic development tools.*

MRE3014 ESTETIKA REKA BENTUK (MRE3014 DESIGN AESTHETIC)

Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persembahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagaian budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, keselesaan dan kesejahteraan hidup individu, masyarakat dan bangsa yang diolah di dalam karya-karya kreatif.

This course provides the students the ways of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty in the visual arts, music and the performance of art. The students explore new dimensions of thinking about aesthetics as manifested in different culture throughout the ages by reading a number of philosophers and interpreting a variety of creative works.

MRR3014 PENYELIDIKAN REKA BENTUK (MRR3014 RESEARCH IN DESIGN)

Kursus ini menerokai pelbagai bahan, ruang lingkup dan strategi untuk mengumpul dan menganalisis data atau bukti penyelidikan reka bentuk, merangkumi definisi konseptual dan operasional.

This course explores various sources, settings and strategies for collecting and analyzing design research data or evidence, encompassing conceptual and operational definitions.

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS

MSR3033 SEJARAH REKA BENTUK (MSR3033 DESIGN HISTORY)

Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominen di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impressionism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisis dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat.

This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.

MRR3023 PORTFOLIO PROFESSIONAL (MRR3023 PROFESIONAL PORTFOLIO)

Kursus ini menekankan perancangan sesebuah pembentangan, penyediaan alat bantuan visual, persembahan dan penyampaian sesebuah teks ucapan.

This course emphasizes planning a presentation, preparing visual aids, staging and delivering a speech text.

MRA3996 PROJEK AKHIR TAHUN (MRA3996 FINAL YEAR PROJECT)

Kursus ini memberi kefahaman secara menyeluruh mengenai pengiklanan dari pelbagai sudut disiplin dan media serta menekankan pembelajaran secara lebih komprehensif.

This subject offers an overall understanding of advertising from different disciplines and media and provides students with a comprehensive perspective of the field.

MLI40112 LATIHAN INDUSTRI (MLI40112 INDUSTRIAL TRAINING)

Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka.

Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.

MRI3012 PENGURUSAN REKABENTUK PENGIKLANAN (MRI3012 ADVERTISING DESIGN MANAGEMENT)

Kursus ini terdiri daripada pengenalan kepada reka bentuk pengiklanan. Ia turut dirangka untuk melengkapkan pelajar dengan pengetahuan fundamental pengiklanan serta kebolehan dalam melahirkan sebuah iklan bercetak.

The module comprises of an introduction to advertising design and equips the student with basic understanding and skill to produce a simple print advertisement.

MRG3013 TIPOGRAFI KREATIF (MRG3013 CREATIVE TYPOGRAPHY)

Kursus ini menekankan kepentingan tipografi dalam rekabentuk, membina kefahaman mengenai ciri-ciri dan kemahiran dalam manipulasi taipan. Kursus ini juga menekankan penciptaan taipan baru dan penggunaannya dalam aplikasi praktikal.

The course emphasizes the importance of typography in design, develops understanding of the characteristic and skills in type manipulation. The course also emphasizes the creation of new types and utilizing them in practical applications.

MRI3033 PENJENAMAAN KREATIF 1 (MRI3033 CREATIVE BRANDING 1)

Subjek ini memberi pendedahan kepada penggunaan taip dan symbols kepada pembangunan didalam pengenalan jangka panjang pelbagai pengguna (produk, perkhidmatan dan syarikat). Membangunkan identiti korporat daripada konsep ke pakej percetakan di dalam setiap tugas yang diberikan. Mencipta identiti korporat dan penjenamaan dan mereka harus mengaplikasinya kepada produk perkhidmatan, alam sekitar dan komunikasi.

This course explores the use of type and symbols for the development of identifying long-term marks for various clients (product, service or company). Develop corporate identity systems from concept to print package for each project assignment. Students create

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS
<i>corporate and brand identities and then apply them to products, services, environments, and communications.</i>
MRI3054 PENJENAMAAN KREATIF 2 (MRI3054 CREATIVE BRANDING 2) Kursus ini akan mengklarifikasikan proses pembangunan grafik dan visual artikulasi di dalam pembungkusan dan persembahan rekabentuk. Struktur projek akan dieksplorasi didalam konteks pemasaran kini – daripada alam sekitar kepada tahap kesedaran yg kompetitif. <i>This course clarifies the process of developing graphic and visual articulation in package and display design. Structural projects are explored in the context of today's marketplace—from environmental to competitive concerns.</i>
MRI3095 PENJENAMAAN KREATIF 3 (MRI3095 CREATIVE BRANDING 3) Penjenamaan direkabentuk untuk menunjukkan kemahiran dan pemahaman pelajar mengenai spesifikasi topik pemasaran, serta 'gambaran' isu pelbagai aspek pemasaran "mengikut kesesuaian" daripada persektif ekuiti penjenamaan. <i>Branding designed to improve student's marketing skills and understanding of specific marketing topics, as well as "big picture" issues of how various aspects of marketing "fit together," all from a brand equity perspective.</i>
MRI3023 EVOLUSI TEKNOLOGI PENGIKLANAN (MRI3023 TECHNOLOGICAL ADVERTISING EVOLUTION) Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominen di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impresism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisa dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat. <i>This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.</i>
MRI3043 PENYUNTINGAN KREATIF (MRI3043 CREATIVE COPYWRITING) Subjek ini memberi pendedahan kepada penggunaan taip dan symbols kepada pembangunan didalam pengenaltastian jangka panjang pelbagai pengguna (produk, perkhidmatan dan syarikat). Membangunkan identiti korporat daripada konsep ke pakej percetakan di dalam setiap tugas yang diberikan. Mencipta identiti korporat dan penjenamaan dan mereka harus mengaplikasinya kepada produk perkhidmatan, alam sekitar dan komunikasi. <i>This course is designed to provide students with knowledge and application of creative and persuasive writing skills in advertising. Students are exposed to different techniques of addressing information to the audience.</i>
MRG3023 ILUSTRASI DIGITAL KREATIF (MRG3023 CREATIVE DIGITAL ILLUSTRATION) Daripada konsepsualisasi dan perkembangan ide untuk menyelesaikan dan mengeluarkan kerja cetak atau media interaktif para pelajar digalakkan untuk belajar menyelesaikan rekabentuk kreatif melalui ilustrasi. Kejayaan rekabentuk bermula dengan konsep yang akan digunakan melalui lakaran kecil dan komposisi rekaletak untuk sesuatu perkembangan kepada aplikasi yg teknikal. <i>From conceptualizing and brainstorming ideas to execution and output to print or interactive media students are encouraged to employ creative design solutions through illustrations. Successful design starts with a concept that is applied to thumbnails and compositional layout before progressing to technical application.</i>
MRI3064 PENGIKLANAN MEDIA CETAK (MRI3064 ADVERTISING PRINT MEDIA) Kursus ini dirangka dengan pemahaman lebih mendalam di dalam aspek pengiklanan bercetak, proses-proses kreatif dan arahan pengiklanan serta bidang pengiklanan interaktif. <i>This course is designed for deeper understanding of print, creative process & art direction and interactive ads.</i>
MRI3074 PENGIKLANAN MEDIA BAHARU (MRI3074 ADVERTISING NEW MEDIA) Kursus ini akan lebih menekankan kepada proses teknikal dan kreatif di dalam menghasilkan sebuah pengiklanan yang berkesan dan efektif berdasarkan kepada keperluan dan kehendak pasaran semasa.

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS
<i>The course will concentrate on the creative and technical process of creating an effective advertisement based on an understanding of market needs and demands.</i>
MRI3084 PENGIKLANAN MEDIA LUAR/ MRI3084 ADVERTISING OUTDOOR MEDIA Kursus ini menerokai penyelidikan terutamanya dari segi aspek psikologi dalam media pengiklanan luar yang meliputi isu-isu dan cabaran yang terdapat di dalam bidang korporat dan juga perkhidmatan awam. <i>The course explores research and psychological aspect of Outdoor Advertising including issues and challenges in both corporate and public services.</i>
MRI3105 PENGARAHAN KREATIF MRI3105 CREATIVE DIRECTION) Modul ini menekankan konsep dan aspek pengimejan dalam pengiklanan. Pelajar didedahkan kepada seni pengimejan, persiapan untuk praproduksi, produksi dan pascaproduksi, dan kefahaman tentang teknik visual dalam motion dan produksi percetakan, operasi kamera, teknik suntingan video dan audio. <i>This module emphasizes on image making aspect of advertising. Students are exposed to the art of visualizing, preparation for pre-production, and understanding of visual technique in motion and print production, camera works, and editing techniques as well as audio.</i>
MRE3005 KREATIVITI: STRATEGI DAN TEKNIK (MRE3005 CREATIVITY: STRATEGIES AND TECHNIQUES) Modul ini memfokuskan ke arah penyelidikan melalui produk pengguna atau perkhidmatan dan menekankan posisi pemasaran, sasaran demografik dan pemilihan media yg bersesuaian. Menyediakan penyata strategi serta ringkasan kreatif. Melalui proses ini, para pelajar akan mempelajari asas-asas memujuk, merayu dan menarik perhatian, keberkesanan serta efektif sesuatu kempen pengiklanan yang menggunakan sepenuhnya media pengiklanan tradisional ataupun tidak. <i>(This module focuses on research through consumer product or service and determines its market positioning, target demographics and appropriate media utilization. Prepare a strategy statement and creative brief. Through this process, students will learn the fundamentals of conceiving and executing an eye-catching, effective and integrated campaign that utilizes traditional as well as emerging, non-traditional advertising media).</i>
MRE3003 PENGURUSAN INOVATIF PENGIKLANAN (MRE3003 INNOVATION ADVERTISING MANAGEMENT) Pelajar didedahkan kepada komunikasi pemasaran intergrasi, place-based media, telemarketing, komunikasi silang budaya. Mereka akan mempelajari pengaruh budaya politik dan ekonomi kepada pengiklanan. <i>Students are exposed to the integrated marketing communication, place-based media, telemarketing, cross promotion and communications across cultures. They will learn the weight on the cultural, politic and economic influence on advertisement.</i>
MRB3014 KEUSAHAWANAN MEDIA (MRB3014 MEDIA ENTREPRENEURSHIP) Pelajar diajar bagaimana untuk menilai keperluan komunikasi pemasaran , memperoleh ide-ide baharu dan mencipta mesej untuk pelanggan tertentu. Mereka juga dapat menyediakan cadangan perniagaan media yang berkesan dan berupaya berkomunikasi melalui penulisan dan perundingan. <i>Students are taught how to assess marketing communication needs, get new ideas and create the messages for specific customers. They also able to prepare effective media business proposal and are capable of effective communicate through writing and negotiations.</i>
MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF (MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY) Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang teori-teori pedagogi dan pembelajaran yang berkaitan dengan kursus-kursus reka bentuk. Isu isu sosial dan motivasi yang relevan dengan latihan reka bentuk juga turut dibincangkan. Pelajar akan mendapat pengalaman untuk membuat analysis keperluan latihan, serta mereka bentuk dan membangunkan suatu kursus reka bentuk jangka pendek yang sesuai bagi organisasi dalam industri kreatif. Pelajar juga akan menimba ilmu dan kemahiran dalam perancangan dan pengaturan kursus reka bentuk untuk klien di industri kreatif. <i>This course will expose students to various pedagogical and learning theories which are related to design courses. Social and motivational issues that are relevant in design training will also be explored. Students will have the experience to analyse training</i>

SINOPSIS KURSUS TERAS /CORE COURSE SYNOPSIS

needs, as well as design and develop a short-term design course that is suitable for organizations in creative industry. The students will also acquire knowledge and skills in planning and organizing design courses for clients in creative industry.

MRM3015 PRODUKSI PENGIKLANAN (MRM3015 ADVERTISING PRODUCTION)

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

This course introduces the student to the elements of all above the line communication channel production by focusing on television commercial & print productions, together with below the line activities. Through a thorough understanding of the many techniques and processes of producing, the student will form a theoretical base which contributes to skill development, critical thinking, and visual analysis.

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN (AH17)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS (AH17)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES (DESIGN)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)/ SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN/ NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
JUMLAH/ TOTAL		17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM / CORE COURSES (DESIGN)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA/ ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK/ DESIGN HISTORY	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF/ CREATIVE TYPOGRAPHY	3
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK/ DESIGN AESTHETICS	4
MRR3014	PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK/ RESEARCH IN DESIGN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL/ PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
JUMLAH/ TOTAL		33
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./		
*All courses must be repeated if grade C- and below is attended		

KURSUS TERAS BIDANG/ SPECIALIZATION COURSE (ANIMATION)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MMA3032	TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL/ TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUES	2
MMG3094	REKA BENTUK KAREKTOR/ CHARACTER DESIGN	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP/ STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING	4
MMA3044	ANIMASI 2D/2D ANIMATION	4
MMG3083	PEMODELAN/ MODELLING	3
MMA3054	ANIMASI 3D/3D ANIMATION	4
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN/ NARRATIVE AND STORYTELLING	3
MMV3023	PRODUKSI AUDIO/ AUDIO PRODUCTION	3
MMV3033	PRODUKSI VIDEO/ VIDEO PRODUCTION	3
MMA3063	REALITI MAYA/ VIRTUAL REALITY	3
MMV3043	KESAN KHAS/ SPECIAL EFFECTS	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN/ CONTENT GLOCALIZATION	3
MMS3023	PENSKRIPAN ANIMASI/ ANIMATION SCRIPTING	3
MMX3023	ASAS PENGATURCARAAN/ FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING	3
MMG3043	GRAFIK DIGITAL/ DIGITAL GRAPHICS	3
MMG3063	PEMROSESAN IMEJ DIGITAL/ DIGITAL IMAGE PROCESSING	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG/ TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE	3
MMS3033	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB/ BLOG AND WEB DEVELOPMENT	3
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ FINAL YEAR PROJECT	6
JUMLAH/ TOTAL		63

LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL		12

WARGANEGARA/CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) dengan Kepujian (AH17)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor Of Design (Animation) with Honours (AH17)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
****	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
MRG3093	Reka Bentuk Grafik/ <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka/ <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MRG3083	Lukisan Kreatif/ <i>Creative Drawing</i>	3
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk/ <i>Design History</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
****	Ko-Kurikulum II/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MRG3013	Tipografi Kreatif/ <i>Creative Typography</i>	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRE3014	Estetika Reka Bentuk/ <i>Design Aesthetic</i>	4
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional/ <i>Traditional Animation Technique</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMG3094	Reka Bentuk Karektor/ <i>Character Design</i>	4
MMV3023	Produksi Audio/ <i>Audio Production</i>	3
MMV3033	Produksi Video/ <i>Video Production</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
MMG3043	Grafik Digital/ <i>Digital Graphics</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MRR3014	Penyelidikan Reka Bentuk/ <i>Research in Design</i>	4
MMX3023	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamentals of Programming</i>	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan/ <i>Content Glocalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3044	Animasi 2D/2D Animation	4
MMG3083	Permodelan/ Modeling	3
MMG3063	Pemrosesan Imej Digital/ Digital Image Processing	3
MMS3023	Penskripan Animasi/ Animation Scripting	3
MMV3043	Kesan Khas/ Special Effects	3
JUMLAH KREDIT/TOTAL		16
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3054	Animasi 3D/3D Animation	4
MMA3063	Realiti Maya/ Virtual Reality	3
MRP3012	Pengurusan Latihan Dalam Industri Kreatif/ Training Management in Creative Industry	2
MMS3033	Pembangunan Blog dan Laman Web/ Blog and Web Development	3
MMB3013	Keusahawanan Tekno dan E-Dagang/ Technopreneurship and E-Commerce	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ Industrial Training	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRA3996	Projek Tahun Akhir/ Final Year Project	6
MRR3023	Portfolio Profesional/ Professional Portfolio	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		9
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 125		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (ANIMASI) DENGAN KEPUJIAN (AH17)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (ANIMATION) WITH HONOURS (AH17)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	17
KURSUS TERAS UMUM (REKA BENTUK)/ CORE COURSES (DESIGN)	33
KURSUS TERAS BIDANG (ANIMASI)/ SPECIALIZATION COURSES (ANIMATION)	63
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	125

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	3
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2/ ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA / MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
JUMLAH/ TOTAL		17

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM / CORE COURSES (DESIGN)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA/ ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK/ DESIGN HISTORY	3
MRG3013	TIPOGRAFI KREATIF/ CREATIVE TYPOGRAPHY	3
MRE3014	ESTETIKA REKA BENTUK/ DESIGN AESTHETICS	4
MRR3014	PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK/ RESEARCH IN DESIGN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRR3023	PORTFOLIO PROFESIONAL/ PROFESSIONAL PORTFOLIO	3
JUMLAH/ TOTAL		33
*Kursus Teras Major. Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./		
*All courses must be repeated if grade C- and below is attained		

KURSUS TERAS BIDANG/ SPECIALIZATION COURSE (ANIMATION)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MMA3032	TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL/ <i>TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUES</i>	2
MMG3094	REKA BENTUK KAREKTOR/ <i>CHARACTER DESIGN</i>	4
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP/ <i>STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</i>	4
MMA3044	ANIMASI 2D//2D ANIMATION	4
MMG3083	PEMODELAN/ <i>MODELLING</i>	3
MMA3054	ANIMASI 3D/3D ANIMATION	4
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN/ <i>NARRATIVE AND STORYTELLING</i>	3
MMV3023	PRODUKSI AUDIO/ <i>AUDIO PRODUCTION</i>	3
MMV3033	PRODUKSI VIDEO/ <i>VIDEO PRODUCTION</i>	3
MMA3063	REALITI MAYA/ <i>VIRTUAL REALITY</i>	3
MMV3043	KESAN KHAS/ <i>SPECIAL EFFECTS</i>	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN/ <i>CONTENT GLOCALIZATION</i>	3
MMS3023	PENSKRIPAN ANIMASI/ <i>ANIMATION SCRIPTING</i>	3
MMX3023	ASAS PENGATURCARAAN/ <i>FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING</i>	3
MMG3043	GRAFIK DIGITAL/ <i>DIGITAL GRAPHICS</i>	3
MMG3063	PEMROSESAN IMEJ DIGITAL/ <i>DIGITAL IMAGE PROCESSING</i>	3
MMB3013	KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG/ <i>TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE</i>	3
MMS3033	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB/ <i>BLOG AND WEB DEVELOPMENT</i>	3
MRA3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ <i>FINAL YEAR PROJECT</i>	6
JUMLAH/ TOTAL		63

LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MLI40112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRIAL TRAINING</i>	12
JUMLAH/ TOTAL		12

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Animasi) dengan Kepujian (AH17)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor Of Design (Animation) with Honours (AH17)

SEMESTER 1		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia/ <i>Malaysian Arts and Cultural Heritage</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
****	Ko-Kurikulum I/ <i>Co-Curriculum I</i>	1
MRG3093	Reka Bentuk Grafik/ <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Seni Reka/ <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MRG3083	Lukisan Kreatif/ <i>Creative Drawing</i>	3
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk/ <i>Design History</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2/ <i>Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
****	Ko-Kurikulum II/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MRG3013	Tipografi Kreatif/ <i>Creative Typography</i>	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MRE3014	Estetika Reka Bentuk/ <i>Design Aesthetic</i>	4
MMA3032	Teknik Animasi Tradisional/ <i>Traditional Animation Technique</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMG3094	Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design</i>	4
MMV3023	Produksi Audio/ <i>Audio Production</i>	3
MMV3033	Produksi Video/ <i>Video Production</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
MMG3043	Grafik Digital/ <i>Digital Graphics</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MRR3014	Penyelidikan dlm Reka Bentuk/ <i>Research in Design</i>	4
MMX3023	Asas Pengaturcaraan/ <i>Fundamentals of Programming</i>	3
MMX3093	Glokalisasi Kandungan/ <i>Content Globalization</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3044	Animasi 2D/2D Animation	4
MMG3083	Permodelan/ Modeling	3
MMG3063	Pemrosesan Imej Digital/ Digital Image Processing	3
MMS3023	Penskripan Animasi/ Animation Scripting	3
MMV3043	Kesan Khas/ Special Effects	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		16
SEMESTER 6		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMA3054	Animasi 3D/3D Animation	4
MMA3063	Realiti Maya/ Virtual Reality	3
MRP3012	Pengurusan Latihan Dalam Industri Kreatif/ Training Management in Creative Industry	2
MMS3033	Pembangunan Blog dan Laman Web/ Blog and Web Development	3
MMB3013	Keusahawanan Tekno dan E-Dagang/ Technopreneurship and E-Commerce	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ Industrial Training	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
SEMESTER 8		
<u>KOD/ CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRA3996	Projek Tahun Akhir /Final Year Project	6
MRR3023	Portfolio Profesional/ Professional Portfolio	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		9
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 126		

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA (MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN) Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali. <i>This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, color, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, movement, unity, differences, and balance. The students explore and experiment various of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.</i>
MRG3083 LUKISAN KREATIF (MRG3083 CREATIVE DRAWING) Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pelbagai teknik dan medium dalam memahami ruang dan permasalahan komposisi dalam lakaran ilustrasi. Penekanan diberi kepada lakaran figura manusia supaya para pelajar dapat memahami dan mahir visualisasi sesebuah konsep idea yang akan diterjemahkan dalam karya. <i>The module explores a variety of different techniques and medium in understanding space and composition problems in illustration, emphasis is also given to figure sketching in an effort to prepare students for visualization skills to enable students to generate conceptualize ideas.</i>
MRG3093 REKA BENTUK GRAFIK (MRG3093 GRAPHIC DESIGN) Kursus ini mendedahkan pelajar secara teori dan praktikal dalam reka bentuk grafik statik dan dinamik, melalui penggunaan aplikasi komputer dalam komunikasi visual. Pelajar juga akan mempelajari teknik-teknik menghasilkan grafik 2D dan 3D, serta multimedia linear dan interaktif. <i>This course provides the students with theoretical and practical knowledge on static and dynamic graphic design, through the use of computer applications in visual communication. The students also learn the techniques of producing 2D and 3D graphics, as well as linear and interactive multimedia.</i>
MRG3014 FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN (MRG3014 DIGITAL PHOTOGRAPHY AND IMAGING) Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman tentang teori dan konsep media digital merangkumi peralatan dan perisian media serta teknik dengan penekanan kepada penggunaan alat-alat pembinaan grafik raster dan vektor. <i>This subject is to prepared students with digital media theories and concepts featuring digital media hardware and software tools and techniques with emphasis on the use of raster and vector graphic development tools.</i>
MSR3033 SEJARAH REKA BENTUK (MSR3033 DESIGN HISTORY) Subjek ini memberi pengetahuan dan pemahaman evolusi reka bentuk, teori dan personality prominen di dalam dunia reka bentuk bermula dari era pasca-impressionism sehingga masa kini. Pemahaman yang diberikan mampu menghasilkan pelajar yang bijak menganalisis dan menghargai hasil kerja yang telah dibuat. <i>This subject is to prepared students with knowledge and understanding of design evolution, theories and prominent personalities in the design world from the Post Impressionism era to the present. The understanding will give students the capability to analyze and appreciate their work.</i>
MRG3013 TIPOGRAFI KREATIF (MRG3013 CREATIVE TYPOGRAPHY) Kursus ini menekankan kepentingan tipografi dalam rekabentuk, membina kefahaman mengenai ciri-ciri dan kemahiran dalam manipulasi taipan. Kursus ini juga menekankan penciptaan taipan baharu dan penggunaannya dalam aplikasi praktikal. <i>The course emphasizes the importance of typography in design, develops understanding of the characteristic and skills in type manipulation. The course also emphasizes the creation of new types and utilizing them in practical applications.</i>
MRR3014 PENYELIDIKAN DALAM REKA BENTUK (MRR3014 RESEARCH IN DESIGN)

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
Kursus ini menerokai pelbagai bahan, ruang lingkup dan strategi untuk mengumpul dan menganalisis data atau bukti penyelidikan reka bentuk, merangkumi definisi konseptual dan operasional. <i>This course explores various sources, settings and strategies for collecting and analyzing design research data or evidence, encompassing conceptual and operational definitions.</i>
MRP3012 PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF (MRP3012 TRAINING MANAGEMENT IN CREATIVE INDUSTRY) Kursus ini memberi pendedahakan kepada pelajar tentang teori-teori pedagogi dan pembelajaran yang berkaitan dengan kursus-kursus reka bentuk. Isu-isu sosial dan motivasi yang relevan dengan latihan reka bentuk juga turut dibincangkan. Pelajar akan mendapat pengalaman untuk membuat analisis keperluan latihan, serta mereka bentuk dan membangunkan suatu kursus reka bentuk jangka pendek yang sesuai bagi organisasi dalam industri kreatif. Pelajar juga akan menimba ilmu dan kemahiran dalam perancangan dan pengaturcaraan kursus reka bentuk untuk klien di industri kreatif. <i>This course will expose students to various pedagogical and learning theories which are related to design courses. Social and motivational issues that are relevant in design training will also be explored. Students will have the experiences to analyze training needs, as well as design and develop a short-term design course that is suitable for organizations in creative industry. The students will also acquire knowledge and skills in planning and organizing design courses for clients in creative industry.</i>
MRR3023 PORTFOLIO PROFESSIONAL (MRR3023 PROFESIONAL PORTFOLIO) Kursus ini menekankan perancangan sesebuah pembentangan, penyediaan alat bantuan visual, persembahan dan penyampaian sesebuah teks ucapan. <i>This course emphasizes planning a presentation, preparing visual aids, staging and delivering a speech text.</i>
MLI40112 LATIHAN INDUSTRI (MLI40112 INDUSTRIAL TRAINING) Pelajar menjalani Latihan Industri di syarikat-syarikat atau organisasi-organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing dalam tempoh yang ditetapkan. Pelajar akan mendapat pengalaman keadaan sebenar operasi syarikat atau organisasi tersebut. Prestasi pelajar akan dipantau oleh penyelia daripada fakulti dan syarikat tempat latihan industri dijalankan. Pelajar perlu melengkapkan tugas khusus dan menyediakan laporan akhir mengikut bidang pengajian mereka. <i>Students undergo industrial training in companies or organizations related to their disciplines in a fixed duration of time. Students will experience the actual operation of the companies or organizations. Students performance will be monitored by supervisors from both faculty and company. Students have to complete assignments and prepare final reports according to their disciplines.</i>
MMA3032 TEKNIK ANIMASI TRADISIONAL (MMA3032 TRADITIONAL ANIMATION TECHNIQUE) Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang animasi tradisional atau juga dikenali sebagai animasi sel. Animasi sel adalah merupakan teknik animasi yang terawal diperkenalkan. Walaupun kini telah wujud metodologi baharu untuk menghasilkan animasi, pengetahuan tentang teknik animasi tradisional adalah merupakan asas kepada pereka animasi untuk menerokai metod yang lebih terkini. Sehubungan itu, kursus ini direka bentuk untuk memperkenalkan kepada pelajar mengenai sejarah, konsep, peralatan dan teknik penghasilan animasi tradisional. Untuk seiring dengan perkembangan semasa, kursus ini juga akan memperkenalkan kepada pelajar kaedah menerapkan reka bentuk dan kemahiran tradisional ke media digital <i>This course will expose students to the traditional animation technique also referred as cel animation. Cel animation is the oldest form of animation. Although new methods of creating animation have evolved in recent years, knowledge of traditional animation technique is the foundation for the animators as they embrace more sophisticated methods. This course is designed to give the student basic understanding of traditional animation history, concepts, equipments and techniques. To keep up with the new methods of creating animation, this course will introduce students to take the traditional design and skills into a digital medium.</i>
MMG3074 PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP (MMG3074 STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING) Papan cerita merupakan gambaran awal rupa sesuatu animasi manakala skrip adalah pembinaan cerita dan menyampaikannya dalam bentuk dramatik di dalam animasi yang dibina. Papan cerita dan skrip adalah sangat penting memandangkan ianya menerangkan asas kerja yang perlu dilaksanakan dalam mereka bentuk animasi. Kursus ini akan memperkenalkan kepada pelajar bagaimana membina papan cerita sebagai panduan mereka bentuk produk animasi. Pelajar akan membina visualisasi dan lakaran berdasarkan cerita yang dibina dalam bentuk rangka ilustrasi yang menerangkan secara terperinci aksi setiap babak, sudut kamera dan pencahayaan. Kursus ini juga akan menerangkan aspek pembinaan cerita dan teknik penulisan skrip untuk animasi.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
<i>The storyboard is the first sight of what the animation is going to look like meanwhile the script is construction of stories and telling of them in a dramatic form in the animation. Storyboard and script are very important, as they form the basis of the work that need to be carried out in designing the animation. This course will introduce students on how to produce storyboards to guide animation productions. The student will build visualization and sketching based on the story into illustrated frames that detail each scene action, camera angles and lighting. This course will also cover constructions of stories and script writing technique for animation.</i>
MMA3044 ANIMASI 2D (MMA3044 2D ANIMATION) Kursus ini menekankan asas algoritma dan teknik yang digunakan dalam animasi 2D dan kesan khas. Teknik-teknik yang dipelajari ialah kawalan pergerakan objek dalam sela masa tertentu. Topik yang akan dipelajari akan merangkumi teknik animasi konvensional secara berkomputer seperti tweening, morphing, onion skinning, blurring, cell animation, path animation dan interpolated rotoscoping. <i>This course will emphasize the basic algorithms and techniques used in 2D animation and side effects. The techniques are the control of movement object in certain timeframe. The topics will cover the computerized versions of conventional animation techniques like tweening, morphing, onion skinning, blurring, cell animation, path animation and interpolated rotoscoping.</i>
MMG3083 PEMODELAN (MMG3083 MODELING) Kursus ini menekankan konsep asas dan teknik lanjutan pemodelan dalam model 3D yang merangkumi objek, set dan peralatan, dan mekanisma pergerakan model. Kursus ini juga menumpukan kepada aspek rendering, tekstur model, kedudukan kamera dan papan cerita untuk menentukan ciri-ciri sesuai, diakhiri dengan pembinaan model 3D. <i>This course emphasizes the basic concepts and advanced modeling techniques of 3D models consisting of objects, sets and props and model movement mechanism. This course also focuses on rendering, model texture, camera positions and storyboard to determine appropriate features, culminating in the development of 3D models.</i>
MMA3054 ANIMASI 3D (MMA3054 3D ANIMATION) Kursus ini menekankan asas algoritma dan teknik yang digunakan dalam animasi 3D dan kesan khas. Teknik-teknik yang dipelajari ialah kawalan pergerakan objek dalam sela masa tertentu. Topik yang akan dipelajari ialah skema interpolasi, sistem partikel, simulasi berasaskan fizikal dan kinematik. <i>This course will emphasize the basic algorithms and techniques used in 3D animation and side effects. The techniques are the control of movement object in certain timeframe. The topics will cover interpolation schemes, particle system, simulation physical and kinematics based.</i>
MMX3013 NARATIF DAN PENCERITAAN (MMX3013 NARRATIVE AND STORYTELLING) Kursus ini menggabungkan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap naratif dan penceritaan, khususnya amalan semasa dalam penjana ide naratif. Ketika mengimbangi penceritaan linear dan interaktif, kursus ini memberi peluang kepada pelajar untuk mempelajari fungsi-fungsi dan nilai-nilai dalam pelbagai jenis naratif, pembangunan ide berpusatkan karektor, dunia naratif Barat dan Timur, pelbagai strategi naratif dan penceritaan, serta perangkap-perangkap biasa dalam proses penceritaan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional ide naratif untuk pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan didedahkan kepada isu kerjaya dan profesionalisme di dalam industri kreatif. <i>This course incorporate the knowledge, skills and positive attitude towards narrative and storytelling, particularly the current practices available for narrative idea generation. Balancing on both linear and interactive storytelling, the course give students the opportunity to learn the functions and values of different types of narrative, character-centred idea development, western and oriental narrative worlds, various narrative and storytelling strategies, and common pitfalls in storytelling. The course also offers guidelines on professional presentation of narrative idea pitching for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in creative industry.</i>
MMV3033 PRODUKSI VIDEO (MMV3033 VIDEO PRODUCTION) Kursus ini akan menumpukan kepada pemahaman pelajar kepada elemen utama yang berkaitan dengan teknologi digital video. Pelajar akan diperkenalkan dengan aplikasi video dalam pelbagai bidang, konsep asas video digital, proses dan panduan menerbitkan video yang berkualiti, panduan memilih dan menggunakan video digital dan teknik merakam video yang menarik. Pelajar akan didedahkan kepada teknik pencahayaan dalam penggambaran, elemen-elemen dalam penghasilan video, menyediakan skrip untuk penerbitan video, serta perisian dan peralatan dalam penerbitan video. Penekanan juga akan diberikan

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

kepada proses penyuntingan video secara linear dan tidak linear, kualiti video digital, format video digital, teknologi dan media penyebaran video digital serta teknologi video menerusi web.

This course will focuses on main element that relates with video digital technology. Students will be introduced to video applications in various fields, basic concept of digital video, process and guidance to publish quality video, guideline to choose and use digital video and technique to record interesting video. Students will also be exposed to lighting technique in shooting, elements to publish video, how to produce great script for video production as well as software and hardware used in video publication. Focus will also be given to editing linear and non-linear video, the digital video quality, digital video format, technology and digital video distributing media and video technology through web.

MMA3063 REALITI MAYA (MMA3063 VIRTUAL REALITY)

Kursus ini bertujuan memperkenalkan Realiti Maya (VR), integrasi grafik 3D, audio, interaktiviti dan suasana nyata untuk melahirkan suasana realiti maya. Pelajar akan mempelajari pengertian realiti maya, konsep interaktiviti dalam realiti maya, perisian realiti maya, sensor, senibina dalam VR. Pelajar juga akan didedahkan mengenai perkakasan dalam VR seperti 'head mount display', Cermin mata LCD, 'tracking device', 'spaceball', 'haptic coupled device', pengecam suara, sarung tangan, 3D dalam internet, permodelan, Virtual Reality Modeling Language (VRML), aplikasi dalam VR, faktor manusia dan juga isu aplikasi masa depan. Di akhir kursus pelajar akan membangunkan persekitaran maya dengan menggunakan VRML.

This course aims to introduce Virtual Reality (VR), the integration of 3D graphics, audio, interactivity and real environment to produce a virtual environment. Students will learn about the definition of VR, interactive concept in VR, VR software, sensors and VR architecture. Furthermore, students will be exposed to VR devices such as head mount display, LCD glasses, tracking device, spaceball, haptic coupled device, voice recognition, gloves, 3D in internet, 3D modeling, Virtual Reality Modeling Language (VRML), application in VR, human factors and future application issues. At the end of this course, students will develop VR environment using VRML.

MMV3043 KESAN KHAS (MMV3043 SPECIAL EFFECT)

Kursus ini bertujuan untuk membina pengetahuan dan kemahiran pelajar berkenaan teknik, kaedah dan teknologi penghasilan kesan khas menggunakan animasi berkomputer. Kajian kes terhadap penggunaan kesan khas daripada animasi dua dan tiga dimensi akan dilaksanakan. Pelajar dikehendaki menghasilkan satu projek kesan khas menggunakan perisian animasi tiga dimensi.

This course intends to build students' knowledge and skill of the technique, method and technology of producing special effects using the computer animation. This course also will have a case analysis to measure the special effects that will be used in two and three dimension animation. Students are needed to produce the special effects project using the three dimensions animation software.

MMX3093 GLOKALISASI KANDUNGAN (MMX3093 CONTENT GLOCALIZATION)

Kursus ini menyasarkan pelajar bagi memenuhi keperluan profesional dalam industri dengan gabungan globalisasi dan lokalisasi. Kursus ini direka untuk menyediakan pelajar gambaran glocalisasi, dalam konteks komputeran dan penggunaan teknologi media dalam konteks penghasilan kreatif. Kursus ini memberi pelajar peluang untuk meneroka kepelbagaian kaedah lokalisasi dan globalisasi, di samping mempelajari tata cara dan bentuk kandungan yang boleh di globalisasi dan di lokalisasi. Kursus ini membenarkan pelajar untuk menjana idea glocalisasi, meliputi pemilihan jenis bahasa, keperluan terjemahan, pertimbangan silang budaya, piawaian dan penyesuaiannya.

This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating both globalisation and localisation - hence globalisation, in creative contents design and development. The course is designed to provide the students an overview of glocalisation, particularly the current computing and media technologies used in producing creative contents. The course also give students to opportunity to explore the various tools of localisation and globalisation, while learning how various forms of contents can be globalised and localized. The course allows students to pitch and present ideas of glocalisation, which cover language choice and translation need, cross-cultural considerations, and standards adoption and adaptation.

MMS3023 PENSKRIPAN ANIMASI (MMS3023 ANIMATION SCRIPTING)

Kursus ini menekankan konsep dalam penskripan animasi yang membawa kepada analisis struktur, sintaksis dan protokol bagi penskripan, menggunakan penskripan untuk memanipulasi objek, menggunakan penskripan untuk mengintegrasikan elemen-elemen media, menggunakan ciri-ciri debug untuk mengenalpasti dan membetulkan kesilapan penskripan. Kursus ini diakhiri dengan projek skrip animasi menggunakan pakej berasaskan masa.

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS
<i>This course emphasizes of the concepts of animation scripting entailing an analysis on the structure, syntax and protocol of a scripting language, using scripting to manipulate objects, using scripting to integrate media elements, using debugging features to locate and correct scripting errors. This course culminates in script animated projects using a time-based software package.</i>
MMX3023 ASAS PENGATURCARAAN (MMX3023 FUNDAMENTALS OF PROGRAMMING) Kursus ini bertujuan untuk memberi pendedahan kepada pelajar terhadap asas pengaturcaraan yang merangkumi pengetahuan dan pemahaman terhadap evolusi pengaturcaraan, jenis-jenis pengaturcaraan, konsep pengaturcaraan dan kemahiran menyelesaikan masalah. <i>The course is to prepare students with fundamental skills of programming which includes knowledge and understanding of programming evolution, types of programming language, programming concepts and problem solving skills.</i>
MMG3043 GRAFIK DIGITAL (MMG3043 DIGITAL GRAPHICS) Kursus ini menekankan tentang konsep grafik komputer dengan memfokus kepada asas reka bentuk seperti garisan, warna, ruang, tekstur, bentuk, rupa dan ton warna. Kursus ini juga menekankan prinsip asas grafik komputer dalam 2D dan 3D. Teori primitif, transformasi dan 2D 'clipping', teknik persembahan, algoritma matematik dalam transformasi grafik, pencerahan, mod warna, bentuk dan animasi dibincangkan dalam grafik 2D. Kandungan grafik 3D melibatkan juga teknik render, persamaan, dualisasi dan penggunaan perisian aplikasi grafik untuk menghasilkan reka bentuk grafik. <i>This course emphasizes the concepts of digital graphics focusing on the basic of design such as lines, colors, spaces, textures, shapes, forms and tones. This course also addresses the basic principles of computer graphic in 2D and 3D. Primitive theory, transformation and 2D clipping, display techniques, mathematical algorithm in graphics transformation, illumination, color modes, shape and animation are discussed in 2D graphics. The contents of 3D graphics involve rendering techniques, equation, dualisation, and the use of graphic application software to produce graphic designs.</i>
MMG3063 PEMROSESAN IMEJ DIGITAL (MMG3063 DIGITAL IMAGE PROCESSING) Kursus ini menekankan prinsip asas pemprosesan imej untuk pengubahsuaian, pemulihan, analisis, pemampatan, algoritma/ reka bentuk sistem, peralatan analitik, dan pelaksanaan pelbagai aplikasi imej digital. Kandungan bagi kursus ini juga melibatkan warna dan morfologi bagi pemprosesan imej, segmentasi imej dan pengesanan objek. <i>This course emphasizes the fundamental principles of image processing for image enhancement, restoration, analysis, compression, algorithm/system design, analytical tools, and practical implementations of various digital image applications. The contents of this course also involve colour and morphological image processing, image segmentation and object recognition.</i>
MMB3013 KEUSAHAWANAN TEKNO DAN E-DAGANG (MMB3013 TECHNOPRENEURSHIP AND E-COMMERCE) Kursus ini memfokuskan terhadap konsep-konsep usahawan tekno dan keusahawanan yang merangkumi aktiviti keusahawanan, kriteria keusahawanan, keperluan menjadi seorang usahawan dan cabaran yang dihadapi masa kini. Asas e-dagang, strategi pelaksanaan dan pembangunan laman web e-dagang, termasuk isu-isu seperti keselamatan, perkhidmatan pelanggan, sistem pembayaran elektronik dan pemasaran juga dibincangkan. Aplikasi e-dagang akan diuruskan secara tersendiri sebagai satu projek individu (stand-alone) atau melalui e-dagang dalam sebahagian model perniagaan tradisional. <i>This course focuses on the technopreneur and entrepreneurial concepts encompassing the entrepreneurship activities, entrepreneurship criteria, need to become an entrepreneur and current challenges. E-commerce fundamentals, implementation strategies and e-commerce webpage development, including issues such as security, customer service, electronic payment system and marketing are also discussed. An e-commerce application will be managed per se or as an integrated e-commerce in traditional business model).</i>
MMS3033 PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB (MMS3033 BLOG AND WEB DEVELOPMENT) Kursus ini membincangkan konsep asas, isu dan teknik pembangunan dan pembahagian laman web dan blog. Penekanan diberikan kepada merekabentuk laman Web dan blog menggunakan perisian pengarang multimedia, bahasa pengaturcaraan asas dan memuat naik hasil laman Web dan blog. <i>This course discusses the basic concept, issue and technique to develop and deploy Web sites and blog. Focus will be given to designing web and blog using multimedia authoring software, basic programming language and uploads web sites and blog.</i>
MRA3996 PROJEK AKHIR TAHUN (MRA3996 FINAL YEAR PROJECT)

SINOPSIS KURSUS TERAS / CORE COURSE SYNOPSIS

Kursus ini memberi kefahaman secara menyeluruh mengenai pengiklanan dari pelbagai sudut disiplin dan media serta menekankan pembelajaran secara lebih komprehensif.

(This subject offers an overall understanding of advertising from different disciplines and media and provides students with a comprehensive perspective of the field).

MMG3094 REKA BENTUK KAREKTOR (MMG3094 CHARACTER DESIGN)

Kursus ini menekankan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan metodologi pembangunan karektor 2D and 3D. Kemahiran menukar konsep reka bentuk karektor kepada representasi fizikal yang melibatkan pemodelan arca dan tekstur secara digital adalah dipupuk. Ia juga memfokuskan kepada teknik-teknik berkesan untuk menghasilkan karektor yang bersifat realistik dan ekspresif.

This course emphasizes the knowledge concerning the principles and methodology of 2D and 3D character development. Skills of converting character design concepts to physical representations involving sculpture modeling and texture modeling digitally are nurtured. It also focuses on efficient techniques to produce highly realistic and expressive characters.

MMV3023 PRODUKSI AUDIO (MMV3023 AUDIO PRODUCTION)

Kursus ini menekankan pemahaman konsep, teori dan praktikal dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk audio – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, penyuntingan audio samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Pelajar akan mempelajari proses pendigitalan yang merangkumi teknik spesifik, transformasi analog kepada digital, konsep pre-produksi, produksi dan post-produksi, rakaman dan bagaimana untuk mengintegrasikan audio dan video menggunakan perkakasan yang digunakan dalam produksi muzik, filem, video dan sebagainya. Pelajar juga perlu membuat aplikasi muat turun, muat naik dan menggunakan audio web.

This course emphasizes to understanding the concepts, theory and practical skills in using hardware and software for audio hardware that support production method, audio editing whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. Students learn digitalization process that involved specialized techniques, transformation of analogue to digital, concept for pre-production, production and post-production, recording and how to do the integration of audio and video using hardware that are used in the production of music, film, video and so forth. Students are also required to do the downloading application, uploading and using the web-based audio.

MRE3014 ESTETIKA REKA BENTUK (MRE3014 DESIGN AESTHETIC)

Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persembahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagaian budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, keselesaan dan kesejahteraan hidup individu, masyarakat dan bangsa yang diolah di dalam karya-karya kreatif.

This course provides the students the ways of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty in the visual arts, music and the performance of art. The students explore new dimensions of thinking about aesthetics as manifested in different culture throughout the ages by reading a number of philosophers and interpreting a variety of creative works.

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN (AC33)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AC33)**

KURSUS/ COURSES	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	20
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	30
KURSUS PENGKHUSUSAN/ SPECIALIZATION COURSES	59
KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSES	12
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	133

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEAUSHIP CULTURE	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN/ NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3332	KOMPETENSI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI / PENGAYAAN DIRI/ INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY COMPETENCY/ SELF ENRICHMENT	2
UPU3132	FALSAFAH ILMU/ FALSAFAH ILMU	2
	KO-KURIKULUM/ KO-KURIKULUM	2
JUMLAH/ TOTAL		20

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperolehi gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM / CORE COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN / ELEMENTS AND PRINCIPLE OF DESIGN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ DIGITAL PHOTOGRAPHY ANG IMAGING	4
MSR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/ RESEARCH IN DESIGN	4
MSR3024	ESTETIKA REKA BENTUK/ DESIGN AESTHETICS	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK / DESIGN HISTORY	3

MSR3053	PORTFOLIO PROFESIONAL/ <i>PROFESSIONAL PORTFOLIO</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		30

KURSUS TERAS BIDANG – PENGKhususan / *SPECIALIZATION COURSE*

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN / <i>NARRATIVE AND STORYTELLING</i>	3
MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN / <i>PRINCIPLE OF PROGRAMMING</i>	3
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN/ <i>GAME PRINCIPLE AND THEORY</i>	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN/ <i>GAME INTERFACE AND INTERACTION</i>	3
MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER / <i>CHARACTER DESIGN ART</i>	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN / <i>AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME</i>	3
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP/ <i>STORYBOARDIN AND SCRIPT WRITING</i>	4
MMX3153	PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT/ <i>ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING</i>	3
MMX3083	ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN/ <i>ANIMATION & SIMULATION FOR GAMES</i>	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN/ <i>CONTENT GLOCALISATION</i>	3
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN/ <i>GAME LEVEL DESIGN</i>	3
MMX3113	UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN/ <i>PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE</i>	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN/ <i>PARATEXT DESIGN FOR GAMES</i>	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN/ <i>GAMES ENTREPRENEURSHIP</i>	3
MMX3014	PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS/ <i>SERIOUS GAME STUDIES</i>	4
MMX3024	PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN/ <i>GAME PRODUCTION AND MANAGMENT</i>	4
MMX3034	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I/ <i>GAME DESIGN STUDIO I</i>	4
MMX3044	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II/ <i>GAME DESIGN STUDIO II</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		59

KURSUS ELEKTIF/ *ELECTIVE COURSE*

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MMA3044	ANIMASI 2D/2D ANIMATION	4
MMA3054	ANIMASI 3D/3D ANIMATION	4
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK/ <i>CREATIVITY : STRATEGIES AND TECHNIQUES</i>	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN / <i>ADVERTISING PRODUCTION</i>	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF/ <i>PENGARAHAN KREATIF</i>	5
MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF / <i>PENYUTINGAN KREATIF</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		12

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

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

LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	12
JUMLAH/ TOTAL		12

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) dengan Kepujian (AC33)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3332	Kompetensi Teknologi Maklumat & Komunikasi/ <i>ICT Competency/Self Enrichment</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
MRG3093	Graphic Design / <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan/ <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MRG3083	Lukisan Kreatif / <i>Creative Drawing</i>	3
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu/ <i>Malay Academic Discourse</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk / <i>Design History</i>	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan/ <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan / <i>Game Principle and Theory</i>	3
MRE3014	Estetika Reka Bentuk /	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3132	Falsafah Ilmu/ <i>Philosophy of Knowledge</i>	2
UPU3312	Pengajian Kenegaraan / <i>Nationhood Studies</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design Art</i>	3
MMX3063	Produksi Audio Video untuk Permainan / <i>Audio Video Production for Game</i>	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan / <i>Game Interface and Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principle of Programming</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MSR3014	Penyelidikan Rekan Bentuk / <i>Research in Design</i>	4
*****	Elektif I dan II/ <i>Elective I Elective II</i>	6
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMX3093	Glokalisasi Kandungan / <i>Content Globalisation</i>	3
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan/ <i>Game Level Design</i>	3
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan / <i>Animation & Simulation for Games</i>	3
MMX3153	Penskripan Permainan Atas Talian dan Bimbit / <i>Online and Mobile Game Scripting</i>	3
****	Elektif III dan IV/ <i>Elective II</i>	6
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif/ <i>Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif</i>	2
MMX3014	Pengajian Permainan Serius / <i>Serious Game Studies</i>	4
MMX3024	Produksi Permainan dan Pengurusan/ <i>Game Production and Management</i>	4
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan/ <i>Paratext Design for Games</i>	3
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I/ <i>Game Design Studio I</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRR3023	Portfolio Profesional/ <i>Professional Portfolio</i>	3
MMX3113	Ujmain dan Kritik Permainan / <i>Playtesting and Game Critique</i>	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan / <i>Games Entrepreneurship</i>	3
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II/ <i>Game Design Studio II</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		13
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 133		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA REKA BENTUK (PERMAINAN DIGITAL) DENGAN KEPUJIAN (AC33)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF DESIGN (DIGITAL GAMES) WITH HONOUR (AC33)

KURSUS/COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	20
KURSUS TERAS/ CORE COURSES	30
KURSUS PENGKHUSUSAN / SPECIALIZATION COURSES	59
KURSUS ELEKTIF/ELECTIVE COURSE	12
LATIHAN INDUSTRI/ INDUSTRIAL TRAINING	12
JUMLAH/ TOTAL	133

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEAUSHIP CULTURE	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2/ ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UPU3332	KOMPETENSI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI / PENGAYAAN DIRI/ INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY COMPETENCY/ SELF ENRICHMENT	2
UPU3132	FALSAFAH ILMU/ PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE	2
UPU3322	WARISAN SENI DAN BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN / VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	2
JUMLAH/ TOTAL		20

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

KURSUS TERAS UMUM / CORE COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN / ELEMENTS AND PRINCIPLE OF DESIGN	4
MRP3012	PENGURUSAN LATIHAN DALAM INDUSTRI KREATIF/ TRAINING MANAGMENT IN CREATIVE INDUSTRY	2
MRG3083	LUKISAN KREATIF/ CREATIVE DRAWING	3
MRG3093	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	3
MRG3014	FOTOGRAFI DIGITAL DAN PENGIMEJAN/ DIGITAL PHOTOGRAPHY ANG IMAGING	4
MSR3014	PENYELIDIKAN REKA BENTUK/ RESEARCH IN DESIGN	4

MSR3024	ESTETIKA REKA BENTUK/ <i>DESIGN AESTHETICS</i>	4
MSR3033	SEJARAH REKA BENTUK / <i>DESIGN HISTORY</i>	3
MSR3053	PORTFOLIO PROFESIONAL/ <i>PROFESSIONAL PORTFOLIO</i>	3
JUMLAH/ TOTAL		30

KURSUS TERAS BIDANG – PENGKHUSUSAN / SPECIALIZATION COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MMX3013	NARATIF DAN PENCERITAAN / <i>NARRATIVE AND STORYTELLING</i>	3
MMX3023	PRINSIP PENGATURCARAAN / <i>PRINCIPLE OF PROGRAMMING</i>	3
MMX3033	PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN/ <i>GAME PRINCIPLE AND THEORY</i>	3
MMX3143	ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN/ <i>GAME INTERFACE AND INTERACTION</i>	3
MMX3053	SENI REKA BENTUK KARAKTER / <i>CHARACTER DESIGN ART</i>	3
MMX3063	PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN / <i>AUDIO VIDEO PRODUCTION OF GAME</i>	3
MMG3074	PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP / <i>STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING</i>	4
MMX3153	PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT / <i>ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING</i>	3
MMX3083	ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN / <i>ANIMATION & SIMULATION FOR GAMES</i>	3
MMX3093	GLOKALISASI KANDUNGAN / <i>CONTENT GLOCALISATION</i>	3
MMX3103	REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN / <i>GAME LEVEL DESIGN</i>	3
MMX3113	UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN / <i>PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE</i>	3
MMX3123	REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN / <i>PARATEXT DESIGN FOR GAMES</i>	3
MMX3133	KEUSAHAWANAN PERMAINAN / <i>GAMES ENTREPRENEURSHIP</i>	3
MMX3014	PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS / <i>SERIOUS GAME STUDIES</i>	4
MMX3024	PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN / <i>GAME PRODUCTION AND MANAGEMENT</i>	4
MMX3034	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I / <i>GAME DESIGN STUDIO I</i>	4
MMX3044	STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II/ <i>GAME DESIGN STUDIO II</i>	4
JUMLAH/ TOTAL		59

KURSUS ELEKTIF/ ELECTIVE COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOURS
MMA3044	ANIMASI 2D/2D ANIMATION	4
MMA3054	ANIMASI 3D/3D ANIMATION	4
MRE3005	KREATIVITI : STRATEGI DAN TEKNIK/ <i>CREATIVITY : STRATEGIES AND TECHNIQUES</i>	5
MRM3015	PRODUKSI PENGIKLANAN / <i>ADVERTISING PRODUCTION</i>	5
MRI3105	PENGARAHAN KREATIF/ <i>PENGARAHAN KREATIF</i>	5
MRI3043	PENYUNTINGAN KREATIF / <i>PENYUTINGAN KREATIF</i>	3
JUMLAH/TOTAL		12

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

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

LATIHAN INDUSTRI / INDUSTRIAL TRAINING

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT</i>
MLI30112	LATIHAN INDUSTRI/ <i>INDUSTRI TRAINING</i>	12
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		12

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER
Sarjana Muda Reka Bentuk (Permainan Digital) dengan Kepujian (AC33)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER
Bachelor of Design (Digital Games) with Honours (AC33)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3332	Kompetensi Teknologi Maklumat & Komunikasi/ <i>ICT Competency/Self Enrichment</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia / <i>Malaysian Arts and Cultural Heritage</i>	2
MRG3093	Graphic Design / <i>Graphic Design</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan / <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MRG3083	Lukisan Kreatif / <i>Creative Drawing</i>	3
*****	Ko-Kurikulum 1/ <i>Co-Curriculum 1</i>	1
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2/ <i>Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MSR3033	Sejarah Reka Bentuk / <i>Design History</i>	3
MRG3014	Fotografi Digital dan Pengimejan / <i>Digital Photography and Imaging</i>	4
MMX3033	Prinsip dan Teori Permainan / <i>Game Principle and Theory</i>	3
MRE3014	Estetika Reka Bentuk/ <i>Design Aesthetics</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3132	Falsafah Ilmu/ <i>Philosophy of Knowledge</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan / <i>Volunteerism</i>	2
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
MMX3013	Naratif dan Penceritaan/ <i>Narrative and Storytelling</i>	3
MMX3053	Seni Reka Bentuk Karakter/ <i>Character Design Art</i>	3
MMX3063	Produksi Audio Video untuk Permainan / <i>Audio Video Production for Game</i>	3
MMX3143	Antara Muka dan Interaksi Permainan / <i>Game Interface and Interaction</i>	3
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
MMX3023	Prinsip Pengaturcaraan/ <i>Principle of Programming</i>	3
MMG3074	Pembinaan Papan Cerita dan Penulisan Skrip/ <i>Storyboarding and Script Writing</i>	4
MSR3014	Penyelidikan Reka Bentuk / <i>Research in Design</i>	4
*****	Elektif I dan II/ <i>Elective I Elective II</i>	6
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MMX3093	Glokalisasi Kandungan / <i>Content Glocalisation</i>	3
MMX3103	Reka Bentuk Tahap Permainan / <i>Game Level Design</i>	3
MMX3083	Animasi dan Simulasi untuk Permainan / <i>Animation & Simulation for Games</i>	3
MMX3153	Penskripan Permainan Atas Talian dan Bimbit / <i>Online and Mobile Game Scripting</i>	3
*****	Elektif III dan IV/ <i>Elective II</i>	6
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRP3012	Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif/ <i>Pengurusan Latihan dalam Industri Kreatif</i>	2
MMX3014	Pengajian Permainan Serius / <i>Serious Game Studies</i>	4
MMX3024	Produksi Permainan dan Pengurusan / <i>Game Production and Management</i>	4
MMX3123	Reka Bentuk Separateks untuk Permainan/ <i>Paratext Design for Games</i>	3
MMX3034	Studio Reka Bentuk Permainan I/ <i>Game Design Studio I</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		17
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MRR3023	Portfolio Profesional/ <i>Professional Portfolio</i>	3
MMX3113	Ujimaxin dan Kritik Permainan/ <i>Playtesting and Game Critique</i>	3
MMX3133	Keusahawanan Permainan / <i>Games Entrepreneurship</i>	3
MMX3044	Studio Reka Bentuk Permainan II/ <i>Game Design Studio II</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		13
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MLI40112	Latihan Industri/ <i>Industrial Training</i>	12
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		12
JUMLAH KREDIT KESELURUHAN/ TOTAL CREDIT HOURS = 134		

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS
MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP SENI REKA (MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF ART) Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasikan bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali. <i>This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, colour, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, balance, dominance, movement, unity and variety. The students explore and experiment several of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.</i>
MMX3033 PRINSIP DAN TEORI PERMAINAN (MMX3033 GAME PRINCIPLE AND THEORY) Kursus ini menekankan proses asas rekabentuk permainan termasuklah proses produksi yang terlibat dari awal sehingga akhir. Topik merangkumi prinsip asas permainan, jenis dan gaya permainan, idea-idea di sebalik pembangunan permainan, permulaan konsep untuk karakter permainan, persekitaran, struktur dan mekanik permainan dan kemahiran yang betul dalam penghasilan permainan. <i>This course emphasizes the roots of game design process involved in developing digital games including the production process from beginning to the end. Topics include are fundamental principles of gaming, game genres and styles, the ideas behind game development, the inception of concepts for game character, environment, game mechanics and structure and the right skills in developing a digital game.</i>
MMX3013 NARATIF DAN PENCERITAAN (MMX3013 NARRATIVE AND STORYTELLING) Kursus ini menggabungkan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap naratif dan penceritaan, khususnya amalan semasa dalam penjana ide naratif. Ketika mengimbangi penceritaan linear dan interaktif, kursus ini memberi peluang kepada pelajar untuk mempelajari fungsi-fungsi dan nilai-nilai dalam pelbagai jenis naratif, pembangunan ide berpusatkan karakter, dunia naratif Barat dan Timur, pelbagai strategi naratif dan penceritaan, serta perangkat-perangkat biasa dalam proses penceritaan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional ide naratif untuk pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan didedahkan kepada isu kerjaya dan profesionalisme di dalam industri kreatif. <i>This course incorporate the knowledge, skills and positive attitude towards narrative and storytelling, particularly the current practices available for narrative idea generation. Balancing on both linear and interactive storytelling, the course give students the opportunity to learn the functions and values of different types of narrative, character-centred idea development, western and oriental narrative worlds, various narrative and storytelling strategies, and common pitfalls in storytelling. The course also offers guidelines on professional presentation of narrative idea pitching for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in creative industry</i>
MMX3023 PRINSIP PENGATURCARAAN (MMX3023 PRINCIPLE OF PROGRAMMING) Kursus ini bertujuan untuk memberi pendedahan kepada pelajar terhadap asas pengaturcaraan yang merangkumi pengetahuan dan pemahaman terhadap evolusi pengaturcaraan, jenis-jenis pengaturcaraan, konsep pengaturcaraan dan kemahiran menyelesaikan masalah. <i>The course is to prepare students with fundamental skills of games programming which includes knowledge and understanding of programming evolution, types of programming language, programming concepts and problem solving skills.</i>
MMX3043 ANTARA MUKA DAN INTERAKSI PERMAINAN (MMX3043 GAME INTERFACE AND INTERACTION) Kursus ini menekankan teori dan kemahiran dalam reka bentuk antara muka dan 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, rekabentuk sistem untuk manusia, prinsip rekabentuk antaramuka pengguna dan kebolegunaan permainan. <i>This course emphasizes the theories and skills pertaining to interface and interaction design required for software development. Topics include the basic concepts of human-computer interaction (HCI), humanistic HCI components, computer technology and interaction aspects, system design for human, user interface design principles and game usability.</i>

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

MMX3053 SENI REKA BENTUK KARAKTER (MMX3053 CHARECTER DESIGN ART)

Kursus ini menekankan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan metodologi reka bentuk dan pembangunan karektor. Kemahiran menukar konsep reka bentuk karektor kepada representasi fizikal yang melibatkan pemodelan arca dan tekstur secara digital adalah dipupuk. Ia memfokuskan kepada teknik-teknik berkesan untuk menghasilkan karektor yang bersifat realistik dan ekspresif.

This course emphasizes knowledge concerning principles and methodology of character design and development. Skills of converting character design concepts to physical representations involving sculpture modeling and texture modeling digitally are nurtured. It focuses on efficient techniques to produce highly realistic and expressive characters.

MMX3063 PRODUKSI AUDIO VIDEO UNTUK PERMAINAN (MMX3063 AUDIO VIDEO PRODUCTION FOR GAME)

Kursus ini memberi gambaran pembangunan bunyi permainan dan pemahaman asas berkenaan kesan bunyi, teknik membuat animasi bunyi yang bersesuaian, dan pengetahuan yang penting dan kemahiran praktikal kepada pelajar dalam penggunaan perkakasan dan perisian untuk video – perkakasan yang menyokong kaedah produksi, dan penyuntingan video samada secara linear dan bukan linear dengan menggunakan aplikasi multimedia. Kursus ini merangkumi kesan bunyi tipikal, manipulasi bunyian, dan juga memberi penekanan kepada halangan teknikal yang bakal dihadapi oleh para pelajar, merekodkan kesan khas, integrasi audio yang bersesuaian dan teknik penggabungan audio video bagi industri permainan.

This course describes an overview of game sound development, the basics understanding of sound effects and working with animation, and the essential knowledge and practical skills in using hardware and software for video - hardware that support production method and editing of video whether in linear and non-linear form with the use of multimedia application. The course also covers typical studio effects, sound manipulation, and addresses technical hurdles student might encounter, recording custom effects, proper integration of audio video, and mixing techniques particular to the gaming industry.

MMG3074: PEMBINAAN PAPAN CERITA DAN PENULISAN SKRIP (MMG3074 STORYBOARDING AND SCRIPT WRITING)

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.

MMX3153 PENSKRIPAN PERMAINAN ATAS TALIAN DAN BIMBIT (MMX3153 ONLINE AND MOBILE GAME SCRIPTING)

Kursus ini merangkumi pelbagai topik berkaitan teori dan praktis dalam membentuk atitud sebagai pembangun permainan berasaskan atas talian dan mudah alih. Topik-topik yang berkaitan direkabentuk berasaskan tiga modul pembelajaran utama iaitu (1) Merekabentuk permainan atas talian dengan menggunakan piawaian web (2) Merekabentuk dan menguji permainan berasaskan platform mudah alih dengan menggunakan emulator dan kerangka pembangunan yang bersesuaian dan (3) Strategi dalam menggalakkan pengguna untuk bermain dengan aplikasi permainan yang telah dibangunkan dan merekabentuk instruksi untuk permainan berasaskan atas talian dan platform mudah alih. Selain itu, isu-isu termasuk penglabelan versi, pelesenan, penilaian harga, pemasaran dan pengagihan, dokumentasi untuk permainan berasaskan atas talian dan platform mudah alih, strategi dalam menangani kekangan teknikal dalam persekitaran permainan atas talian dan mudah alih serta budaya permainan dalam persekitaran tersebut turut dibincangkan secara terperinci melalui kursus ini.

This course will cover several topics that includes theory and practice in building attitude as online and mobile based game developer. All topics are design based on three module which is (1) the online game design using web standards, (2) designing and testing mobile based game using emulator and any suitable development framework and (3) Strategy in persuading users to play and designing instructions for online and mobile based game. Other issues that will be discussed throughout the course also includes topics such as, versioning, licensing, pricing, marketing and distributing, documentation for online and mobile based game, strategy in coping with technical limitation in online and mobile based game as well gameplay culture in online and mobile environment.

MMX3083: ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK PERMAINAN (MMX3083 ANIMATION & SIMULATION FOR GAMES)

Kursus ini memperkenalkan konsep dan prinsip-prinsip animasi dan simulasi bagi reka bentuk permainan yang terlibat dalam

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

menghasilkan animasi yang merangkumi konsep animasi 2D dan 3D. Kursus ini juga meningkatkan kemahiran pelajar dengan teknik animasi yang baru untuk meningkatkan kualiti profesional dalam model dan animasi. Pelajar akan didedahkan kepada tekstur, bahan campuran, pencahayaan atmosfera, sistem praktikal, perspektif dan pandangan mata.

This course will introduce the concepts and principals involved in producing animation and simulation in game design which covers the 2D and 3D animation. It also enhances students' skills with new animation techniques to improve professional qualities in models and animation. Students will be exposed to texture, compound material, lighting atmosphere, particle system, perspective and eye view.

MMX3093: GLOKALISASI KANDUNGAN (MMX3093 CONTENT GLOCALISATION)

Kursus ini menyasarkan pelajar bagi memenuhi keperluan profesional dalam industri dengan gabungan globalisasi dan lokalisasi. Kursus ini direka untuk menyediakan pelajar gambaran glocalisasi, dalam konteks komputeran dan penggunaan teknologi media dalam konteks penghasilan kreatif. Kursus ini memberi pelajar peluang untuk meneroka kepelbagaian kaedah lokalisasi dan globalisasi, di samping mempelajari tata cara dan bentuk kandungan yang boleh di globalisasi dan di lokalisasi. Kursus ini membenarkan pelajar untuk menjana idea glocalisasi, meliputi pemilihan jenis bahasa, keperluan terjemahan, pertimbangan silang budaya, piawaian dan penyesuaiannya.

This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating both globalisation and localisation—hence globalisation, in creative contents design and development. The course is designed to provide the students an overview of glocalisation, particularly the current computing and media technologies used in producing creative contents. The course also give students to opportunity to explore the various tools of localisation and globalisation, while learning how various forms of contents can be globalised and localized. The course allows students to pitch and present ideas of glocalisation, which cover language choice and translation need, cross-cultural considerations, and standards adoption and adaptation.

MMX3103 REKA BENTUK TAHAP PERMAINAN (MMX3103 GAME LEVEL DESIGN)

Seseorang profesional yang berkerja di dalam industri permainan digital memerlukan pengetahuan dan kemahiran dalam mereka bentuk aras. Objektif kursus ini melengkapkan pelajar ke arah kerjaya profesional di dalam industri menerusi gabungan pengetahuan dan kemahiran mereka bentuk aras bagi pelbagai genre permainan digital. Kursus ini member peluang kepada pelajar untuk mereka, membina dan meyunting elemen-elemen 3D bagi aras reka bentuk permainan digital dengan menggunakan pelbagai metod termasuk pemodelan, pejalinan dan membawa masuk model pihak ketiga bagi latar permainan digital. Menjurus kepada prinsip rekaan, kursus ini menawarkan panduan kepada pelajar untuk mengimbangi pelbagai aras permainan digital di dalam genre yang berbeza di mana memupuk pelajar dalam penstrukturan pembangunan dan cabaran di dalam dunia reka bentuk permainan digital.

A professional working in the game industry is required to possess knowledge and skills in level design. This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating knowledge and skills of designing levels for various game genres. The course is designed to provide the students an overview of level design, in which key concepts are introduced. The course also give students to opportunity to design, develop and edit 3D elements for game levels using various methods, including modeling, texturing and importing third-party models into game environment. In terms of design principles, the course provides guidance to students to balance different game levels in different genre, which would nurture students to structure the growth and challenge curve in game design.

MMX3113 UJIMAIN DAN KRITIK PERMAINAN (MMX3113 PLAYTESTING AND GAME CRITIQUE)

Kerjaya profesional di dalam industri permainan digital memerlukan pengetahuan dan kemahiran ketika bermain, membaca dan menulis kritikan berasas mengenai permainan digital. Kursus ini melengkapkan pelajar bagi kerjaya profesional di dalam industri yang menggabungkan pengetahuan aras tertinggi dan kemahiran menerusi percubaan permainan dan kritikan permainan digital mengikut piawaian industri. Kursus ini direka bagi memperkenalkan pengetahuan percubaan permainan dan kritikan permainan digital. Kursus ini member pelajar peluang merancang dan menguruskan sesi percubaan permainan dengan menggunakan pelbagai pendekatan, termasuk percubaan empat mata, percubaan dan diskusi berkumpulan, wawancara dan borang maklum balas. Khusus kritikan permainan digital, kursus ini memberi panduan kepada pelajar ke arah mempelajari pengulasan mengenai topik pengkomersilan dan pendidikan permainan digital di mana ia melatih pelajar ke arah profesionalisme di dalam industri permainan digital.

A professional working in the game industry is required to possess knowledge and skills in critical game playing, reading and writing genuine game critique. This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating the above-mentioned knowledge and skills through industry-standard playtesting and game critique practice. The course is designed to provide the students an overview of playtesting and game critique, in which key concepts are introduced. The course also give students to opportunity to plan and conduct playtesting sessions using various methods, including one-on-one testing, group testing

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

and discussion, interview and feedback forms. In terms of game critique, the course provides guidance to students to review commercial and educational game titles, which would nurture students for professionalism in game industry.

MMX3123 REKA BENTUK SEPARATEKS UNTUK PERMAINAN (MMX3123 PARATEXT DESIGN FOR GAMES)

Objektif kursus ini adalah melengkapkan pelajar dengan kerjaya profesional di dalam industri menerusi gabungan pengetahuan, kemahiran dan sikap positif terhadap separateks di mana direka khas bagi komuniti pemain permainan digital. Kursus ini menawarkan pelajar mengenai pengetahuan reka bentuk separateks, khususnya teknologi maklumat dan komunikasi semasa bagi menghasilkan separateks. Bagi pengumpulan hasil ciptaan web yang berdedikasi, kursus ini memberi peluang kepada pelajar mempelajari pelbagai jenis separateks yang boleh direka bentuk, membina dan menjana laman sesawang, termasuk blog, kelengkapan laman social, panduan strategi maya bagi permainan digital, pemilihan video, dan pengiklanan. Kursus ini juga menawarkan panduan kepada pembentangan profesional bagi separateks dalam pelbagai penggunaan, di mana pelajar akan didedahkan kepada isu kerjaya dan profesionalisma di dalam industri permainan digital.

This course aims to equip students for a professional career in the industry by incorporating the knowledge, skills and positive attitude towards paratext which are created exclusively for game player community. The course is designed to provide the students an overview of paratext design, particularly the current ICT available for paratext making. Centralizing on the creation of a dedicated website for a game, the course give students to opportunity to learn how various types of paratext can be designed, developed and integrated to the website, including blog, social networking tools, online strategy guide for game playing, screencast video, and advertisement. This course also offers guidelines on professional presentation of paratext for various purposes, in which the students will be exposed to issues related to career and professionalism in game industry.

MMX3133 KEUSAHAWANAN PERMAINAN (MMX3133 GAMES ENTREPRENEURSHIP)

Kursus ini menekankan aspek keusahawanan, perdagangan dan perniagaan dalam permainan, kesan terhadap minat dalam penggunaan permainan bagi latihan dalam perniagaan dan mencapai objektif pemasaran. Kursus ini menerangkan fenomena dalam permainan berasaskan pemasaran dan latihan seperti dalam aspek kepakaran dan perincian objektif termasuklah pelaburan dalam pembangunan permainan secara atas talian.

This course emphasizes on entrepreneurship, commercial and business aspects of games, the impact on the interest in using games for business training and in achieving the marketing objectives. This course describes the game-based marketing and training phenomenon in such expert and objective details including investing in online game development.

MMX3014 PENGAJIAN PERMAINAN SERIUS (MMX3014 SERIOUS GAME STUDIES)

Kursus ini bermatlamat untuk membina pemahaman bagaimana permainan memberi dan membina kesan secara individu dan berkumpulan. Kandungan kursus ini meliputi kelebihan permainan secara psikologikal termasuklah kajian kesan-kesan media dan perbincangan berterusan terhadap kesan permainan itu sendiri. Kursus ini menekankan kreativiti, reka bentuk, komputer dan kemahiran menyelesaikan masalah sebagai kunci terhadap kejayaan bidang yang menarik ini. Ia juga menumpukan terhadap operasi permainan dalam penyelidikan academia, media interaktif atau permainan. Kursus ini juga menerokai cara bagaimana permainan dapat digunakan sebagai arahan dan maklumat yang juga memberikan keseronokan.

This course aims to build the understanding how games reflect and constructed individuals and groups. The topics cover the psychological facets of games including studies of media effects and the ongoing discuss on the impact of game. The course emphasizes on a strong creativity, design, computer and problem solving skills as keys for success in this exciting and growing field. It also focuses on the operational part of games within academic researches, interactive media or games. This course also explores the ways in which games can be used to instruct and inform as well as fun.

MMX3024 PRODUKSI PERMAINAN DAN PENGURUSAN (MMX3024 GAME PRODUCTION AND MANAGEMENT)

Kursus ini memberi focus kepada sejarah, prinsip asas pengurusan projek, teknik dan peralatan, dokumen permainan dan rekabentuk teknikal, rekabentuk seni dan audio, perancangan produksi dan pipeline, isu-isu berkaitan produksi dan pengurusan projek permainan termasuklah masa hadapan pengurusan projek permainan.

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

SINOPSIS KURSUS TERAS / MAJOR COURSE SYNOPSIS

MMX3034 STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN I (MMX3034 GAME DESIGN STUDIO I)

Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses rekabentuk dan pembangunan permainan untuk permainan komputer atau permainan atas talian. Ini termasuklah peralatan permainan (perkakasan dan perisian), papan cerita dan alat pengarang 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 pengarang web, grafik lanjutan, animasi dan teknik pengaturcaraan untuk menghasilkan permainan interaktif. Kursus ini merupakan bahagian pertama yang memperkenalkan produksi awalan bagi reka bentuk dan pembangunan permainan.

The aim of this course is to enhance the students' understanding on the process of game design and development for computer games or online games. These includes the game tools (hardware and software), storyboard and authoring tool for developing and editing interactive games. The principles and the understanding of virtual reality, Internet usage, audio and technology in games will also be introduced. This course will focus on the usage of web authoring tool, advance graphics, animation and programming techniques in order to produce interactive games. This course is the first part that introduce the pre-production in designing and developing a game.

MMX3044 STUDIO REKA BENTUK PERMAINAN II (MMX3044 GAME DESIGN STUDIO II)

Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses rekabentuk dan pembangunan permainan untuk permainan komputer atau permainan atas talian. Ini termasuklah uji-main, uji permainan, kebolegunaan permainan, penilaian dan mengedit permainan interaktif. Prinsip dan pemahaman unsur realiti maya, penggunaan Internet, audio dan teknologi di dalam permainan juga akan turut diterapkan. Kursus ini merupakan bahagian kedua yang memperkenalkan pasca produksi bagi reka bentuk dan pembangunan permainan.

The aim of this course is to enhance the students' understanding on the process of game design and development for computer games or online games. These includes playtesting, game testing, game usability, evaluating and editing interactive games. This course is the second part that introduce the post-production in designing and developing a game.

MLI30112 LATIHAN INDUSTRI (MLI30112 INDUSTRIAL TRAINING)

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.

JABATAN SENI DAN REKA BENTUK

*DEPARTMENT
OF ART AND
DESIGN*

OBJEKTIF JABATAN/ DEPARTMENT OBJECTIVE

- i. Melahirkan graduan yang berkebolehan menguasai ilmu dan berketerampilan dalam bidang Pendidikan Seni Visual.
Produce graduates who are able to master the knowledge and skilled in the field of Visual Art.
- ii. Membolehkan graduan mengaplikasikan kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.
Enable graduates to apply the methods and techniques of effective teaching and learning.
- iii. Menyediakan graduan yang boleh mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dengan berkesan di sekolah. *Provide graduates who can teach in Visual Art Education in schools effectively.*
- iv. Melahirkan graduan yang kreatif dan inovatif dalam penjanaan idea yang kritis bagi menangani isu-isu Pendidikan Seni Visual.
Produce creative and innovative graduates in generating ideas for addressing issues in Visual Art Education.
- v. Menghasilkan graduan yang berkebolehan menguasai kemahiran ICT dan kemahiran-kemahiran teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran.
Produce graduates who are able to master ICT skills in teaching and learning technology.
- vi. Melahirkan graduan yang boleh berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam pasukan dan peka terhadap isu dan perkembangan terkini dalam bidang Pendidikan Seni Visual.
Produce graduates who can communicate effectively, work in teams and sensitive to the issues and the latest development in Visual Art Education.
- vii. Melahirkan graduan yang boleh melibatkan diri dalam bidang penyelidikan dan penulisan dalam Pendidikan Seni Visual.
Produce graduates who can engage in research and writing in Visual Art Education.
- viii. Untuk membolehkan graduan mengaplikasikan bidang komunikasi visual dan mampu untuk memperkembangkan ilmu kepada pelajar-pelajar.
Enable graduates to apply visual communication field and able to develop the knowledge to students.
- ix. Untuk menghasilkan graduan yang bukan sahaja berkemampuan dalam ICT, malah dapat memanfaatkan penggunaannya secara kreatif dan inovatif.
Produce graduates who are not only capable in ICT but also can fully utilize it creatively and innovatively.
- x. Untuk menghasilkan graduan yang berkeyakinan diri, boleh berkomunikasi dengan berkesan serta mampu bekerjasama dalam pasukan
Produce graduates who are confident, able to communicate effectively and able to work in a team.

KAKITANGAN AKADEMIK/ STAFF ACADEMIC



Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk
Dr. Harleny binti Abd Arif
harleny@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Prof. Dr. Mohd Fauzi bin Sedon @ M. Dom
mohd.fauzi@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505339/6467



Prof. Dr. Tajul Shuhaizam bin Said
tajul@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505512/6472



Dr. Md. Nasir bin Ibrahim
mdnasir@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505844



Prof. Madya Dr. Mohd Zahuri bin Khairani
zahuri@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505557



Prof. Madya Dr. Harozila binti Ramli
harozila@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505836/5374



Prof. Madya Abu Bakar bin Sabran
abu.bakar@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505377



Prof Madya Dr. Abdul Aziz bin Zalay @ Zali
a.aziz@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505401



Prof Madya Dr. Yakup bin Mohd Rafee
yakup@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Azlin Iryani binti Hj. Mohd. Noor
azlin@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505423



Ts. Dr. Muhammad Firdaus bin Ramli
firdaus.ramli@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505423



Dr. Nor Syazwani binti Mat Salleh
syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505447



Dr. Norakmal binti Abdullah
norakmal@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506786



Dr. Zainuddin bin Abindinhazir
zainuddina@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505394



Dr. Muhammad Fadhil Wong bin Abdullah
fadhil.wong@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505174



Dr. Elis Syuhaila binti Mokhtar
elis.mokhtar@upsi.edu.my
 05-4505415



Dr. Norzuraina binti Mohd Nor
zuraina.nor@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Ida Puteri binti Mahsan
idaputeri@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Dr. Intan Khasumarlina binti Mohd. Khalid
intann@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505392



Dr. Ramin Hajianfard
ramin@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Pn. Jamilah binti Omar
jamilah@fskik.upsi.edu.my
 +6054505396



En. Mohd Noor bin Mustaffa
mdnoor@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505398



Pn. Siti Salwa binti Jamaldin
salwajamaldin@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506121



En. Izani bin Mat Il
izani@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505395



En. Amir bin Hashim
amir@fskik.upsi.edu.my
 +605-4506000



Pn. Muriza binti Mustafa
muriza@fskik.upsi.edu.my
 +605-4505393



En. Fareez bin Vincent Amos@Mohd Fadly*
Fareez.vincent@upsi.edu.my
 05-4505398



En. Abdul Razak bin Abd Jabbar
abdul.razak@upsi.edu.my
 05-4505340



En. Lee Hoi Yeh*
yehlee90@live.com
 05-4505398

* Cuti Belajar / Study Leave

WARGANEGARA/ CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN (AT23)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS (AT23)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR/ MAJOR COURSES	42
KURSUS TUMPUAN/ CONCENTRATION COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH/ TOTAL	131

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
UBM3252	WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU/ MALAY ACADEMIC DISCOURSE	2
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3312	PENGAJIAN KENEGARAAN / NATIONHOOD STUDIES	2
UPU3112	FALSAFAH DAN ISU SEMASA	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM/ CO-CURRICULUM	3
	*SUKAN/ SPORT	
	*KELAB/PERSATUAN/ CLUB	
	*UNIT BERUNIFORM/ UNIFORMED UNIT	
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

*** KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/ SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE	2
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ INCLUSIVE EDUCATION	2

KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MSP3093	KREATIF DAN INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL	3
MSP3063	KURIKULUM PENDIDIKAN SENI	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ CO-CURRICULUM MANAGMENT	1
JUMLAH/ TOTAL		30

*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./

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

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MSP3012	PROFESIONAL PRAKTIS/ PROFESSIONAL PRACTICE	2
MSP3062	PENDIDIKAN SENI DAN TEKNOLOGI/ ART EDUCATION AND TECHNOLOGY	2
MSP3203	PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL/ INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION	3
MSL3023	APRESIASI DAN KRITIKAN SENI/ ART APPRECIATION AND CRITICISM	3
MSL3043	SEJARAH SENI DUNIA/ WORLD ART HISTORY	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI/ ART MANAGEMENT	3
MSR3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ FINAL YEAR PROJECT	6
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN/ ISLAMIC ART AND COMPARATIVES	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA/ MALAYSIA ART HISTORY	2
MSP3033	KRAF TRADISIONAL RUPA & IDENTITI/ TRADITIONAL CRAFT FORM & IDENTITY	3
MSL3052	KREATIVITI DALAM SENI VISUAL/ CREATIVITY IN VISUAL ART	2
MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN/ ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN	4
MSL3032	ESTETIK/ AESTHETIC	2
MSH3022	LAKARAN	2
MSP3143	PENYELIDIKAN SENI VISUAL	3
JUMLAH/ TOTAL		42

*Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./

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

KURSUS TUMPUAN/ CONCENTRATION COURSES

KURSUS TUMPUAN (21 Kredit)/ CONCENTRATION OF COURSES AREA (21 Credits)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT	CATATAN/
TUMPUAN BIDANG: REKA BENTUK/ FOCUS AREA COURSE: DESIGN			Pilih 2 kursus dari setiap Tumpuan Bidang yang menjadikannya 12 jam kredit/ Choose 2 courses from each Focus Area Course to total up 12 credits hour
MSD3012	REKA BENTUK LANSKAP/ LANDSCAPE DESIGN	2	
MSD3022	REKA BENTUK HIASAN DALAMAN/ INTERIOR DESIGN	2	
MSD3032	REKA BENTUK INDUSTRI/ INDUSTRIAL DESIGN	2	
MSG3042	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	2	
TUMPUAN BIDANG: KRAF/ FOCUS AREA COURSE: CRAFT			
MSK3012	TENUNAN/ WOVEN	2	
MSK3022	ANYAMAN/ WEAVING	2	
MSK3032	BATIK/ BATIK	2	
MSK3042	TEMBIKAR/ POTTERY	2	
MSK3052	KAYU HALUS/ WOOD CARVING	2	
MSK3062	KRAF LOGAM/ METAL CRAFT	2	
TUMPUAN BIDANG: SENI HALUS/ FOCUS AREA COURSE: FINE ART			
MSH3032	CATAN/ PAINTING	2	
MSH3042	CETAKAN/ PRINT MAKING	2	
MSH3052	ARCA/ SCULPTURE	2	
TUMPUAN STUDIO: REKA BENTUK/ FOCUS STUDIO COURSE : DESIGN			Pilih 3 kursus dari setiap Tumpuan Studio yang menjadikannya 9 jam kredit/ Choose 3 Course from each Focus Studio Course to total up 9 credits hour
MSD3043	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK LANSKAP/ ADVANCE LANDSCAPE DESIGN STUDIO	3	
MSD3053	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK HIASAN DALAMAN/ ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3063	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI/ INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3073	STUDIO GRAFIK KOMPUTER/ GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
TUMPUAN STUDIO: KRAF/ FOCUS STUDIO COURSE : CRAFT			
MSK3073	STUDIO LANJUTAN TENUNAN/ ADVANCE WOVEN STUDIO	3	
MSK3083	STUDIO LANJUTAN ANYAMAN/ ADVANCE WEAVING STUDIO	3	
MSK3093	STUDIO LANJUTAN BATIK/ ADVANCE BATIK STUDIO	3	
MSK3103	STUDIO SERAMIK/ CERAMIC STUDIO	3	
MSK3113	STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU/ ADVANCE WOOD CARVING STUDIO	3	
MSK3123	STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM/ ADVANCE METAL CRAFT STUDIO	3	
TUMPUAN STUDIO: SENI HALUS/ FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART			
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN/ ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN/ ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3973	STUDIO LANJUTAN CETAKAN/ ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA/ ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

LATIHAN MENGAJAR/ *TEACHING PRACTICE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU 1	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)

Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/

PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)

Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MSH3022	Lakaran/ <i>Drawing</i>	2
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual / <i>Introduction to Visual Art Education</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan / <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia/ <i>Malaysia Art History</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu / <i>Malay Academic Discourse</i>	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Tumpuan Bidang 1/ <i>Focus Area 1</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 2/ <i>Focus Area 2</i>	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia/ <i>World Art History</i>	3
MSL3032	Estetik/ <i>Asthetic</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Education Curriculum</i>	3
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni/ <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 3/ <i>Focus Area 3</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 4/ <i>Focus Area 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MSL3072	Seni Islam Perbandingan/ <i>Islamic Art and Comparatives</i>	2
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 5/ <i>Focus Area 5</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 6 <i>Focus Area 6</i>	2

*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

KOD/CODE	CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK	KREDIT/ CREDIT
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
KOD/CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology and Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MSP3062	Pendidikan Seni dan Teknologi / <i>Art Education and Technology</i>	2
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual / <i>Creativity in Visual Art</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Tumpuan Studio 1/ <i>Focus Studio 1</i>	3
JUMLAH KREDIT TOTAL		19

SEMESTER 6		
KOD/CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual/ <i>Creativity And Innovative In Visual Art Education</i>	3
MSR3093	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 2/ <i>Focus Studio 2</i>	3
*****	Tumpuan Studio 3/ <i>Focus Studio 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14

SEMESTER 7		
KOD/CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		8

SEMESTER 8		
KOD/CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MSP3073	Pengurusan Seni/ <i>Art Management</i>	3
MSP3012	Profesional Praktis / <i>Professional Practise</i>	2
MSR3993	Projek Tahun Akhir 2 / <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15

JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 131

WARGANEGARA/ CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)

Sarjana Muda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/

PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)

Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3312	Pengajian Kenegaraan/ <i>Nationhood Studies</i>	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MSH3022	Lakaran/ <i>Drawing</i>	2
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual / <i>Introduction to Visual Art Education</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan / <i>Elements and Principles of Design</i>	4
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3252	Wacana Akademik Bahasa Melayu / <i>Malay Academic Discourse</i>	2
UPU3112	Falsafah dan Isu Semasa	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Managment of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
*****	Tumpuan Bidang 1/ <i>Focus Area 1</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 2/ <i>Focus Area 2</i>	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia/ <i>World Art History</i>	3
MSL3032	Estetik/ <i>Asthetic</i>	2
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia/ <i>Malaysia Art History</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Education Curriculum</i>	3
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni/ <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 3/ <i>Focus Area 3</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 4/ <i>Focus Area 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology and Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MSL3072	Seni Islam Perbandingan/ <i>Islamic Art and Comparatives</i>	2
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 5/ <i>Focus Area 5</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual/ <i>Creativity And Innovative In Visual Art Education</i>	3
MSP3062	Pendidikan Seni dan Teknologi / <i>Art Education and Technology</i>	2
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual / <i>Creativity in Visual Art</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 6 / <i>Focus Area 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1) / <i>Open elective 1 (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MSP3012	Profesional Praktis / <i>Professional Practise</i>	2
MSR3093	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 1/ <i>Focus Studio 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 2/ <i>Focus Studio 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2) / <i>Open elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		8
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MSP3073	Pengurusan Seni/ <i>Art Management</i>	3
MSR3993	Projek Tahun Akhir 2 / <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Tumpuan Studio 3/ <i>Focus Studio 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 131		

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

**STRUKTUR PENGAJIAN PROGRAM
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI) DENGAN KEPUJIAN (AT23)/
PROGRAMME STRUCTURE
BACHELOR OF EDUCATION (ART) WITH HONOURS (AT23)**

KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSES	19
KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATION PROFESSIONAL COURSE	30
MAJOR/ MAJOR COURSES	42
KURSUS TUMPUAN/ CONCENTRATION COURSE	21
LATIHAN MENGAJAR/ TEACHING PRACTICE	10
KURSUS ELEKTIF TERBUKA	9
JUMLAH/ TOTAL	131

KURSUS UNIVERSITI/ UNIVERSITY COURSE

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
*UBI3232	ENGLISH PROFICIENCY 3/ ENGLISH PROFICIENCY 3	2
*UBI3242	ENGLISH PROFICIENCY 4/ ENGLISH PROFICIENCY 4	2
UPU3122	PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN	2
UPU3322	WARISAN SENI & BUDAYA MALAYSIA/ MALAYSIAN ART AND CULTURAL HERITAGE	2
UBM3132	ASAS KOMUNIKASI BAHASA MELAYU 2	2
UBM3242	BAHASA MELAYU PERTENGAHAN	2
UPU3222	BUDAYA KEUSAHAWANAN/ ENTREPRENEURSHIP CULTURE	2
UPU3412	KESUKARELAWANAN/ VOLUNTEERISM	2
	KO-KURIKULUM / CO-CURRICULUM *SUKAN/ SPORT *KELAB/PERSATUAN/ CLUB *UNIT BERUNIFORM/UNIFORMED UNIT	3
JUMLAH/ TOTAL		19

* Semua kursus di atas wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah

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

*** KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ *EDUCATION PROFESSIONAL COURSES**

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
KPP3014	PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR/ LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT	4
KPF3012	PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR/ THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES	2
KPS3014	PENGURUSAN PEMBELAJARAN/ MANAGEMENT OF LEARNING	4
KPD3016	PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1/ INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1	6
KPR3012	SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR/	2

	<i>SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE</i>	
KPK3012	PENDIDIKAN INKLUSIF/ <i>INCLUSIVE EDUCATION</i>	2
KPG3013	INSAN GURU PROFESIONAL	3
MSP3093	KREATIF DAN INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL	3
MSP3063	KURIKULUM PENDIDIKAN SENI	3
KPC3011	PENGURUSAN KOKURIKULUM/ <i>CO-CURRICULUM MANAGMENT</i>	1
JUMLAH/ TOTAL		30

**Semua kursus wajib ulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah./*

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

KURSUS MAJOR/ MAJOR COURSES

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	JAM KREDIT/ CREDIT HOUR
MSP3012	PROFESIONAL PRAKTIS/ <i>PROFESSIONAL PRACTICE</i>	2
MSP3062	PENDIDIKAN SENI DAN TEKNOLOGI/ <i>ART EDUCATION AND TECHNOLOGY</i>	2
MSP3203	PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL/ <i>INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION</i>	3
MSL3023	APRESIASI DAN KRITIKAN SENI/ <i>ART APPRECIATION AND CRITICISM</i>	3
MSL3043	SEJARAH SENI DUNIA/ <i>WORLD ART HISTORY</i>	3
MSP3073	PENGURUSAN SENI/ <i>ART MANAGEMENT</i>	3
MSR3996	PROJEK TAHUN AKHIR/ <i>FINAL YEAR PROJECT</i>	6
MSL3072	SENI ISLAM PERBANDINGAN/ <i>ISLAMIC ART AND COMPARATIVES</i>	2
MSL3062	SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA/ <i>MALAYSIA ART HISTORY</i>	2
MSP3033	KRAF TRADISIONAL RUPA & IDENTITI/ <i>TRADITIONAL CRAFT FORM & IDENTITY</i>	3
MSL3052	KREATIVITI DALAM SENI VISUAL/ <i>CREATIVITY IN VISUAL ART</i>	2
*MSL3014	ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN/ <i>ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN</i>	4
MSL3032	ESTETIK/ <i>AESTHETIC</i>	2
MSH3022	LAKARAN	2
MSP3143	PENYELIDIKAN SENI VISUAL	3
JUMLAH/ TOTAL		42
<i>*Kursus wajib diulang sekiranya memperoleh gred C- dan ke bawah/ * Courses must be repeated if grade C- and below is attained</i>		

KURSUS TUMPUAN/ CONCENTRATION COURSES

KURSUS TUMPUAN (21 Kredit)/ CONCENTRATION OF COURSES AREA (21 Credits)

KOD/ CODE	NAMA KURSUS/ COURSE	KREDIT/ CREDIT	CATATAN/
TUMPUAN BIDANG: REKA BENTUK/ FOCUS AREA COURSE: DESIGN			Pilih 2 kursus dari setiap Tumpuan Bidang yang menjadikannya 12 jam kredit/ Choose 2 courses from each Focus Area Course to total up 12 credits hour
MSG3012	REKA BENTUK LANSKAP/ LANDSCAPE DESIGN	2	
MSD3022	REKA BENTUK HIASAN DALAMAN/ INTERIOR DESIGN	2	
MSD3032	REKA BENTUK INDUSTRI/ INDUSTRIAL DESIGN	2	
MSG3042	REKA BENTUK GRAFIK/ GRAPHIC DESIGN	2	
TUMPUAN BIDANG: KRAF/ FOCUS AREA COURSE: CRAFT			
MSK3012	TENUNAN/ WOVEN	2	
MSK3022	ANYAMAN/ WEAVING	2	
MSK3032	BATIK/ BATIK	2	
MSK3042	TEMBIKAR/ POTTERY	2	
MSK3052	KAYU HALUS/ WOOD CARVING	2	
MSK3062	KRAF LOGAM/ METAL CRAFT	2	
TUMPUAN BIDANG: SENI HALUS/ FOCUS AREA COURSE: FINE ART			
MSH3032	CATAN/ PAINTING	2	
MSH3042	CETAKAN/ PRINT MAKING	2	
MSH3052	ARCA/ SCULPTURE	2	
TUMPUAN STUDIO: REKA BENTUK/ FOCUS STUDIO COURSE : DESIGN			Pilih 3 kursus dari setiap Tumpuan Studio yang menjadikannya 9 jam kredit/ Choose 3 Course from each Focus Studio Course to total up 9 credits hour
MSD3043	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK LANDSKAP/ ADVANCE LANDSCAPE DESIGN STUDIO	3	
MSD3053	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK HIASAN DALAMAN/ ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3063	STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI/ INTERIOR DESIGN STUDIO	3	
MSD3073	STUDIO GRAFIK KOMPUTER/ GRAPHIC COMPUTER STUDIO	3	
TUMPUAN STUDIO: KRAF/ FOCUS STUDIO COURSE : CRAFT			
MSK3073	STUDIO LANJUTAN TENUNAN/ ADVANCE WOVEN STUDIO	3	
MSK3083	STUDIO LANJUTAN ANYAMAN/ ADVANCE WEAVING STUDIO	3	
MSK3093	STUDIO LANJUTAN BATIK/ ADVANCE BATIK STUDIO	3	
MSK3103	STUDIO SERAMIK/ CERAMIC STUDIO	3	
MSK3113	STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU/ ADVANCE WOOD CARVING STUDIO	3	
MSK3123	STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM/ ADVANCE METAL CRAFT STUDIO	3	
TUMPUAN STUDIO: SENI HALUS/ FOCUS STUDIO COURSE : FINE ART			
MSH3023	STUDIO LANJUTAN LUKISAN/ ADVANCE DRAWING STUDIO	3	
MSH3063	STUDIO LANJUTAN CATAN/ ADVANCE PAINTING STUDIO	3	
MSH3973	STUDIO LANJUTAN CETAKAN/ ADVANCE PRINT MAKING STUDIO	3	
MSH3083	STUDIO LANJUTAN ARCA/ ADVANCE SCULPTURE STUDIO	3	

LATIHAN MENGAJAR/ *TEACHING PRACTICE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
KPR3032	PROGRAM PERANTIS GURU 1	2
KPR3068	LATIHAN MENGAJAR / <i>TEACHING PRACTICE</i>	8
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		10

ELEKTIF TERBUKA / *OPEN ELECTIVE*

KOD/ <i>CODE</i>	NAMA KURSUS/ <i>COURSE</i>	JAM KREDIT/ <i>CREDIT HOUR</i>
*****	BAHASA ASING 1	2
*****	BAHASA ASING 2	2
	<i>Perlu memilih mana – mana kursus dalam kursus pengayaan diri</i>	5
JUMLAH/ <i>TOTAL</i>		9

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN OKTOBER)
Sarjana MUda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (OCTOBER INTAKE)
Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	2
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	1
MSH3022	Lakaran/ <i>Drawing</i>	2
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual / <i>Introduction to Visual Art Education</i>	3
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan / <i>Elements and Principles of Design</i>	4
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia/ <i>Malaysia Art History</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management of Learning</i>	4
*****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
*****	Tumpuan Bidang 1/ <i>Focus Area 1</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 2/ <i>Focus Area 2</i>	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia/ <i>World Art History</i>	3
MSL3032	Estetik/ <i>Asthetic</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
UPU3322	Warisan Seni dan Budaya Malaysia	2
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Education Curriculum</i>	3
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni/ <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 3/ <i>Focus Area 3</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 4/ <i>Focus Area 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19

SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MSL3072	Seni Islam Perbandingan/ <i>Islamic Art and Comparatives</i>	2
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 5/ <i>Focus Area 5</i>	2
*****	Tumpuan Bidang 6 <i>Focus Area 6</i>	2
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1)/ <i>Open Elective (Foreign Language)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18

<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology and Assessment 1</i>	6
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MSP3062	Pendidikan Seni dan Teknologi / <i>Art Education and Technology</i>	2
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual / <i>Creativity in Visual Art</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Tumpuan Studio 1/ <i>Focus Studio 1</i>	3
JUMLAH KREDIT TOTAL		19

SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual/ <i>Creativity And Innovative In Visual Art Education</i>	3
MSR3093	Projek Tahun Akhir 1 / <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 2/ <i>Focus Studio 2</i>	3
*****	Tumpuan Studio 3/ <i>Focus Studio 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2)/ <i>Open Elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14

SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		8

SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MSP3073	Pengurusan Seni/ <i>Art Management</i>	3
MSP3012	Profesional Praktis / <i>Professional Practise</i>	2
MSR3993	Projek Tahun Akhir 2 / <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15

JUMLAH JAM KREDIT/ <i>TOTAL CREDIT HOURS</i> = 131

BUKAN WARGANEGARA/ NON CITIZEN

CADANGAN STRUKTUR PENGAJIAN MENGIKUT SEMESTER (AMBILAN MAC)
Sarjana MUda Pendidikan (Seni) Dengan Kepujian (AT23)/
PROPOSED COURSES OF STUDY BASED ON SEMESTER (MARCH INTAKE)
Bachelor Of Education (Arts) with Honours (AT23)

SEMESTER 1		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3122	Penghayatan Etika dan Peradaban	2
UBM3132	Asas Komunikasi Bahasa Melayu 2	2
UPU3222	Budaya Keusahawanan/ <i>Entrepreneurship Culture</i>	2
UPU3322	Warisan Seni dan Kebudayaan Malaysia	2
KPF3012	Perkembangan Pendidikan di Malaysia : Falsafah dan Dasar/ <i>The Development of Education in Malaysia : Philosophy and Policies</i>	1
KPC3011	Pengurusan Kokurikulum/ <i>Co-Curriculum Management</i>	2
MSH3022	Lakaran/ <i>Drawing</i>	3
MSP3203	Pengenalan Pendidikan Seni Visual / <i>Introduction to Visual Art Education</i>	4
MSL3014	Elemen dan Prinsip Rekaan / <i>Elements and Principles of Design</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		20
SEMESTER 2		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UBM3242	Bahasa Melayu Pertengahan	2
KPS3014	Pengurusan Pembelajaran/ <i>Management of Learning</i>	4
****	Ko-Kurikulum 1 / <i>Co-Curriculum 1</i>	1
****	Tumpuan Bidang 1/ <i>Focus Area 1</i>	2
****	Tumpuan Bidang 2/ <i>Focus Area 2</i>	2
MSL3043	Sejarah Seni Dunia/ <i>World Art History</i>	3
MSL3032	Estetik/ <i>Asthetic</i>	2
MSL3062	Sejarah Seni Tampak Malaysia/ <i>Malaysia Art History</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 3		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
UPU3412	Kesukarelawanan/ <i>Volunteerism</i>	2
KPP3014	Pembelajaran dan Perkembangan Pelajar/ <i>Learning and Student Development</i>	4
UBI3232	English Proficiency 3/ <i>English Proficiency 3</i>	2
****	Ko-Kurikulum 2/ <i>Co-Curriculum 2</i>	1
MSP3063	Kurikulum Pendidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Education Curriculum</i>	3
MSL3023	Aspresiasi dan Kritikan Seni/ <i>Art Appreciation and Criticism</i>	3
****	Tumpuan Bidang 3/ <i>Focus Area 3</i>	2
****	Tumpuan Bidang 4/ <i>Focus Area 4</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		19
<u>KOD/CODE</u>	<u>CUTI SEMESTER / SEMESTER BREAK</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3032	Program Perintis Guru (PPG) (4 MINGGU) / <i>PPG (4 WEEKS)</i>	2

SEMESTER 4		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPK3012	Pendidikan Inklusif/ <i>Inclusive Education</i>	2
KPD3016	Pengajaran, Teknologi dan Penaksiran 1 / <i>Instruction, Technology and Assessment 1</i>	6
UBI3242	English Proficiency 4/ <i>English Proficiency 4</i>	2
*****	Ko-Kurikulum 3/ <i>Co-Curriculum 3</i>	1
MSL3072	Seni Islam Perbandingan/ <i>Islamic Art and Comparatives</i>	2
MSP3033	Kraf Tradisional Rupa dan Identiti / <i>Tradisional Craft Form & Identity</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 5/ <i>Focus Area 5</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		18
SEMESTER 5		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPG3013	Insan Guru Profesional	3
MSP3093	Kreatif dan Inovatif dalam Pengajaran Seni Visual/ <i>Creativity And Innovative In Visual Art Education</i>	3
MSP3062	Pendidikan Seni dan Teknologi / <i>Art Education and Technology</i>	2
MSL3052	Kreativiti Dalam Seni Visual / <i>Creativity in Visual Art</i>	2
MSP3143	Penyelidikan Seni Visual/ <i>Visual Art Research</i>	3
*****	Tumpuan Bidang 6 / <i>Focus Area 6</i>	3
*****	Elektif Terbuka 1 (Bahasa Asing 1) / <i>Open elective 1 (Foreign Language 1)</i>	2
JUMLAH KREDIT TOTAL		17
SEMESTER 6		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3012	Seminar Refleksi Latihan Mengajar/ <i>Seminar On Reflection Of Teaching Practice</i>	2
MSP3012	Profesional Praktis / <i>Professional Practise</i>	2
MSR3093	Projek Tahun Akhir 1/ <i>Final Year Project 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 1/ <i>Focus Studio 1</i>	3
*****	Tumpuan Studio 2/ <i>Focus Studio 2</i>	3
*****	Elektif Terbuka 2 (Bahasa Asing 2) / <i>Open elective 2 (Foreign Language 2)</i>	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		15
SEMESTER 7		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
KPR3068	Latihan Mengajar/ <i>Teaching Practice</i>	8
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		8
SEMESTER 8		
<u>KOD/CODE</u>	<u>NAMA KURSUS/ COURSE</u>	<u>KREDIT/ CREDIT</u>
MSP3073	Pengurusan Seni/ <i>Art Management</i>	3
MSR3993	Projek Tahun Akhir 2 / <i>Final Year Project 2</i>	3
*****	Tumpuan Studio 3/ <i>Focus Studio 3</i>	3
*****	Elektif Terbuka 3	3
*****	Elektif Terbuka 4	2
JUMLAH KREDIT/ TOTAL		14
JUMLAH JAM KREDIT/ TOTAL CREDIT HOURS = 131		

SINOPSIS KURSUS MAJOR / MAJOR COURSES SYNOPSIS

MSP3063 KURIKULUM PENDIDIKAN SENI VISUAL (MSP3063 VISUAL ART EDUCATION CURRICULUM)

Kursus ini bertujuan untuk membolehkan pelajar memahami dan menganalisis kandungan kurikulum, mensintesis kurikulum Pendidikan Seni di semua peringkat persekolahan. Pelajar juga dikehendaki membuat perbandingan mengenai pandangan ahli akademik tentang pembentukan kurikulum Pendidikan Seni. Kursus ini juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pelajar dalam menyediakan bahan dan peralatan, sumber rujukan pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dalam pelaksanaan kurikulum Pendidikan Seni.

This course gives students the opportunity to understand and analyze the content of curriculum. It also involved the synthesizing process of the whole content of Art Education Curriculum. Student need to make comparisons of scholars taught on the construction of Art Education Curriculum. Furthermore, the course also emphasis on upgrading students knowledge and ability in organizing and structuring the implementation of Art Education Curriculum.

MSP3073 PENGURUSAN SENI (MSP3073 ART MANAGEMENT)

Kursus ini memberi tumpuan kepada pengurusan yang berkaitan dengan pendidikan seni visual. Ia meliputi pendekatan profesional dan strategik untuk pengajaran dan pembelajaran seni visual yang merangkumi prinsip-prinsip pengurusan, perancangan strategik, pengurusan pendidikan, pengurusan kewangan, pengurusan stok dan inventori, pengurusan studio seni, dan pengurusan teknologi dan media. Di samping itu, kursus ini merangkumi pengurusan keusahawanan dan pameran seni dan kuratorial.

This course focuses on the management related to visual art education. It covers professional and strategic approaches to teaching and learning of visual art that covers principles of management, strategic planning, educational management, financial management, stock and inventory management, art studio management, and media and technology management. In addition, this course includes enterprenuership management and art exhibition and curatorship.

MSR 3996 PROJEK TAHUN AKHIR (MSR3996 FINAL YEAR PROJECT)

Kursus ini berfokus kepada pengetahuan penyelidikan studio ke dalam proses penghasilan penyelidikan. Menterjemah aspek-aspek pengetahuan dan pengumpulan maklumat menerusi konsep pembelajaran sepanjang hayat dengan menjelaskan perkembangan kreativiti dalam kajian berasaskan portfolio. Penglibatan diri dalam pameran akhir secara bekerjasama adalah untuk menunjukkan nilai-nilai keperibadian intelektual dan kreativiti.

This course provides training for students to apply the knowledge acquired for conducting research in the relevant field. Emphasis on research writing, preparation of research instruments, administration of research instruments, data collection, data analysis and writing up of a complete research report according to the proper format is addressed.

MSL3072 SENI ISLAM PERBANDINGAN (MSL3072 ISLAMIC ART AND COMPARATIVES)

Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar mengenai pelbagai jenis karya Seni Islam serta membolehkan para pelajar mengkaji dan membandingkan dari berbagai-bagai aspek khas yang terdapat pada kesenian Islam dengan kesenian lain mengikuti zaman dan geografi pelbagai rantau dunia Islam. Kajian dan pembelajaran tertumpu kepada latar belakang sejarah, prinsip dan dasar penciptaan, fungsi, nilai falsafah dan estetika, serta kepelbagaian pengaruh timur dan barat. Kajian perbandingan akan melengkapi pengetahuan konsep seni Islam dan hubungannya dengan pengaruh budaya semasa.

This course exposes students to multi dimension of Islamic art that enable students to explore and comparing from different areas between Islamic art and other art regarding the period, and geographic factors in different world of Islam. Research and learning process will be concentrating on the history background, principal and the basic production, function, philosophical values and aesthetics and influence from East and West. Comparison research will make complete the student knowledge of Islamic art concept and the relationship with the influence of today's culture.

MSL3023 APRESIASI SENI (MSL3023 ART APPRECIATION)

Kursus ini bertujuan membolehkan pelajar memiliki pengetahuan asas tentang teori apresiasi dan kritikan seni. Pelajar perlu menguasai beberapa pendekatan dan strategi dalam bidang apresiasi dan kritikan seni. Ini bertujuan untuk membolehkan pelajar menganalisis dan menilai karya seni secara konseptual dan kritikal. Pelajar juga dikehendaki membuat apresiasi karya seni visual dalam bentuk diskusi seni, wacana, pembentangan atau penulisan.

This course enables students to build basic knowledge of art appreciation theory and art criticism theory. Students are required to master in certain art appreciation approaches and strategy. This is to provide students with the ability to analyze and evaluate art work conceptually and critically. Students also encourage doing practical discussion, presentation, writing up on art appreciation.

MSL3062 SEJARAH SENI TAMPAK MALAYSIA (MSL3062 MALAYSIA ART HISTORY)

Kursus ini memberi pendedahan kepada mahasiswa mengenai sejarah perkembangan Seni Tampak Malaysia bermula daripada lukisan gua, seni kraf Melayu, karya-karya ilustrasi, karya-karya pelukis pelawat zaman kolonial sehinggalah kemunculan karya-karya kontemporari. Selain daripada itu, beberapa orang tokoh seniman penting Malaysia juga akan dibincangkan. Mahasiswa juga diberi tugas menganalisis isu-isu dan persoalan seperti identiti, pelukis awal, institusi, dan pertubuhan

The course will expose student to the development of Malaysian Visual Art scene. It include from the beginning of caves drawings, Malaysian crafts, illustrations, art works during the colonial era until the present contemporary Malaysia Art scene. Besides that, discussions on a few famous Malaysia artists will representative the scenario of Malaysian visual art. Student needs to analyze issues and problems concerning the identification of artists, primary artist, art institutions, and art groups.

MSL3043 SEJARAH SENI DUNIA (MSL3043 WORLD ART HISTORY)

Pelajar menela'ah berbagai perhitungan seni yang menyumbang ke arah perubahan stail dan ikonografi melalui rangka agama, budaya, dan politik semasa dan setempat. Selain seni moden Malaysia, kursus ini juga menumpukan perhatian kepada perkembangan kesenian di Eropah, India, China, Jepun dan Timur Tengah. Kursus ini juga mengupas isu-isu makna yang terkandung di dalam karya seni, ditafsir mengikut selera tradisi seni masing-masing. Lawatan sambil belajar dibuat ke muzium dan galeri di tempat-tempat yang akan dipilih.

This course focuses upon a number of selected periods of art history, beginning with Classical Greece in the 5th century B.C up to the installations of the late 20th century. Students study the various artistic concerns that contribute to the changing of styles and iconographies engendered by the sets of norms and religions in the political settings of any given culture. Modern Art in Malaysia is also included, apart from the art histories of Europe, China, India, and the Middle East. This course also explores the issue of meanings embedded in the art works, interpreted variously in the aesthetics of a given tradition. Field trips will be taken to museums and galleries at selected locations

MSP3033 KRAF TRADISIONAL RUPA & IDENTITI (MSP3033 TRADITIONAL CRAFT FORM & IDENTITY)

Kursus ini memberi penekanan kepada aspek makna yang terdapat dalam kesenian tradisional yang menjadi simbol rupa dan identiti masyarakat di Malaysia. Penekanan diberikan dalam pendekatan antropologi budaya. Kursus ini dibuat dalam bentuk syarahan, tutorial dan kajian lapangan di mana, 60 % dalam bentuk syarahan dan tutorial dan 40 % dalam bentuk kajian lapangan.

This course is focus to the meaning of traditional cultures in symbol and identity of the multi ethnic in Malaysia. This course will be handle in lecturer, tutorial and field research, which its comes with 60% for lecturer and tutorial and 40 % for field research. All of these in culture anthropology research.

MSL3052 KREATIVITI DALAM SENI VISUAL (MSL3052 CREATIVITY IN VISUAL ART)

Kursus ini memberi pengetahuan kepada aspek kreativiti dalam Seni Visual. Selain daripada memahami definisi dan persoalan kreativiti, kursus ini juga memberi kesedaran akan kepentingan pemikiran kreatif, kritis dan efektif. Pengolahan idea, proses pengkaryaan dan penciptaan bentuk yang kreatif dan inovatif juga turut dibincangkan. Kursus turut melibatkan kefahaman mengenai teori dan model proses kreatif serta aplikasinya dalam bidang Seni Halus, Reka bentuk, Kraf dan Komunikasi Visual.

This course will enhance student knowledge to understand the aspects of creativity in art. Not only the understanding of definition and issues relating creativity, the course will also foster the importance of creative, critical and effective thinking. The transformation of idea, art work process and the product that stimulate creativity will also be discussed. This course also emphasis on the understanding of theory and model of creative process and the application in Fine Art, Design, Craft and Visual Communication.

MSL3032 ESTETIK (MSL3032 AESTHETIC)

Kursus ini mendedahkan pelajar kepada pengalaman melihat, merasai, menikmati, menganalisis dan mengapresiasi aspek-aspek keindahan khususnya dalam seni visual, muzik, dan seni persembahan. Kursus ini juga bertujuan untuk membentuk dan memperluaskan minda serta hati nurani pelajar ke arah memahami kepelbagaian budaya dan mengamalkan prinsip-prinsip keindahan yang selaras dengan keperluan, individu, masyarakat dan bangsa.

This course provides student with the understanding of seeing, interpreting, comparing, analyzing and appreciation of beauty aspects focus in visual art, music and art performance. Course is conduct for students to explore and reforming new dimension of thinking in understanding multi culture and recognizes the principal of beauty due to the needs of each individual, community, people and nation.

MSP3012 PROFESIONAL PRAKTIS (MSP3012 PROFESSIONAL PRACTICE)

Kursus ini memberi pendedahan kepada pelajar berkenaan aspek-spek pengurusan dan pelaksanaan professional praktis yang diamalkan dalam bidang seni, kraf dan reka bentuk. Kepelbagaian bidang seni merangkumi teori dan pengurusan seni, sejarah seni dan seni halus; kraf tradisional dan dimensi baru serta bidang reka bentuk yang menjurus kepada reka bentuk industri, reka bentuk grafik, reka bentuk landskap dan reka bentuk dalaman. Ruang lingkup ini memberi pendedahan awal sebelum menjalani latihan industri. Aspek yang ditekankan meliputi amalan standard yang berkaitan dengan perundangan, pengurusan sumber, etika kerja, pengurusan galeri dan juga kemahiran berkomunikasi dan beretika profesional.

This course provides exposure to students on the aspects of management and the implementation of practical professionals practiced in the fields of art, craft and design. Diversity of art covers the theory and management of art, art history and fine arts; Traditional crafts and new dimensions as well as design areas that lead to industrial design, graphic design, landscape design and interior design. This scope gives early exposure before undergoing industrial training. The emphasized aspects include standard practices relating to legal, resource management, work ethics, gallery management as well as professional communication and ethical skills.

MSP3062 PENDIDIKAN SENI DAN TEKNOLOGI (MSP3062 ART EDUCATION AND TECHNOLOGY)

Kursus ini memberi penekanan kepada aplikasi kefahaman konsep asas bidang seni dan reka bentuk berdasarkan kepada prinsip dalam proses penghasilan karya rekabentuk digital. Turut dipelajari aspek kreatif dan inovatif dalam menghasilkan reka bentuk yang berkualiti dan berfungsi untuk tujuan penghasilan produk. Kajian visual berasaskan pemikiran kreatif dan imaginatif turut dipelajari berasaskan penerokaan persekitaran dan kesesuaiannya yang mana perlu diberi perhatian dan tumpuan oleh para pelajar sebelum menceburi industri berkaitan.

This course is emphasizing on the application of the basic concepts in art and design, based on the principles of art and design in the digital technology. Creative, innovative, functional and dual designs are also taught. In addition, visual research based on the creative and imaginative thinking will be implemented throughout the course. Students are taught to interact with the environment, and to respond to the needs of industries in producing quality products where the student needs to be aware and concern before entering the related industry.

MSL3014 ELEMEN DAN PRINSIP REKAAN (MSL3014 ELEMENTS AND PRINCIPLES OF DESIGN)

Kursus ini memberi pendedahan tentang asas seni reka yang menjadi asas dalam mengorganisasi bentuk. Elemen rekaan yang ditekankan adalah garisan, jalinan, rupa, warna, bentuk dan ruang. Prinsip rekaan yang ditekankan adalah harmoni, kontra, seimbang, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian. Ianya berkisar kepada penerokaan terhadap nilai estetik dan makna ekspresi yang menjadi asas dalam memahami bentuk sama ada 2D atau 3D. Kursus ini dijalankan dalam bentuk kuliah dan studio amali.

This course is an introduction to the art elements and principles in organizing of form and space. The elements emphasized on line, texture, shape, colour, form and space. The principles of composition are harmony, contrast, balance, dominance, movement, unity and variety. The students explore and experiment several of aesthetic values and means of expressions in understanding 3-dimensional and 2-dimensional art work. The course is conducted by doing and by understanding various theories.

MSP3203 PENGENALAN PENDIDIKAN SENI VISUAL (MSP3203 INTRODUCTION TO VISUAL ART EDUCATION)

Kursus ini akan berfokus kepada pengenalan dan penerokaan mengenai latar belakang, sejarah, kandungan dan matlamat Pendidikan Seni Visual. Pelajar juga akan menganalisis kepentingan, sejarah serta peranan seni kepada manusia. Pembelajaran turut melibatkan peranan makna seni serta kepentingan pendidikan Seni dari perspektif kanak-kanak, remaja dan masyarakat. Pelajar turut menganalisis Teori Perkembangan Skemata Tampak, konsep seni dan pendidikan dan proses perkembangan penghasilan seni dalam konteks pembelajaran pendidikan seni visual berasaskan keperluan mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah dan sekolah menengah.

This course will focus on the identification and exploration of the background, history, contents and goals of visual art. Students will also analyze the importance of history and the role of art in human. Learning also involves the role and meaning of art and the importance of art education from the perspective of children, youth, culture and communities. Students will analyze Schematic Visual Development Theory, concept art and education and the development of art in the context of visual art education learning needs were subject Visual Arts Education in primary and secondary schools.

MSP3093 KREATIF DAN INOVATIF DALAM PENGAJARAN SENI VISUAL (MSP3093 CREATIVE AND INNOVATIVE IN VISUAL ARTS TEACHING)

Kursus ini memberi pendedahan dan penekanan kepada pengguna kaedah pengajaran yang berasaskan kreativiti dan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran seni. Ini meliputi pendedahan pelbagai strategi, teknik dan pedagogi dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan seni. Pembelajaran melibatkan penerokaan, pengwujudan dan perkembangan idea, penggunaan teknologi, alat dan bahan yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan semasa.

This course emphasis on student as practitioners in teaching and learning based on creativity and innovative teaching and learning in the visual art education. This includes exposure to various strategies, technique and pedagogy in teaching and learning of art education. Learning involves the exploration, creation and development of ideas, technology, equipment and materials in accordance with the creative and innovative development of education based on relevant issues in education and schools scenario.

MSH3012 LAKARAN (MSH3022 DRAWING)

Kursus ini menfokuskan kepada peranan garisan dalam menghasilkan lakaran. Kepelbagaian garisan yang dapat menghasilkan bentuk, ruang, jalinan dan tekstur. Kursus ini juga menekankan tentang penguasaan bahan dan bahantara dalam setiap penghasilan karya lakaran. Mahasiswa di beri pendedahan tentang tatacara dan disiplin melukis lukisan secara pengamatan di studio. Pengamatan secara terperinci dalam melihat subjek kajian juga menjadi asas dalam pembelajaran studio ini. Karya akhir mahasiswa akan dinilai menerusi penghasilan lakaran secara media campuran.

This course focuses on the role of the line in producing sketches. The variety of lines that can produce form, space, thread and texture. This course also emphasizes the mastery of materials and media in every art and sketches. Students are given information on the procedures and discipline in observation drawing in the studio. Detail observations method on subjek matter is the fundamental in aspect of this course. Final work will be assessed in the form of mixed media drawing.

MSP3143 PENYELIDIKAN SENI VISUAL (MSP3143 RESEARCH IN ART)

Kursus ini mendedahkan pelajar tentang teras kemahiran dalam kaedah penyelidikan yang berkaitan dengan bidang Seni dan Pendidikan Seni. Penekanan diberikan kepada penyelidikan, konsep-konsep serta teori yang relevan menjadi asas kepada penyelidikan dalam bidang Seni dan Pendidikan Seni. Kemahiran-kemahiran asas seperti mengenalpasti isu serta permasalahan kajian, pemilihan objek/subjek kajian, penetapan kaedah kajian, analisis data dan menulis laporan. Akhirnya pelajar dapat membina satu proposal penyelidikan yang kemas.

This course focuses to deliver basic knowledge in research particularly on Art and Art Education. The course emphasizes towards relevant concepts and theories in which helping students embarking on Art and Art Education research. The basics skills are identifying issues and research problems, research methodology, data analysis and report writing. At the end of the course, students are enable to produce a standard research proposal.

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
MSK3012 TENUNAN (MSK3012 WOVEN) Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tenunan tradisional dan kontemporer yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>The course gives knowledge about motives, media and techniques in the production of traditional textile weaving and contemporary textile weaving that suits the needs of Art Education curriculum. Students have to work out a portfolio in addition to the course requirement in both theoretical and practical.</i>
MSK3022 ANYAMAN (MSK3022 WEAVING) Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan anyaman Melayu tradisional dan kontemporer yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>This course will provide knowledge about motives, medium and techniques used in producing traditional and contemporary Malay weaving coherence with the needs of Art Education curriculum. Portfolio approval is a must and will be conduct both in theoretically and practically work.</i>
MSK3032 BATIK (MSK3032 BATIK) Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan batik tradisional dan kontemporer yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>This course provides knowledge of the motifs, materials and techniques to produce traditional and contemporary batik which meets the needs of arts education curriculum. Production of portfolios is emphasized in this course, integrated with theoretical and practical.</i>
MSK3042 TEMBIKAR (MSK3042 POTTERY) Kursus ini memberi pengetahuan kepada pelajar tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan tembikar tradisional dan kontemporer yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>The course provides knowledge for students considering the development of motives, medium and techniques in processing and producing traditional pottery and contemporary pottery due to needs of Art Education curriculum. Portfolio must be presented along with the art work.</i>
MSK3052 KAYU HALUS (MSK3052 WOOD CARVING) Studio Ukiran Kayu Halus adalah asas kepada pengetahuan ukiran kayu tradisional nusantara dan ukiran kayu moden. Dalam kursus ini mahasiswa dilatih dari aspek pengetahuan asas tentang ukiran kayu tradisional mencakupi pengetahuan bahan, jenis-jenis motif, jenis-jenis alat dan cara penggunaannya, teknik mengukir dan teknik kemasan. Kursus ini dijalankan dalam bentuk syarahan, tutorial dan latihan amali. <i>Fine Wood Carving Studio is the basic of traditional archipelago knowledge and modern wood carvings. In this course the students are trained the basic knowledge of traditional wood carving which will cover knowledge materials, motifs, tools and methods used in carving techniques and finishing techniques. This course will conduct in lecture, tutorial and practical exercises.</i>
MSK 3062 KRAF LOGAM (MSK3062 METAL CRAFT) Kursus ini memberi pengetahuan tentang motif, bahan dan teknik menghasilkan kraf logam tradisional dan kontemporer yang bersesuaian dengan keperluan kurikulum pendidikan seni. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>(The course gives knowledge about motives, media and techniques in the production of traditional metal craft and contemporary that suits the needs of Art Education curriculum. Students have to work out a portfolio in addition to the course requirement in both theoretical and practical.)</i>

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
MSD3012 REKA BENTUK LANSKAP (MSD3012 LANDSCAPE DESIGN) Kursus ini menyediakan pelajar dengan pengetahuan asas dan kemahiran mengenai rekabentuk lanskap, merangkumi pengamatan dan eksplorasi terhadap persekitaran dan alam semulajadi. Pelajar didedahkan kepada aspek teknikal rekabentuk, kefahaman terhadap konsep, elemen dan prinsip, aplikasi alat dan bahan serta proses artistik dalam penghasilan siri karya rekabentuk lanskap. Pelajar juga akan didedahkan kepada etika, penulisan teknikal dan profesionalisma dalam bidang senibina lanskap. <i>This course will provide students with knowledge and skills of landscape design, including visual observation and exploration of the environment and nature. The students explore and experience various in aesthetic value including technical aspects of design, understanding of concepts, elements and principles, application of materials and artistic processes in the production of a landscape design. Students will be exposed to the ethical, technical writing and professionalism in the field of landscape architecture.</i>
MSD3022 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN (MSD3022 INTERIOR DESIGN) Kursus ini menekankan aplikasi pengetahuan tentang teori dan prinsip di dalam mereka bentuk sesuatu ruang berasaskan kajian dan penerokaan ruang dalaman serta unsur-unsur yang berkaitan seperti perabot, peralatan, ragam hias, pencahayaan, pengudaraan, warna, penyelenggaraan, keselamatan dan penggunaan. Pelajar juga dilatih untuk melukis pelan serta mereka bentuk model 3D ruang dalaman mengikut skala yang betul. <i>This course integrates the application of theory and the principles of design in the structuring of space based on the visual research and the exploration of interior space, taking account the elements of furniture, house hold equipment and decoration, lighting, ventilation, colour, reconstruction, safety and usage factors. Students are also trains to draw a plan and design 3D on scale interior model.</i>
MSD3032 REKA BENTUK INDUSTRI (MSD3032 INDUSTRIAL DESIGN) Kursus ini memberi pengetahuan secara teori dan praktikal tentang disiplin mereka cipta atau mereka bentuk berasaskan kaedah yang betul melalui penerokaan kajian visual dan kajian teks. Pelajar juga mempelajari tentang proses pembuatan dan aplikasi bahan dalam menghasilkan produk atau rekaan yang kreatif dan inovatif. <i>This course aims at gaining theoretical and practical knowledge on the designing discipline, based on the actual procedures of visual research, and texts research. Students also learn about the process of manufacturing and media application that produce quality products.</i>
MSG3042 REKA BENTUK GRAFIK (MSG3042 GRAPHIC DESIGN) Kursus ini menekankan kepada teori dan amali tentang pengenalan awal grafik, asas seni reka dan elemen grafik, peranan dan fungsi reka bentuk grafik dan aspek yang berkaitan bidang komunikasi visual. Pelajar diterapkan secara spontan dengan kepelbagaian aspek latihan visualisasi untuk kefahaman dalam kreativiti serta kebolehan untuk memaparkan karya visual transformasi dari idea. Penekanan terhadap aspek teori dan amali asas reka bentuk bertujuan untuk mendalami kefahaman hubungan reka bentuk dan konsep di sebalik mesej yang disampaikan pada sesuatu hasil reka bentuk grafik. Pelajar didedahkan secara asas kepada aplikasi komputer grafik dalam sesebuah persembahan visual. <i>This course emphasizes the theory and practical aspects of introduction to graphics, elements of design and element of graphic, the role and functions of graphic design and aspects regarding visual communication. Students will be able to define the meaning of creativity through various and spontaneous visualisation to enhance students ability to think, transforming the ideas into visuals. Focus were given on theoretic aspects and practical aspects in designs to further understand the relationship between the concepts and message underlying every graphic artworks. Students are introduced to the application of graphic computer in visual presentation.</i>
MSH3032 CATAN (MSH3032 PAINTING) Kursus berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan catan yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai media dan teknik yang merangkumi cat akrilik, cat poster, cat minyak dan cat air. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya catan juga diberi keutamaan. <i>This course is focusing on the main elements of painting production with the close attention on the understanding and mastering</i>

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
<i>of elements and principals of art in the artifacts. Focusing on the skills of creating an artwork production through the medium of watercolor, poster, acrylic and oil color. Finally, the ability to master the artistic process in artwork production is the main method need to be achieved.</i>
MSH3042 CETAKAN (MSH3042 PRINT MAKING) Kursus berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan cetakan yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai teknik, proses dan bahan yang cetakan sutera saring, cetakan timbulan dan cetakan benam dan cetakan stensil. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya cetakan juga diberi keutamaan. <i>The course focuses on the key principles in producing prints that focus on the understanding and mastery of the elements and principles of design to the creation of the work. Emphasis is given to the skills mastered techniques, processes and materials printed silk screen, mold print making, emboss, wood cut and stencil printing. The emphasis on the artistic process in the production of a paper printout is also a priority in the course syllabus.</i>
MSH3052 ARCA (MSH3052 SCULPTURE) Kursus ini menumpukan kepada prinsip-prinsip asas dalam menghasilkan arca dengan penumpuan terhadap aspek kefahaman dan penguasaan terhadap elemen dan prinsip rekaan dalam pembentukan karya 3-dimensi. Penekanan turut diberikan dalam aspek kemahiran menguasai media dan teknik yang menekankan kepada proses artistik dalam menyelesaikan dan memperjelaskan permasalahan bentuk dan ruang. <i>This course focuses on the basic principles in producing sculptures with an emphasis on the aspect of understanding and mastery the elements and principles of design in the formation of 3-dimensional works. The emphasis is also given in terms of masterminding the media and techniques that emphasizes the artistic process in resolving and clarifying issues of form and space.</i>
MSH3063 LANJUTAN CATAN (MSH3063 ADVANCE PAINTING) Kursus ini menyediakan pendedahan terhadap kepentingan media dan teknik-teknik baru dalam penghasilan karya. Kepentingan media baru akan menawarkan kekuatan dari sudut pemahaman konseptual terhadap perkembangan seni tempatan. Pengwujudan idea untuk mengkonstruksi karya seni adalah berdasarkan sejarah seni kebangsaan dan perkembangan seni kontemporari di Malaysia dan rantau Asia Tenggara. Penyelidikan terhadap sejarah seni diberikan penekanan utama untuk membina kefahaman terhadap proses 'reconceptualise' dan 'recontextualise' karya seni. <i>This course will provide the important aspects of new media and techniques on artwork production. The usage of new media will offer the students with a strong conceptual understanding about local artwork development. The idea of constructing the artwork is based on local art history and the development of contemporary art in Malaysia as well as the South East Asia region. Research on art history is essential to develop the understanding of reconceptualization and recontextualisation in the artwork.</i>
MSH3073 STUDIO LANJUTAN CETAKAN (MSH3073 ADVANCE PRINTING STUDIO) Kursus ini menekankan kepada pengurusan alat, bahan dan teknik serta prinsip-prinsip lanjutan dalam membuat cetakan. Pelajar diperkaya kepada proses artistik yang perlu dilalui dalam menguasai dan menghasilkan sesuatu karya cetakan. Fokus pengajaran tertumpu kepada kefahaman dan penguasaan terhadap pembentukan 'bentuk' dalam proses pengkaryaan. Selain itu, keupayaan pelajar dalam memperjelaskan secara lisan tentang 'bentuk dan makna' adalah menjadi keutamaan. <i>The course teaches how to manage the tools, medium and media, techniques, and the advance principle in printmaking. Learning process is centered on the artistic process in making prints. The students must explain the meaning of form and content of the art works. They are taught to understand concepts, to explore the medium and techniques in the solving of visual problems.</i>
MSH3083 STUDIO LANJUTAN ARCA (MSH3083 ADVANCE SCULPTURE STUDIO) Kursus ini menekankan pengurusan alat, bahan dan teknik, serta prinsip-prinsip utama dalam membuat arca. Pelajar diperkayakan kepada proses artistik yang perlu dilalui dalam menguasai dan menghasilkan sesuatu karya arca. Fokus pengajaran tertumpu kepada kefahaman terhadap pembentukan 'bentuk' dalam proses pengkaryaan. Selain itu, keupayaan pelajar dalam memperjelaskan secara lisan tentang 'bentuk dan makna' adalah menjadi keutamaan. Penekanan juga terhadap kefahaman konsep, penerokaan dan eksplorasi serta proses kematangan penggunaan bahan dan teknik dalam permasalahan visual yang lebih kompleks. <i>This course determines the management of tools, media, medium and techniques and basic principal in making sculpture.</i>

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
<i>Learning are focused on the artistic process through the making process of sculpture. Focused also given to to the understanding of art work form. Furthermore, student need to explain verbally the meaning of form and content. The understanding of concept, inquiry, exploration and the implementation of medium and techniques in the visual problem that are more complex are will be focus.</i>
MSH3023 LUKISAN (MSH3023 DRAWING) Kursus ini berfokus kepada prinsip utama dalam menghasilkan catan yang tertumpu kepada aspek kefahaman dan penguasaan elemen dan prinsip rekaan terhadap pembentukan karya. Penekanan diberikan kepada kemahiran menguasai media dan teknik yang merangkumi cat akrilik, cat poster, cat minyak dan cat air. Selain itu penekanan kepada proses artistik dalam penghasilan sesebuah karya catan juga diberi keutamaan. <i>This course is focusing on the main elements of painting production with the close attention on the understanding and mastering of elements and principals of art in the artifacts. Focusing on the skills of creating an artwork production through the medium of watercolor, poster, acrylic and oil color. Finally, the ability to master the artistic process in artwork production is the main method need to be achieved.</i>
MSD3043 STUDIO LANJUTAN REKABENTUK LANSKAP (MSD3043 ADVANCE LANDSCAPE DESIGN STUDIO) Kursus ini bertujuan memberi pendedahan kepada pelajar tentang teori dan prinsip yang berkaitan dengan Senibina Landskap. Reka bentuk landskap ialah penyusunan elemen-elemen yang perlu ada dalam sesuatu kawasan menurut prinsip-prinsip reka bentuk. Perancangan reka bentuk ruang landskap ditekankan supaya pembangunan sesuatu kawasan dapat memberikan keselesaan dan memenuhi keperluan pengguna. Beberapa kajian dan penerokaan ruang landskap, struktur muka bumi dan buatan manusia perlu dipertimbangkan dalam menghasilkan sesebuah reka bentuk landskap. Kerja-kerja dimulakan dengan membuat kajian tapak, membentuk program penyelesaian, membuat lakaran idea dan konsep, pelan induk serta penghasilan model 3D. <i>This course aims to give students exposure on theories and principles related to Landscape Architecture. Landscape design is the arrangement of elements that must be present in an area according to design principles. The design of landscape space design is emphasized that the development of an area can provide comfort and meet the needs of consumers. Some studies and exploration of landscape space, terrain and man-made structure should be considered in producing a landscape design. Work starts with site research, forming a solution program, sketching ideas and concepts, master plans and 3D modeling.</i>
MSD3053 STUDIO REKA BENTUK HIASAN DALAMAN (MSD3053 ADVANCE INTERIOR DESIGN STUDIO) Kursus ini menekankan konsep rekaan serta komponen-komponen teknologi dengan lebih mendalam. Selain itu, kursus ini juga memberi peluang untuk merekabentuk satu ruang dalaman yang lebih luas dengan menyiapkan satu set lukisan persembahan yang lengkap beserta model. Kursus ini juga memberi peluang meluahkan idea secara 'bebas' di dalam rekaan dengan menitik beratkan kemahiran merekabentuk serta mempraktikkan kesemua pengalaman dalam Rekabentuk Dalaman. <i>This course emphasis on the design concept and the technological components of interior design. Furthermore, the course gives chances for student to develop design for an interior space together with technical drawing and model presentation. This course also gives chance for student to express ideas in their design considering the skills and understanding of process and procedures in Interior Design.</i>
MSD3063 STUDIO LANJUTAN REKA BENTUK INDUSTRI (MSD3063 ADVANCE INDUSTRIAL DESIGN STUDIO) Kursus ini meningkatkan pengetahuan secara teori dan praktikal terhadap disiplin reka bentuk produk berasaskan multimedia dari hasil penerokaan kajian visual dan kajian teks. Pelajar juga akan meningkatkan kemahiran tentang proses pembuatan dan aplikasi bahan dalam menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif. <i>This course enhances theoretical and practical knowledge of discipline designing multimedia-based products from the exploration of visual research and text studies. Students will also improve their skills on the manufacturing process and materials applications in producing creative and innovative products.</i>
MSG3023 STUDIO GRAFIK KOMPUTER (MSG3023 GRAPHIC COMPUTER STUDIO) Kemahiran yang diperolehi secara (hibrid) konvensional dan digital berbantuan komputer menjadi satu kemestian dalam mempertingkatkan pengetahuan dalam bidang Reka Bentuk Grafik. Di samping itu, kemahiran dan kreativiti dalam KBKK (Kemahiran Berfikir Kreatif dan Kritis) ada diterapkan di dalam kursus ini. Pelajar akan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
kemahiran (secara hands-on). <i>Proficiency is obtained in (hybrid) and a conventional digital computer aided becomes a necessity in upgrading knowledge in the field of Graphic Form Maker. In addition, proficiency and creativity in thinking (Creative and Critical Thinking Skills) are implemented in this course. Students will be able to apply the knowledge and skills (hands-on).</i>
MSK3073 STUDIO LANJUTAN TENUNAN (MSK3073 ADVANCE WOVEN STUDIO) Kursus ini memberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk tenunan. Penghasilan portfolio juga ditekankan dalam kursus ini secara bersepadu dengan teori dan amali. <i>This course gives practically critical, creative and innovative learning processing making weaving. The main aspects of Malaysian socio cultural society are the based for students research. Researchers are focused on the development of design and motives of weaving craft creatively. Students have to work out a portfolio in addition to the course requirement in both theoretical and practical.</i>
MSK3083 STUDIO LANJUTAN ANYAMAN (ADVANCE WEAVING STUDIO) Dalam kursus ini pelajar diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada pelajar untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk anyaman secara bersepadu dengan teori dan amali di studio. <i>The course gives critical, creative and innovative exercise due to the process of making art work. Research that is related to Malaysian socio culture is representing through visual language in the presentation of motives and form of weaving combined theoretically and practically.</i>
MSK3093 STUDIO LANJUTAN BATIK (MSK3093 ADVANCE BATIK STUDIO) Studio Lanjutan Batik adalah kesinambungan dari Studio Batik. Dalam kursus ini mahasiswa diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk batik. <i>Advanced Studio is a continuation of Batik Studio. In this course, students receive training critical, creative and innovative in the process of the artworks. Studies related to the socio-cultural community in Malaysia used as a basis for students to express individuality and identity through the visual language in the creation of batik motifs and design.</i>
MSK3103 STUDIO SERAMIK (MSK3103 CERAMIC STUDIO) Studio Seramik adalah kesinambungan dari Studio Tembikar. Dalam kursus ini mahasiswa diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jatidiri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk seramik. <i>The Ceramic Studio is a continuation of the Pottery Studio. In this course students are given critical, creative and innovative training in the process of producing work. Scientific studies related to socio-cultural society in Malaysia are used as a basis for students to express personality and identity through visual language in the creation of motifs and ceramic forms.</i>
MSK3113 STUDIO LANJUTAN UKIRAN KAYU (MSK3113 ADVANCE WOOD CARVING STUDIO) Dalam kursus ini mahasiswa diberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan ukiran kayu. Kajian ilmiah yang berkaitan dengan sosio budaya etnik di Malaysia dijadikan sebagai asas kepada mahasiswa untuk mengungkapkan keperibadian dan jati diri melalui bahasa visual dalam penciptaan motif dan bentuk karya ukiran kayu. Aplikasi ICT juga akan ditekankan dalam kursus ini yang dijalankan secara bersepadu dengan teori dan amali studio. <i>This course give practically critical, creative and innovative learning processing making wood carving. The main aspects of Malaysian socio culture society are the base for student research. Researches are focused on the development of design and motives of wood carving creativity. ICT applications are also emphasis throught the studios study.</i>

KURSUS TUMPUAN BIDANG/ FOCUS AREA COURSES
MSK3123 STUDIO LANJUTAN KRAF LOGAM (MSK3123 ADVANCE METAL CRAFT STUDIO) Kursus ini memberi latihan kritis, kreatif dan inovatif dalam proses menghasilkan karya. Aspek yang berkaitan dengan sosio budaya masyarakat di Malaysia dijadikan sebagai asas kajian. Kajian perkembangan rekabentuk dan motif diaplikasikan secara kreatif. <i>This course gives practically critical, creative and innovative learning processing making art work. The main aspects of Malaysian socio cultural society are the based for students research. Research are focused on the development of design and motives of metal craft creatively.</i>

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

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

SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSE SYNOPSIS

UBM3252 WACANA AKADEMIK BAHASA MELAYU

Kursus ini bertujuan meningkatkan kemahiran komunikasi wacana akademik pelajar mengikut disiplin masing-masing. Penekanan diberikan pada kedua-dua kemahiran bahasa, iaitu kemahiran reseptif dan kemahiran produktif. Pelajar didedahkan dengan teori dan ciri wacana akademik serta dilatih mengaplikasikan kemahiran komunikasi secara berkesan.

UBM3252 MALAY ACADEMIC DISCOURSE

The objective of this course is to improve students' academic communication skills in their respective disciplines. Focus is stressed upon both productive and receptive skills. Students are exposed to theories and characteristics of academic discourse and trained to apply communicative skills effectively.

UBI3232 ENGLISH PROFICIENCY 3

Ini merupakan kursus peringkat pertengahan atas yang meningkatkan keupayaan pelajar untuk membina struktur ayat majmuk dengan menggunakan frasa dan klausa yang berkaitan. Pelajar dapat menyatakan persetujuan dan bantahan dengan justifikasi yang baik dalam aktiviti mendengar dan bertutur. Pelajar boleh membuat inferens, membuat kesimpulan dan meramalkan hasil dari bahan bacaan. Tatabahasa berfokus membantu pelajar dalam menulis laporan, esei naratif dan sebab dan akibat.

UBI3232 ENGLISH PROFICIENCY 3

This is an upper-intermediate course which develops students' ability to construct compound sentence structures with the use of relevant phrases and clauses. Students should be able to express agreements and disagreements with good justification in listening and speaking activities. Students could infer, draw conclusions and predict outcomes from reading texts. The grammar in focus assists students in writing reports, narratives and cause and effect essays.

UBI3242 ENGLISH PROFICIENCY 4

Ini adalah kursus bahasa Inggeris peringkat tinggi untuk pelajar yang sudah biasa dengan kebanyakan corak struktur bahasa Inggeris dan boleh menggunakannya dalam kedua-dua situasi akademik dan tempat kerja. Ia meningkatkan keupayaan pelajar untuk membina struktur kompleks, menyampaikan dan menilai hujah-hujah secara sistematik dalam aktiviti mendengar, bertutur dan menulis. Pelajar menguasai kemahiran membaca kritikal dengan menilai maklumat daripada bahan bacaan dan menulis esei proses, membandingkan dan membezakan, dan perbahasan.

UBI3242 ENGLISH PROFICIENCY 4

This is an advanced English language course for learners who are familiar with most structural patterns of English and able to use them in both academic and workplace situations. It enhances students' ability to construct complex structures, present and evaluate arguments systematically in listening, speaking and writing activities. Students develop critical reading skills by evaluating information from reading texts and writing process, compare and contrast, and argumentative essays.

UPU3132 FALSAPAH ILMU

Kursus ini membincangkan konsep ilmu dan falsafah, sumber dan klasifikasi ilmu, manusia dan akal, dan kepentingan ilmu dalam mengangkat martabat manusia. Aspek perbandingan antara falsafah ilmu Islam dan Barat turut di bincang dari aspek aksiologi, ontologi dan epistemologi bagi mendedahkan pelajar akan persamaan dan perbezaan yang disumbangkan oleh kedua-dua pemikiran ini dalam tamadun manusia.

UPU3132 PHILOSOPHY OF KNOWLEDGE

This course discuss the concept of knowledge and philosophy, its sources and classifications, man, thought and the significance of knowledge in enhancing human lives. The comparative studies between Islam and Western Philosophical of Knowledge is also discussed in the area of axiology, ontology, and epistemology in order to seek the similarities and differences thought between the two which contribute to human civilization.

UPU3312 PENGAJIAN KENEGARAAN

Kursus ini memberi penekanan kepada aspek-aspek negara Malaysiameliputi sejarah negara, Sistem Pentadbiran Negara, Perlembagaan Persekutuan dan dasar - dasar kerajaan.

UPU3312 NATIONHOOD STUDIES

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.

UPU3112 FALSAPAH DAN ISU SEMASA

Kursus ini merangkumi hubungan ilmu falsafah dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Rukun Negara. Penggunaan falsafah sebagai alat untuk memurnikan budaya pemikiran dalam kehidupan melalui seni dan kaedah berfikir serta konsep insan. Topik utama dalam falsafah iaitu epistemologi, metafizik dan etika dibincangkan dalam konteks isu semasa. Penekanan diberikan kepada falsafah sebagai asas bagi menjalin dialog antara budaya serta memupuk nilai sepunya. Di hujung kursus ini pelajar akan mampu melihat disiplin-disiplin ilmu sebagai satu badan ilmu yang komprehensif dan terkait antara satu sama lain.

This course covers the connection between philosophy and the National Education Philosophy as well as Rukun Negara. The use of philosophy as a tool to enhance the culture of thought in life through arts, methods of thinking and human concepts. The main topics

SINOPSIS KURSUS UNIVERSITI/UNIVERSITY COURSE SYNOPSIS

in philosophy which are epistemology, metaphysics and ethics are discussed in the context of current issues. Emphasis is given to philosophy as a basis in fostering inter-cultural dialogue and encouraging common values. At the end of this course students will be able to see the disciplines of knowledge as a comprehensive and interrelated body of knowledge.

UPU3122 PENGHAYATAN ETIKA DAN PERADABAN

Kursus ini menerangkan tentang konsep etika daripada perspektif peradaban yang berbeza. Ia bertujuan bagi mengenal pasti sistem, tahap perkembangan, kemajuan dan kebudayaan sesuatu bangsa dalam mengukuhkan kesepaduan sosial. Selain itu, perbincangan berkaitan isu-isu kontemporari dalam aspek ekonomi, politik, sosial, budaya dan alam sekitar daripada perspektif etika dan peradaban dapat melahirkan pelajar yang bermoral dan profesional. Penerapan amalan pendidikan berimpak tinggi (HIEPs) yang bersesuaian digunakan dalam penyampaian kursus ini. Di hujung kursus ini pelajar akan dapat menghubungkan etika dan kewarganegaraan berminda sivik.

This course explains ethical concepts from different perspectives of civilisations. It aims to identify the systems, developmental stages, progress and culture of a nation in strengthening social integration. In addition, discussions on contemporary issues in the economic, political, social, cultural and environmental aspects from the perspective of ethics and civilisation can produce students who are virtuous and professional. The application of appropriate high impact educational practices (HIEPs) is used in delivering this course. At the end of this course students will be able to relate ethics with civic-minded citizenship.

UPU3222 BUDAYA KEUSAHAWANAN

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.

UPU3222 ENTREPRENEURSHIP CULTURE

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

UPU3412 KESUKARELAWANAN

Kursus ini menjelaskan kepada pelajar berkaitan falsafah, konsep, teori dan kepentingan kesukarelawan kepada individu dan masyarakat. Kursus ini menekankan kepada kecenderungan mengamalkan tindakan secara sukarela dan membina hubungan baik sesama sendiri serta perancangan yang sistematik dalam program kesukarelawan.

SINOPSIS KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATIONAL PROFESSIONAL COURSES SYNOPSIS

KPF3012 PERKEMBANGAN PENDIDIKAN DI MALAYSIA: FALSAFAH DAN DASAR

Kursus ini membincangkan secara kritis tentang falsafah dan dasar perundangan pendidikan dengan menganalisisnya dalam konteks perkembangan pendidikan di Malaysia. Kursus ini juga meneroka dan membincangkan perkembangan pendidikan negara sebagai satu kesinambungan amalan yang sepatutnya berlaku secara berterusan dalam proses pembangunan negara. Falsafah, dasar-dasar, kurikulum dan peraturan dalam pendidikan juga diberi penekanan bagi membolehkan para pelajar memperoleh pengetahuan dan kemahiran serta pemupukan sikap dalam melaksana tanggungjawab secara berkesan dalam profesion keguruan.

KPF3012 THE DEVELOPMENT OF EDUCATION IN MALAYSIA: PHILOSOPHY AND POLICIES

This course critically discusses the education philosophy and policies by analyzing it in the context of the development of education in Malaysia. This course also explores and discusses the development of national education as a continuum which should ideally occur continuously based on the interaction and thoughts which have taken place in the country's developmental process. Philosophy, policies, curriculum and regulations in education are also given an emphasis in order to equip the students with the knowledge and skills to carry out their responsibility effectively in the teaching profession.

KPP3014 PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN PELAJAR

Kursus ini membincang aspek pembelajaran dan perkembangan remaja berlatar belakang pendidikan yang meliputi diri pelajar, proses pembelajaran dan kepelbagaian pelajar. Selain itu, aspek pengalaman pembelajaran yang berasaskan minda, budaya, bahasa, keupayaan diri, personaliti, sosial, persekitaran, emosi dan fizikal juga diketengahkan. **KPP3014 LEARNING AND STUDENT DEVELOPMENT**

This course discusses the learning and developmental aspects of adolescents in the educational settings that consists of the students learning processes and students' diversities. Apart from this, students will be exposed to varieties of learning experiences based on brain, cultures, languages, students' capabilities, personalities, social, environment, emotional and physical aspects.

KPS3014 PENGURUSAN PEMBELAJARAN

Kursus ini membincangkan peranan guru sebagai pengurus pembelajaran dalam konteks pelbagai persekitaran pembelajaran. Pelajar akan diperkenalkan kepada pelbagai aspek pengurusan pembelajaran termasuk organisasi, kepimpinan, tingkah laku, sumber, teknologi, budaya dan keupayaan. Kursus ini akan menyediakan pelajar kepada pengalaman sebenar di sekolah yang akhirnya membolehkan mereka beraksi dalam pelbagai situasi pembelajaran.

KPS3014 MANAGEMENT OF LEARNING

This course discusses teacher's roles in learning management in the various context of learning environment. Students will be introduced to various aspects of learning management including organization, leadership, behavior, discipline, advisory, resource, technology, culture and ability. This course will prepare students the real experience in school that enabled them to react in various learning situations.

KPD3016 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1

Kursus ini membincang dan membimbing pelajar membina kemahiran merancang pengajaran dalam lima aspek utama berikut: (a) menyatakan objektif pengajaran dan pembelajaran, (b) memilih dan menyusun kandungan dan bahan pengajaran (c) memilih pendekatan, kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyediakan alat dan teknologi yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran, (e) menyediakan, memilih dan menggunakan alat dan kaedah penilaian yang sesuai untuk menaksir dan menilai hasil pembelajaran. Pelajar akan mendapat kemahiran menyediakan set rancangan pelajaran dalam sesuatu topik dalam mata pelajaran pengkhususan mereka.

KPD3016 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 1

This course discusses and guides students to develop skills in five major planning aspects of the teaching process: (a) stating teaching and learning objectives; (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons; (c) selecting appropriate teaching approach, methods and techniques, (d) preparing the use of appropriate teaching-learning tools and technology; (e) preparing, selecting, and using appropriate tools and methods to assess and evaluate learning outcomes. Students will develop skills in the preparation of sets of lesson plans, based on the subjects they specialize.

KPD3026 PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 2

Kursus ini merupakan lanjutan kursus KPD3016. Ia bertujuan mengukuhkan lagi kemahiran pelajar merancang dan melaksanakan pengajaran melalui pembentangan mikro dan makro pengajaran dalam aspek utama pengajaran berikut: (a) menyatakan hasil pembelajaran, (b) memilih dan merancang bahan dan urutan pengajaran, (c) memilih dan melaksanakan kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai, (d) menyediakan dan menggunakan media dan teknologi pengajaran yang sesuai, dan (e) menyediakan, memilih dan menggunakan alat dan kaedah penaksiran yang sesuai untuk menilai hasil pembelajaran dalam mata pelajaran pengkhususan mereka. Pelajar juga akan didedahkan kepada prosedur dan kaedah Kajian Tindakan serta penulisan proposal.

KPD3026 INSTRUCTION, TECHNOLOGY AND ASSESSMENT 2

This course is a continuation of KPD3016 course. It aims to further strengthen students' skills in lesson preparation and teaching, through presentation of micro- and macro-teaching in the following major aspects of the teaching process: (a) stating the learning outcomes, (b) selecting and planning of curricular materials and sequence of lessons, (c) selecting and implementing appropriate teaching methods and techniques, (d) preparing and using appropriate teaching-learning media and technology, (e) preparing, selecting and using appropriate tools and assessment methods to evaluate learning outcomes based on the subjects they specialize.

SINOPSIS KURSUS PROFESIONAL PENDIDIKAN/ EDUCATIONAL PROFESSIONAL COURSES SYNOPSIS
<i>Students will also be exposed to action research procedures and methods and writing a proposal.</i>
KPR3012 SEMINAR REFLEKSI LATIHAN MENGAJAR <i>This course will guide students to reflect teaching practice critically, make decision and present action research report.</i> KPR3012 SEMINAR ON REFLECTION OF TEACHING PRACTICE Kursus ini membimbing pelajar membuat refleksi latihan mengajar berdasarkan penilaian secara kritis, membuat keputusan, dan membentangkan laporan kajian tindakan.
KPK3012 PENDIDIKAN INKLUSIF Kursus ini memberi fokus kepada dasar dan falsafah pendidikan khas seterusnya menjurus kepada pendidikan inklusif. Ia juga membincangkan tentang isu-isu semasa, ciri-ciri murid berkeperluan khas dan pendidikan khas serta membincangkan strategi dan teknik pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan inklusif. Ia juga membincangkan kolaborasi antara pihak yang berkepentingan dalam menjayakan pendidikan inklusif.
KKD2063 PEMBANGUNAN SAHSIAH Kursus ini membincangkan falsafah; konsep sahsiah pendidik; teori-teori berkaitan pembangunan sahsiah; meningkatkan kemahiran insaniah, kemahiran menolong, dan nilai murni pelajar; serta menjustifikasi isu sahsiah guru berlandaskan moral dan etika profesion keguruan.

SENARAI KURSUS PENGAYAAN DIRI / SELF ENRICHMENT COURSES

NO.	KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	KREDIT/ CREDIT	FAKULTI/FACULTY
1	PPP3052	PEMIMPIN DAN KEPIMPINAN / <i>LEADERS AND LEADERSHIP</i>	2	FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI / <i>FACULTY OF MANAGEMENT AND ECONOMICS</i>
2	PPB3132	PEMIKIRAN STRATEGIK DAN INOVATIF / <i>STRATEGIC THINKING AND INNOVATIVE</i>	2	
3	PPB3142	PENGURUSAN ACARA / <i>EVENT MANAGEMENT</i>	2	
4	PFM3022	PENGURUSAN KEWANGAN PERIBADI / <i>PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT</i>	2	
5	KKP3032	KAUNSELING DALAM ISLAM / <i>ISLAMIC COUNSELING</i>	2	FAKULTI PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN MANUSIA / <i>FACULTY OF EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT</i>
6	KKP3042	KEMAHIRAN BELAJAR / <i>STUDY SKILLS</i>	2	
7	KKP3022	PENGURUSAN STRESS / <i>STRESS MANAGEMENT</i>	2	
8	KKP3012	BIMBINGAN DAN PENASIHATAN / <i>GUIDANCE AND ADVISING</i>	2	
9	KBK1012	KESIHATAN SEKSUAL DAN REPRODUKTIF MURID BERKEPERLUAN KHAS / <i>SEXUAL HEALTH AND REPRODUCTIVITY OF STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS</i>	2	FAKULTI MUZIK DAN SENI PERSEMBAHAN / <i>FACULTY OF MUSIC AND PERFORMANCE ARTS</i>
10	AMS3132	APLIKASI GITAR / <i>GITAR APPLICATION</i>	2	
11	AMM3082	MUZIK TRADISIONAL MALAYSIA / <i>MALAYSIAN TRADITIONAL MUSIC</i>	2	
12	AMM3012	APRESIASI MUZIK / <i>MUSIC APPRECIATION</i>	2	
13	AMM3122	MUZIK POPULAR / <i>POPULAR MUSIC</i>	2	FAKULTI SAINS KEMANUSIAAN
14	HIS3012	MUAMALAT ISLAM / <i>ISLAMIC TRANSACTIONS</i>	2	
15	HGF3012	KONSERVASI AIR / <i>WATER CONSERVATION</i>	2	FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF / <i>FACULTY OF ART, COMPUTING AND CREATIVE INDUSTRY</i>
16	MMA3022	ANIMASI / <i>ANIMATION</i>	2	
17	MTP3022	INTEGRASI TEKNOLOGI MAKLUMAT DALAM PENDIDIKAN / <i>INTERGRATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN EDUCATION</i>	2	
18	MMP3032	PENGARANGAN KOSWER MULTIMEDIA / <i>MULTIMEDIA COURSEWARE AUTHORIZING</i>	2	
19	MTS3042	PEMBANGUNAN BLOG DAN LAMAN WEB / <i>BLOG AND WEB DEVELOPMENT</i>	2	
20	MTD3062	APLIKASI PERKHIDMATAN INTERNET / <i>INTERNET APPLICATION SERVICES</i>	2	
21	MSP3092	SENI DAN PENDIDIKAN / <i>ART AND EDUCATION</i>	2	FAKULTI SAINS SUKAN DAN KEJURULATIHAN / <i>FACULTY OF SPORT SCIENCE AND COACHING</i>
22	QUI3012	KEMAHIRAN REKREASI DARAT / <i>LAND BASE RECREATION SKILL</i>	2	
23	QUI3022	KEMAHIRAN REKREASI AIR / <i>WATER BASE RECREATION SKILL</i>	2	FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI / <i>FACULTY OF LANGUAGES AND COMMUNICATION</i>
24	BMK3052	ASAS KEWARTAWANAN / <i>BASIC JOURNALISM</i>	2	
25	BSK3082	PENULISAN PUISI UNTUK PENERBITAN / <i>POETRY WRITING FOR PUBLICATION</i>	2	
26	BIK3052	PEMIKIRAN KRITIS / <i>CRITICAL THINKING</i>	2	PUSAT BAHASA DAN PENGAJIAN
27	BCA1012	BAHASA MANDARIN KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE MANDARIN I</i>	2	

NO.	KOD/CODE	NAMA KURSUS/COURSE	KREDIT/ CREDIT	FAKULTI/FACULTY
28	BJA1012	BAHASA JERMAN KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE GERMAN I</i>	2	UMUM
29	BNA1012	BAHASA JEPUN KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE JAPANESE I</i>	2	
30	BFA1012	BAHASA PERANCIS KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE FRENCH I</i>	2	
31	BPA1012	BAHASA SEPANYOL KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE SPANISH I</i>	2	
32	BAA1012	BAHASA ARAB KOMUNIKASI I / <i>COMMUNICATIVE ARABIC I</i>	2	
33	BNK3042	BAHASA IBAN KOMUNIKASI / <i>COMMUNICATION IN IBAN</i>	2	
34	BNK3052	BAHASA IBAN KONTEKSTUAL / <i>IBAN LANGUAGE CONTEXTUAL</i>	2	
35	SSF3012	PENGENALAN KEPADA ASTRONOMI / <i>INTRODUCTION TO ASTRONOMY</i>	2	FAKULTI SAINS DAN MATEMATIK / FACULTY OF SCIENCE AND MATHEMATICS
36	SSF3022	PEMIKIRAN SEORANG SAINTIS / <i>THINKING OF SCIENTIST</i>	2	

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 DIRI 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 semasa bersukan atau berekreasi.
- 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, labuhnya 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.

BAGAIMANA MENGHUBUNGI KAMI?

Kami boleh dihubungi seperti butiran berikut:

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

Email: admin@fskik.upsi.edu.my

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

WAKTU BERURUSAN

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

PENUTUP

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

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

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.

SENARAI NAMA EDITOR BUKU PANDUAN PROGRAM SARJANA MUDA SESI 2021/2022

1. Prof. Madya Dr. Mohd Zahuri bin Khairani
Dekan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif
2. Prof. Madya Ts. Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris
Timbalan Dekan (Akademik dan Antarabangsa)
3. Dr. Harleny binti Abd Arif
Ketua Jabatan Seni dan Reka Bentuk
4. Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman
Ketua Jabatan Komputeran
5. Dr. Nur Safinas binti Albakry
Ketua Jabatan Multimedia Kreatif
6. Dr. Nor Masharah binti Hussain
7. Dr. Nadia Akma binti Ahmad Zaki
8. Dr. Mohd Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib
9. Dr. Nor Asiah binti Mohamad@Razak
10. En. Khairol Ezedy bin Abdul Rahman
11. Dr. Nur Syuhada binti Mat Sin
12. Dr. Muhammad Abdul Malik bin Saedon
13. Prof. Madya Abu Bakar bin Sabran
14. En. Ahmad Janatul Firdaus bin Dzulkarnain@Zolkarnain
15. Cik Nurul Najiha binti Abdul Rahim